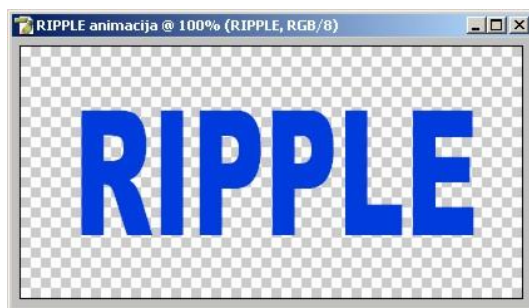


Photoshop CS i ImageReady CS: RIPPLE reklama

Priprema Drganog Cvetkovi

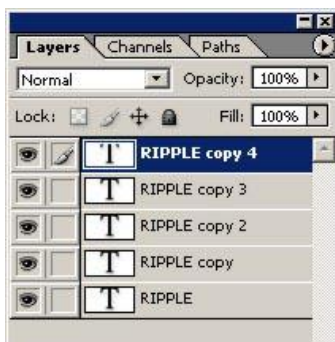
Ovde će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju animacionog GIF-a koji će simulirati talasanje teksta. U ovu svrhu koristi se program i Photoshop i ImageReady, i to na kraju je jednostavan na in.

1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Veli ina dokumenta neka bude 400 x 200 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, u polju *Background Contents* treba izabrati opciju *Transparent*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Na ovaj na in se kreira fajl sa belom pozadinom.
2. Treba podesiti boju *Foreground*. Za *Foreground* je izabrana boja **R:18 G:42 B:225** (plava boja).
3. Treba podesiti boju *Background*. Za *Background* je izabrana boja **R:224 G:29 B:29** (crvena boja).
4. Treba ukucati proizvoljan tekst. U ovom slu aju otkucan je tekst **RIPPLE** i ispisan je *Foreground* bojom. Primenom komande **Edit > Free Transform** se podešava izg led i veli ina teksta. Rezultat je prikazan na slici 1.



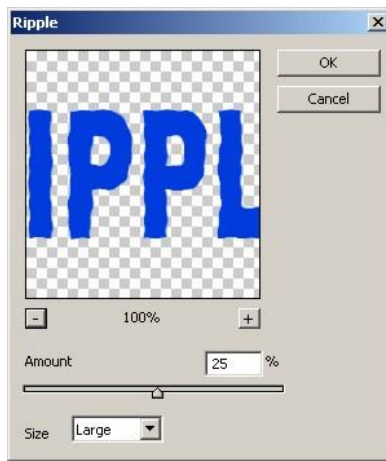
Slika 1

5. Treba markirati sloj *RIPPLE* i putem **Layer > Duplicate Layer** napraviti 4 (etiri) kopije tog sloja. Na ovaj na in se kreiraju slojevi od *RIPPLE copy* do *RIPPLE copy 4*. Sadržina *Layers* dijaloga uz desnu ivicu radnog prostora programa Photoshop prikazana je na slici 2.



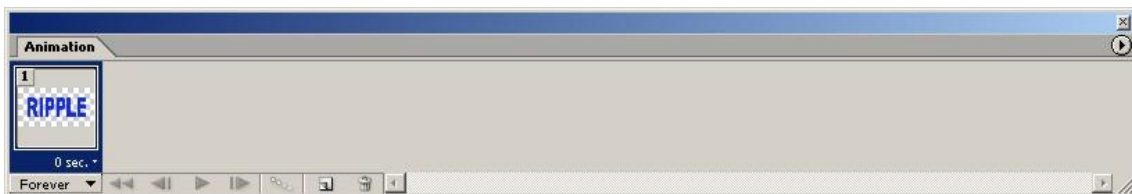
Slika 2

6. Treba aktivirati *RIPPLE copy* sloj i treba aktivirati **Filter > Distort > Ripple**. Pre nego što se pojavi odgovaraju i dijalog, pojavi e se slede a poruka: »*This type layer must be rasterized before proceeding. Its text will no longer be editable. Rasterize the type?*« Kao odgovor treba pritisnuti taster **OK**. Param etre treba podesiti kao što je to prikazano na slici 3.



Slika 3

7. U kopijama slojeva od 2 do 4 treba promeniti vrednost *Amount* u dijalogu *Ripple*. Izvorni sloj je imao podešenu vrednost *Amount* na 25%, a svaka kopija bi trebalo da ima vrednost za 25% veća od prethodnog sloja: prva kopija će imati vrednost **Amount=25%**, druga kopija će imati vrednost **50%**, treća **75%** i četvrta kopija će imati vrednost **100%**.
8. Treba aktivirati vidljivost prvog RIPPLE sloja, a isključiti vidljivost ostalih slojeva. Nakon toga treba preći u program *ImageReady* putem **File > Edit in ImageReady**. Kao rezultat se u *Animation* prozoru (aktivira se putem **Window > Animation**) pojavljuje sadržina prvog sloja. Ovo je prikazano na slici 4.



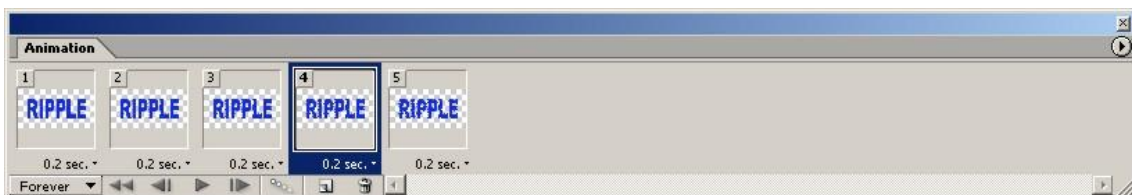
Slika 4

9. Treba aktivirati taster sa malim crnim trouglom u gornjem desnom uglu *Animation* prozora. U meniju koji se pojavljuje treba aktivirati komandu *Make Frames From Layers*. Kao rezultat se pojavljuje slika 5.



Slika 5

10. Nakon toga treba podesiti vremenski odziv svakog frejma, i u ovom slučaju to biti po **0.2** sekunde. Kao rezultat svega ovog izgled *Animation* dijaloga je prikazan na slici 6.



Slika 6

11. U glavnom crtežu, unutar programa *ImageReady*, treba aktivirati karticu pod nazivom *Optimized* i treba sačekati da program izvrši optimizaciju.

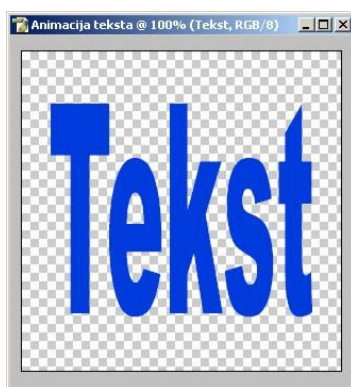
12. Nakon toga treba aktivirati komandu *Save Optimized As* unutar *File* padajućeg menija i zapamtiti ovo kao animacioni GIF. Treba napomenuti da u polju *Save as type* treba izabrati opciju pod nazivom *Images Only (*.gif)*, da bi se sačuvala nezavisni GIF. Kreirani animacioni GIF je pripojen ovom tekstu.
13. Ovo je samo jedan od načina za kreiranje specifičnih i potrebnih banera, tj. animacionih GIF-ova. Ako ovek uzme da se "malo igra" unutar programa *Photoshop*, može da napravi sjajne stvari koje može da iskoristi i u nekom drugom programu, kao što je prikazano.

Photoshop CS i ImageReady CS: Animacija teksta

Priprema Drganog Cvetkovi

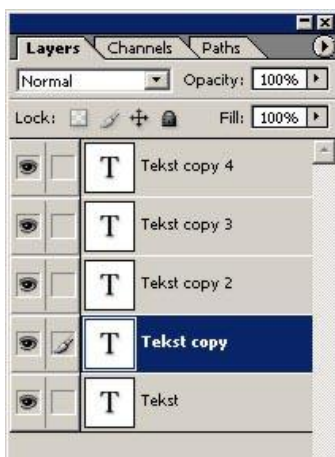
Ovde će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju animacionog GIF-a koji će menjati izgled ukucanog teksta. U ovu svrhu koristi se program i Photoshop i ImageReady, i to na krajnje jednostavan način.

1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Veličina dokumenta neka bude 300 x 300 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, u polju *Background Contents* treba izabrati opciju *Transparent*, a rezolucija bi trebala da bude 72 *pixel/inch*-u. Na ovaj način se kreira fajl sa providnom pozadinom.
2. Treba podesiti boju *Foreground*. Za *Foreground* je izabrana boja **R:18 G:42 B:225** (plava boja).
3. Treba podesiti boju *Background*. Za *Background* je izabrana boja **R:224 G:29 B:29** (crvena boja).
4. Treba ukucati željeni tekst. U ovom slučaju otkucan je **Tekst** i ispisan je *Foreground* bojom. Primenom komande **Edit > Free Transform** se podešava izgled i veličina teksta. Rezultat je prikazan na slici 1.



Slika 1

5. Ovaj sloj treba iskopirati putem **Layer > Duplicate Layer**, i to četiri puta. Treba prihvatiti ponuđene vrednosti parametara i novi slojevi se pojavljuju u spisku slojeva. Na slici 2 prikazan je izgled *Layers* dijaloga uz levu ivicu radnog ekrana programa Photoshop.

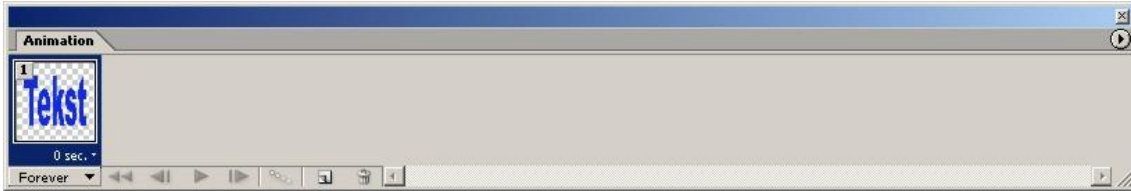


Slika 2

6. Treba markirati drugi sloj, pod nazivom *Tekst copy*. Na njega treba primeniti filter *Spherize* putem **Filter > Distort > Spherize**. Pre nego što se pojavi odgovarajući dijalog, pojaviće se sledeća poruka: »*This type layer must be rasterized before proceeding. Its text will no longer be editable. Rasterize the type?*« Kao odgovor treba pritisnuti taster **OK**. Unutar dijaloga treba podesiti parametre na sledeće vrednosti: *Mode* na **Normal**, a *Amount* na **25%**. Ovaj filter treba primeniti i na ostale kopije sloja pod nazivima *Tekst copy 2*, *Tekst copy 3* i *Tekst copy 4*. Unutar dijaloga

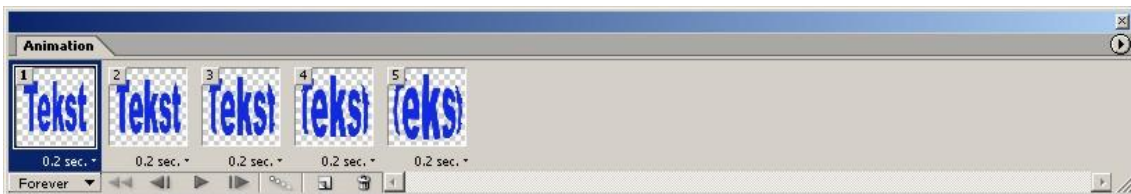
treba ostaviti *Mode* na vrednosti **Normal**, a *Amount* vrednosti podesiti na vrednosti **50%**, **75%** i **100%**, respektivno.

7. Treba aktivirati prvi sloj, a isključiti vidljivost kopija prvog sloja sa modifikovanim tekстом. Nakon toga treba preći u program *ImageReady* putem **File > Edit in ImageReady**. Kao rezultat se u *Animation* prozoru (aktivira se putem **Window > Animation**) pojavljuje sadržina prvog sloja. Ovo je prikazano na slici 3.



Slika 3

8. Treba aktivirati taster sa malim crnim trouglom u gornjem desnom uglu *Animation* prozora. U meniju koji se pojavljuje treba aktivirati komandu *Make Frames From Layers*. Kao rezultat se pojavljuje slika 4. Treba podesiti dužinu trajanja svakog frejma da bude po 0.2 sekunde.



Slika 4

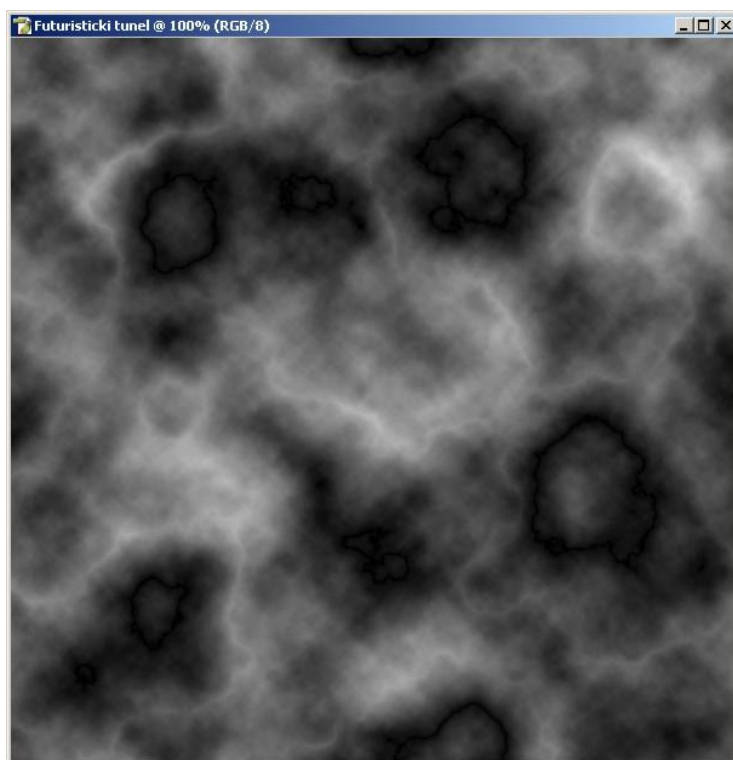
9. U glavnom crtežu, unutar programa *ImageReady*, treba aktivirati karticu pod nazivom *Optimized* i treba sačekati da program izvrši optimizaciju.
10. Nakon toga treba aktivirati komandu *Save Optimized As* unutar *File* padajućeg menija i zapamtiti ovo kao animacioni GIF. Treba napomenuti da u polju *Save as type* treba izabrati opciju pod nazivom *Images Only (*.gif)*, da bi se sačuvalo nezavisni GIF. Kreirani animacioni GIF je pripojen ovom tekstu.
11. Ovo je samo jedan od načina za kreiranje specifičnih i potrebnih banera, tj. animacionih GIF-ova. Ako ovek uzme da se "malogra" unutar programa *Photoshop*, može da napravi sjajne stvari koje može da iskoristi i u nekom drugom programu, kao što je prikazano.

Photoshop CS: Futuristi ki tunel

Priprema Dragana Cvetkovi

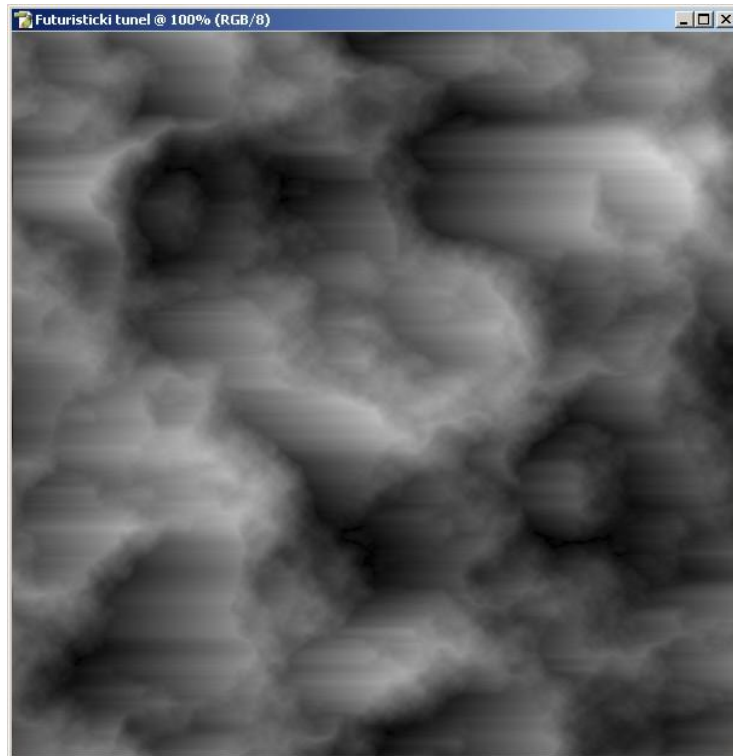
Ovde će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju futuristi kog dubokog tunela, gde može da se »dođe« do scena koje liče iz nau nofantasti nih filova.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Velicina dokumenta neka bude 600 x 600 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *75 pixel/inch*-u.
2. Treba podesiti da *Foreground* boja bude crna boja, a *Background* boja da bude bela boja.
3. Treba ispuniti dokument crnom bojom, i to putem *Edit > Fill*.
4. Treba aktivirati *Filter > Render > Difference Clouds*. Delovanje ovog filtera treba ponoviti još dva puta aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+F**. Rezultat delovanja je prikazan na slici 1.



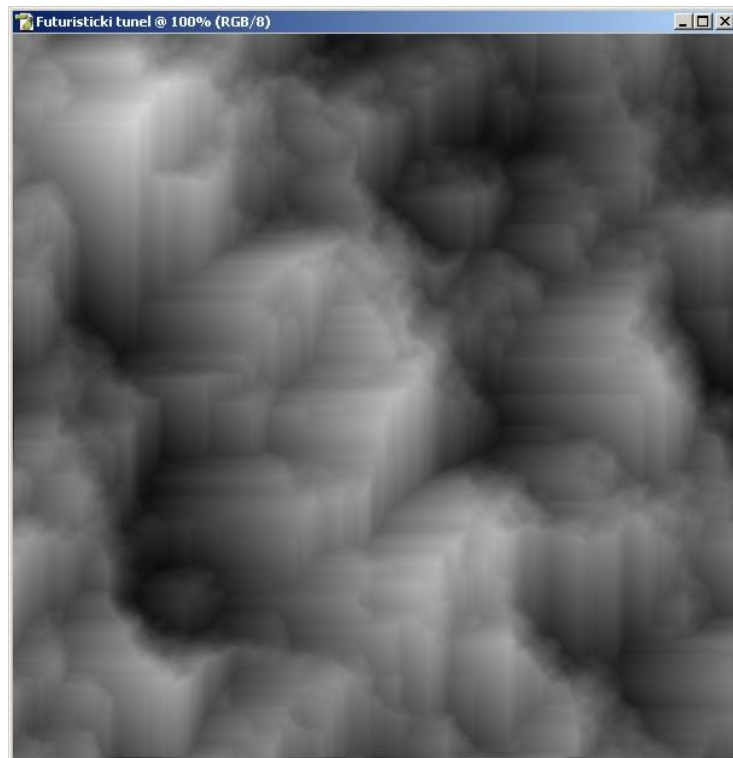
Slika 1

5. Treba aktivirati *Filter > Stylize > Wind* i unutar dijaloga treba podesiti parametre na sledeće vrednosti: *Method: Wind* i *Direction: From the Right*. Delovanje ovog filtera treba ponoviti još sedam puta aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+F**. Rezultat delovanja je prikazan na slici 2.



Slika 2

6. Treba zarotirati sliku putem *Image > Rotate Canvas > 90° CCW*.
7. Treba aktivirati *Filter > Stylize > Wind* i unutar dijaloga treba podesiti parametre na sledeće vrednosti: *Method: Wind* i *Direction: From the Right*. Delovanje ovog filtera treba ponoviti još sedam puta aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+F**. Rezultat delovanja je prikazan na slici 3.



Slika 3

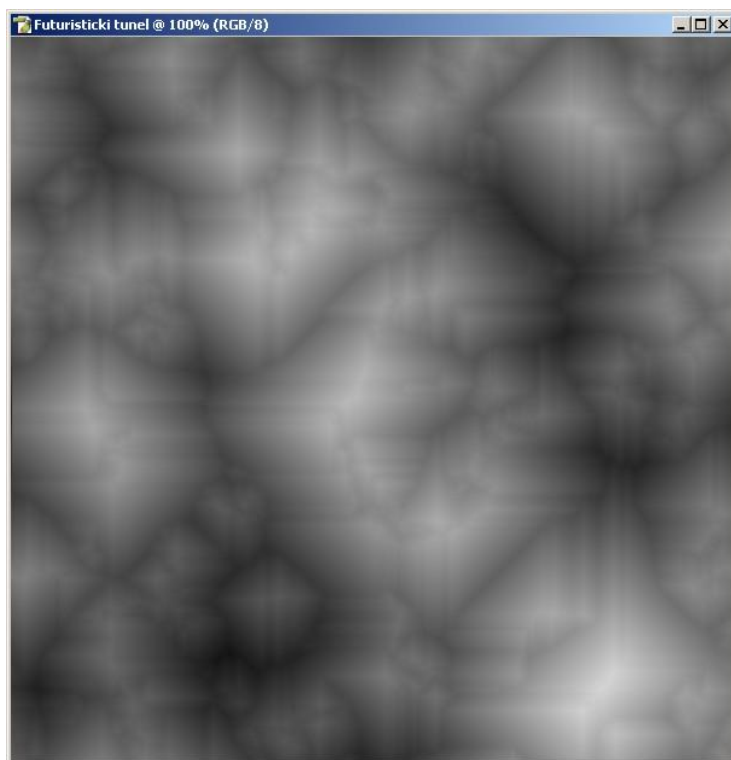
8. Treba zarotirati sliku putem *Image > Rotate Canvas > 90° CCW*.

- Treba aktivirati **Filter > Stylize > Wind** i unutar dijaloga treba podesiti parametre na sledeće vrednosti: **Method: Wind** i **Direction: From the Right**. Delovanje ovog filtera treba ponoviti još sedam puta aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+F**. Rezultat delovanja je prikazan na slici 4.



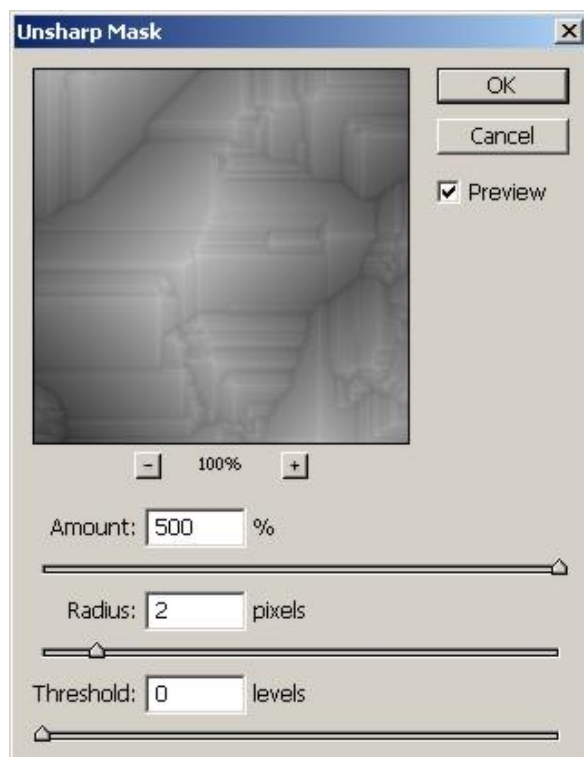
Slika 4

- Treba zarotirati sliku putem **Image > Rotate Canvas > 90° CCW**.
- Treba aktivirati **Filter > Stylize > Wind** i unutar dijaloga treba podesiti parametre na sledeće vrednosti: **Method: Wind** i **Direction: From the Right**. Delovanje ovog filtera treba ponoviti još sedam puta aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+F**. Rezultat delovanja je prikazan na slici 5.



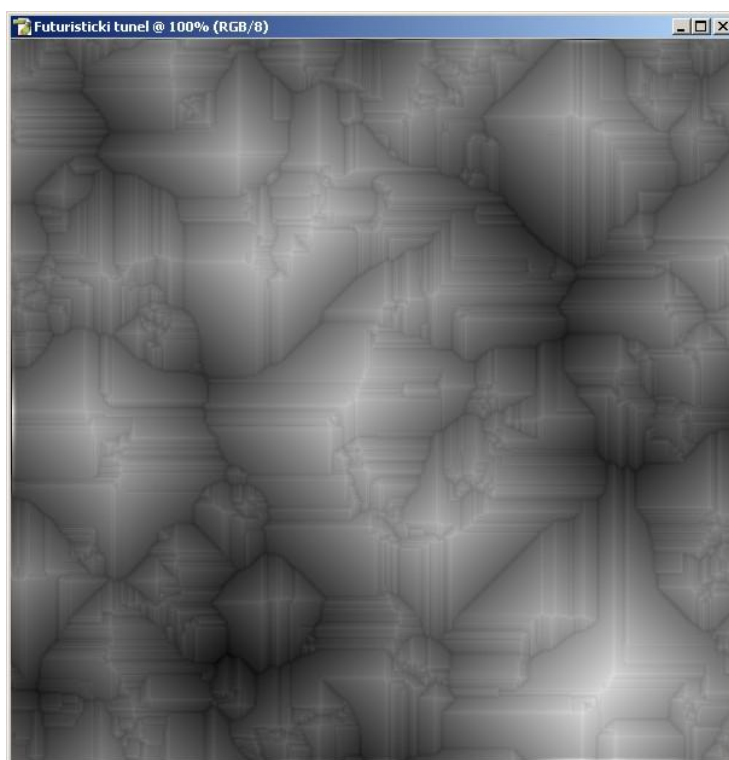
Slika 5

12. Treba aktivirati **Filter > Sharpen > Unsharp Mask**. Podešavanja parametara unutar dijaloga treba obaviti kao što je prikazano na slici 6.



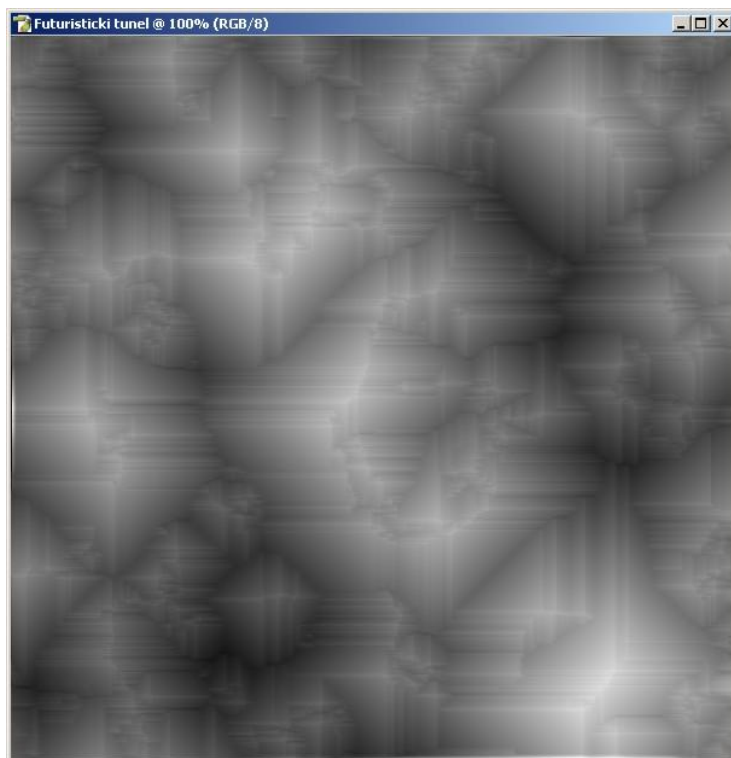
Slika 6

13. Kao rezultat se pojavljuje slika 7.



Slika 7

14. Treba aktivirati **Filter > Stylize > Wind** i unutar dijaloga treba podesiti parametre na sledeće vrednosti: **Method: Wind** i **Direction: From the Right**. Delovanje ovog filtera treba ponoviti još osam puta aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+F**. Rezultat delovanja je prikazan na slici 8.



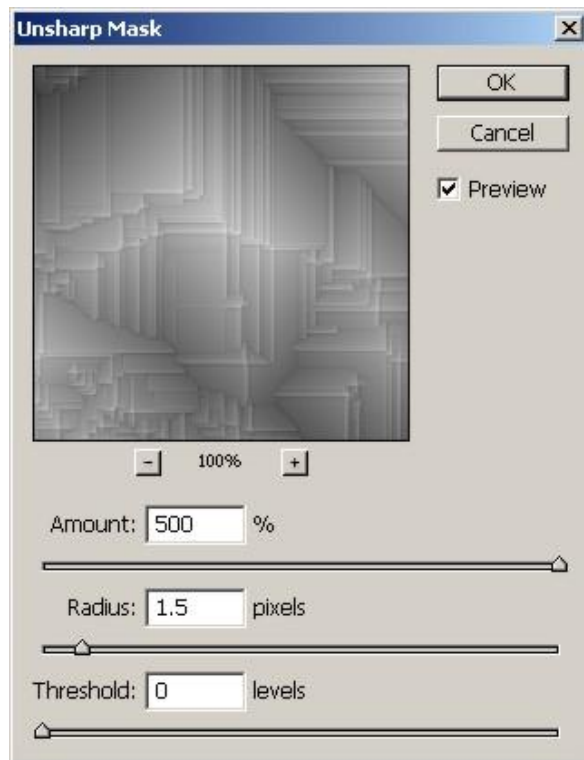
Slika 8

15. Treba zarotirati sliku putem *Image > Rotate Canvas > 90° CW*.
16. Treba aktivirati *Filter > Stylize > Wind* i unutar dijaloga treba podesiti parametre na sledeće vrednosti: *Method: Wind* i *Direction: From the Right*. Delovanje ovog filtera treba ponoviti još sedam puta aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+F**. Rezultat delovanja je prikazan na slici 9.



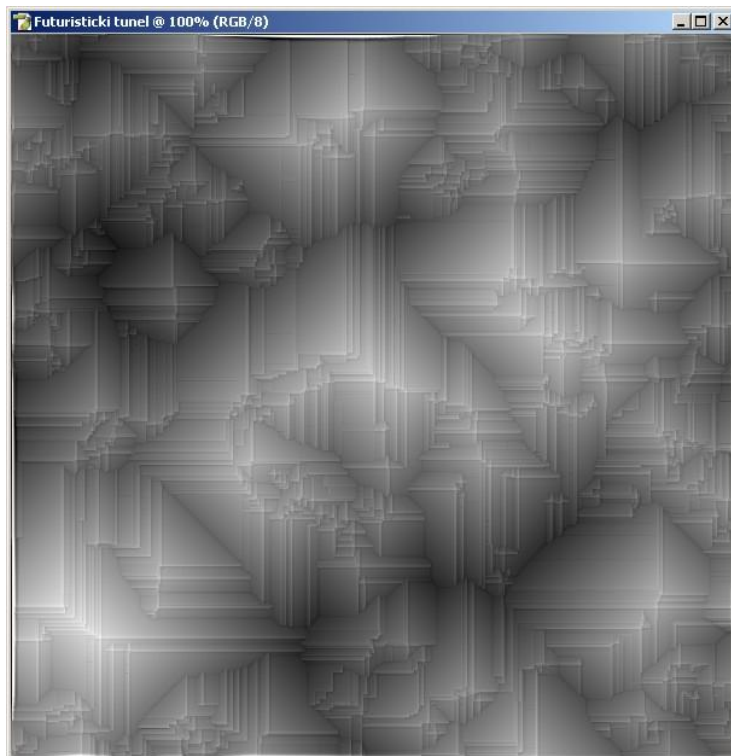
Slika 9

17. Treba aktivirati *Filter > Sharpen > Unsharp Mask*. Podešavanja parametara unutar dijaloga treba obaviti kao što je prikazano na slici 10.



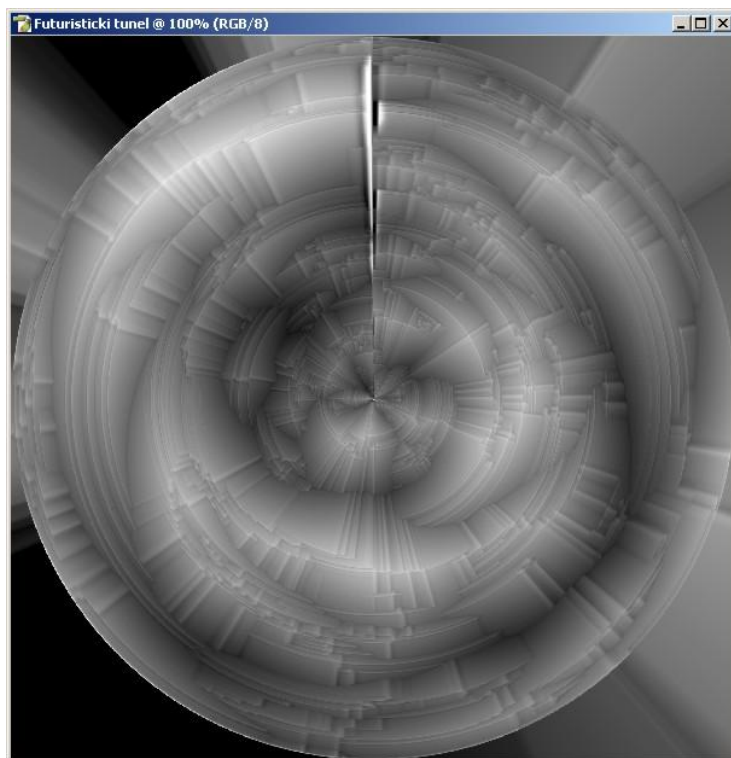
Slika 10

18. Kao rezultat se pojavljuje slika 11.



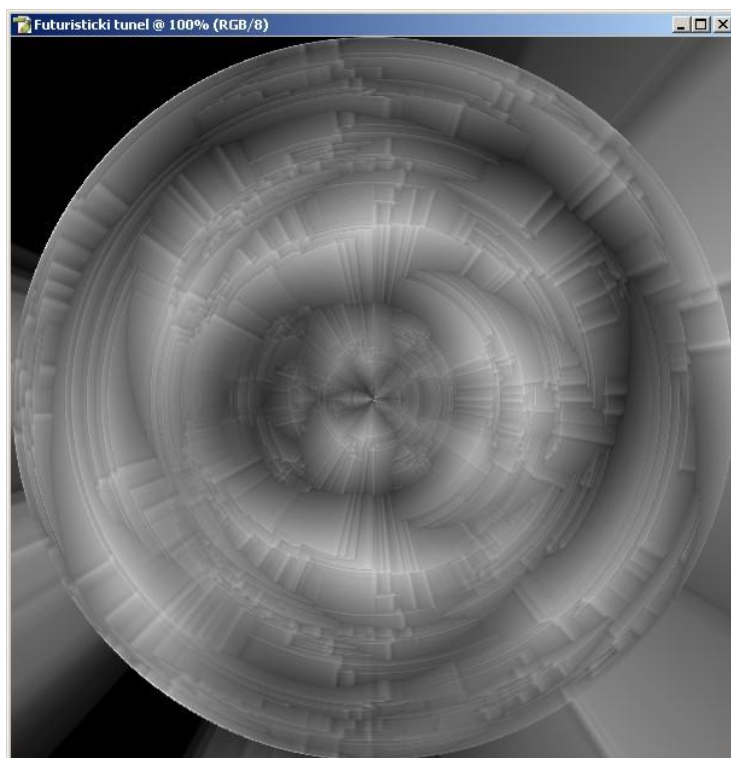
Slika 11

19. Naredni korak je aktiviranje **Filter > Distort > Polar Coordinates** gde u datom dijalogu treba markirati opciju *Rectangular to Polar*. Rezultat je prikazan na slici 12.



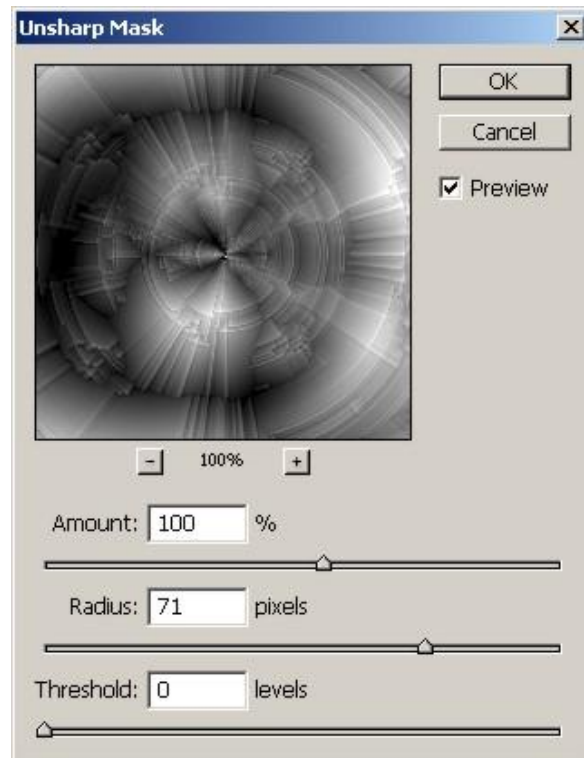
Slika 12

20. Očigledno je da na slici 12 smeta i narušava sliku vertikalna linija. To se rešava na sledeći način. Treba napraviti kopiju sloja, markirati ga kao aktivan sloj i tada aktivirati **Edit > Transform > Flip Vertical**.
21. Nakon ovoga treba aktivirati gumicu za brisanje *Eraser Tool* i podesiti da prenik gumice bude **300px**. Sada treba obrisati vertikalnu liniju na kopiji sloja.
22. Nakon toga treba aktivirati **Layer > Flatten Image**. Rezultat je prikazan na slici 13.



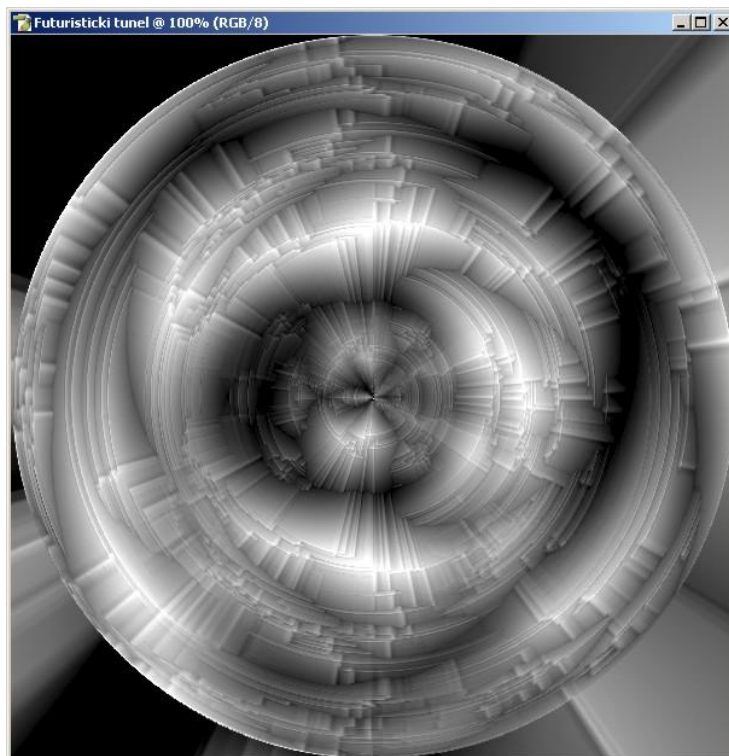
Slika 13

23. Treba aktivirati **Filter > Sharpen > Unsharp Mask**. Podešavanja parametara unutar dijaloga treba obaviti kao što je prikazano na slici 14.



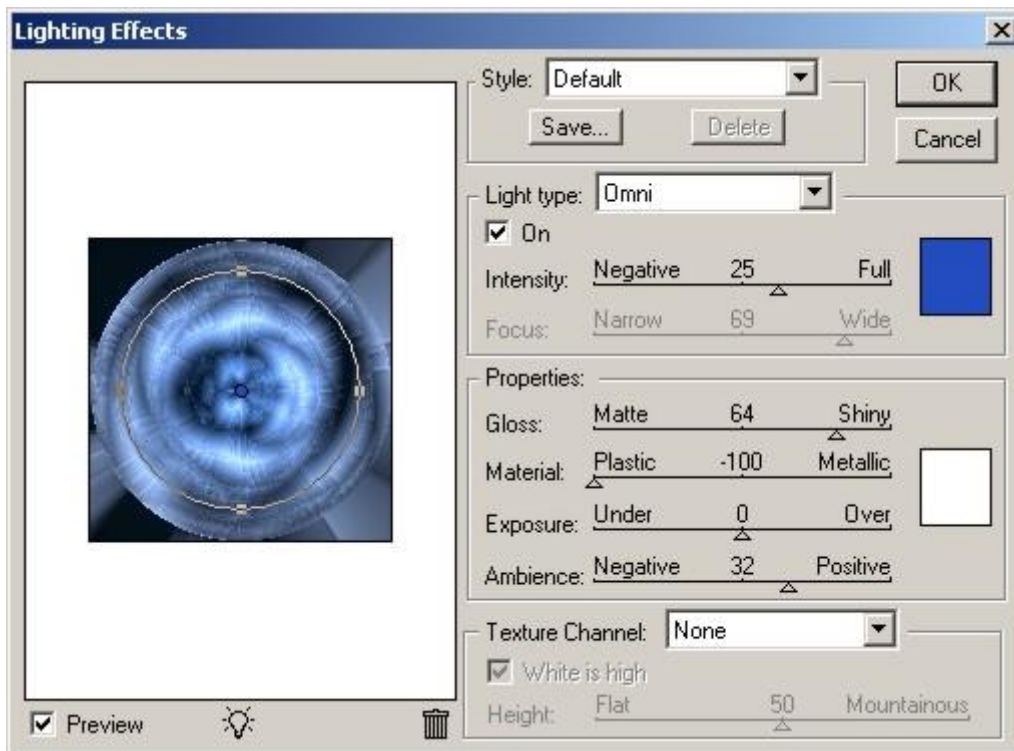
Slika 14

24. Kao rezultat se pojavljuje slika 15.



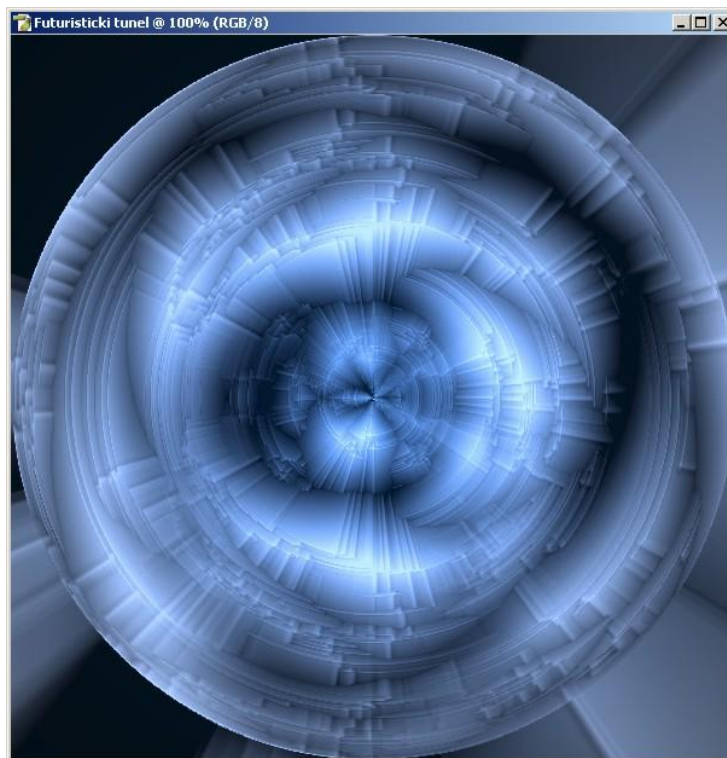
Slika 15

25. Treba aktivirati **Filter > Render > Lighting Effects**. Podešavanje parametara treba obaviti kako je pokazano na slici 16. Koordinate plave boje su **R:36 G:76 B:193**.



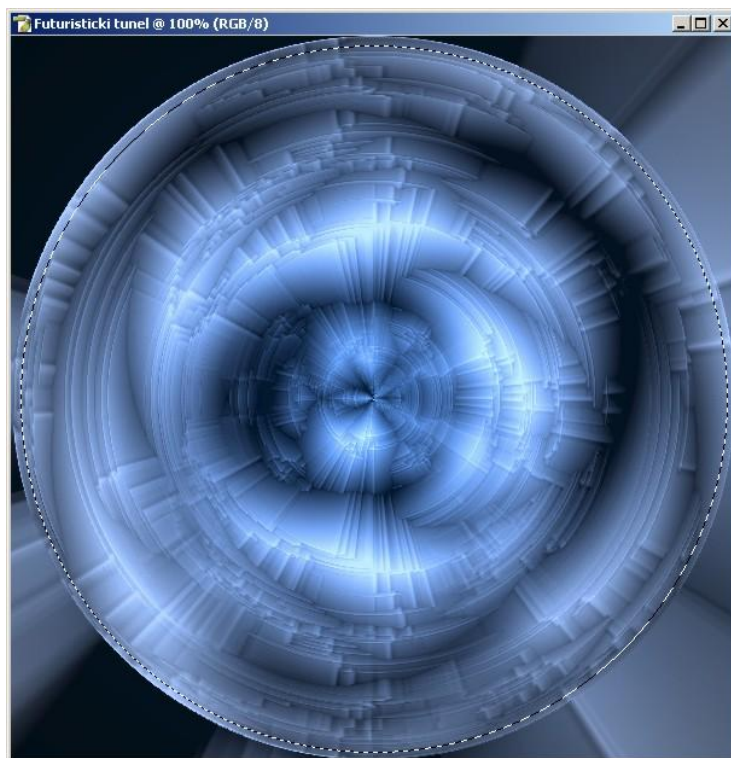
Slika 16

26. Rezultat ovog podešavanja se javlja u obliku slike 17.



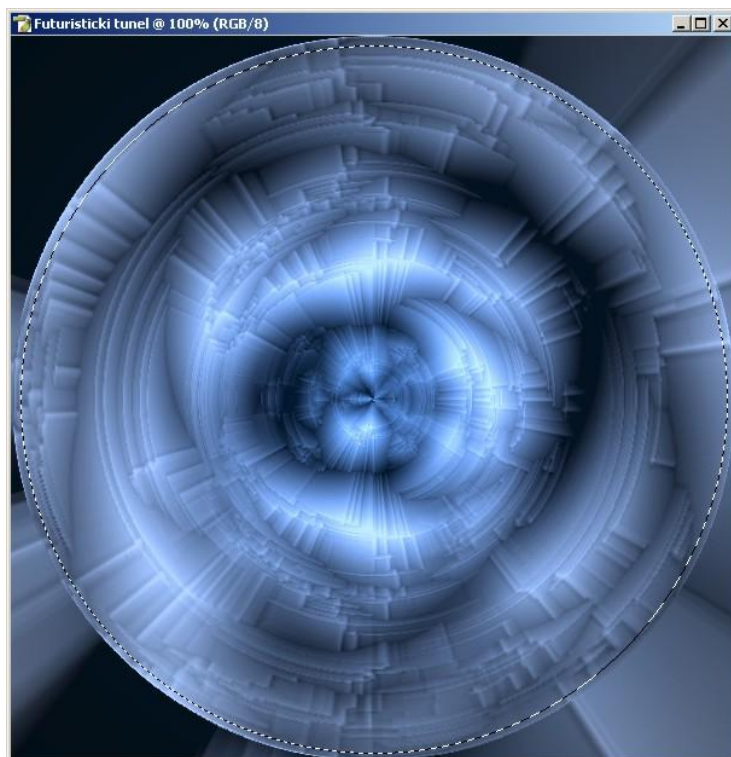
Slika 17

27. Treba aktivirati *Elliptical Marque Tool* kako bi se napravila kružna selekcija. Kružnu selekciju je moguće napraviti ako se stalno drži pritisnut taster **Shift**. Kružnu selekciju treba napraviti što je moguće veću. Moguća selekcija je prikazana na slici 18.



Slika 18

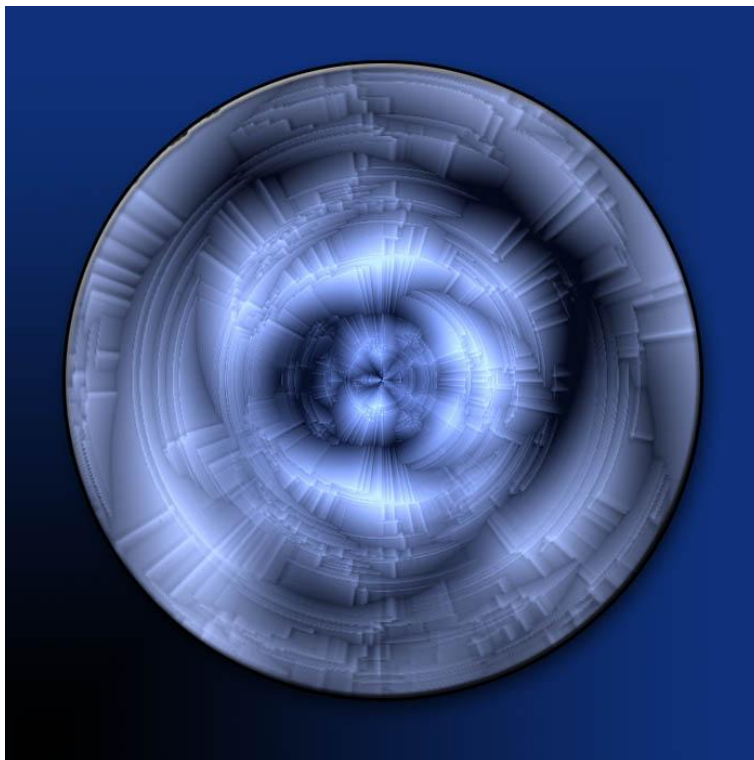
28. Treba aktivirati **Filter > Distort > Spherize** i unutar dijaloga treba vrednost u polju Amount podesiti na vrednost **-55%**. Kao rezultat pojavljuje se slika 19.



Slika 19

29. Nakon ovoga može da se aktivira **Image > Crop**.
30. Korisnik sada može malo da se »igra«. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Veličina dokumenta neka bude 700 x 700 piksela, a u polju **Mode** treba izabrati opciju **RGB Color**, a rezolucija bi trebala da bude **75 pixel/inch**-u.
31. Treba definisati selekciju iz prvog dokumenta prevući u novi dokument.

32. Pozadinu novog dokumenta ispuniti bojom gradijentnim prelazom izme u crne boje i plave boje sa koordinatama **R:15 G:49 B:123**.
33. Nakon toga treba aktivirati novi sloj i treba aktivirati **Layer > Layer Style > Drop Shadow** i podešavanja unutar dijaloga treba obaviti proizvoljno. Mogući rezultat je prikazan na slici 20.



Slika 20

34. Ovo su neka podešavanja i neke opcije. Korisnik može da izabere šta želi, tako da rezultati mogu da budu krajnje neekvivalentni.

Photoshop CS: Grad ijen tni prelaz izm e u dve fotografije i tekst po zakrivljenoj liniji

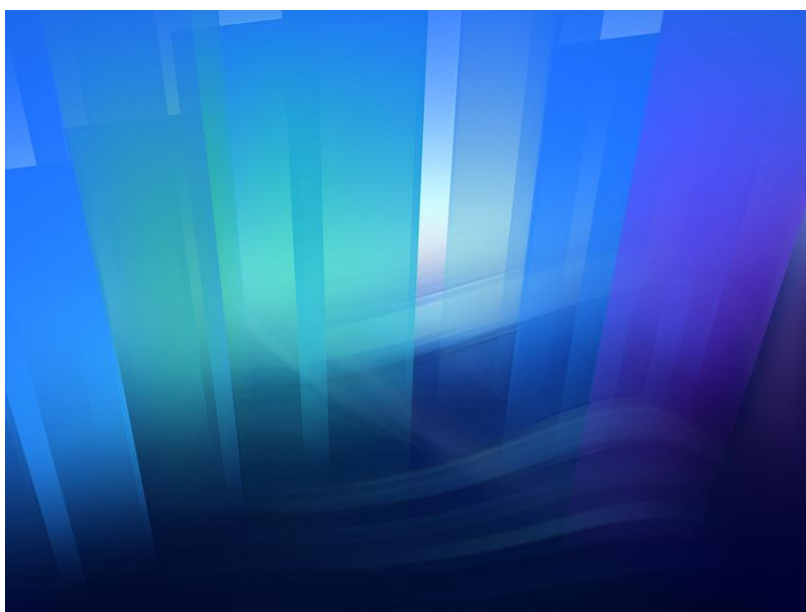
Priprema D ragan C vetkovi

Ovde e biti ukratko objašnjen put ka kreiranju fotografije koja e biti gradijentni prelaz izm e u dve fotografije i na kojoj e biti prikazan tekst koji prati proizvoljnu putanju.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Veli ina dokumenta neka bude 800 x 600 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Podrazumeva se da je pozadina bele boje. Ova veli ina fajla je uzeta jer su te veli ine i slike koje e se koristiti u ovom prim eru.
2. Iskoristi e se proizvoljne dve fotografije koje su prikazane na slikama 1 i 2.

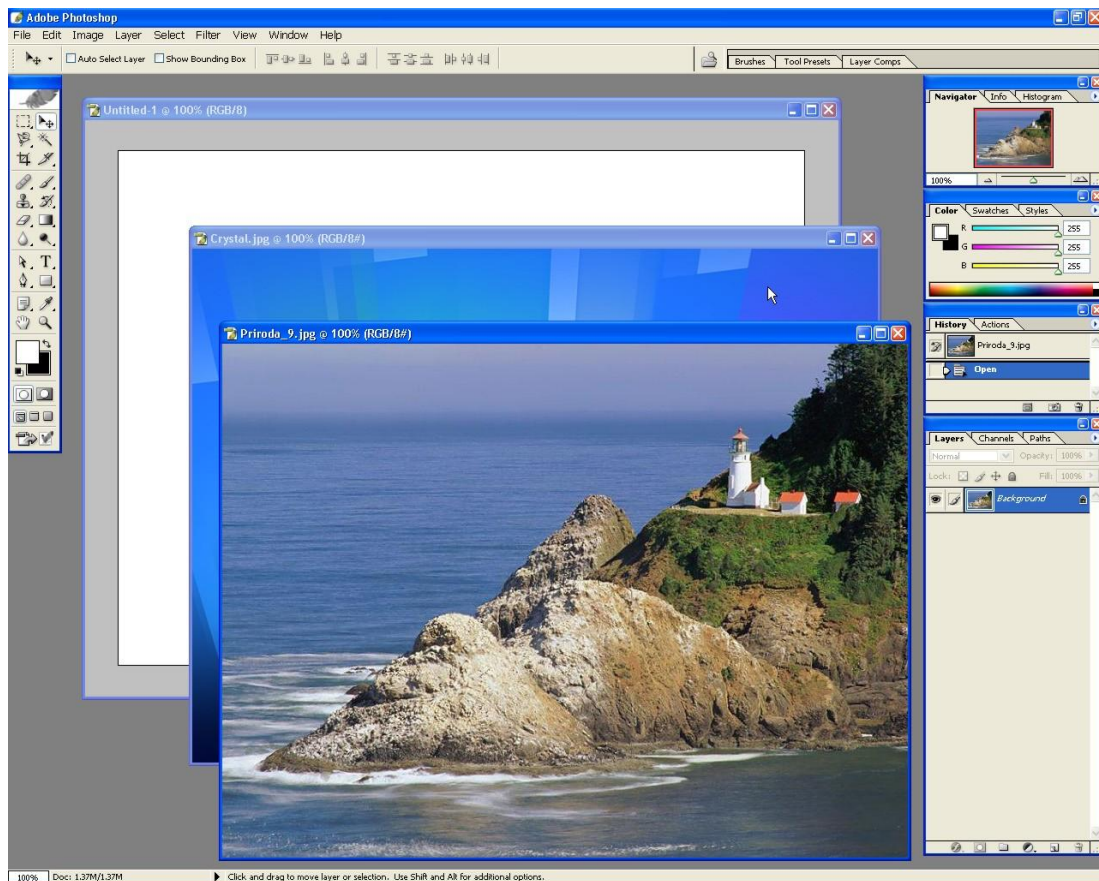


Slika 1



Slika 2

3. Kada se u itaju i ove dve fotografije unutar programa Photoshop, onda radni ekran pomenutog programa m ože da izgleda kao na slici 3.



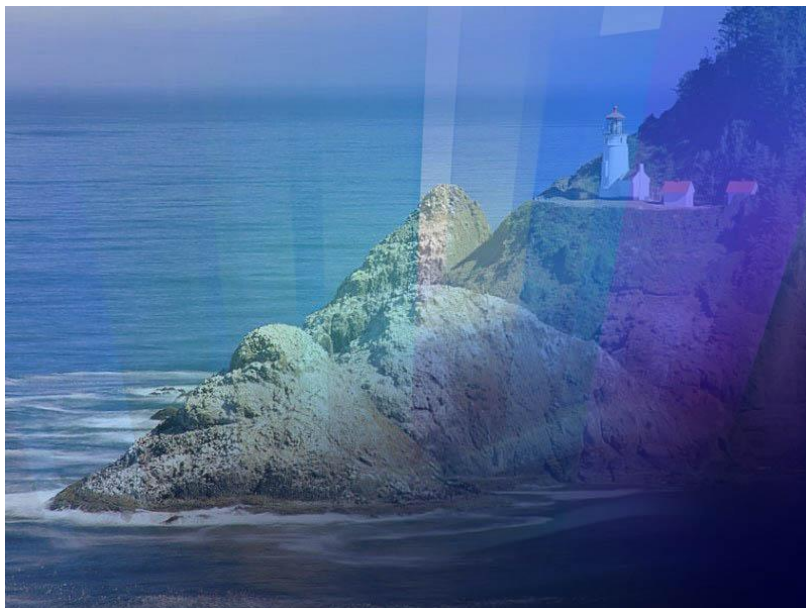
Slika 3

4. Naredni korak je da treba prevu i slike 1 i 2 u otvoreni fajl i to tako da svaka fotografija bude na posebnom sloju.
5. Kada se to odradi onda korisnik može da zatvori slike 1 i 2 i da ih skloni iz radnog prostora programa Photoshop.
6. Treba markirati sloj pod nazivom *Layer 2* i treba aktivirati *Layer > Add Layer Mask > Revel All*.
7. Nakon toga treba aktivirati *Gradient Tool*, a unutar ove komande treba da bude aktivna opcija pod nazivom *Linear Gradient*. A ko se kursorm iša povu e od levo ka desnoj ivici slike, kao rezultat se pojavljuje slika 4.



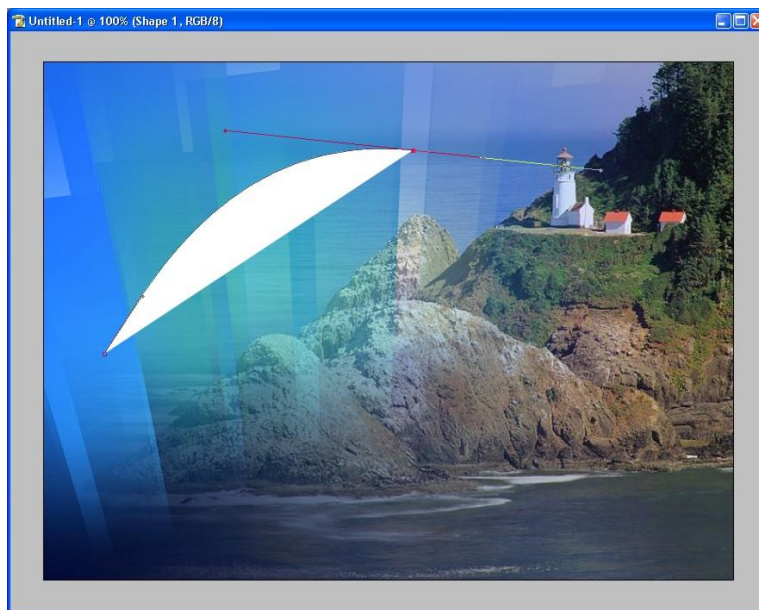
Slika 4

8. Ako se kursor miša povuče iz donjeg desnog ugla ka gornjem levom uglu slike, rezultat se pojavljuje u obliku slike 5.



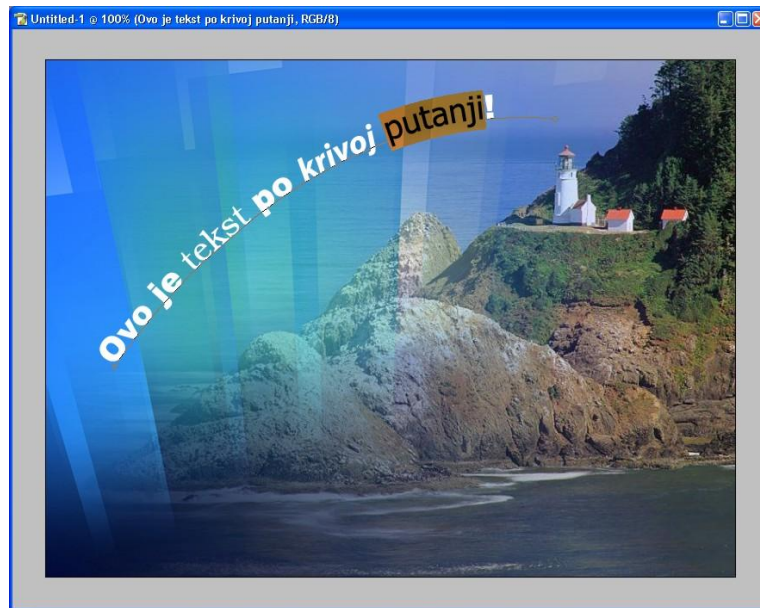
Slika 5

9. Da bi se smestio tekst na fotografiju koji prati odgovarajuću krivu, trebalo bi, najpre, definisati tu krivu putanju. Za to se koristi alatka *Pen Tool* i koristi se kao kod ostalih grafičkih programa za crtanje *Bezier*-ovih krivih. Rezultat je prikazan na slici 6.



Slika 6

10. Nakon toga treba aktivirati alatku *Horizontal Type Tool* i kursorom miša treba prići što bliže ovoj krivoj, kako bi se poetak teksta »vezao« za putanju. U ovom primeru otkucan je tekst »0vo je tekst po krivoj putanji!«.
11. Ako veličina teksta nije odgovarajuća onda treba aktivirati kombinacijom tastera **Ctrl+T** komandu za proizvoljne transformacije kako bi se povećala ili smanjila veličina putanje. Ova komanda utiče samo na oblik i veličinu putanje.
12. Nakon toga korisnik treba da markira tekst i da mu promeni veličinu ili i sam font, ako nije zadovoljan trenutnim izgledom. Na slici 7 prikazan je gore pomenuti tekst gde su određene reči prikazane drugim fontom.



Slika 7

13. Korisnik može malo i da se »igra« sa stilovima i to putem **Layer > Layer Style**. Na donjoj slici (slici 8) prikazana je moguća kombinacija oko ukucanih slova.

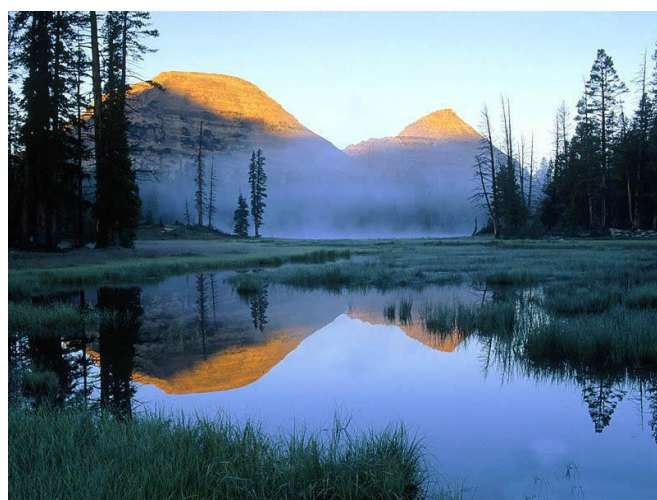


Slika 8

14. Ako se ovo odradi sa slikama 9 i 10, dobija se kao krajnji rezultat slika 11.



Slika 9



Slika 10



Slika 11

15. Ovo je samo jedan od mnogih načina za kreiranje specifičnih i potrebnih slika sa propratnim tekstom. A ko ovek uzme da se "malo igra" unutar programa *Photoshop*, može da napravi sjajne stvari koje može da iskoristi i u nekom drugom programu.

Photoshop CS i ImageReady CS: Jednostavna animacija

Priprema Drganac vetkovi

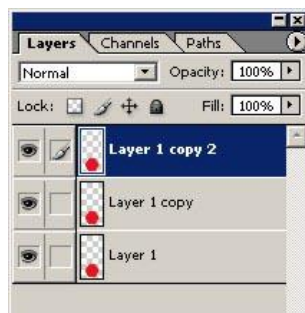
Ovde će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju animacionog GIF-a koji će simulirati lopticu skočicu.. U ovu svrhu koristi se program i Photoshop i Image Ready, i to na kraju je jednostavan način.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Veličina dokumenta neka bude 200 x 400 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, u polju *Background Contents* treba izabrati opciju *Transparent*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Na ovaj način se kreira fajl sa belom pozadinom.
2. Treba podesiti boju *Foreground*. Za *Foreground* je izabrana boja **R:18 G:42 B:225** (plava boja).
3. Treba podesiti boju *Background*. Za *Background* je izabrana boja **R:224 G:29 B:29** (crvena boja).
4. Primenom alatke *Elliptical Marquee Tool* treba definisati kružnu oblast (kružna oblast se definiše ako se drži pritisnut **Shift** taster). Tu oblast treba obojiti *Background* (crvenom) bojom. Rezultat je prikazan na slici 1.



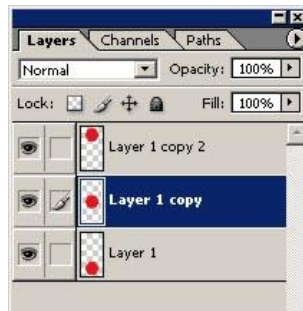
Slika 1

5. Treba markirati sloj *Layer 1* i putem *Layer > Duplicate Layer* napraviti 2 (dve) kopije tog sloja. Na ovaj način se kreiraju slojevi od *Layer 1 copy* do *Layer 1 copy 2*. Sadržina *Layers* dijaloga uz desnu ivicu radnog prostora programa Photoshop prikazana je na slici 2.



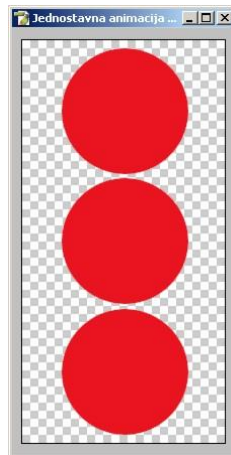
Slika 2

6. U kopijama slojeva treba pomeriti crvenu kružnicu, tako da će u animacionom GIF-u izgledati kao da se kružnica kreće po vertikali. Posle podešavanja položaja crvenih kružnica sadržina *Layers* dijaloga uz desnu ivicu radnog prostora programa Photoshop prikazana je na slici 3.



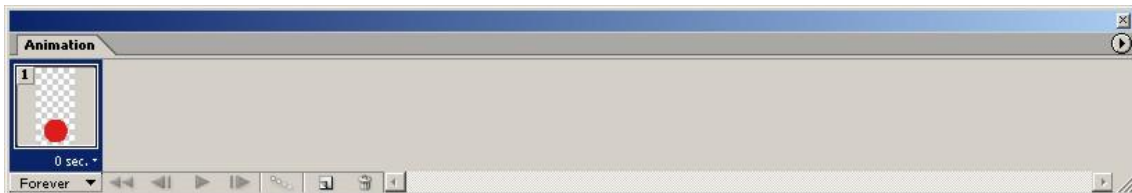
Slika 3

7. Izgled izvornog fajla sa aktivna sva tri sloja je prikazan na slici 4.



Slika 4

8. Treba aktivirati vidljivost prvog *Layer 1* sloja, a isključiti vidljivost ostalih slojeva. Nakon toga treba preći u program *ImageReady* putem **File > Edit in ImageReady**. Kao rezultat se u *Animation* prozoru (aktivira se putem **Window > Animation**) pojavljuje sadržina prvog sloja. Ovo je prikazano na slici 5.



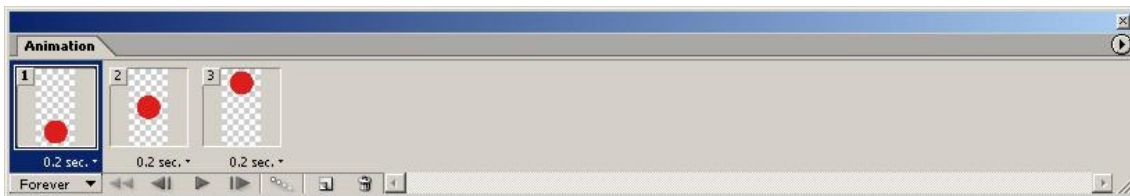
Slika 5

9. Treba aktivirati taster sa malim crnim trouglom u gornjem desnom uglu *Animation* prozora. U meniju koji se pojavljuje treba aktivirati komandu *Make Frames From Layers*. Kao rezultat se pojavljuje slika 6.



Slika 6

10. Nakon toga treba podesiti vremenski odziv svakog frejma, i u ovom slučaju to biti po **0.2** sekunde. Kao rezultat svega ovog izgled *Animation* dijaloga je prikazan na slici 7.



Slika 7

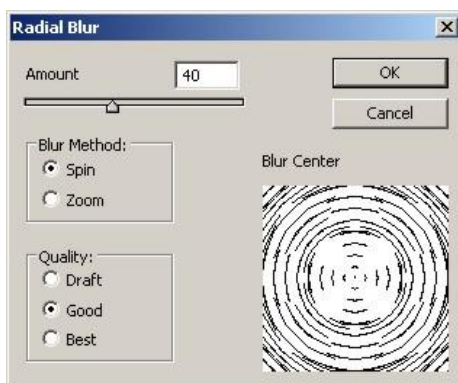
11. U glavnom crtežu, unutar programa Image Ready, treba aktivirati karticu pod nazivom *Optimized* i treba sačekati da program izvrši optimizaciju.
12. Nakon toga treba aktivirati komandu *Save Optimized As* unutar *File* padajućeg menija i zapamtiti ovo kao animacioni GIF. Treba napomenuti da u polju *Save as type* treba izabrati opciju pod nazivom *Images Only (*.gif)*, da bi se sačuvalo nezavisni GIF. Kreirani animacioni GIF je pripojen ovom tekstu.
13. Ovo je samo jedan od načina za kreiranje specifičnih i potrebnih banera, tj. animacionih GIF-ova. Ako neko uvek uzme da se "malo igra" unutar programa *Photoshop*, može da napravi sjajne stvari koje može da iskoristi i u nekom drugom programu, kao što je prikazano.

Photoshop CS2: Efekat vode

Priprema Drganje Cvetkovi

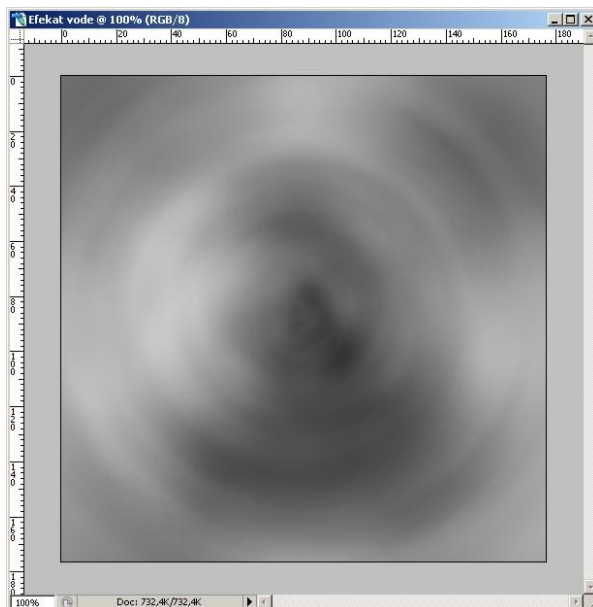
Ovde će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju efekta vode, koji može da bude krajnje zanimljiva. U ovom radu su iskorišteni neki elementi koje Photoshop pruža, a korisniku ostaje da eksperimentiše i da pronađe nova rešenja.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Velicina dokumenta neka bude 500 x 500 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Boja pozadine treba da ostane bela.
2. Pritiskom na taster **D** vrši se resetovanje palete boja na crnu i belu boju.
3. Treba aktivirati *Filter > Render > Clouds*.
4. Sledeći korak je aktiviranje *Filter > Blur > Radial Blur* i parametre treba podesiti kao što je to prikazano na slici 1.



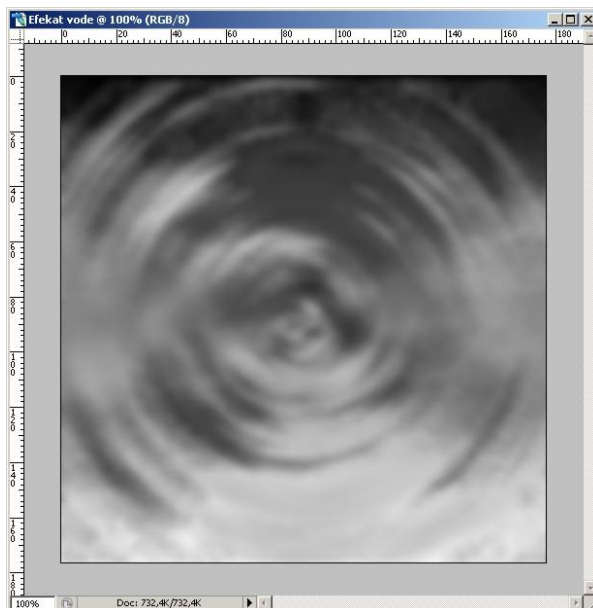
Slika 1

5. Kao rezultat se pojavljuje slika 2.



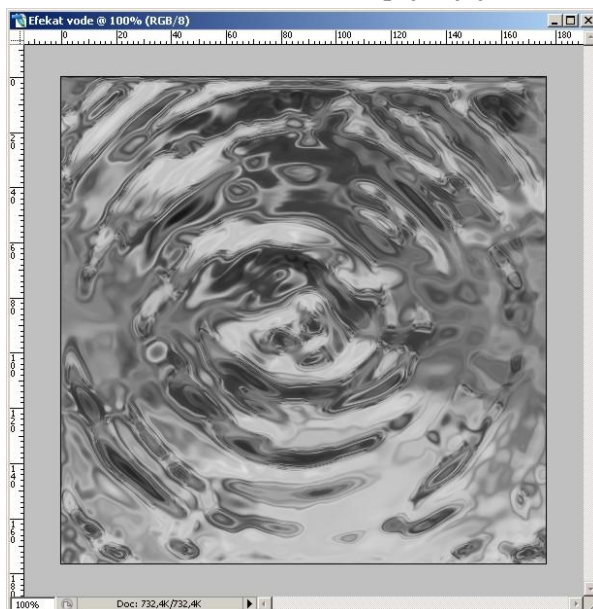
Slika 2

6. Sledeći korak je aktiviranje *Filter > Sketch > Bas Relief* i parametre unutar dijaloga treba podesiti na sledeće vrednosti: **Detail=14**, **Smoothness=10** i **Light=Bottom**. Kao rezultat se pojavljuje slika 3.



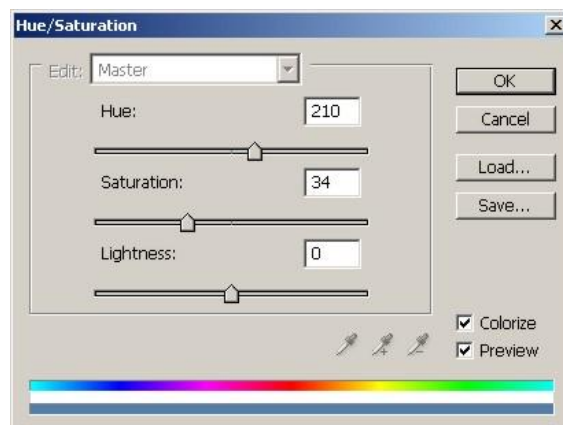
Slika 3

7. Treba aktivirati **Filter > Sketch > Crome** i parametre unutar dijaloga treba podesiti na sledeće vrednosti: **Detail=6** i **Smoothness=3**. Kao rezultat se pojavljuje slika 4.



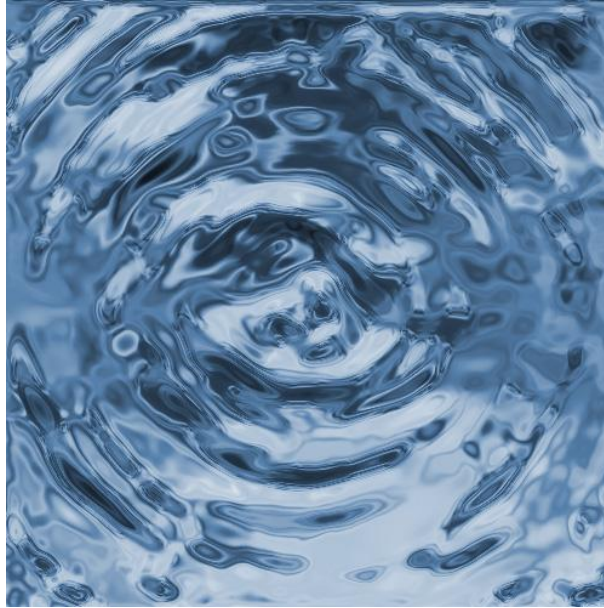
Slika 4

8. Poslednji korak je **Image > Adjustments > Hue/Saturation** i parametre unutar tog dijaloga treba podesiti kao što je prikazano na slici 5.



Slika 5

9. Kao rezultat se pojavljuje slika 6.



Slika 6

10. O vde je prikazana jedna moguća kombinacija kako bi se došlo do jednostavnog efekta vode, ali korisnik ove parametre može proizvoljno da menja kako bi dobio drugačije rezultate.

Photoshop CS2: Efekti na tekstu 02

Priprema Drganog Cvetkovi

Ovdje će biti ukratko objašnjen tri dodatna efekta na ukucanom tekstu: prvi efekat će biti simulacija "krvavog" teksta, drugi efekat će biti simulacija teksta u vatri, a treći efekat će biti simulacija "zalećenog" teksta. Ovi efekti će biti odvojeni i svaki će imati svoj podnaslov.

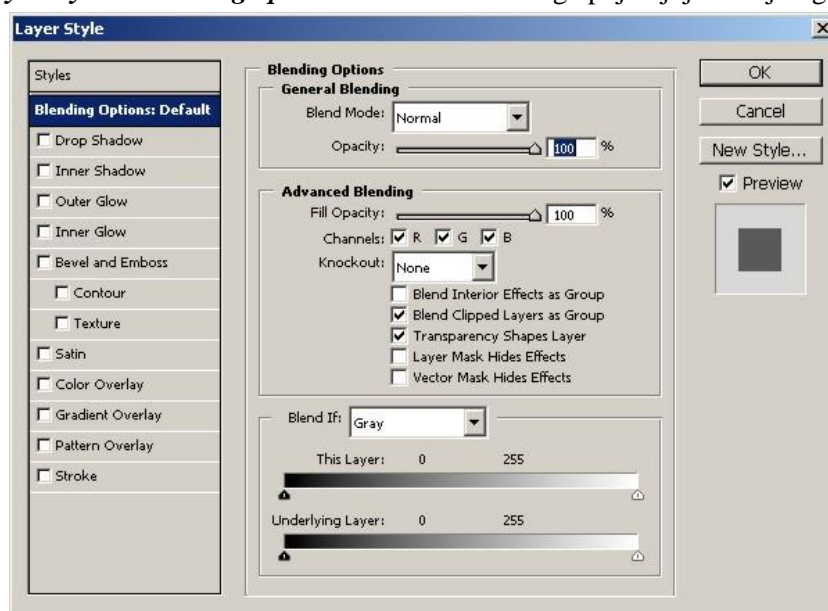
Efekat vode primenjen na tekst

1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Veličina dokumenta neka bude 500 x 300 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u.
2. Treba podesiti da boja pozadine bude crna.
3. Treba ukucati određeni tekst proizvoljnim fontom. Korisnik može putem **Edit > Free Transform** da podesi veličinu i oblik ukucanog teksta (slika 1).



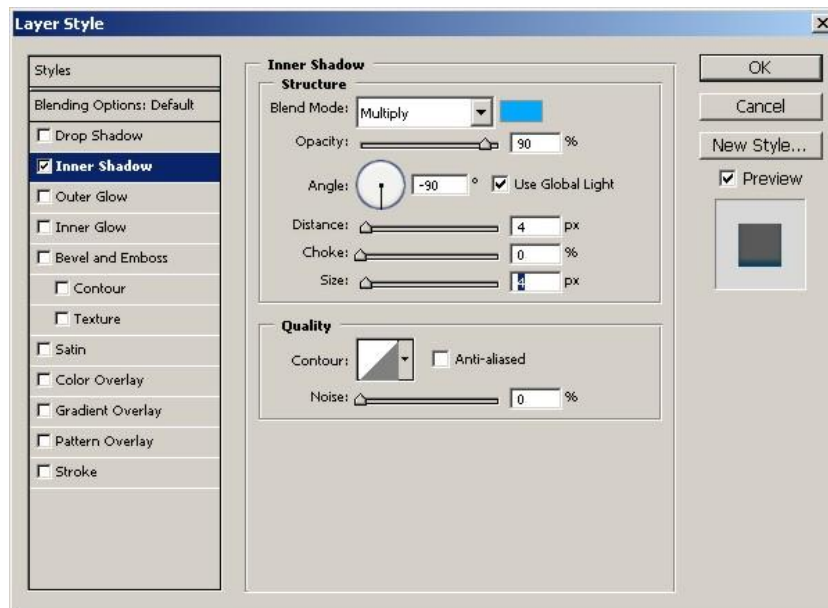
Slika 1

4. Podrazumeva se da je novonastali sloj aktivan i tako treba i da ostane. Sledeći korak je aktiviranje **Layer > Layer style > Blending options**. Kao rezultat ovoga pojavljuje se dijalog kao na slici 2.



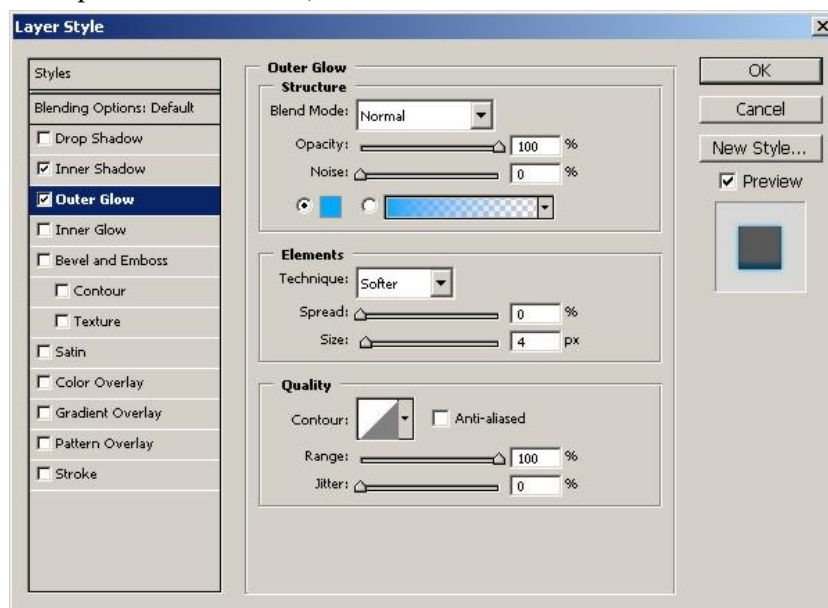
Slika 2

5. Unutar prikazanog dijaloga treba aktivirati opciju *Inner Shadow* i treba podesiti vrednosti parametara unutar tog podmenija kao što je to prikazano na slici 3. Treba napomenuti da su koordinate boje plavog pravougaonika (u nastavku *Blend Mode* polja na slici 3) definisane kao: **R:0 G:169 B: 251**.



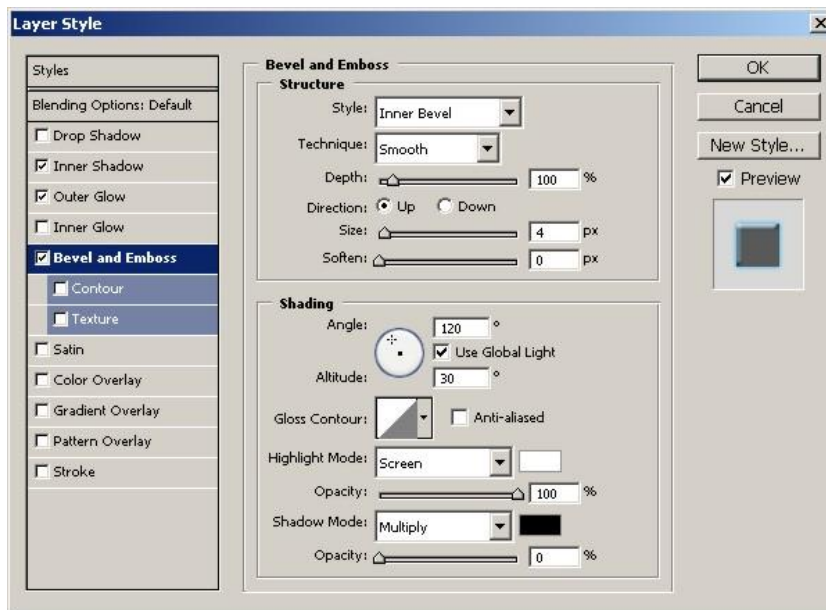
Slika 3

6. Unutar prikazanog dijaloga treba aktivirati opciju *Outer Glow* i treba podesiti vrednosti parametara unutar tog podmenija kao što je to prikazano na slici 4. Treba napomenuti da su koordinate boje plavog pravougaonika (ispod kliza *Noise* na slici 4) definisane kao (iste su koordinate kao u prethodnom koraku): **R:0 G:169 B: 251**.



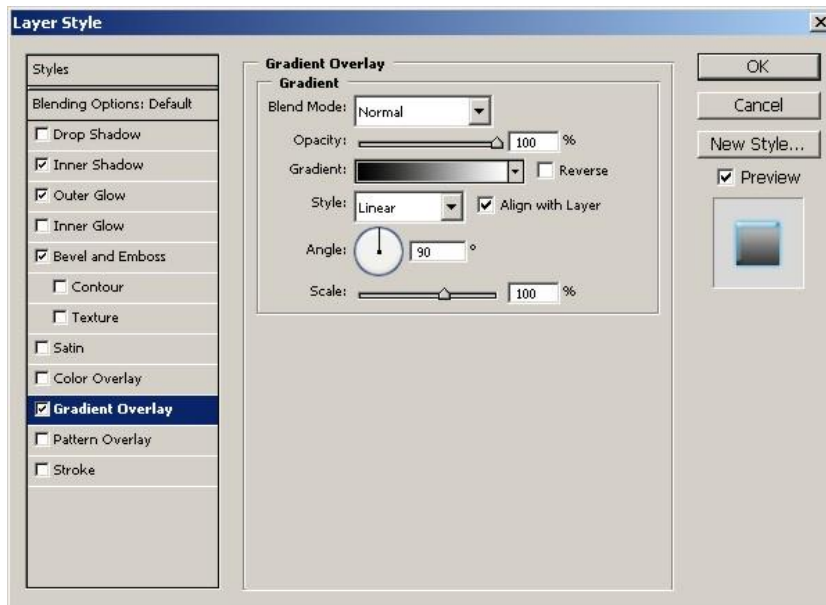
Slika 4

7. Unutar prikazanog dijaloga treba aktivirati opciju *Bevel and Emboss* i treba podesiti vrednosti parametara unutar tog podmenija kao što je to prikazano na slici 5.



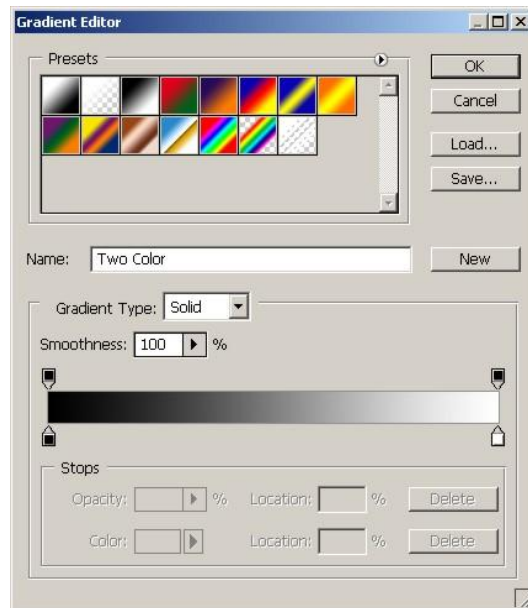
Slika 5

8. Unutar prikazanog dijaloga treba aktivirati opciju *Gradient Overlay* i treba podesiti vrednosti parametara unutar tog podmenija kao što je to prikazano na slici 6.



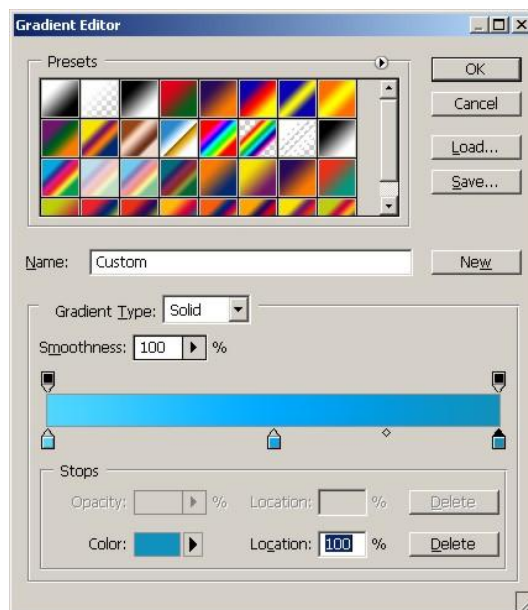
Slika 6

9. Treba podesiti boje gradijentnog prelaza teksta, tako da treba aktivirati levim tasterom miša polje pod nazivom *Gradient*. Kao rezultat ove radnje pojavljuje se poddijalog koji je prikazan na slici 7.



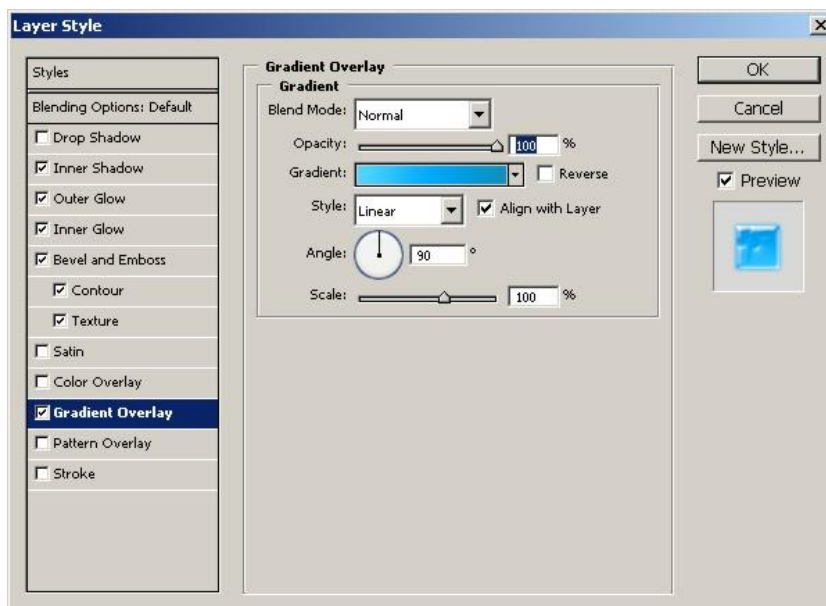
Slika 7

10. Pritiskom na levi donji kliza pod nazivom *Color Stop* aktivira se polje pod nazivom *Color*, ispod kliza a. U nutar ovog polja treba podesiti levu granicu boju na koordinate **R: 80 G: 214 B: 255**. Pritiskom na taster **Alt** (i drži se pritisnut) i prevlačenjem gorepomenutog kliza a na sredinu (opcija *Location: 50%*) formira se kliza na sredini i ti boja ima koordinate: **R: 0 G: 214 B: 255**. I na kraju treba podesiti boju krajnjeg desnog kliza a na koordinate: **R: 16 G: 145 B: 190**. Ova podešavanja su prikazana na slici 8.



Slika 8

11. Poslednji korak je markiranje (aktiviranje) polja pod nazivima: *Inner Glow*, *Contour* i *Texture*, kao što se to vidi na slici 9.



Slika 9

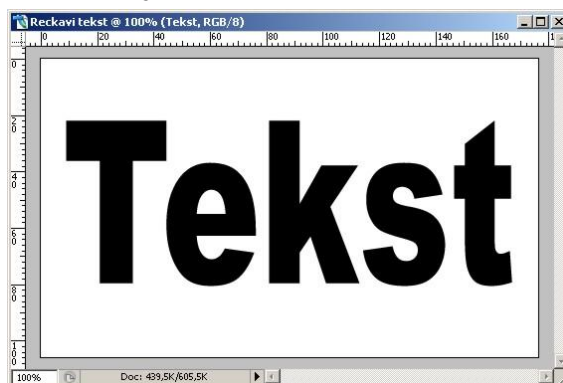
12. Kao rezultat primene ovih podešavanja pojavljuje se slika 10 sa otkucanim tekstom .



Slika 10

Efekat »reckavosti« teksta

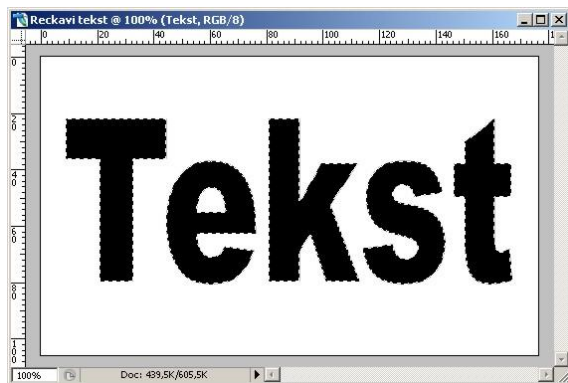
1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Veličina dokumenta neka bude 500 x 300 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude 72 *pixel/inch*-u.
2. Treba podesiti da boja pozadine bude bela.
3. Treba ukucati određeni tekst proizvoljnim fontom. Korisnik može putem **Edit > Free Transform** da podesi veličinu i oblik ukucanog teksta (slika 11).



Slika 11

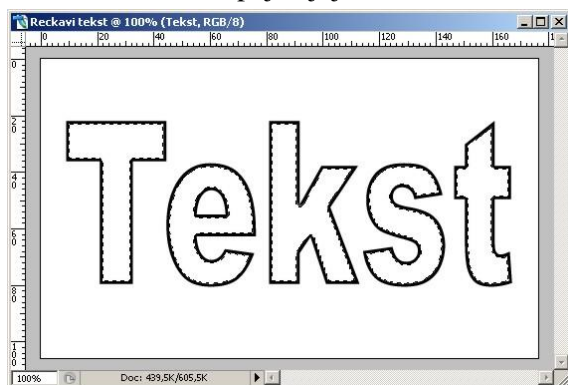
4. Nakon toga treba aktivirati **Layer > Rasterize > Type**.

5. Pritiskom na taster **Ctrl** (i drže i ga pritisnutim) i aktiviranjem levog tastera miša na maloj ikonici sloja sa tekстом vrši se selektovanje teksta. Kao rezultat pojavljuje se slika 12.



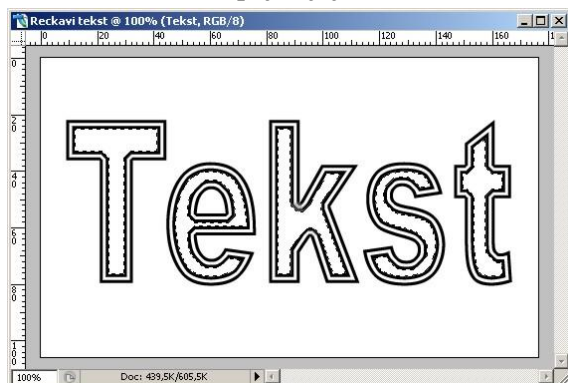
Slika 12

6. Treba aktivirati **Select > Modify > Contract** i treba podesiti, unutar dijaloga, vrednost parametra **Contract by 3 pixels**. Nakon toga treba aktivirati taster **Delete** na tastaturi kako bi se obrisale definisane elektovane oblasti. Kao rezultat pojavljuje se slika 13.



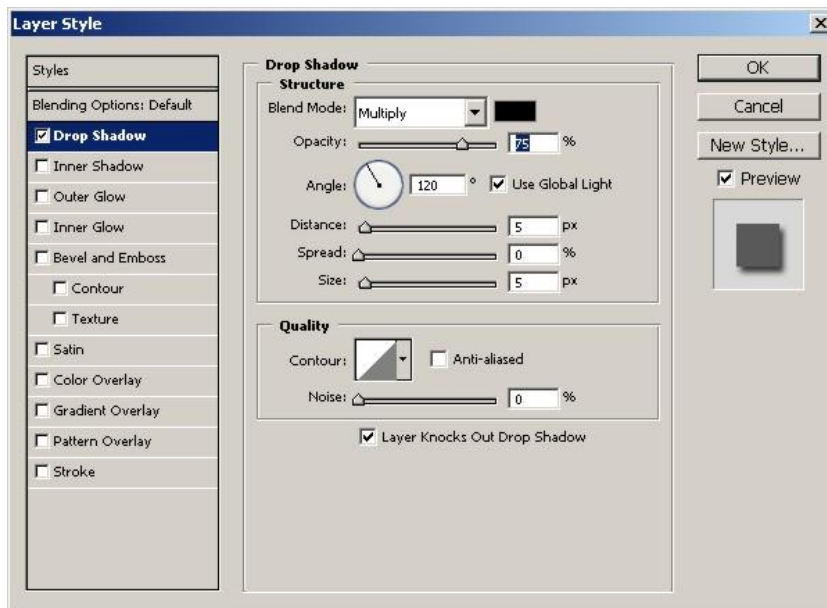
Slika 13

7. Treba aktivirati **Select > Modify > Contract** i treba podesiti, unutar dijaloga, vrednost parametra **Contract by 3 pixels**.
8. Nakon toga selektovane oblasti treba ispuniti crnom bojom putem **Edit > Fill**.
9. Treba aktivirati **Select > Modify > Contract** i treba podesiti, unutar dijaloga, vrednost parametra **Contract by 3 pixels**. Nakon toga treba aktivirati taster **Delete** na tastaturi kako bi se obrisale definisane elektovane oblasti. Kao rezultat pojavljuje se slika 14.

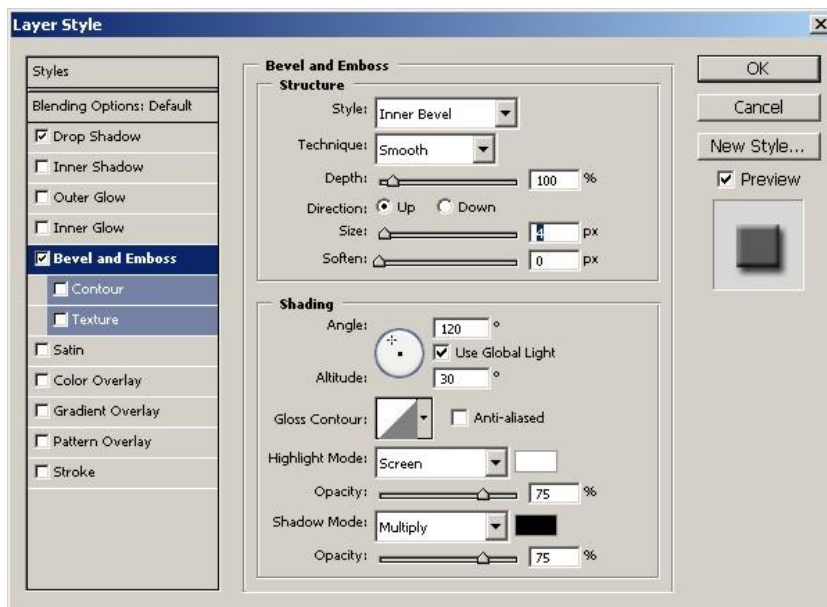


Slika 14

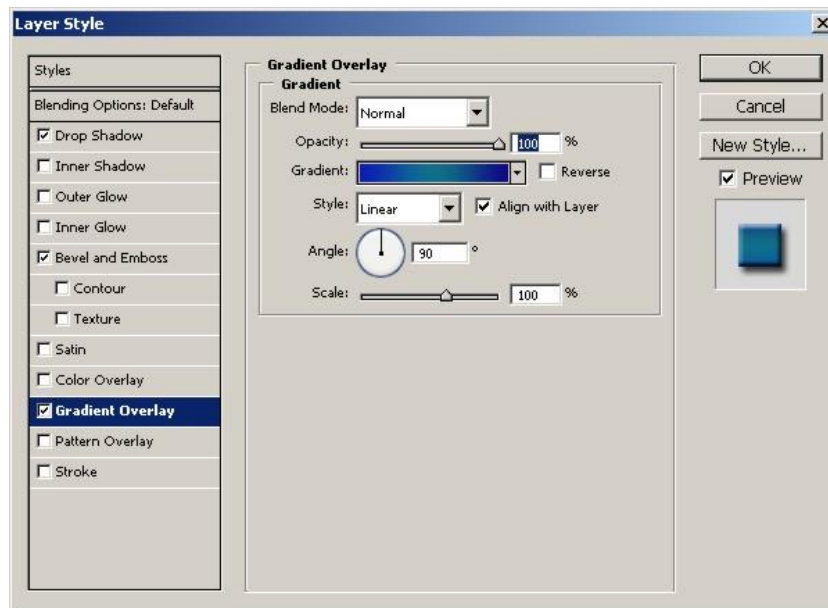
10. Treba poništiti selekciju putem **Select > Deselect**.
11. Nakon toga treba aktivirati **Layer > Layer Style > Blending Options** i unutar odgovarajućih dijaloga (slike 15, 16, 17 i 18) treba podesiti parametre kao što je i prikazano.



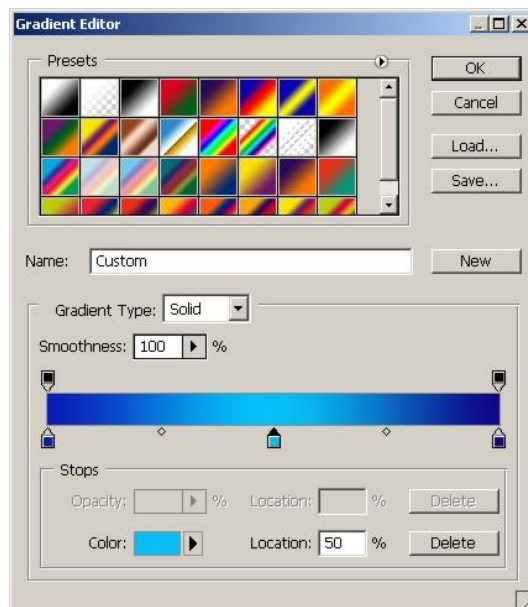
Slika 15



Slika 16



Slika 17



Slika 18

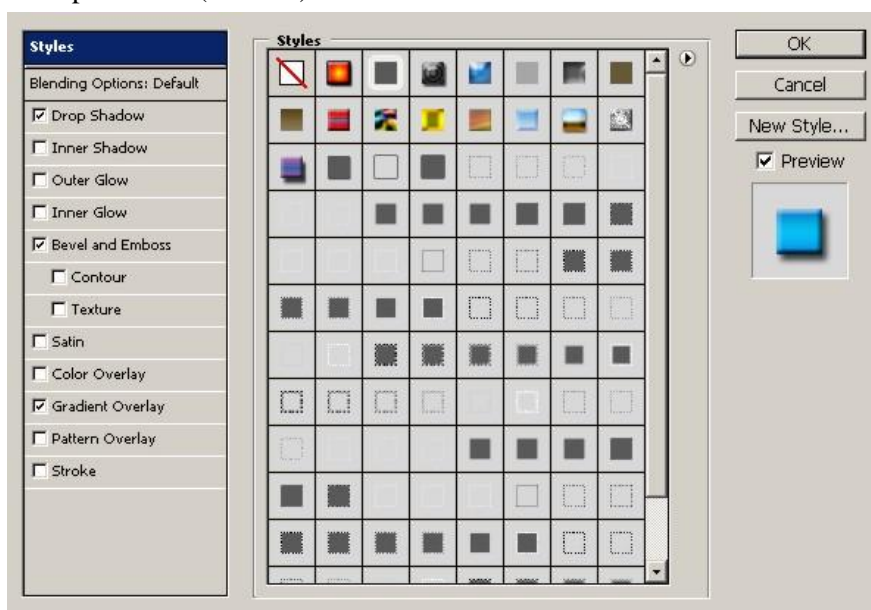
12. Kao rezultat ovog podešavanja pojavljuje se slika 19.

Tekst

Slika 19

13. Može još nešto da se uradi. Treba duplirati sloj sa tekstem i to putem **Layer > Duplicate Layer**. Naziv sloja je proizvoljan.

14. Sa aktivnim novonastalim slojem treba aktivirati **Layer > Layer Style > Blending Options** i unutar dijaloga (u gornjem levom uglu) treba aktivirati karticu **Styles**. Otvara se dijalog gde su prikazani dostupni stilovi (slika 20).



Slika 20

15. U ovoj oblasti treba izabrati **Black 2pt Filled** stil, a ako on nije dostupan onda treba aktivirati mali kružni taster u gornjem desnom uglu i iz ponu enog spiska treba aktivirati **Dotted Strokes** stil. U nu tar tog stila nalazi se traženo rešenje. Kao rezultat prim ene ovog stila pojavljuje se slika 21.

Tekst

Slika 21

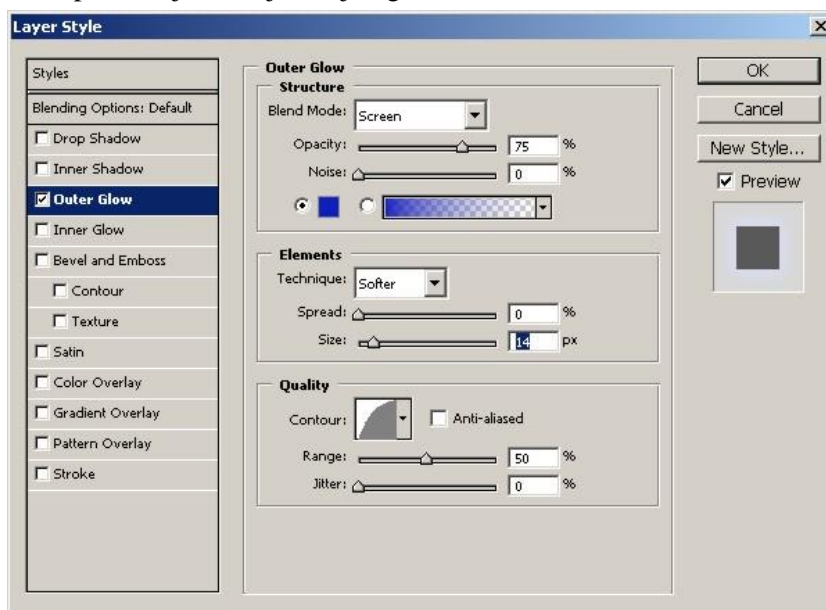
Efekat "elek tri nog" teksta

1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). V eli ina dokum enta neka bude 500 x 300 piksela, a u polju **Mode** treba izabrati opciju **RGB Color**, a rezolucija bi trebala da bude **72 pixel/inch**-u.
2. Treba podesiti da boja pozadine bude crna.
3. Treba ukucati odre eni tekst proizvoljnim fontom. Korisnik može putem **Edit > Free Transform** da podesi veli inu i oblik ukucanog teksta (slika 22).

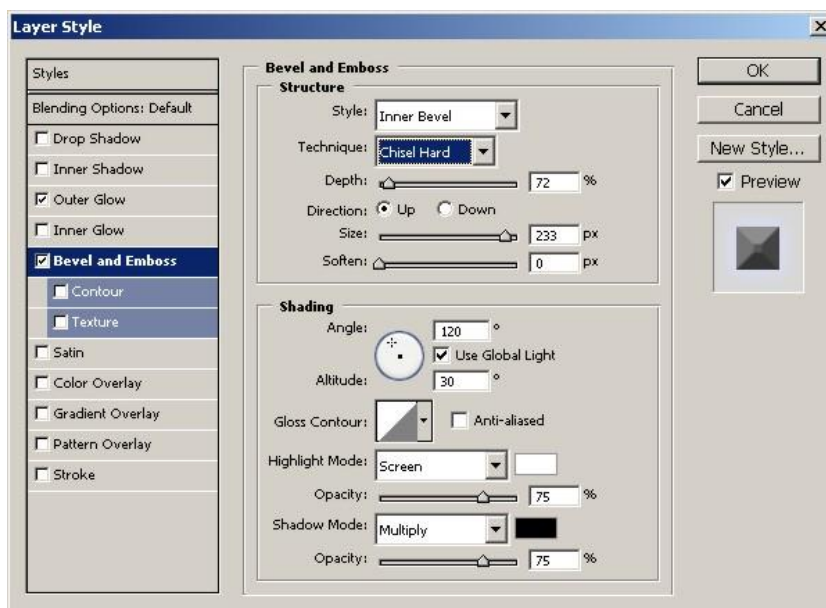


Slika 22

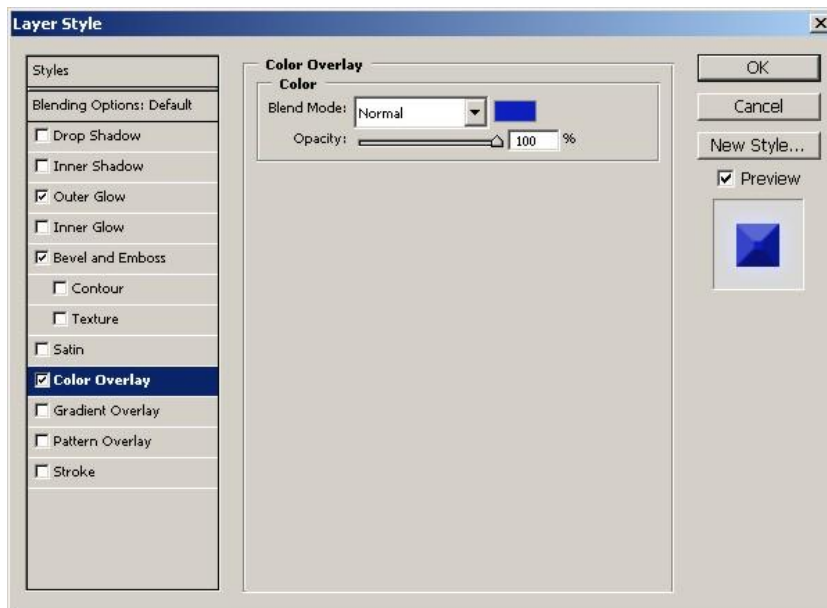
4. Nakon toga treba aktivirati **Layer > Layer Style > Blending Options** i unutar odgovaraju ih dijaloga (slike 23, 24, 25, 26 i 27) treba podesiti parametre kao što je i prikazano. Treba napomenuti da su koordinate tamnoplave boje u donjim dijalozima **R: 14 G: 31 B: 194**, a koordinate svetloplave boje u donjem dijalogu **R: 16 G: 236 B: 250**.



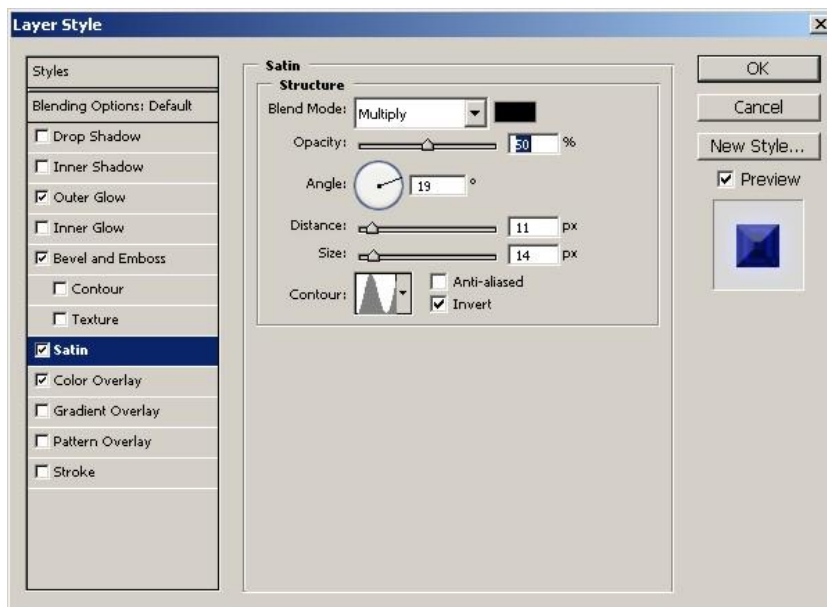
Slika 23



Slika 24



Slika 25



Slika 26



Slika 27

5. Kao rezultat ovog podešavanja pojavljuje se slika 28.



Slika 28

11. Ovo su neka rešenja, a korisniku se ostavlja na volju da proba neke svoje varijante i svoja podešavanja, za sva tri efekta.
 12. Ako se poređaju dobijene slike vide se međusobni efekti.

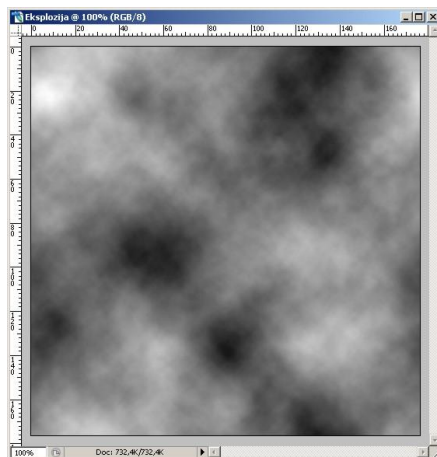


Photoshop CS2: Eksplozija

Priprema Drganje Cvetkovi

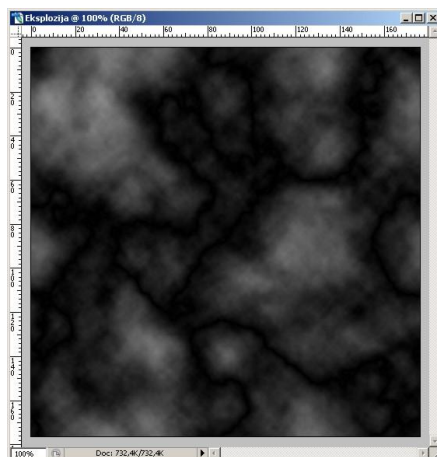
Ovo će biti ukratko objašnjen put kako kreirati efekta eksplozije, koji je, u ovom slučaju, izgleda kao da »pliva« u vodi.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Velicina dokumenta neka bude 500 x 500 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *75 pixel/inch*-u.
2. Pritiskom na taster **D** treba vratiti uobičajeno setovanje boja unutar radnog okruženja ovog programa, a to je: *Foreground* boja je crna, a *Background* boja je bela.
3. Sledeći korak je aktiviranje *Filters > Render > Clouds*. Kao rezultat se pojavljuje slika 1.



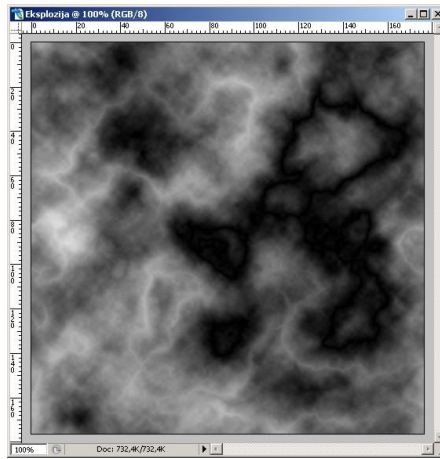
Slika 1

4. Nakon toga trebalo bi aktivirati *Filters > Render > Difference Clouds*. Kao rezultat se pojavljuje slika 2.



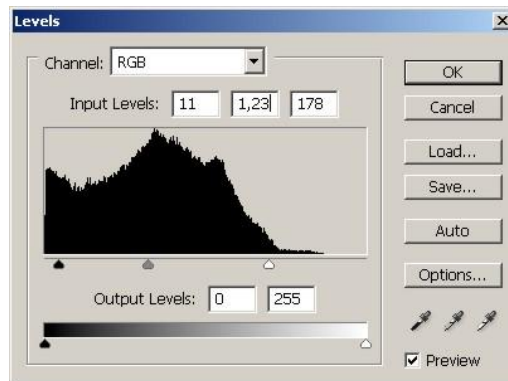
Slika 2

5. Treba aktivirati kombinaciju tastera **Ctrl+F** tri puta kako bi se pomenuti filter *Difference Clouds* primenio na datu sliku tri puta. Rezultat ovog je prikazan na slici 3.



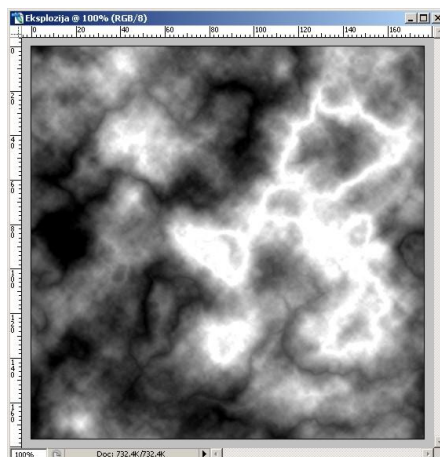
Slika 3

6. Sledeći korak je aktiviranje **Image > Adjustments > Levels**. Ova komanda može da se aktivira i istovremenim pritiskom na tastere **Ctrl+L**. U nutar datog dijaloga treba podesiti parametre kao što su podešeni na slici 4.



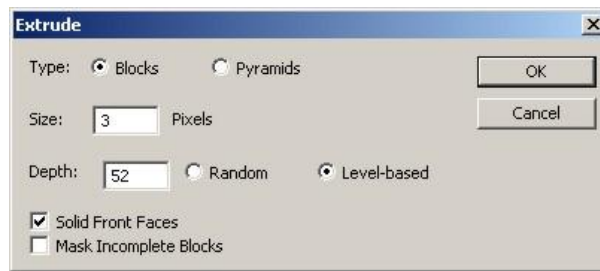
Slika 4

7. Sledeći korak je aktiviranje **Image > Adjustments > Invert**. Ova komanda može da se aktivira i istovremenim pritiskom na tastere **Ctrl+I**. Kao rezultat ovoga pojavljuje se slika 5.



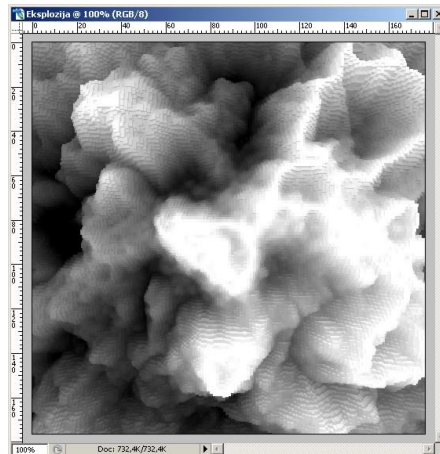
Slika 5

8. U sledećem koraku treba aktivirati **Filters > Stylize > Extrude** i u pripadajućem dijalogu treba podesiti parametre kao što je to prikazano na slici 6.



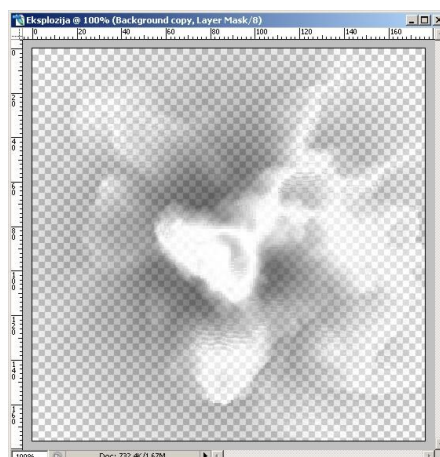
Slika 6

9. Kao rezultat primene ovog filtra pojavljuje se slika 7.



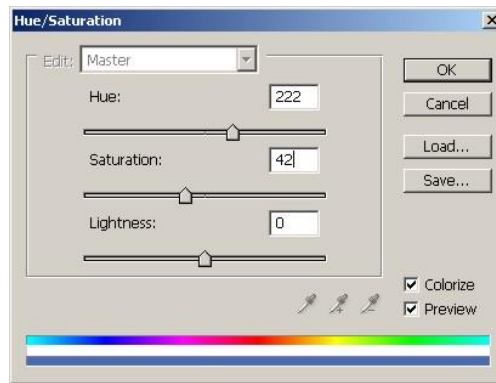
Slika 7

10. Treba jedini postojeći sloj iskopirati putem **Layer > Duplicate Layer**. Nakon novog sloja može da bude proizvoljan.
11. Treba aktivirati novi sloj i unutar njega treba aktivirati taster **Add a layer mask** koji se nalazi u donjem delu dijaloga sa slojevima, uz desnu ivicu ekrana.
12. Treba isključiti vidljivost prvog sloja (ređe o sloju *Backgrounds*) da bi se videlo šta se radi.
13. Vidljiva je samo kopija sloja i aktiviranu masku tog sloja treba ispuniti gradijentnom raspodelom crne i bele boje, i to radijalna raspodela od centra slike. Znači treba aktivirati **Gradient Tool** i treba izabrati **Black, White** boje sa **Radial Gradient** ispunom. Kao rezultat ovoga pojavljuje se slika 8.



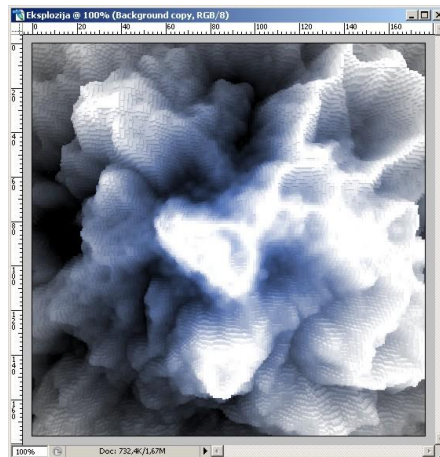
Slika 8

14. Treba aktivirati vidljivost i prvog sloja. Sa aktivnom kopijom sloja treba aktivirati komandu putem **Image > Adjustments > Hue/Saturation** (ili pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+U**) i u praidajućem dijalogu treba podesiti parametre kao što je to prikazano na slici 9.



Slika 9

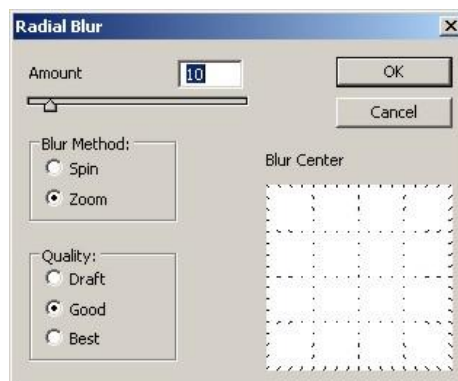
15. Kao rezultat ovoga pojavljuje se slika 10.



Slika 10

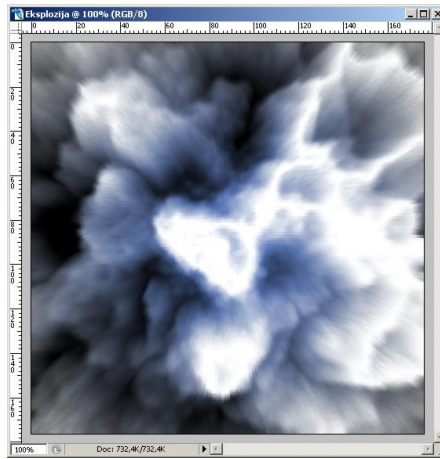
16. Sledeći korak je spajanje postojećih slojeva u jedan i to se obavlja putem **Layer > Flatten Image**.

17. Na sliku treba primeniti filter **Filter > Blur > Radial Blur** i u pripadajućem dijalogu treba podesiti parametre kao što je to prikazano na slici 11.



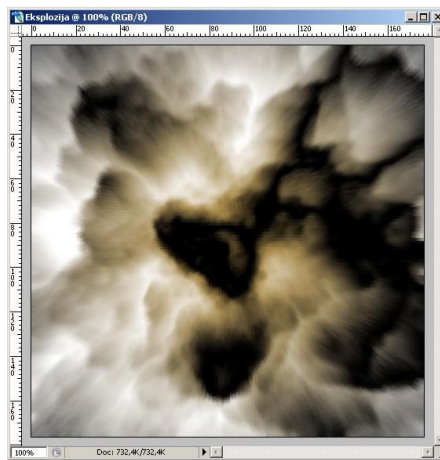
Slika 11

18. Kao rezultat ovog podešavanja i aktiviranja pomoćnog tog **Blur** filtra pojavljuje se slika 12.



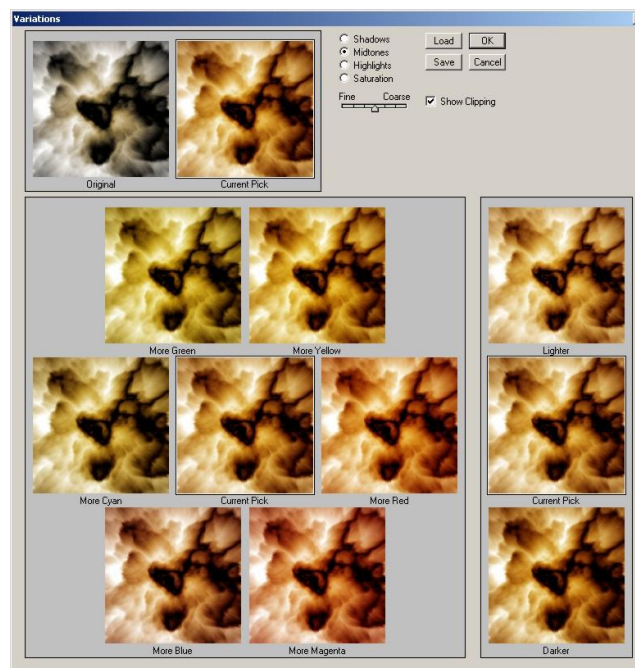
Slika 12

19. Sledeći korak je aktiviranje **Image > Adjustments > Invert**. Ova komanda može da se aktivira i istovremenim pritiskom na tastere **Ctrl+I**. Kao rezultat pojavljuje se slika 13.



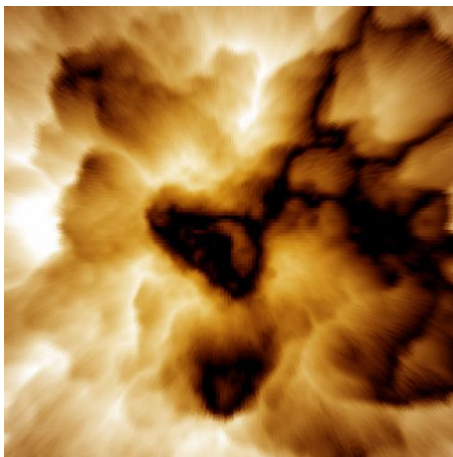
Slika 13

20. Sledeći korak je aktiviranje **Image > Adjustments > Variations** i unutar dijaloga (slika 14) treba tri puta aktivirati polja **More Yellow** i **More Red**.



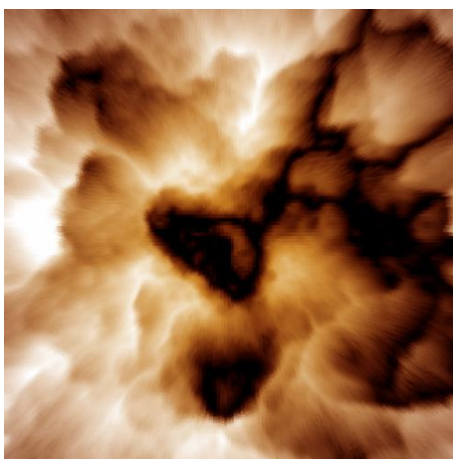
Slika 14

21. Kao rezultat se pojavljuje slika 15.



Slika 15

22. Ako se ovek malo »igra« u gorepomenutom dijalogu može da dođe i do izgleda eksplozije koji je prikazan na slici 16.



Slika 16

23. Ovo su samo neka podešavanja i neke opcije. Korisnik može da izabere šta želi, tako da rezultati mogu da budu krajnje neekvivalentni.

Photoshop CS2: Kiša

Priprema Drganog Cvetkovi

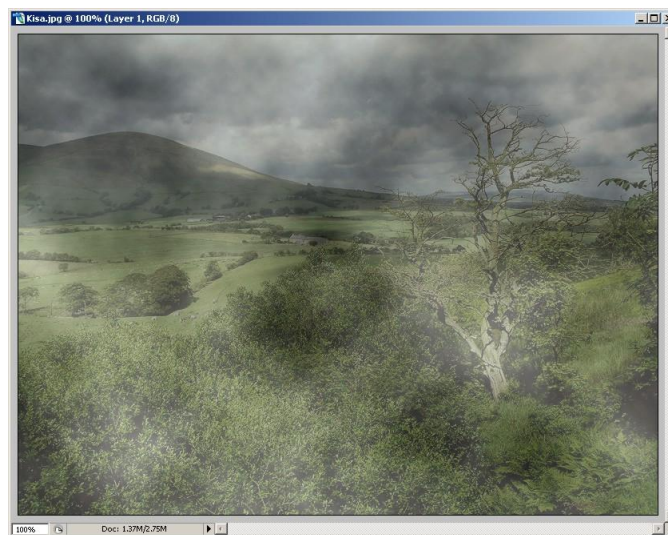
Ovdje će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju kiše na teknoj slici. U ovom radu su iskoristeni neki elementi koje Photoshop pruža, a korisniku ostaje da eksperimentira i da pronađe nova rešenja.

1. Najpre treba učitati u Photoshop sliku koju treba »preurediti« da na njoj pada kiša. U ovom slučaju to je slika pod nazivom *Kisa* i prikazana je na slici 1.



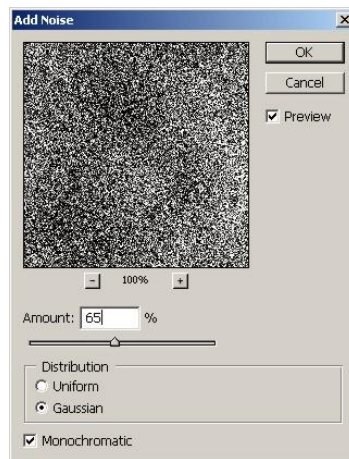
Slika 1

2. Treba kreirati novi sloj i to je najbolje aktiviranjem ikonice *Create a new layer* unutar *Layers* kartice. Novoformirani sloj treba markirati da bude aktivan.
3. Treba aktivirati **Filter > Render > Clouds**. U *Layers* kartici u meniju *Opacity* treba smanjiti vrednost na **65%**. Kao rezultat pojavljuje se slika 2.



Slika 2

4. Treba aktivirati **Filter > Noise > Add Noise** i unutar dijaloga treba podesiti parametre kako je to prikazano na slici 3.



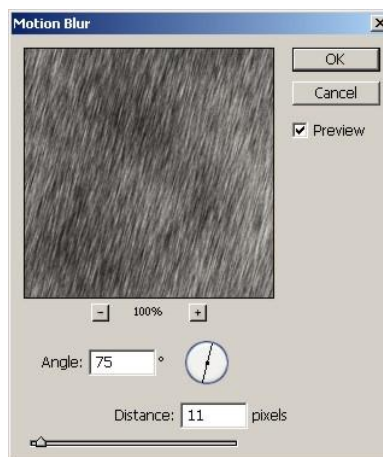
Slika 3

5. Kao rezultat primene ovih podešavanja slika ima izgled kako je to prikazano na slici 4.



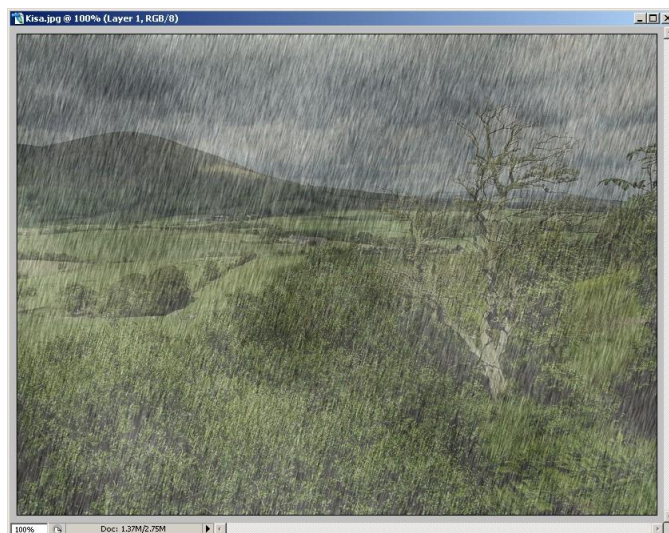
Slika 4

6. Sledi aktiviranje **Filter > Blur > Motion Blur** i unutar dijaloga treba podesiti parametre kako je to prikazano na slici 5.



Slika 5

7. Kao rezultat primene ovih podešavanja slika ima izgled kako je to prikazano na slici 6.



Slika 6

- U padaju o j listi *Set the blending mode for the layer* u *Layers* kartici za aktivan Layer 1 treba izabrati opciju *Screen*. Kao rezultat se pojavljuje slika 7.



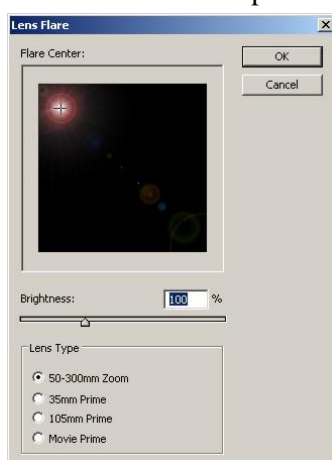
- O vde je prikazana jedna m ogu a kom binacija kako bi se došlo do kiše na postoje o j slici, ali korisnik ove param etre m ože proizvoljno da m enja kako bi dobio druga ije rezultate.

Photoshop CS2: Nova šara

Priprema Drganog Cvetkovi

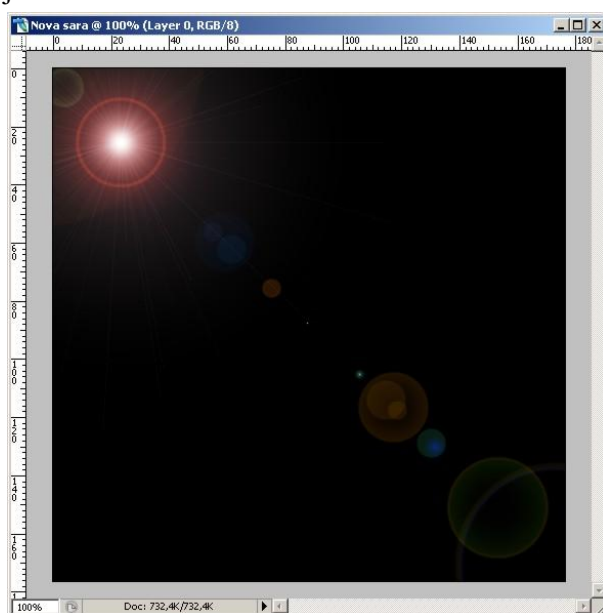
Ovo će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju šare, koja može da bude krajnje zanimljiva. U ovom radu su iskorišteni neki elementi koje Photoshop pruža, a korisniku ostaje da eksperimentiše i da pronađe nova rešenja.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Velicina dokumenta neka bude 500 x 500 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch-u*. Boja pozadine treba da ostane bela.
2. Pozadinu treba ispuniti crnom bojom putem *Edit > Fill*.
3. Pritiskom na taster **D** vrši se resetovanje palete boja na crnu i belu boju.
4. Sledeći korak je kreiranje novog sloja putem *Layer > New > Layer From Background*. Usvojiti sve ponuđene opcije i sa **OK** zatvoriti dijalog.
5. Treba aktivirati *Filter > Render > Lens Flare* i treba podesiti parametre kao na slici 1.



Slika 1

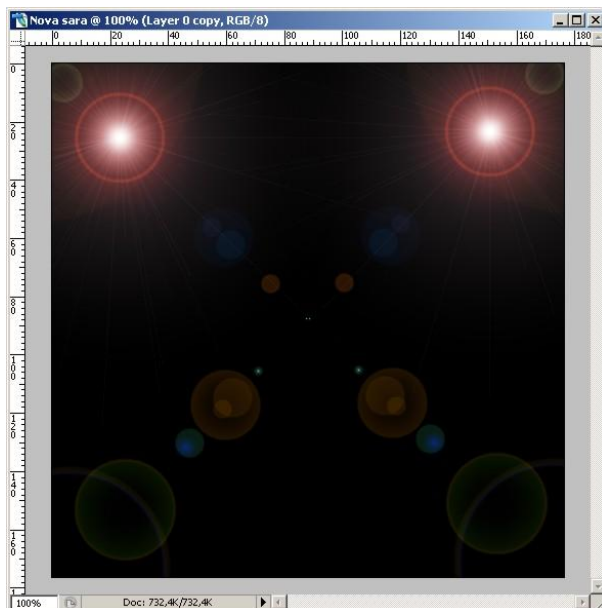
6. Kao rezultat pojavljuje se slika 2.



Slika 2

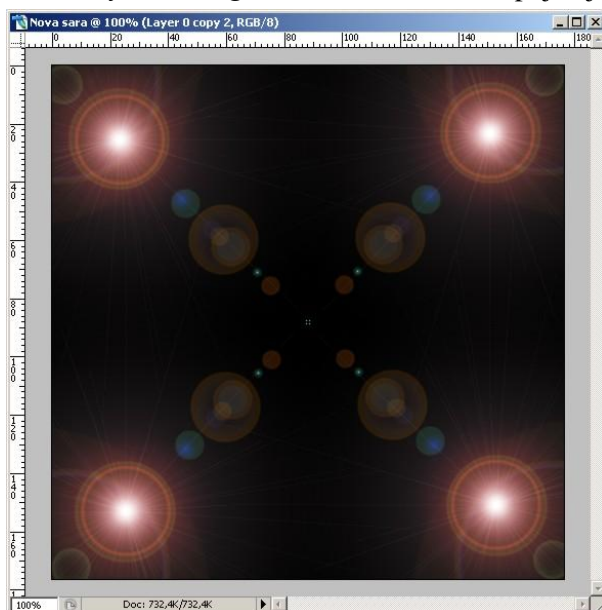
7. Aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+J** treba iskopirati aktivni sloj i treba ga aktivirati.
8. Nakon toga treba aktivirati *Edit > Transform > Rotate 90 CW*.
9. Sledeći korak je aktiviranje *Screen* opcije u padajućem meniju *Set the blending mode for the layer* (gornji levi ugao *Layer* kartice uz desnu ivicu ekrana)

10. Nakon toga treba aktivirati **Layer > Merge Visible**. Kao rezultat pojavljuje se slika 3.



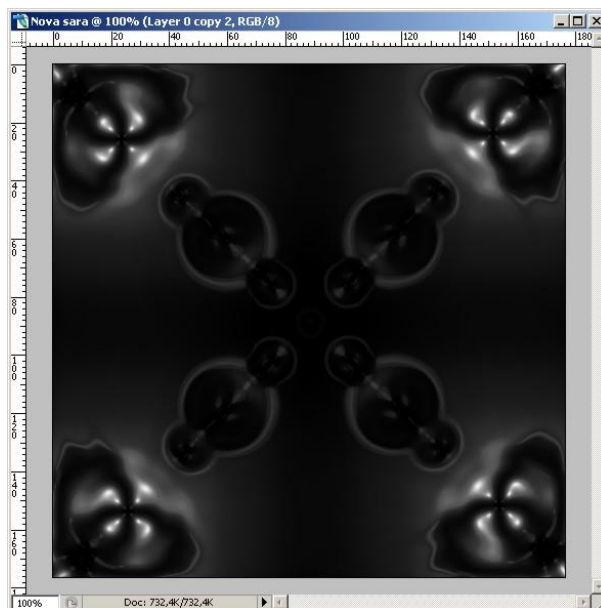
Slika 3

11. Aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+J** treba iskopirati aktivni sloj i treba ga aktivirati.
12. Nakon toga treba aktivirati **Edit > Transform > Rotate 180**.
13. Sledeći korak je aktiviranje **Screen** opcije u padajućem meniju **Set the blending mode for the layer** (gornji levi ugao **Layer** kartice uz desnu ivicu ekrana)
14. Nakon toga treba aktivirati **Layer > Merge Visible**. Kao rezultat pojavljuje se slika 4.



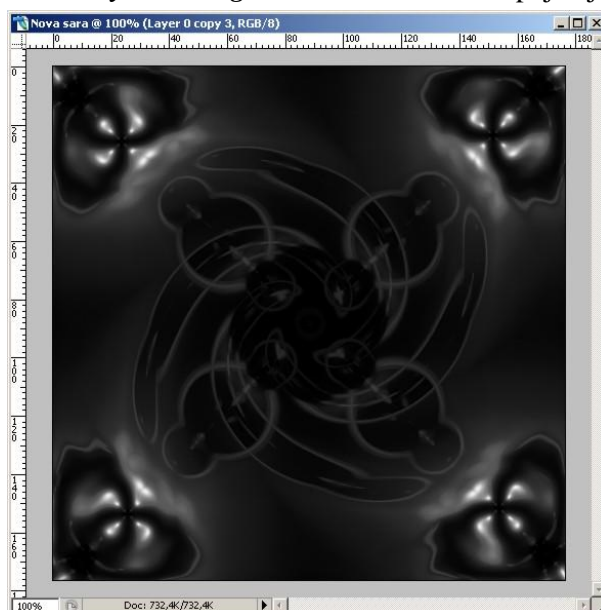
Slika 4

15. Sledeći korak je aktiviranje **Filter > Sketch > Chrome** i unutar tog dijaloga treba podesiti parametre na sledeće vrednosti: **Detail=5** i **Smoothness=10**. Kao rezultat se pojavljuje slika 5.



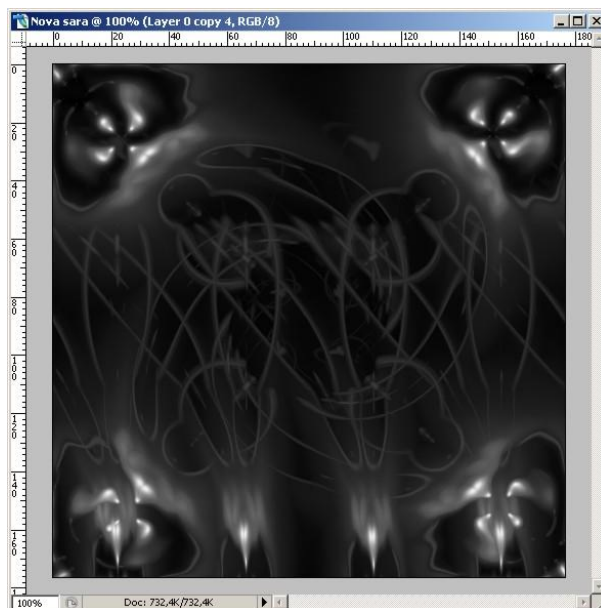
Slika 5

16. Aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+J** treba iskopirati aktivni sloj i treba ga aktivirati.
17. Sledeći korak je aktiviranje **Filter > Distort > Twirl** i unutar tog dijaloga treba podesiti parametar **Angle** na sledeću vrednost: **Angle=260**.
18. Sledeći korak je aktiviranje **Lighten** opcije u padajućem meniju **Set the blending mode for the layer** (gornji levi ugao **Layer** kartice uz desnu ivicu ekrana)
19. Nakon toga treba aktivirati **Layer > Merge Visible**. Kao rezultat pojavljuje se slika 6.



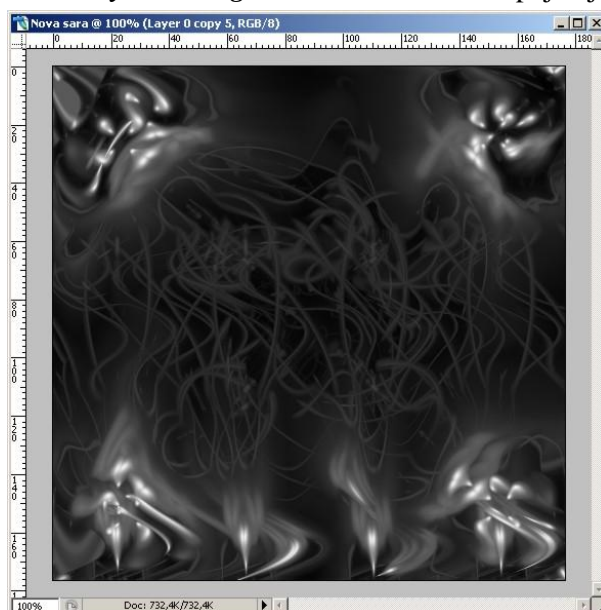
Slika 6

20. Aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+J** treba iskopirati aktivni sloj i treba ga aktivirati.
21. Sledeći korak je aktiviranje **Filter > Distort > Polar Coordinates** i unutar tog dijaloga treba aktivirati opciju **Polar to Rectangular**.
22. Sledeći korak je aktiviranje **Lighten** opcije u padajućem meniju **Set the blending mode for the layer** (gornji levi ugao **Layer** kartice uz desnu ivicu ekrana)
23. Nakon toga treba aktivirati **Layer > Merge Visible**. Kao rezultat pojavljuje se slika 7.



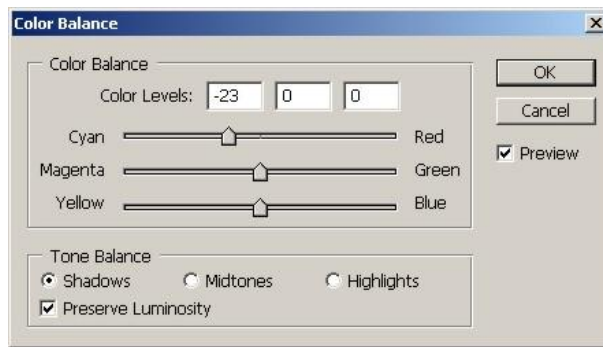
Slika 7

24. Aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+J** treba iskopirati aktivni sloj i treba ga aktivirati.
25. Sledeći korak je aktiviranje **Filter > Distort > Wave** i unutar tog dijaloga ne treba menjati vrednosti parametara. Treba aktivirati 5 (pet) puta taster **Randomize** unutar tog dijaloga.
26. Sledeći korak je aktiviranje **Lighten** opcije u padajućem meniju **Set the blending mode for the layer** (gornji levi ugao **Layer** kartice uz desnu ivicu ekrana)
27. Nakon toga treba aktivirati **Layer > Merge Visible**. Kao rezultat pojavljuje se slika 8.

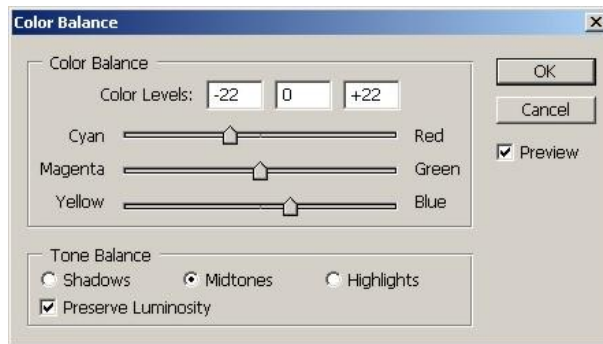


Slika 8

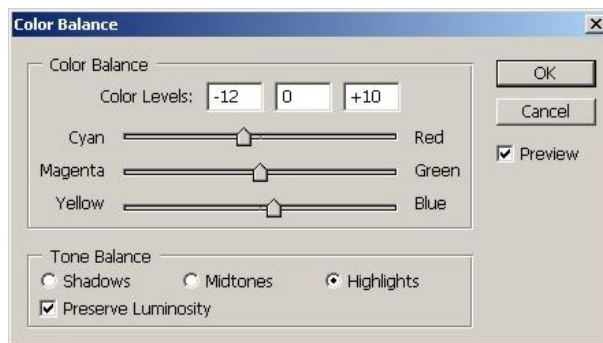
28. Treba aktivirati **Image > Adjustments > Color Balance** i treba podesiti parametre kao što je to prikazano na slikama 9, 10 i 11.



Slika 9

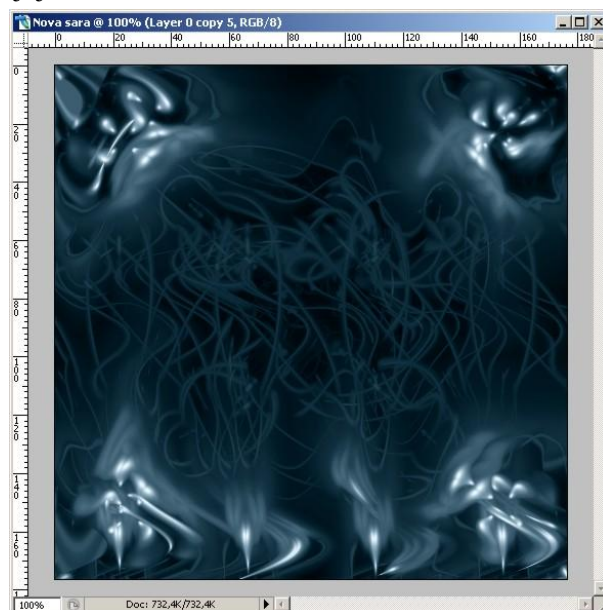


Slika 10



Slika 11

29. Kao rezultat se pojavljuje slika 12.



Slika 12

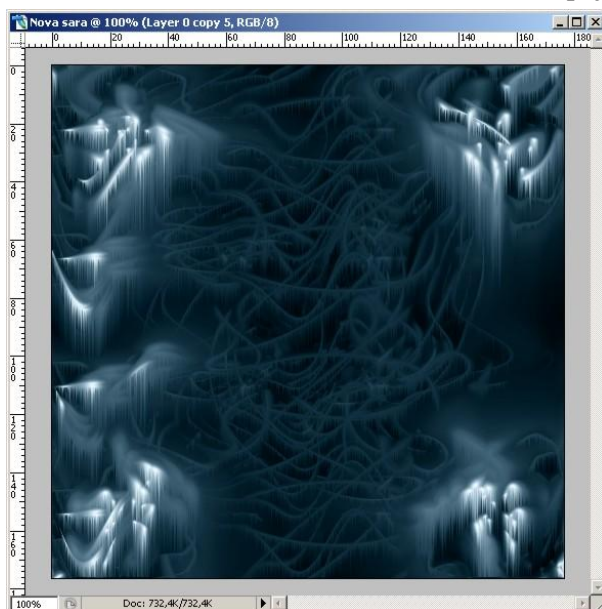
30. Slede i korak je **Image > Rotate Canvas > 90 CW**.

31. Nakon toga treba aktivirati **Filter > Stylize > Wind** i parametre unutar dijaloga treba podesiti kao što je to prikazano na slici 13.



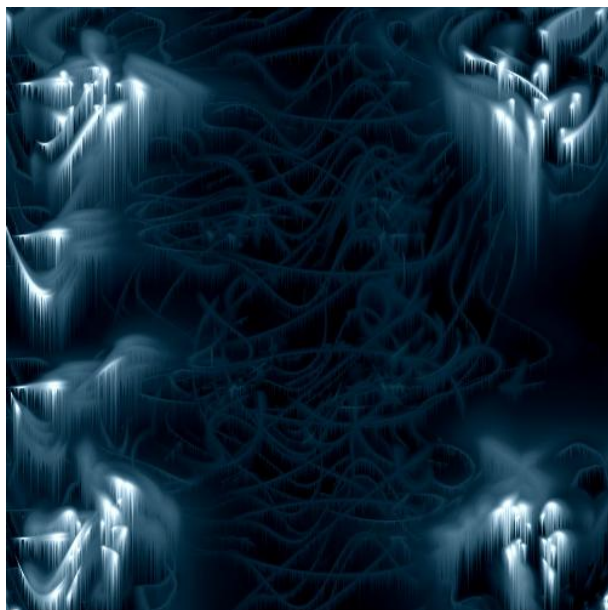
Slika 13

32. Sledeći korak je **Image > Rotate Canvas > 90 CCW**. Kao rezultat se pojavljuje slika 14.



Slika 14

33. Poslednji korak je aktiviranje **Image > Adjustments > Brightness/Contrast** i u dijalogu treba podesiti parametre na sledeće vrednosti: **Brightness= -12** i **Contrast= +22**. Kao rezultat se pojavljuje slika 15.



Slika 15

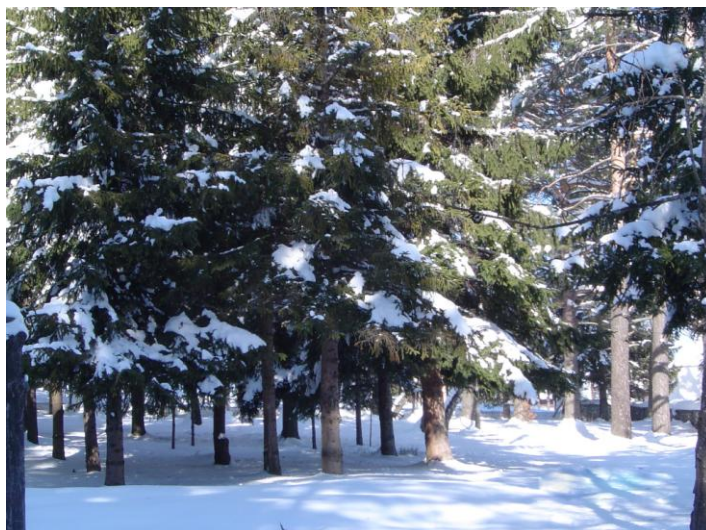
34. O vde je prikazana jedna moguća kombinacija kako bi se došlo do šare, ali korisnik ove parametre može proizvoljno da menja kako bi dobio drugačije rezultate.

Photoshop CS2: Slika u tekstu

Priprema Drganog Cvetkovi

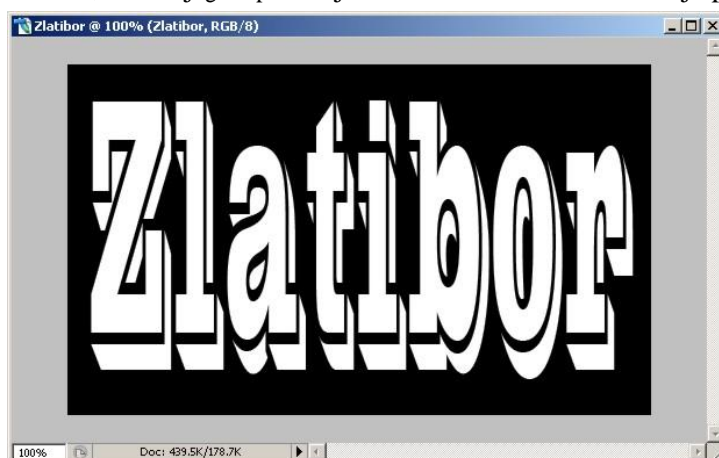
Ovdje će biti ukratko objašnjen put kako kreirati tekst koji će u sebi sadržavati i neku sliku. U ovom radu su iskorišteni neki elementi koje Photoshop pruža, a korisniku ostaje da eksperimentira i da pronađe nova rešenja.

1. Najpre treba učitati u Photoshop sliku koju treba ubaciti u tekst. U ovom slučaju to je slika 1 koja je slikana na Zlatiboru tokom prošle zime.



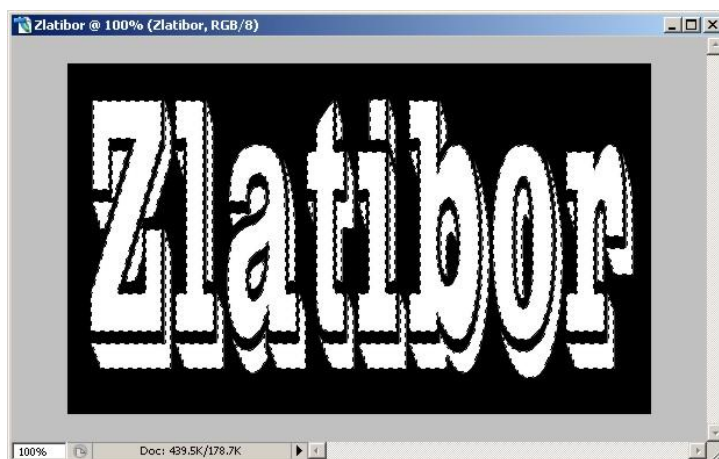
Slika 1

2. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Veličina dokumenta neka bude 500 x 300 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Boja pozadine treba da ostane bela.
3. Komandom *Edit > Fill* treba obojiti pozadinu novog dokumenta crnom bojom.
4. Pritiskom na taster **D** vrši se resetovanje palete boja na crnu i belu boju.
5. Treba podesiti da je *Foreground* bela boja, a da je *Background* crna boja.
6. Treba aktivirati komandu *Horizontal Type Tool* i treba otkucati željeni tekst. U ovom slučaju to je tekst **Zlatibor**, a font koji se koristi je *Vineta BT*.
7. Nakon toga pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+T** treba aktivirati *Free Transform* kako bi se podesila veličina teksta, kao i njegov položaj unutar dokumenta. Rezultat je prikazan na slici 2.



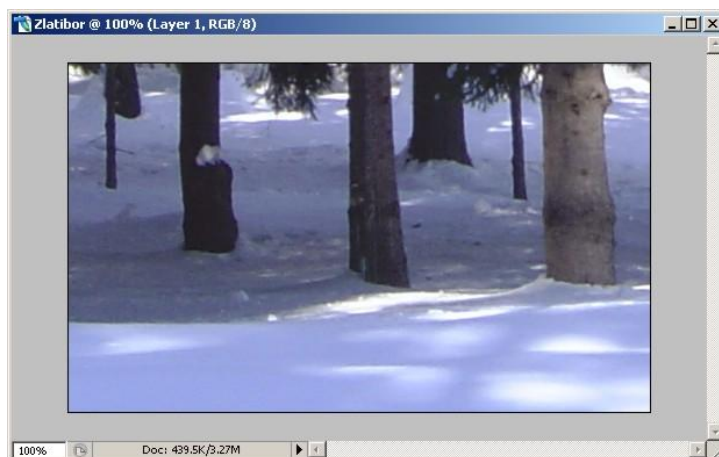
Slika 2

8. Pritiskom desnim tasterom miša na ikonicu teksta u sloju pod nazivom Zlatibor aktivira se odgovarajući meni. Unutar tog menija treba aktivirati *Select Layer Transparency*. Kao rezultat se pojavljuje slika 3.



Slika 3

9. Sledeći korak je da treba izabrati deo slike ili treba izabrati celu sliku. Kada se izabere određena oblast slike treba je iskopirati u *Clipboard* pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+C**.
10. Nakon ovoga treba se vratiti na dokument i pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+V** iskopirati sadržinu *Clipboard*-a u tekući dokument. Kursorom miša treba pozicionirati sliku na željenu lokaciju. U ovom slučaju markiran je donji desni deo slike 1, a taj iskopirani deo je pozicioniran u dokumentu Zlatibor kao što se vidi na slici 4.



Slika 4

11. Kopiranjem sadržaja *Clipboard*-a formiran je novi sloj pod nazivom *Layer 1*. Pritiskom desnim tasterom miša na naziv *Layer 1* pojavljuju se odgovarajući meni. Iz tog menija treba aktivirati komandu *Create Clipping Mask* i kao rezultat se pojavljuje slika 5.



Slika 5

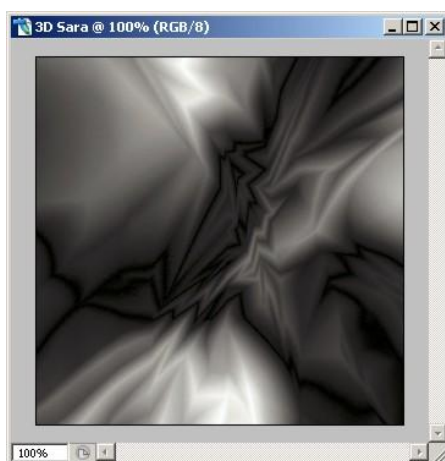
12. Ovdje je prikazana jedna moguća kombinacija kako bi se došlo do slike unutar teksta, ali korisnik ove parametre može proizvoljno da menja kako bi dobio drugačije rezultate.

Photoshop CS2: 3D šara

Priprema Drganje Cvetkovi

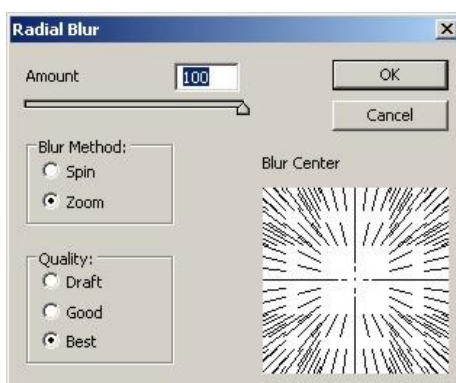
Ovde će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju 3D šare, koja može da bude krajnje zanimljiva. U ovom radu su iskorišteni neki elementi koje Photoshop pruža, a korisniku ostaje da eksperimentiše i da pronađe nova rešenja.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Velicina dokumenta neka bude 300 x 300 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Boja pozadine treba da ostane bela.
2. Pritiskom na taster **D** vrši se resetovanje palete boja na crnu i belu boju.
3. Treba aktivirati *Gradient Tool* gde treba izabrati sledeće parametre: tip gradijenta je *Foreground to Background*, vrsta treba da bude *Linear Gradient*, u padajućoj listi *Mode* treba aktivirati *Difference*, a ostala polja treba da ostanu nemarkirana.
4. Ovu komandu treba primeniti proizvoljan broj puta kako bi se dobila slika koja liči na onu koja je prikazana na slici 1.



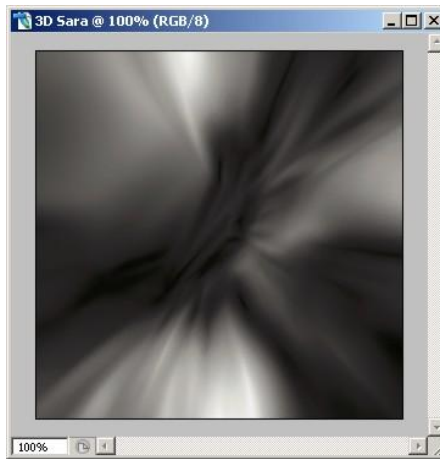
Slika 1

5. Sledeći korak je aktiviranje *Filter > Blur > Radial Blur* sa setovanjem prikazanim na slici 2.



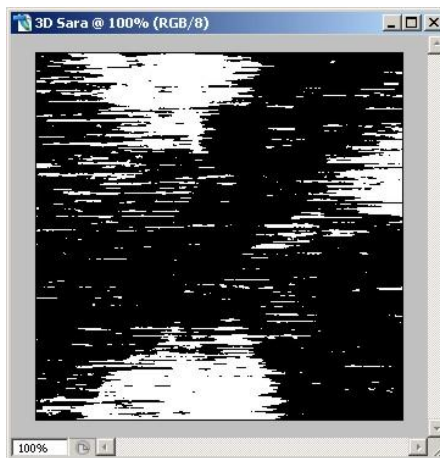
Slika 2

6. Kao rezultat primene ove komande pojavljuje se slika 3.



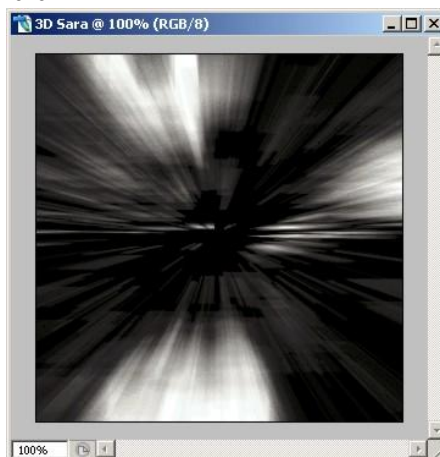
Slika 3

7. Slede i korak je aktiviranje **Filter > Pixelate > Mezzotint > Long Strokes**, a kao rezultat se pojavljuje slika 4.



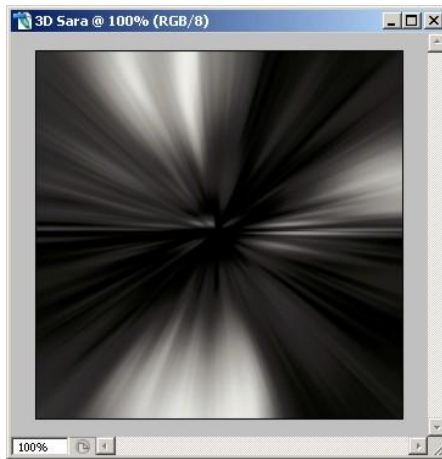
Slika 4

8. Slede i korak je ponovno aktiviranje **Filter > Blur > Radial Blur** sa setovanjem prikazanim na slici 2. Kao rezultat se pojavljuje slika 5.



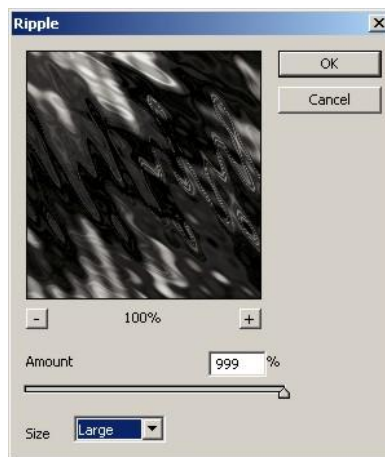
Slika 5

9. Treba pritisnuti 3 (tri) puta kombinaciju tastera **Ctrl+F**. Kao rezultat se pojavljuje slika 6.



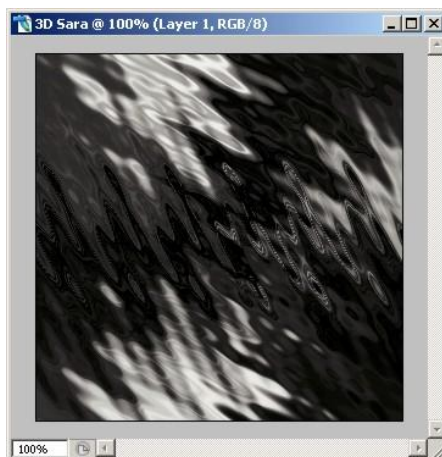
Slika 6

10. Treba pritisnuti kombinaciju tastera **Ctrl+J** kako bi se duplirao *Background* sloj i kako bi se kreirao sloj pod nazivom *Layer1*.
11. S lede i korak je aktiviran je **Filter > Distort > Ripple** sa setovanjem prikazanim na slici 7.



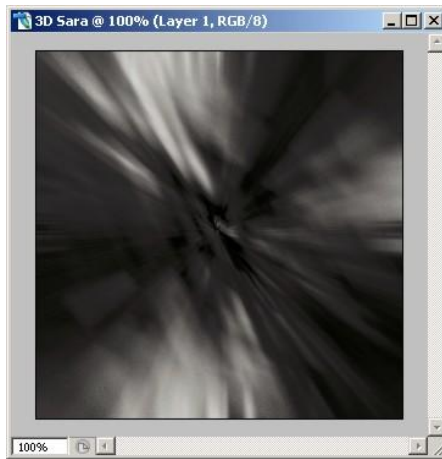
Slika 7

12. Kao rezultat se pojavljuje slika 8.



Slika 8

13. S lede i korak je ponovno aktiviran je **Filter > Blur > Radial Blur** sa setovanjem prikazanim na slici 2. Kao rezultat se pojavljuje slika 9.



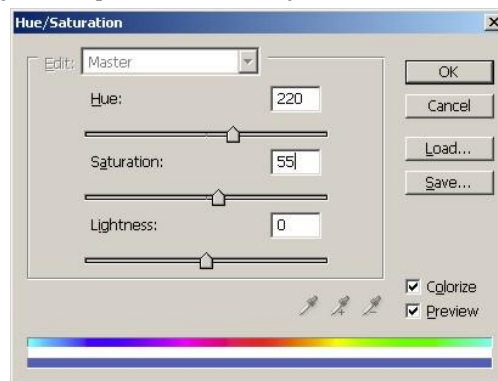
Slika 9

14. Sledeći korak je aktiviranje **Filter > Distort > Twirl** sa setovanim uglom na vrednost od **250°**. Rezultat primene ove komande prikazan je na slici 10.



Slika 10

15. Pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+E** spajaju se slojevi u jedan, tako da ostaje jedino jedan sloj i to pod nazivom *Background*. Pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+U** aktivira se dijalog *Hue/Saturation* i setovanje treba podesiti kao što je na slici 11.



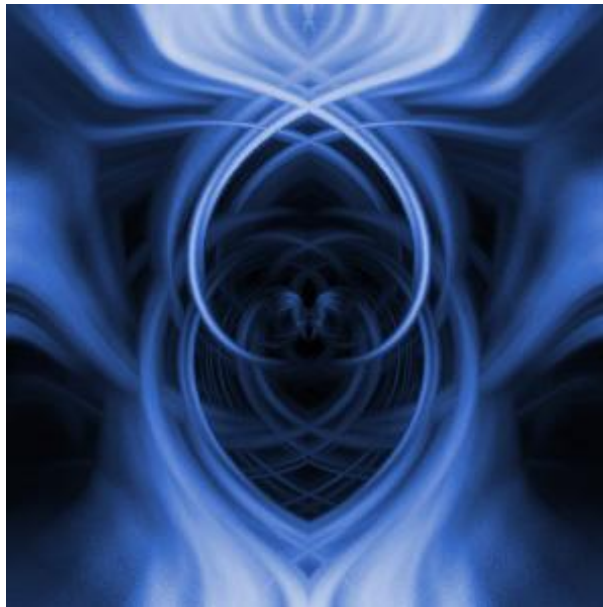
Slika 11

16. Kao rezultat primene ovog setovanja pojavljuje se slika 12.



Slika 12

17. Treba pritisnuti kombinaciju tastera **Ctrl+J** kako bi se duplirao *Background* sloj i kako bi se kreirao sloj pod nazivom *Layer1*.
18. Treba aktivirati **Edit > Transform > Flip Horizontal**. U padaju o j listi *Set the blending mode for the layer* u *Layers* kartici treba izabrati opciju *Lighten*. Kao rezultat se pojavljuje slika 13.



Slika 13

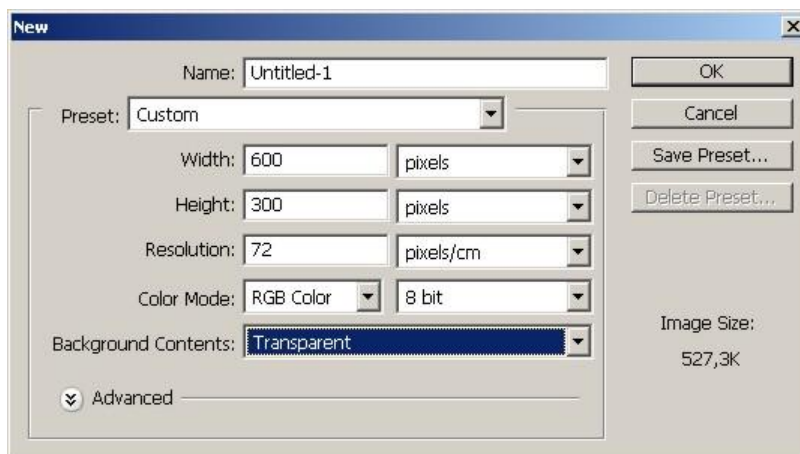
19. O vde je prikazana jedna m ogu a kom binacija kako bi se došlo do 3D šare, ali korisnik ove param etre m ože proizvoljno da m enja kako bi dobio druga ije rezultate.

Photoshop CS2: 3D tekst

Priprema Drgan Cvetkovi

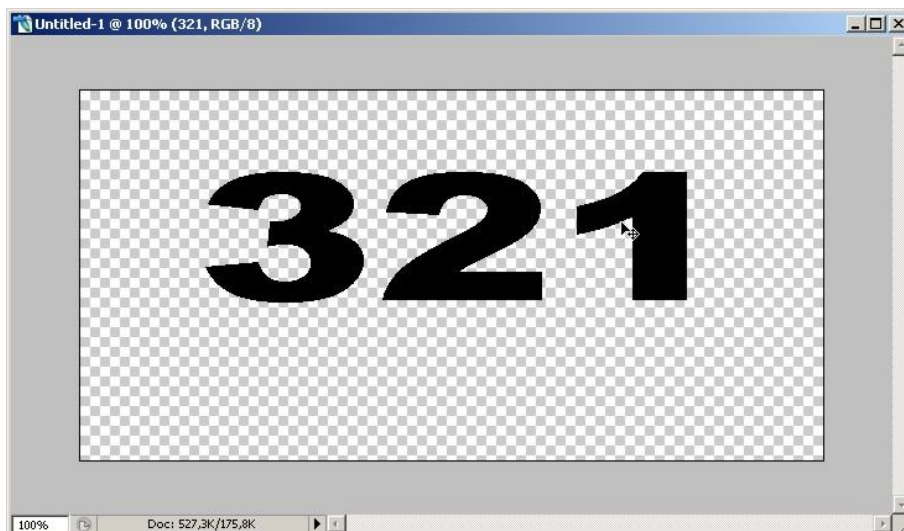
Ovo će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju trodimenzionalnog teksta, tako da korisnik ovo može, kasnije, da iskoristi i za kreiranje potrebnih natpisa.

1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Veličina dokumenta neka bude 600 x 300 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u.
2. Posebno treba napomenuti da pozadina treba da bude prozirna (providna). To znači da u polju *Background contents* treba izabrati opciju *Transparent*. Sva ova setovanja prikazana su na slici 1.



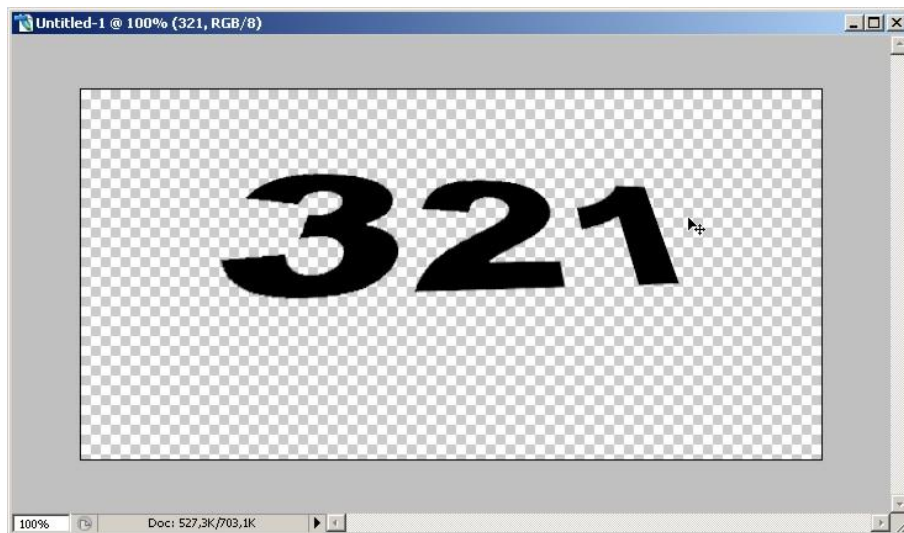
Slika 1

3. Aktiviranjem alatke *Horizontal Type Tool* treba otkucati željeni tekst. U ovom slučaju to je tekst **321**, a otkucan je fontom *ArialBlack*.
4. Komandom **Edit > Free Transform** treba podesiti veličinu teksta da bude prilično velika. Tekst bi trebalo uraditi kako je prikazano na slici 2.



Slika 2

5. Treba aktivirati **Layer > Rasterize > Type**.
6. Nakon toga treba aktivirati **Edit > Transform > Perspective** i trebalo bi podesiti izgled teksta kao što je to prikazano na slici 3.



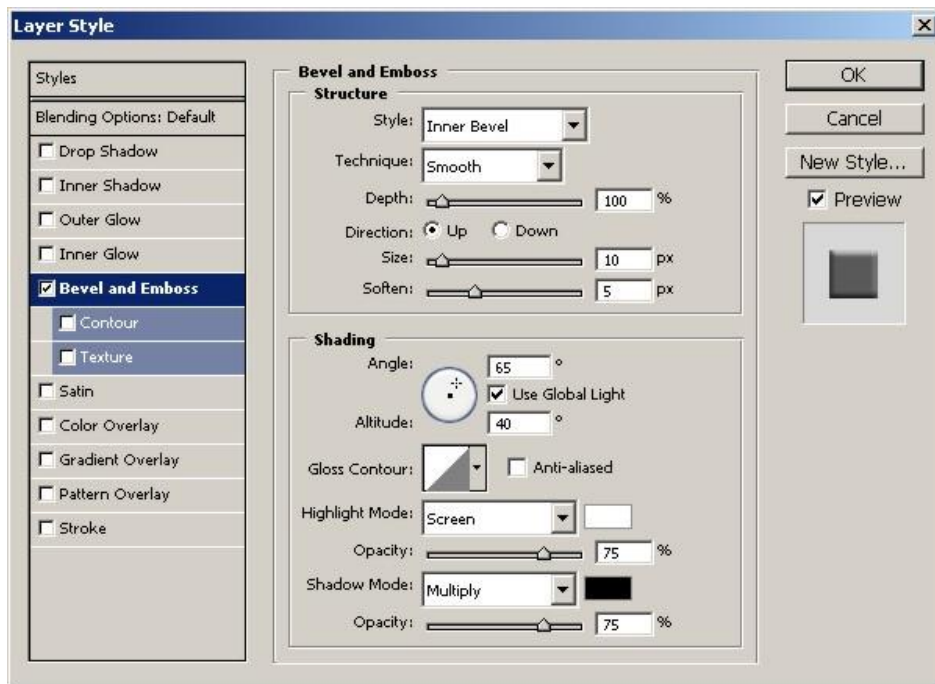
Slika 3

7. Treba aktivirati originalni sloj pod nazivom *321.D rže* i pritisnut taster **Shift** treba 1 (jedan) puta aktivirati taster sa strelicom na gore kako bi se sadržina tog sloja pomerala na gore za **5** piksela. Ako se drži pritisnut taster **Shift**, onda je korak kretanja unutar Photoshop-a dužine 5 piksela.
8. Sledeći korak je pravljenje kopije sloja putem *Layer > Duplicate Layer*. U spisku slojeva pojavljuje se kopija originalnog sloja pod nazivom *321 copy* i nalazi se iznad originalnog sloja pod nazivom *321*. Treba napomenuti da Photoshop automatski naziva sloj sadržinom ukucanog teksta.
9. Treba aktivirati originalni sloj pod nazivom *321.D rže* i pritisnut taster **Shift** treba 3 (tri) puta aktivirati taster sa strelicom na dole kako bi se sadržina tog sloja pomerala na dole za **15** piksela. Ako se drži pritisnut taster **Shift**, onda je korak kretanja unutar Photoshop-a dužine 5 piksela. Rezultat je prikazan na slici 4.



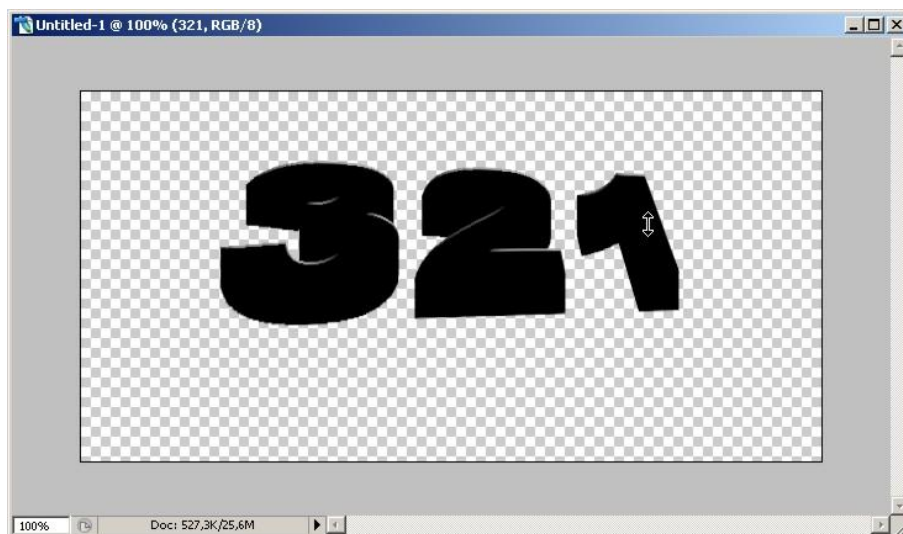
Slika 4

10. Nakon ovoga treba aktivirati *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss* i parametre treba podesiti kako je to prikazano na slici 5. Treba napomenuti da se ovo primenjuje na donji, *321* sloj.



Slika 5

11. Originalni sloj 321 treba da ostane aktivan. Treba pritisnuti i držati pritisnut taster **Alt** i treba aktivirati taster sa strelicom na gore onoliko puta koliko je potrebno da sadržina ovog sloja ispuní prostor do sadržine sloja 321 copy. A ko se drži pritisnut taster *Alt* svaki put kada se aktivira taster sa strelicom na gore pravi se nova kopija sloja. U ovom slučaju napravljeno je 23 kopije. Rezultat je prikazan na slici 6.



Slika 6

12. Treba isključiti vidljivost sloja 321 i aktivirati komandu **Layer > Merge Visible**. Kao rezultat ostaju dva sloja u celom dokumentu.
13. Za oba sloja treba primeniti odgovarajuća setovanja putem **Layer > Layer Style**.
14. Moguća varijanta je i da se promeni redosled slojeva, tako da može da se podesi da sloj 321 bude iznad sloja 321 copy.
15. Mogući izlaz je prikazan na slici 7.



Slika 7

16. Ovo su neka podešavanja i neke opcije. Korisnik može da izabere šta želi, tako da rezultati mogu da budu krajnje neekvivalentni.

Photoshop CS2: Crteži iz fotografija

Priprema Drganog Crteža

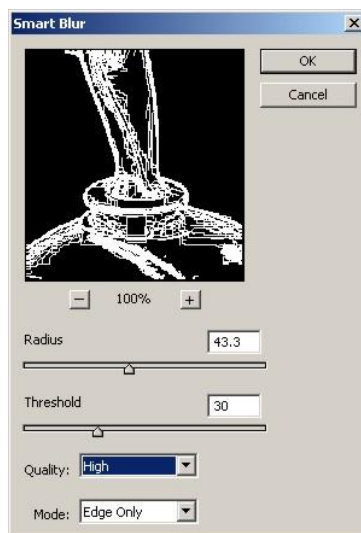
Ovo će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju crteža i skica iz gotovih fotografija i ovo može da bude krajnje zanimljivo. U ovom radu su iskorišteni neki elementi koje Photoshop pruža, a korisniku ostaje da eksperimentiše i da pronađe nova rešenja.

1. Treba učitati fotografiju iz koje treba »izvući« crtež. U ovom slučaju učitana je fotografija na kojoj je prikazan džojstik (slika 1).



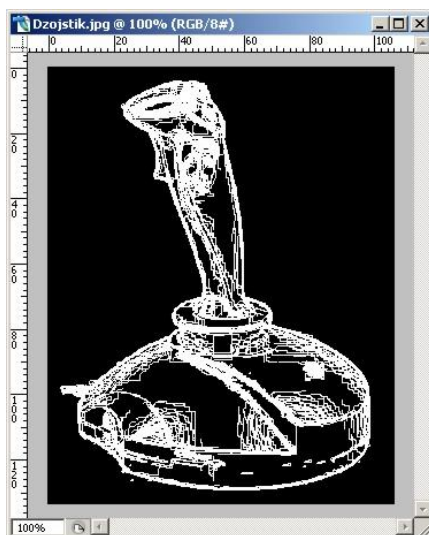
Slika 1

2. Treba aktivirati **Filter > Blur > Smart Blur** i treba podesiti parametre u otvorenom dijalogu kao što je to prikazano na slici 2.



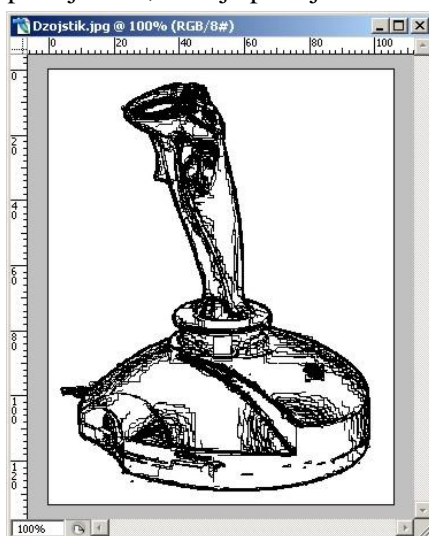
Slika 2

3. Kao rezultat se pojavljuje slika 3.



Slika 3

4. Treba aktivirati *Image > Adjustments > Invert* ili kombinaciju tastera **Ctrl+I** kako bi se inertovala slika, tj. pozadina postaje bela, a linije postaju crne. Rezultat se vidi na slici 4.



Slika 4

5. Poslednji korak je aktiviranje *Filter > Artistic > Cutout* i parametre unutar dijaloga treba podesiti na slede e vrednosti: **Number of elements = 2**, **Edge Simplicity = 4** i **Edge Fidelity = 3**. Kao rezultat se pojavljuje slika 5.



Slika 5

6. Na slici 6 prikazani su i fotografija i crtež džojstika.



Slika 6

7. Na slici 7 prikazani su fotografija digitalnog fotoaparata i odgovarajući crtež dobijen opisanim putem i sa definisanim parametrima.



Slika 7

8. Na slici 8 prikazani su i fotografija flaše šampanjca sa šampanjcem, kao i odgovarajući crtež dobijen na gore opisanim načinom.



Slika 8

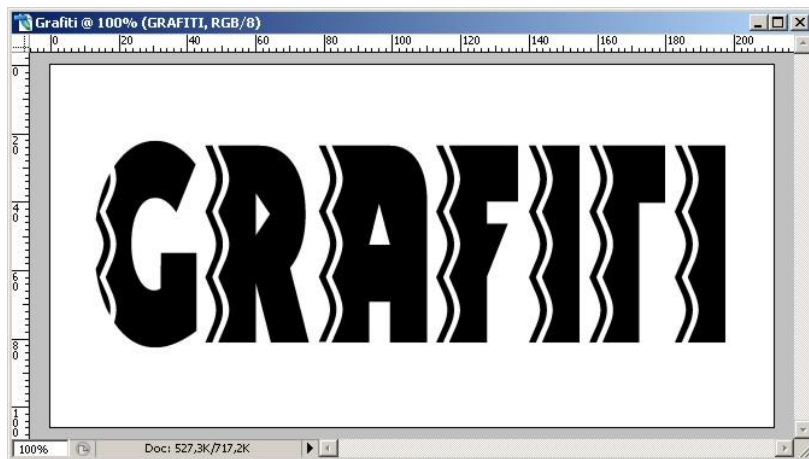
9. Ovdje je prikazana jedna moguća kombinacija kako bi se došlo do odgovarajućeg crteža iz postojećih fotografija, ali korisnik ove parametre može proizvoljno da mijenja kako bi dobio drugačije rezultate.

Photoshop CS2: Grafiti

Priprema i Drganje i Cvetkovi

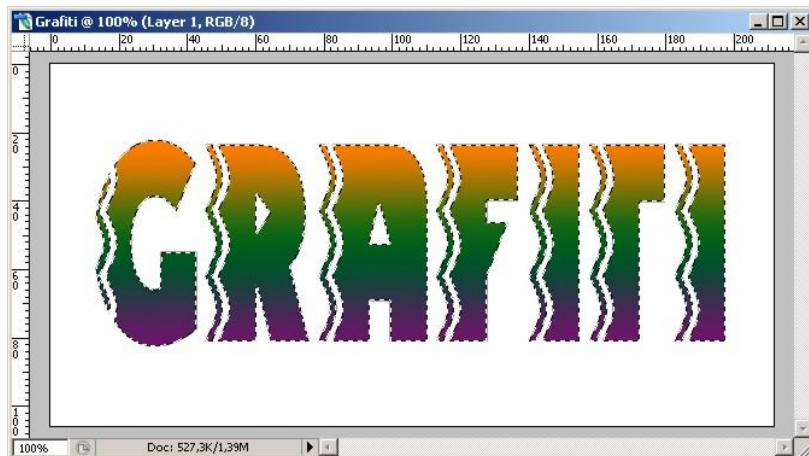
Ovo će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju slovnih grafita koji mogu da se sretnu svuda i koji mogu da budu krajnje zanimljivi. U ovom radu su iskorišteni neki elementi koje Photoshop pruža, a korisniku ostaje da eksperimentiše i da pronađe nova rešenja.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Veličina dokumenta neka bude 600 x 300 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Boja pozadine treba da ostane bela.
2. Unutar dokumenta treba ukucati željeni tekst. U ovom slučaju to je tekst **GRAFITI** i ispisan je fontom pod nazivom *Snake Venom*. Pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+T** ili aktiviranjem komande *Edit > Free Transform* može da se podesi veličina ukucanog teksta. Mogući rezultat je prikazan na slici 1.



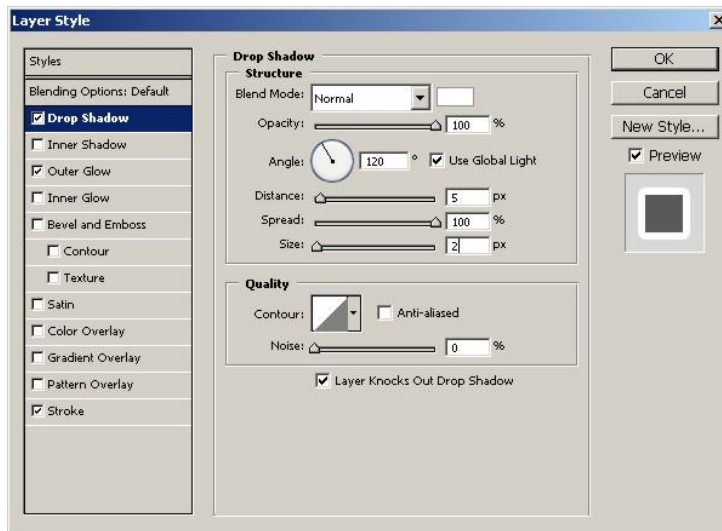
Slika 1

3. Treba napraviti novi sloj pritiskom na taster *Create a new layer* u dijalogu *Layers* uz desnu ivicu ekrana. Kreira se sloj pod nazivom *Layer 1* i treba ga aktivirati da bude aktivan.
4. Držite i pritisnut taster **Ctrl** na tastaturi i aktiviranjem levim tasterom miša sloja pod nazivom **GRAFITI** markira se sadržina tog sloja, a to je u ovom slučaju tekst.
5. Treba aktivirati u aktivnom sloju *Layer 1* komandu *Gradient Tool*. Treba izabrati *Linear Gradient* i unutar padajuće liste treba izabrati *Vertical, Green, Orange na in* ispunje. *Gradientnu* ispunu izvršiti od donje ivice samog teksta do gornje ivice teksta. Kao rezultat pojavljuje se slika 2.



Slika 2

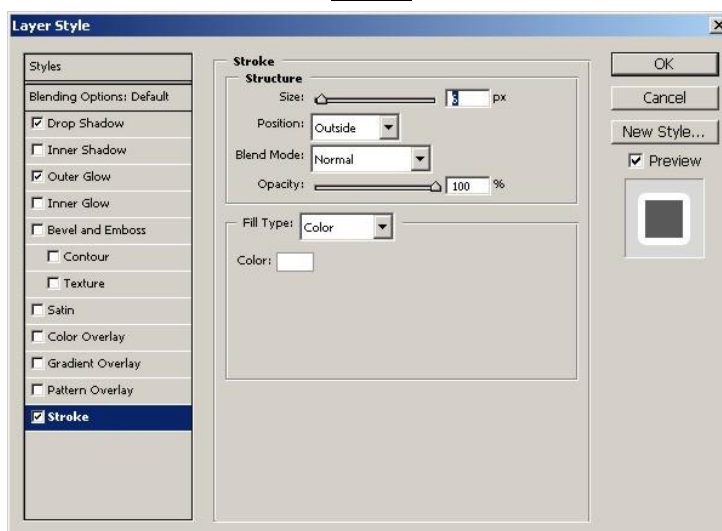
6. Treba markirati slojeve sa tekстом i sa gradijentom ispunom i treba ih spojiti u jedan sloj primenom komande *Layer > Merge Layers* ili pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+E**.
7. Treba podesiti još neke parametre i to komandom *Layer > Layer Style > Blending Options*. Parametre treba podesiti kao što su podešeni na slikama 3, 4 i 5.



Slika 3



Slika 4



Slika 5

8. Kao rezultat primene gornjih podešavanja pojavljuje se slika 6.



Slika 6

9. Ako korisnik ho e da ispuni pozadinu nekom bojom m ože. Treba aktivirati sloj *Background* i komandom *Edit > Fill* treba ispuniti pozadinu željenom bojom ili teksturom



Slika 7

10. Na slici 8 prikazan je još jedan prim er, gde je prom enjen font, a prim enjena je i grad ijen tna ispuna same pozadine.



Slika 8

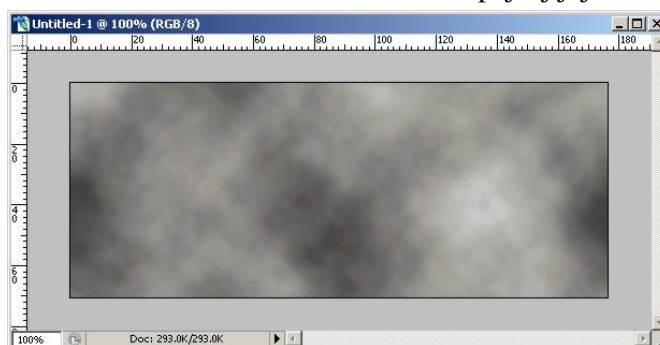
11. O vde je prikazana jedna m ogu a kombinacija kako bi se došlo do grafita, ali korisnik ove param etre m ože proizvoljno da m enja (i font i boje) kako bi dobio druga ije rezultate.

Photoshop CS2: Menjanje boje pozadine na fotografiji

Priprema i Drganje i Cvetkovi

Ovdje će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju animacije koja će omogućiti promenu boje pozadine same fotografije. U ovom radu su iskorišteni neki elementi koje Photoshop pruža, a korisniku ostaje da eksperimentira i da pronađe nova rešenja.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Velicina dokumenta neka bude 500 x 200 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch-u*. Boja pozadine treba da ostane bela.
2. Pritiskom na taster **D** vrši se resetovanje palete boja na crnu i belu boju.
3. Treba aktivirati *Filter > Render > Clouds*. Kao rezultat se pojavljuje slika 1.



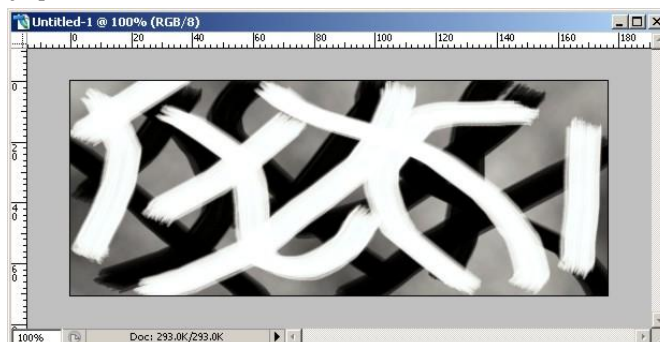
Slika 1

4. Treba podesiti da *Foreground* boja bude crna.
5. Treba aktivirati alatku *Brush Tool* i iz pripadajućeg menija treba odabrati etikicu *Chalk 36 pixels*. Nakon toga korisnik može da nacrtaju šta hoće. Meni i izlaz je prikazan na slici 2.



Slika 2

6. Treba promeniti da boja *Foreground* bude bela boja. Istom etikicom treba nacrtati proizvoljne šare. Meni i izlaz je prikazan na slici 3.



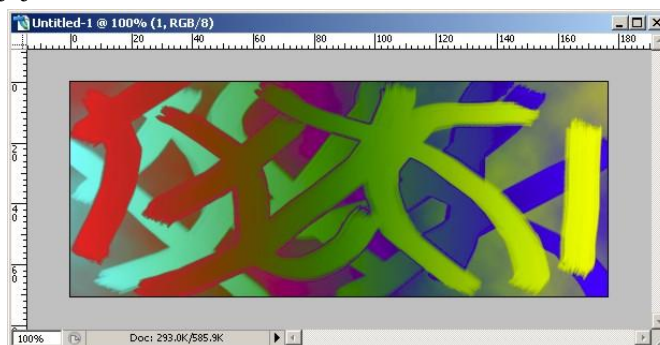
Slika 3

7. Treba aktivirati *Gradient Tool* i kao opciju izabrati *Foreground to Background*. Gradijent prelaz od bele boje ka crnoj treba odraditi od leve ka desnoj ivici slike. Kao rezultate se pojavljuje slika 4.



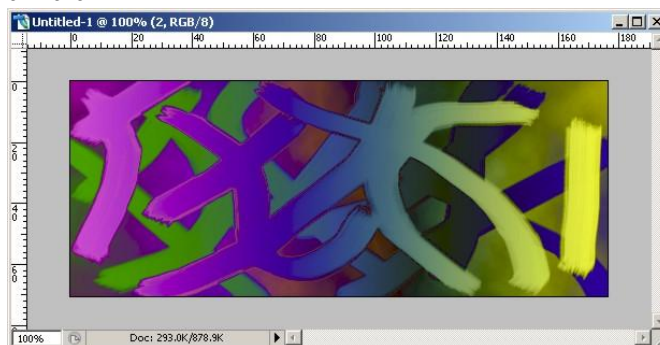
Slika 4

8. Za *Foreground* boju treba izabrati crvenu boju (**R:255 G:0 B:0**), a za *Background* boju treba izabrati plavu boju (**R:0 G:0 B:255**).
9. Slede i korak je dupliranje sloja pod nazivom *Background*. To korisnik može da obavi putem **Layer > Duplicate Layer** i novi sloj treba nazvati **1**.
10. Treba aktivirati *Gradient Tool* i kao opciju izabrati *Foreground to Background*. Gradijent prelaz od crvene boje ka plavoj treba odraditi od leve ka desnoj ivici slike sa aktivnim slojem **1**. Kao rezultate se pojavljuje slika 5.



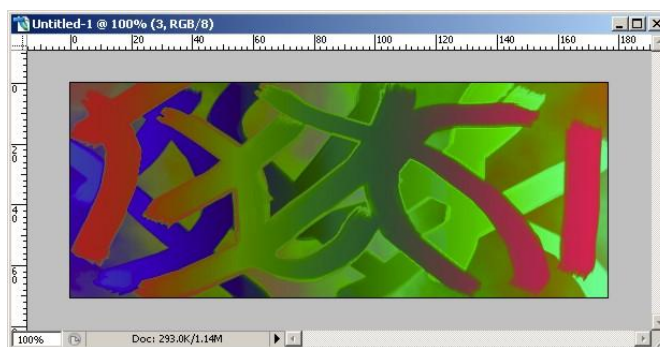
Slika 5

11. Za *Foreground* boju treba izabrati tamnoplavu boju (**R:5 G:9 B:89**), a za *Background* boju treba izabrati svetloplavu boju (**R:29 G:91 B:217**).
12. Slede i korak je dupliranje sloja pod nazivom **1**. To korisnik može da obavi putem **Layer > Duplicate Layer** i novi sloj treba nazvati **2**.
13. Treba aktivirati *Gradient Tool* i kao opciju izabrati *Foreground to Background*. Gradijent prelaz od tamnoplave boje ka svetloplavoj treba odraditi od desne ka levoj ivici slike sa aktivnim slojem **2**. Kao rezultate se pojavljuje slika 6.



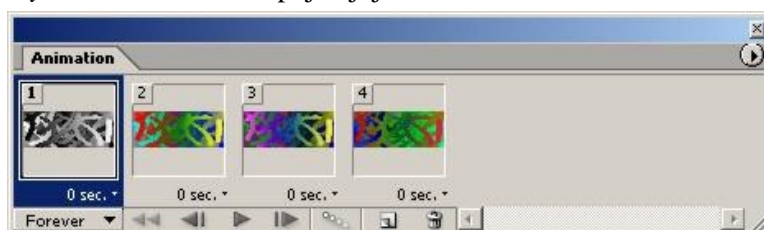
Slika 6

14. Za *Foreground* boju treba izabrati svetloplavu boju (**R:29 G:91 B:217**), a za *Background* boju treba izabrati zelenu boju (**R:0 G:255 B:0**).
15. Slede i korak je dupliranje sloja pod nazivom **2**. To korisnik može da obavi putem **Layer > Duplicate Layer** i novi sloj treba nazvati **3**.
16. Treba aktivirati *Gradient Tool* i kao opciju izabrati *Foreground to Background*. Gradijent prelaz od svetloplave boje ka zelenoj treba odraditi od leve ka desnoj ivici slike sa aktivnim slojem **3**. Kao rezultate se pojavljuje slika 7.



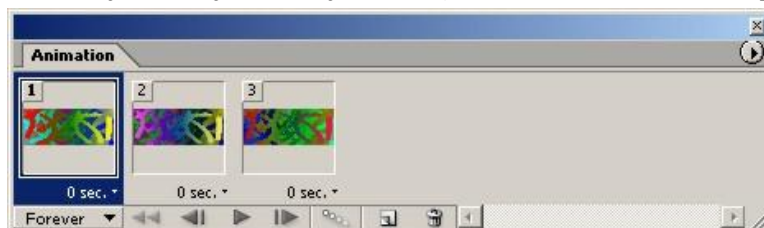
Slika 7

17. Sledi aktiviranje tastera **Edit in ImageReady** uz levu ivicu ekrana. U *Animation* dijalogu (ako ga nema aktivira se putem **Window > Animation**) treba aktivirati kontekstni meni aktiviranjem tastera sa strelicom u gornjem desnom uglu dijaloga. Iz menija treba aktivirati komandu *Make Frames from Layers*. Kao rezultat se pojavljuje slika 8.



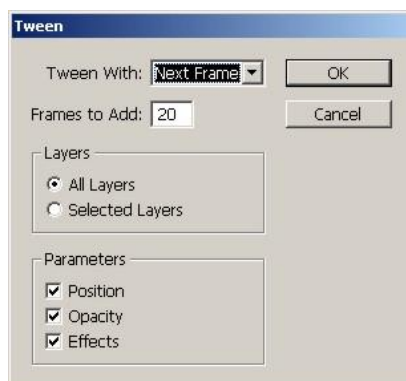
Slika 8

18. Treba obrisati prvi frejm koji predstavlja sadržinu sloja *Background*. Za svaki frejm treba podesiti vidljivost slojeva. Za frejm broj 1 vidljivi su slojevi *Background* i 1, za frejm 2 vidljivi su slojevi *Background* i 2 i za frejm 3 vidljivi su slojevi *Background* i 3. Kao rezultat se pojavljuje slika 9.



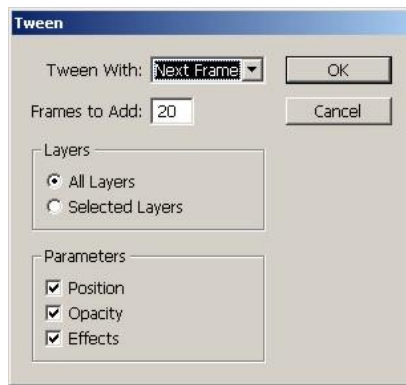
Slika 9

19. Treba markirati frejm 1 i treba aktivirati taster **Tween...** koji na sebi ima nacrtanih nekoliko kvadrati a (pre ikonice sa nacrtanom kantom za ubre). Kao rezultat ovog aktiviranja pojavljuje se dijalog na slici 10.



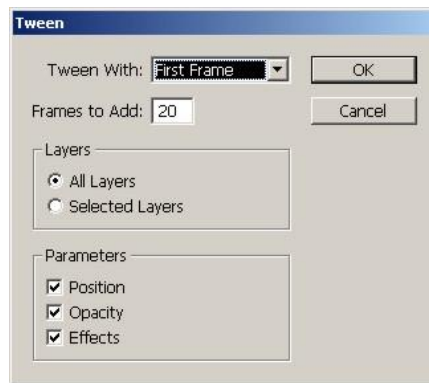
Slika 10

20. Rezultat ovoga je da se između frejmova 1 i 2 ubacuje još 20 frejmova sa postupnim prelazom elemenata i boja.
21. Treba markirati frejm 21 i treba aktivirati taster **Tween...** koji na sebi ima nacrtanih nekoliko kvadrati a (pre ikonice sa nacrtanom kantom za ubre). Kao rezultat ovog aktiviranja pojavljuje se dijalog na slici 11.



Slika 11

22. Rezultat ovoga je da se izme u frejm ova 21 i 22 ubacuje još 20 frejm ova sa postupnim prelazom elemenata i boja.
23. Treba markirati frejm **43** i treba aktivirati taster **Tween...** koji na sebi ima nacrtanih nekoliko kvadrata (pre ikonice sa nacrtanom kantom za ubre). Kao rezultat ovog aktiviranja pojavljuje se dijalog na slici 12.



Slika 12

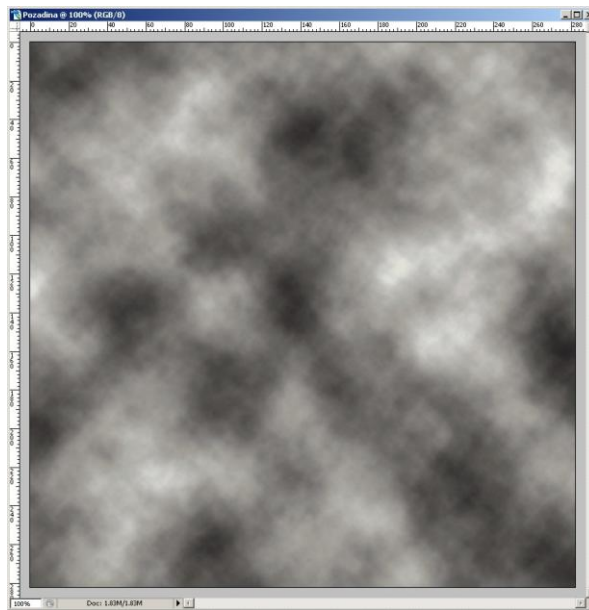
24. Rezultat ovoga je da se izme u frejm ova **43** i **1** ubacuje još 20 frejmova sa postupnim prelazom elemenata i boja. Kao rezultat formira se animacija koja u sebi sadrži 63 frejma.
25. U glavnom crtežu, unutar programa Image Ready, treba aktivirati karticu pod nazivom *Optimized* i treba sačekati da program izvrši optimizaciju.
26. Nakon toga treba aktivirati komandu *Save Optimized As* unutar *File* padajućeg menija i zapamtiti ovo kao animacioni GIF. Treba napomenuti da u polju *Save as type* treba izabrati opciju pod nazivom *Images Only (*.gif)*, da bi se sačuvalo nezavisni GIF. Kreiranje animacioni GIF je pripojeno ovom tekstu.
27. Uz ovaj rad je priložen i kreiranje animacioni GIF pod nazivom **Menjanje pozadine**.
28. Ovo je samo jedan od načina za kreiranje specifičnih i potrebnih banera, tj. animacionih GIF-ova. Ako ovek uzme da se "malo igra" unutar programa *Photoshop*, može da napravi sjajne stvari koje može da iskoristi i u nekom drugom programu, kao što je prikazano.

Photoshop CS2: Profesionalne pozadine

Priprema Drgan Cvetkovi

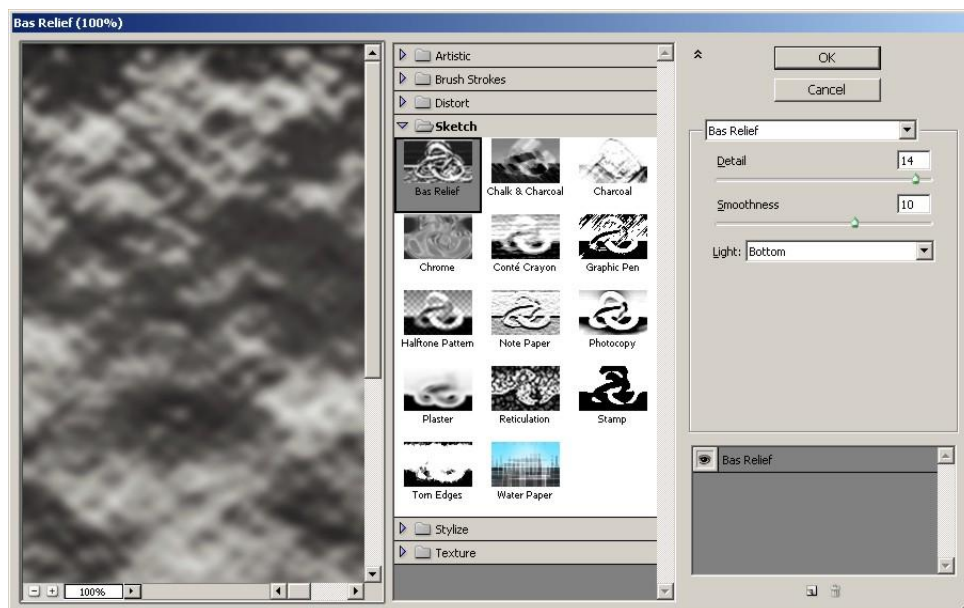
Ovde će biti kratko objašnjen put ka kreiranju profesionalne pozadine, koji može da bude krajnje zanimljiva. U ovom radu su iskorišteni neki elementi koje Photoshop pruža, a korisniku ostaje da eksperimentiše i da pronađe nova rešenja.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Velicina dokumenta neka bude 800 x 800 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Boja pozadine treba da ostane bela.
2. Pritiskom na taster **D** vrši se resetovanje palete boja na crnu i belu boju.
3. Treba aktivirati *Filter > Render > Clouds*. Kao rezultat pojavljuje se slika 1.



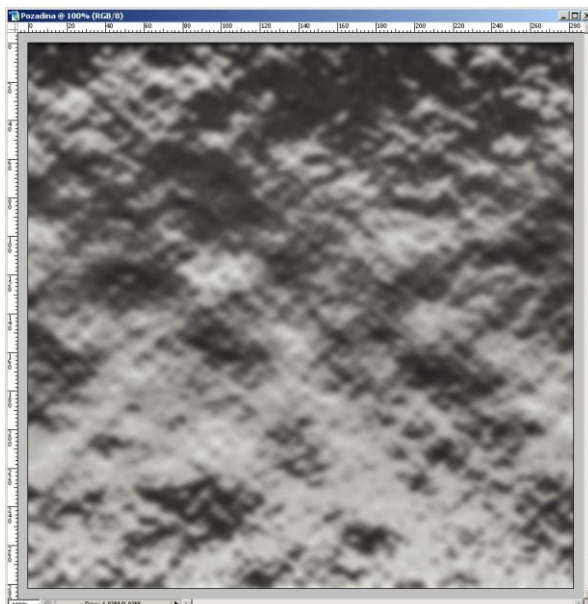
Slika 1

4. Sledeći korak je aktiviranje *Filter > Sketch > Bas relief*. U aktiviranom dijalogu treba podesiti parametre kao što se vidi na slici 2.



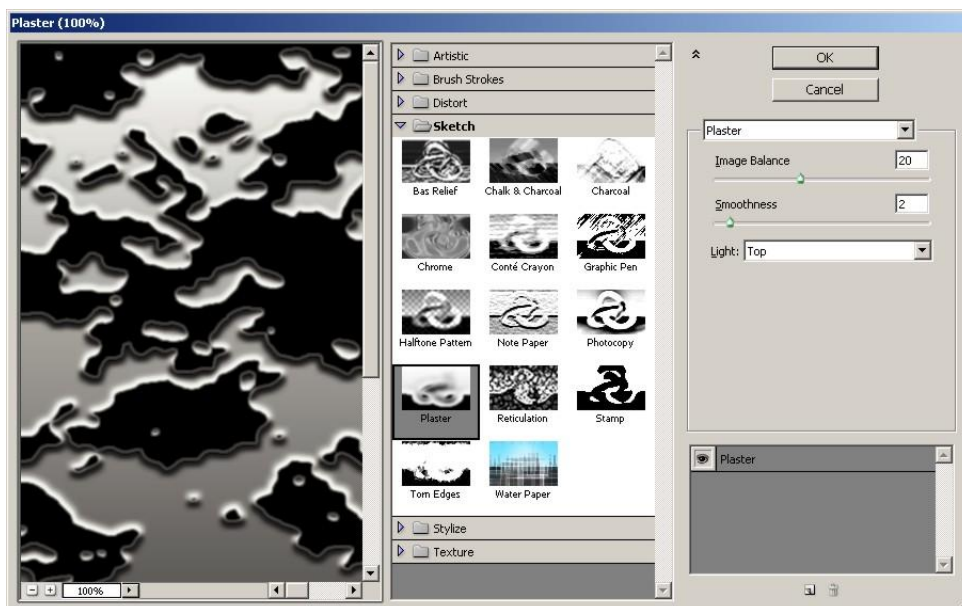
Slika 2

5. Kao rezultat primene ovih parametara i pripadajućih vrednosti dobija se slika 3.



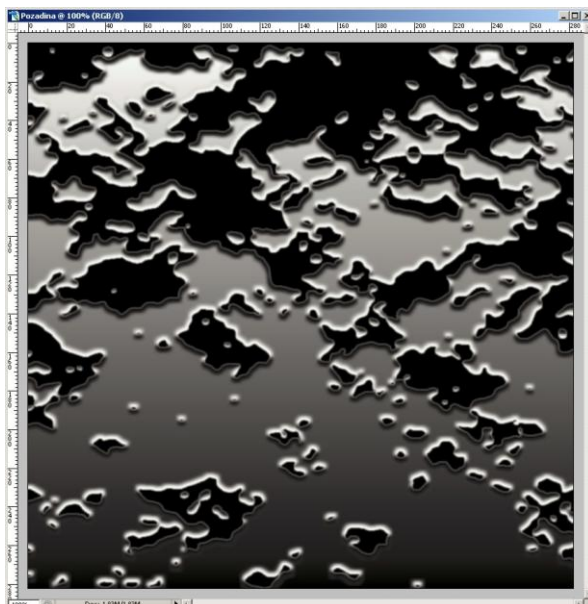
Slika 3

6. Sledeći korak je aktiviranje **Filter > Sketch > Plaster**. U aktiviranom dijalogu treba podesiti parametre kao što se vidi na slici 4.



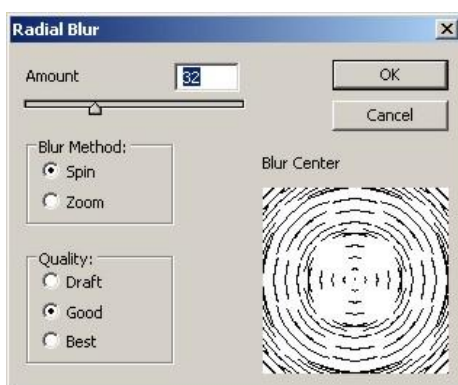
Slika 4

7. Kao rezultat primene ovih parametara i pripadajućih vrednosti dobija se slika 5.



Slika 5

8. Sledeći korak je aktiviranje **Filter > Blur > Radial Blur**. U aktiviranom dijalogu treba podesiti parametre kao što se vidi na slici 6.



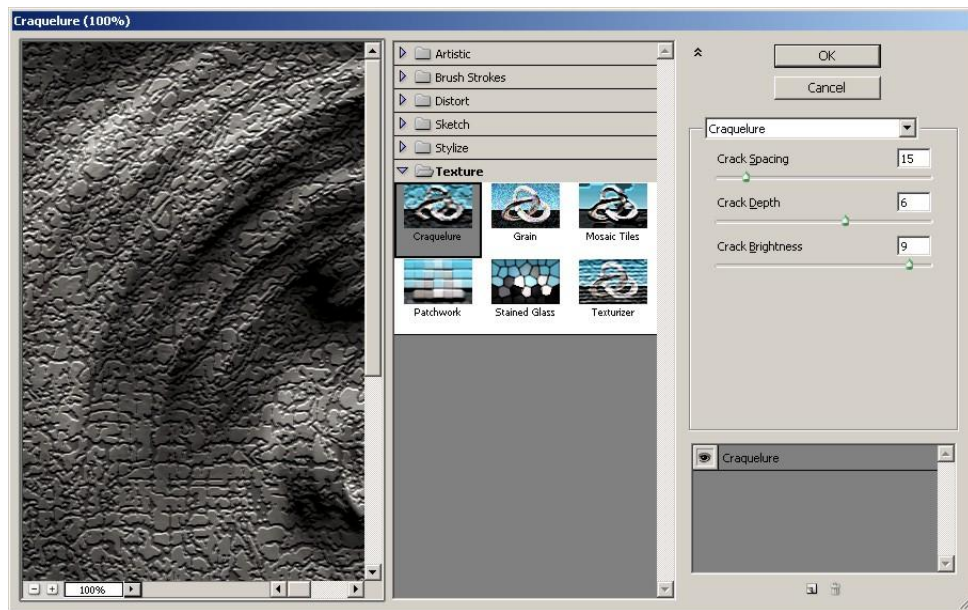
Slika 6

9. Kao rezultat primene ovih parametara i pripadajućih vrednosti dobija se slika 7.



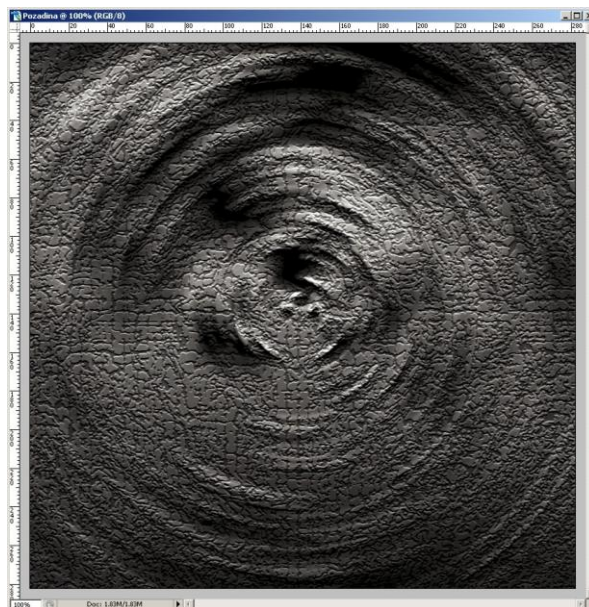
Slika 7

10. Sledeći aktiviranje **Filter > Texture > Craquelure**. U aktiviranom dijalogu treba podesiti parametre kao što se vidi na slici 8.



Slika 8

11. Kao rezultat primene ovih parametara i podešenih vrednosti dobija se slika 9.



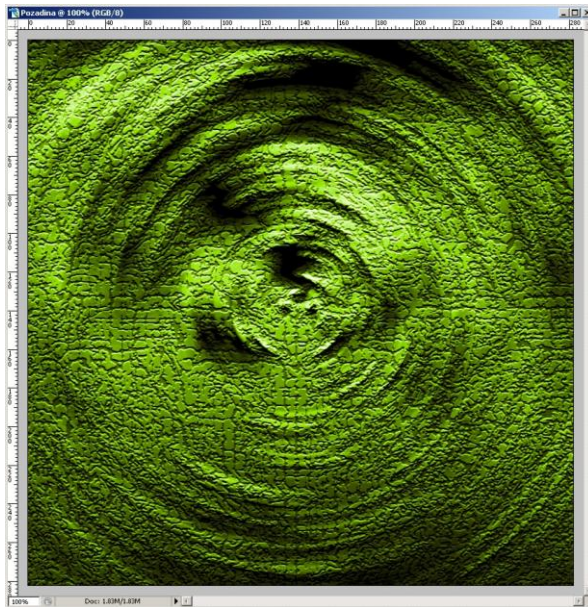
Slika 9

12. Sada treba aktivirati **Image > Adjustments > Hue/Saturation** i parametre treba podesiti kao u dijalogu na slici 10.



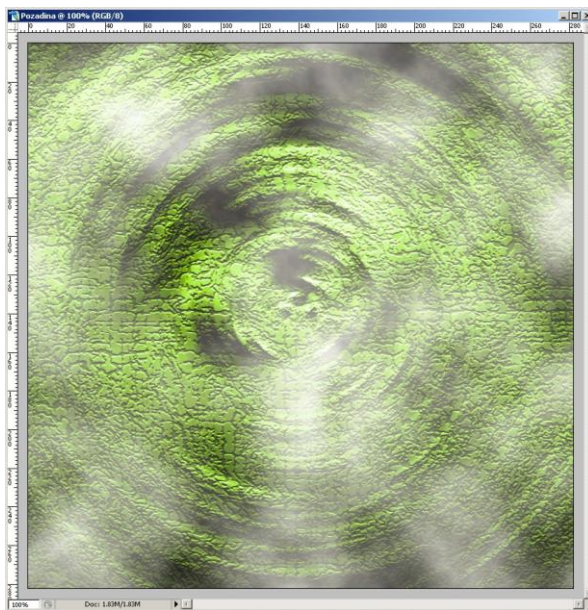
Slika 10

13. Rezultat primene ovih parametara prikazan je na slici 11.



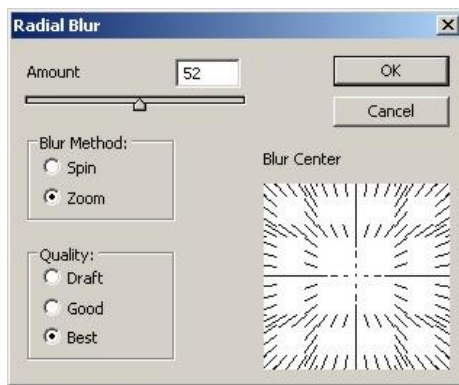
Slika 11

14. Putem **Layer > New > Layer** treba kreirati novi sloj. U ovom sloju trebalo bi aktivirati komandu **Filter > Render > Clouds** i treba u dijalogu **Layers** (uz desnu ivicu ekrana) promeniti **Normal** mod u **Screen** mod.
15. Treba aktivirati kombinaciju tastera **Ctrl+E** kako bi se ova dva sloja spojila u jedan. Kao rezultat svega pojavljuje se slika 12.



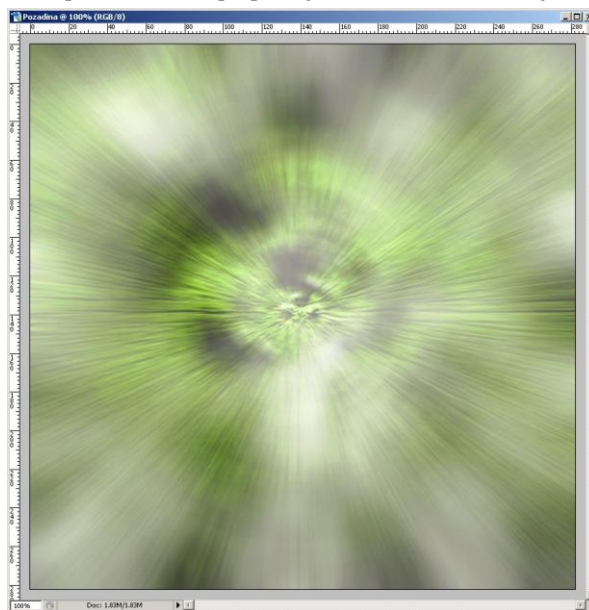
Slika 12

16. Slede i korak je aktiviranje **Filter > Blur > Radial Blur**. U aktiviranom dijalogu treba podesiti parametre kao što se vidi na slici 13.



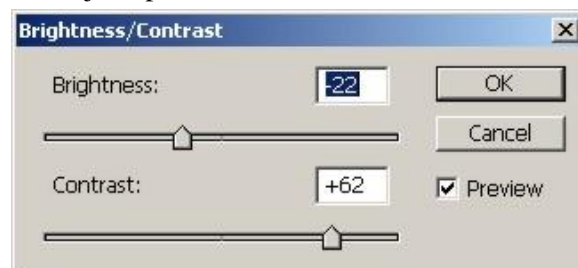
Slika 13

17. Kao rezultat primene ovih parametara i pripadajućih vrednosti dobija se slika 14.



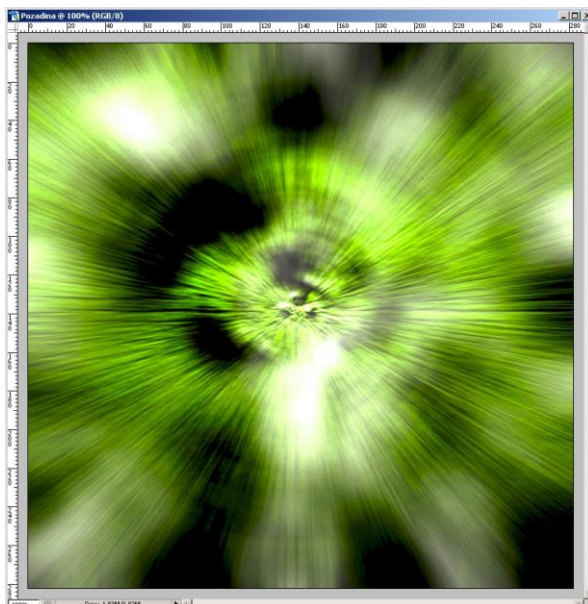
Slika 14

18. Sledi aktiviranje **Image > Adjustments > Brightness/Contrast** i unutar dijaloga treba izabrati vrednosti za parametre kako je to prikazano na slici 15.



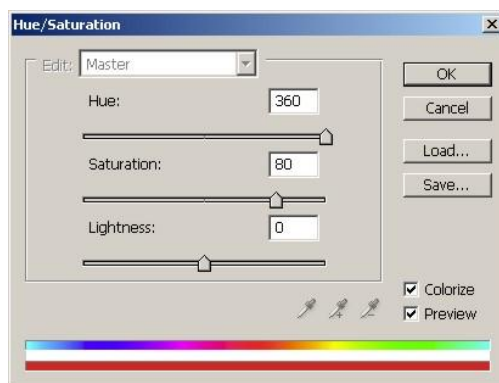
Slika 15

19. Kao rezultat primene ove komande sa odgovarajućim vrednostima promenljivih pojavljuje se slika 16.



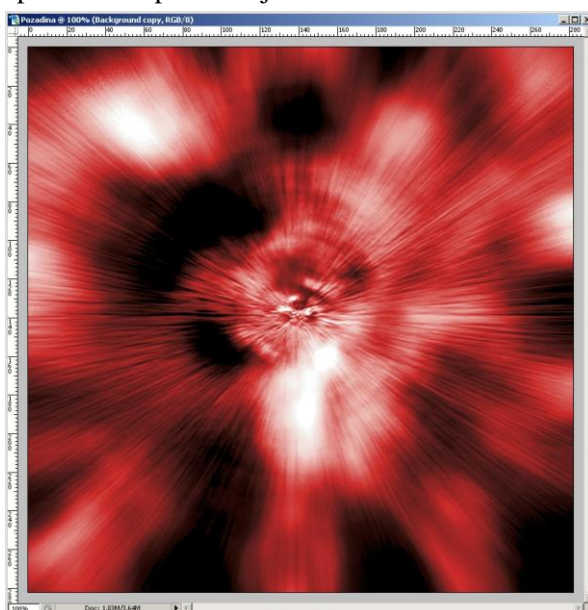
Slika 16

20. Treba postojeti i sloj iskopirati putem **Layer > Duplicate Layer**.
21. Sada treba aktivirati **Image > Adjustments > Hue/Saturation** i parametre treba podesiti kao u dijalogu na slici 17.



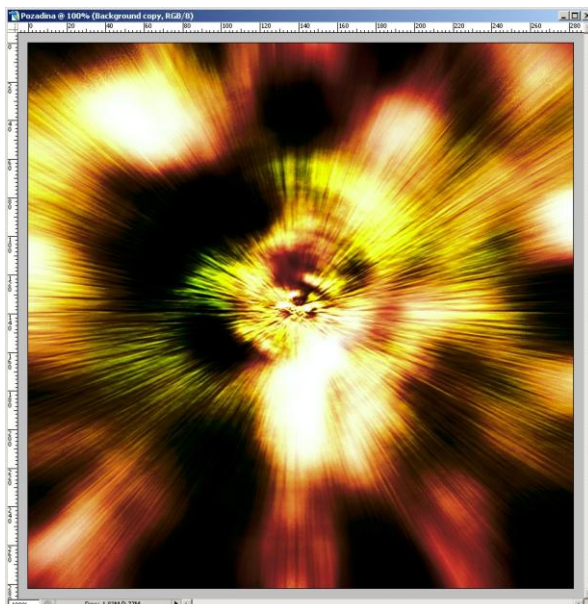
Slika 17

22. Rezultat primene ovih parametara prikazan je na slici 18.



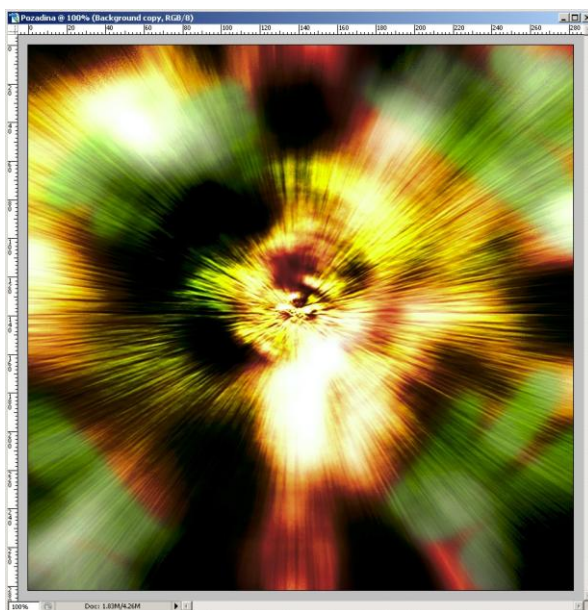
Slika 18

23. U kartici Layers treba promeniti **Normal** mod u **Overlay** mod. Kao rezultat se pojavljuje slika 19.



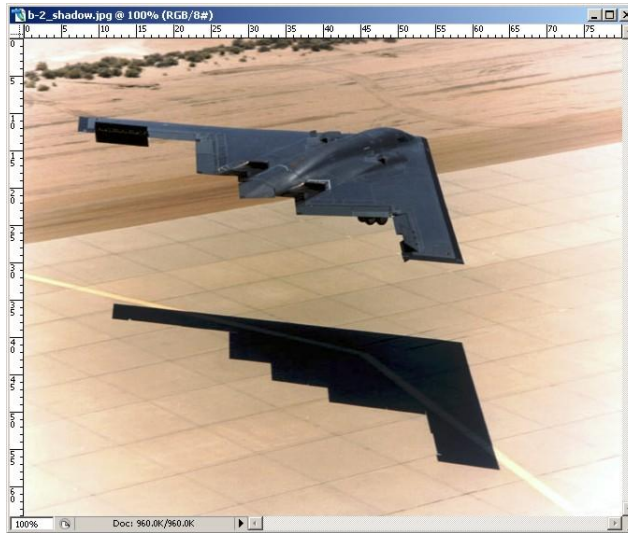
Slika 19

24. Treba aktivirati alatku *Brush Tool* uz levu ivicu ekrana. U gornjem *toolbar*-u treba izabrati etkicu **Soft round 65 pixels**, a *Normal* mod treba promeniti u *Clear* mod.
25. etkicom treba naslikati nešto na tekucem sloju, što proizvodi brisanje tekucog sloja i pojavljivanje zelenog sloja ispod. U ovom slucaju su oslikavani uglovi tekucog sloja. Kao rezultat se pojavljuje slika 20.



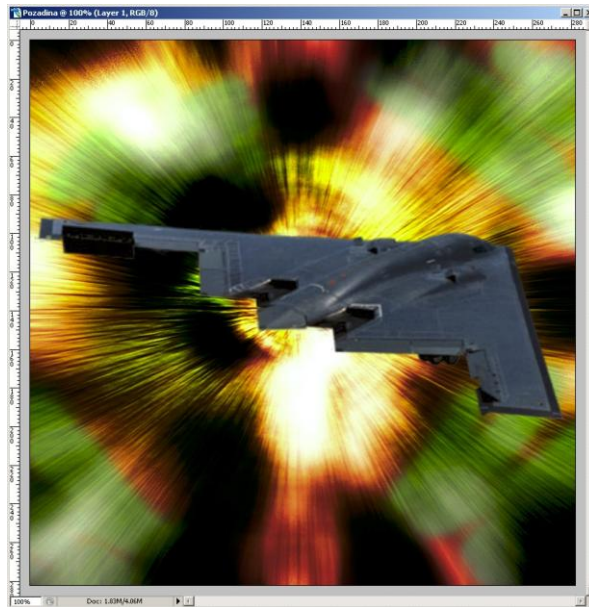
Slika 20

26. Treba aktivirati kombinaciju tastera **Ctrl+E** kako bi se ova dva sloja spojila u jedan.
27. Sada sledi imalo igranja. U ita e se neka slika, a u ovom slucaju to je slika bomabendera B-2 (slika 21).



Slika 21

28. Putem **Filter > Extract** e se iz te slike izdvojiti samo obojicu i onda se alatom **Move Tool** premesti u našu pozadinu. Aktiviranjem kombinacije tastera **Ctrl+T** e se proizvoljno podesiti velicina samog aviona. Mogući rezultat je prikazan na slici 21.



Slika 22

29. Treba aktivirati kombinaciju tastera **Ctrl+E** kako bi se ova dva sloja spojila u jedan.
 30. Sledeći korak je aktiviranje **Filter > Blur > Motion Blur**. U aktiviranom dijalogu treba podesiti parametre kao što se vidi na slici 23.



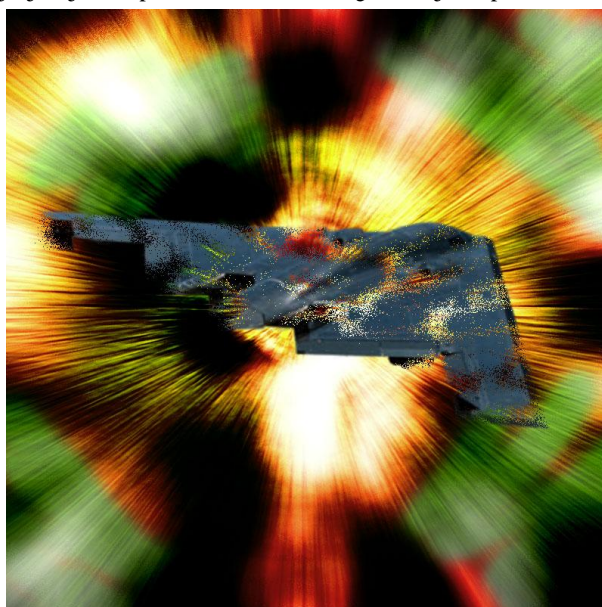
Slika 23

31. Kao rezultat se pojavljuje slika 24, gde je simulirano kretanje samog bombardera.



Slika 24

32. Na slici 25 prikazan je još jedan primer aviona i odgovarajuće pozadine.



Slika 25

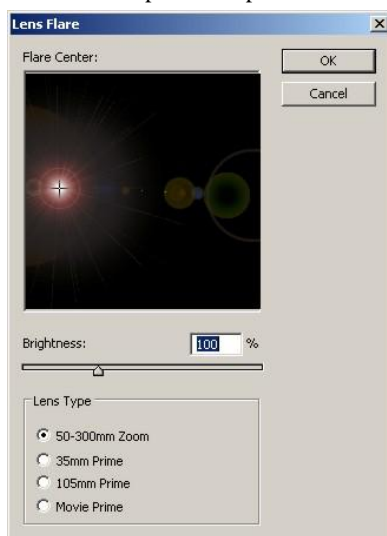
33. Ovdje je prikazana jedna moguća kombinacija kako bi se došlo do profesionalne pozadine i pratili efekata, ali korisnik ove parametre može proizvoljno da menja kako bi dobio drugačije rezultate.

Photoshop CS2: Šara

Priprema Drganje Cvetkovi

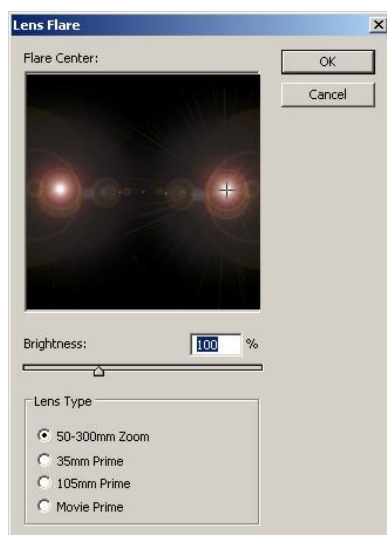
Ovdje će biti kratko objašnjen put ka kreiranju šare, koja može da bude krajnje zanimljiva. U ovom radu su iskorišteni neki elementi koje Photoshop pruža, a korisniku ostaje da eksperimentiše i da pronađe nova rešenja.

1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Velicina dokumenta neka bude 600 x 600 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Boja pozadine treba da ostane bela.
2. Pozadinu dokumenta ispuniti crnom bojom i to putem **Edit > Fill**.
3. Aktivirati **Filter > Render > Lens Flare** i podesiti parametre kao što je to prikazano na slici 1.



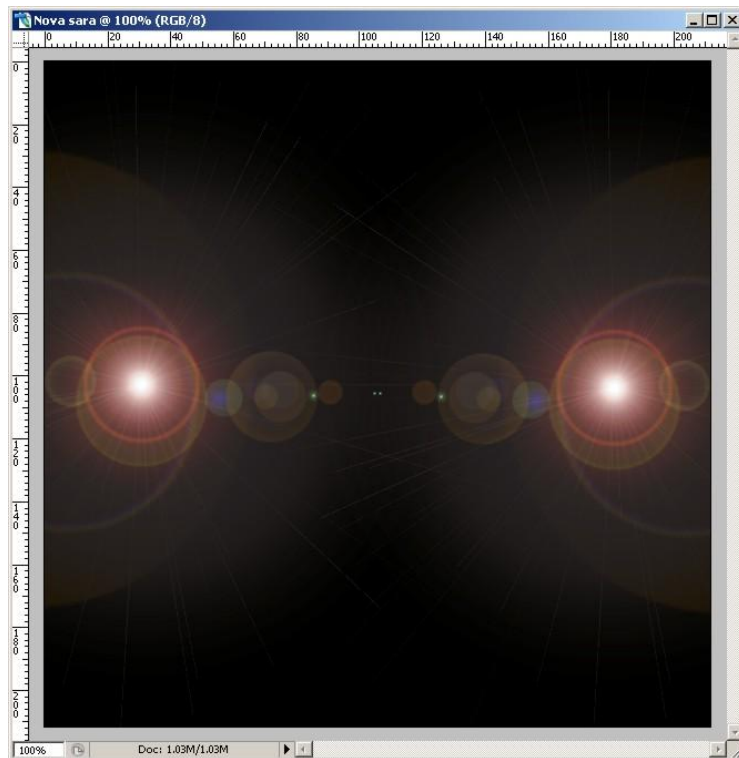
Slika 1

4. Aktivirati opet **Filter > Render > Lens Flare** i podesiti parametre kao što je to prikazano na slici 2.



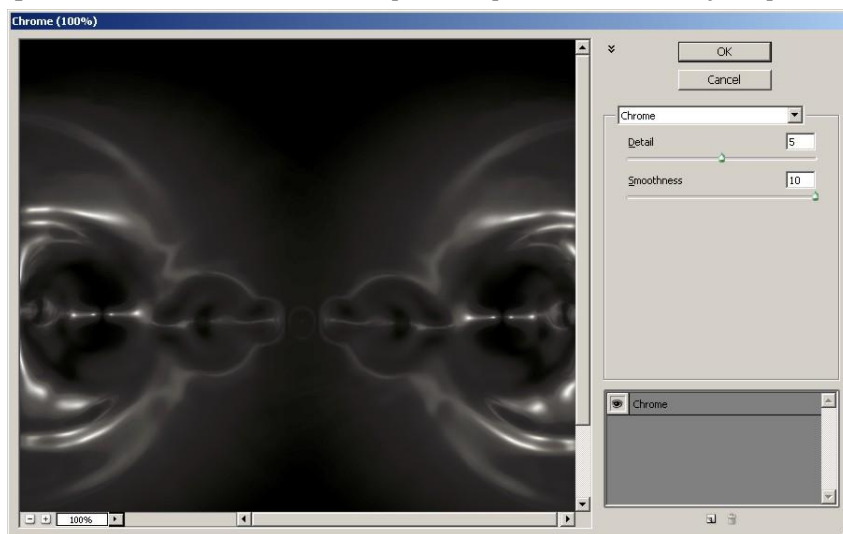
Slika 2

5. Kao rezultat ovog podešavanja pojavljuje se slika 3.



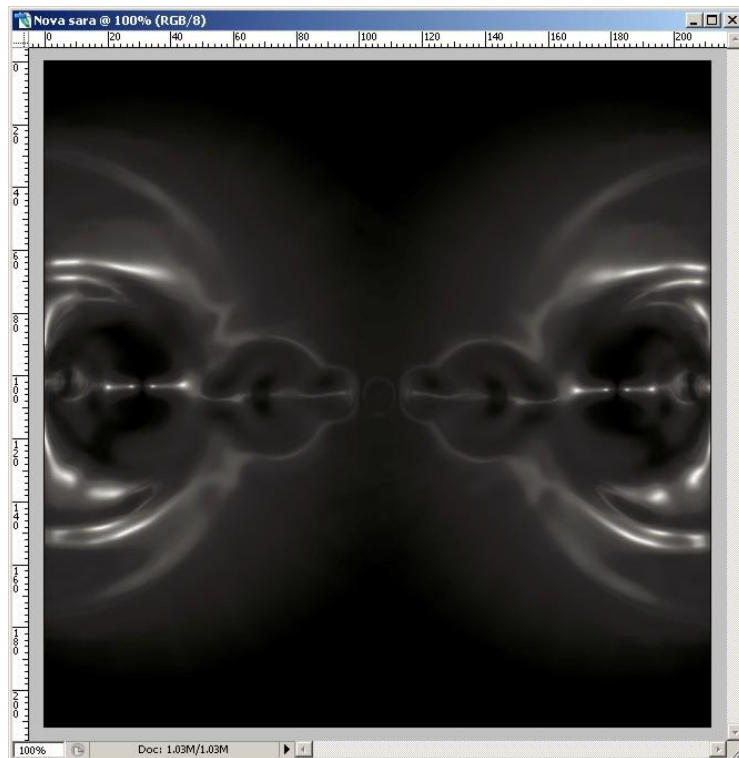
Slika 3

6. Aktivirati opet **Filter > Sketch > Chrome** i podesiti parametre kao što je to prikazano na slici 3.



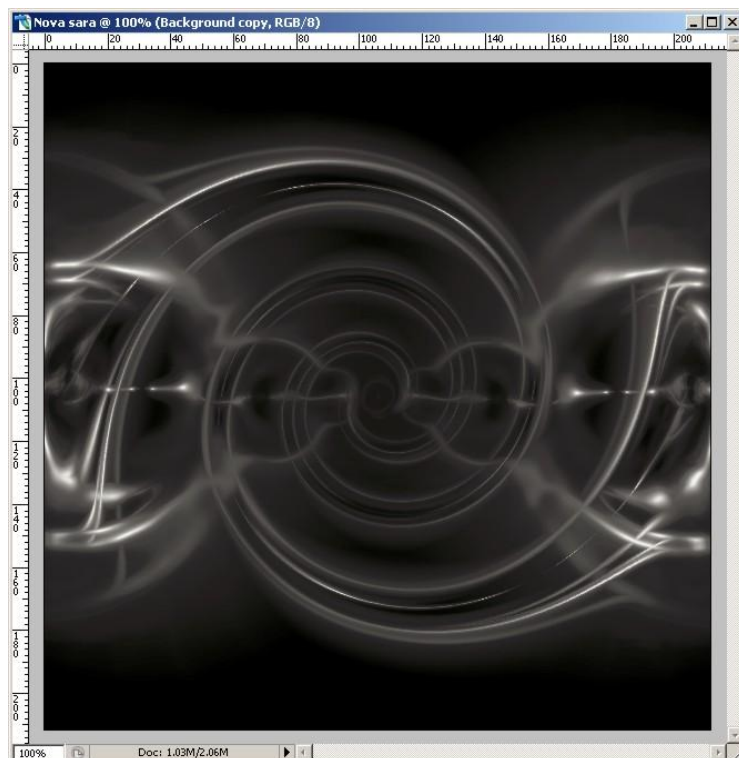
Slika 4

7. Kao rezultat ovog podešavanja pojavljuje se slika 5.



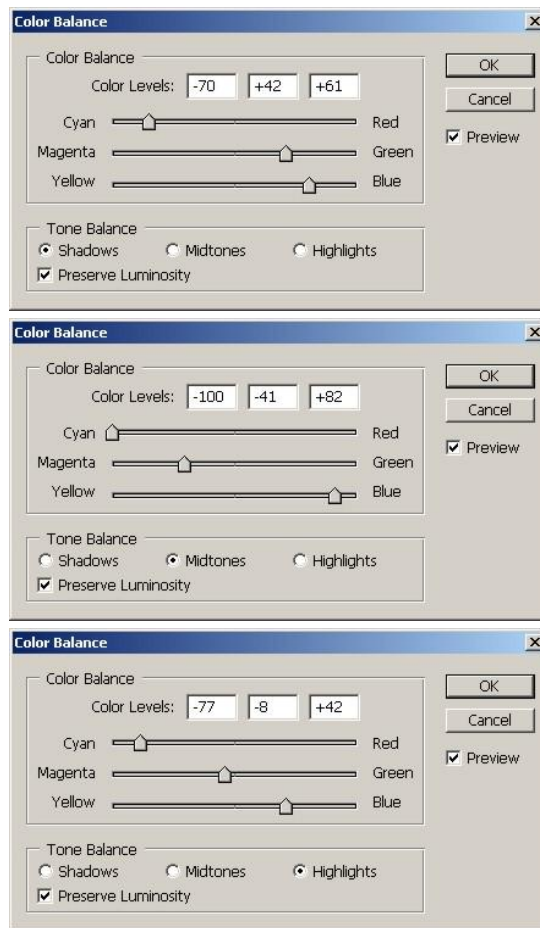
Slika 5

8. Putem **Layer > Duplicate Layer** treba iskopirati sloj *Background*. Novi sloj se pojavljuje u listi pod nazivom *Background copy*.
9. U polju *Set the blending mode for the layer* treba aktivirati vrednost **Lighten**.
10. Sa aktivnim slojem *Background copy* treba aktivirati **Filter > Distort > Twirl** i unutar dijaloga treba podesiti vrednost parametra *Angle* na vrednost **630°**.
11. Kao rezultat ovog podešavanja pojavljuje se slika 6.



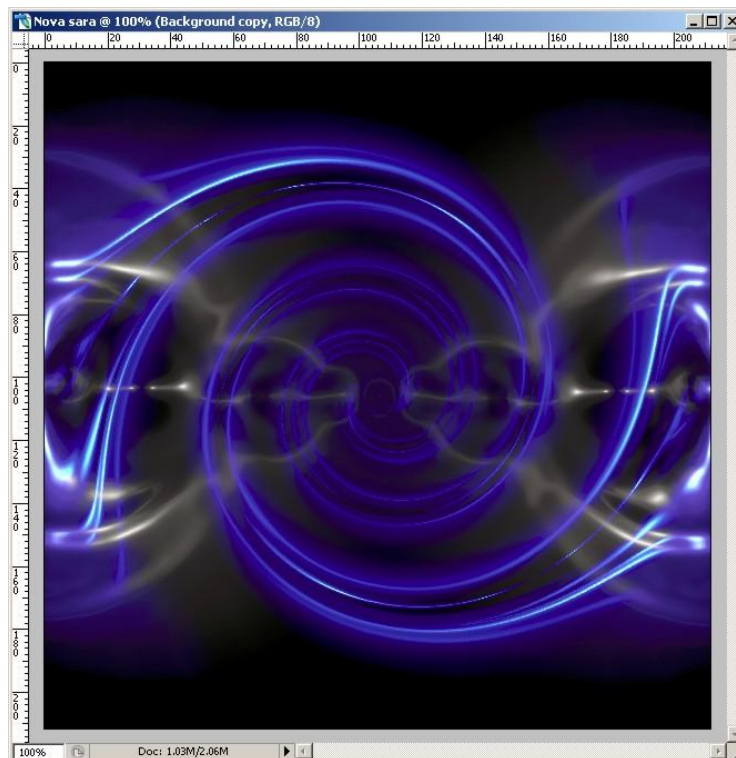
Slika 6

12. Sa aktivnim *Background copy* slojem treba aktivirati **Image > Adjustments > Color Balance** i treba podesiti parametre kao na slici 7.



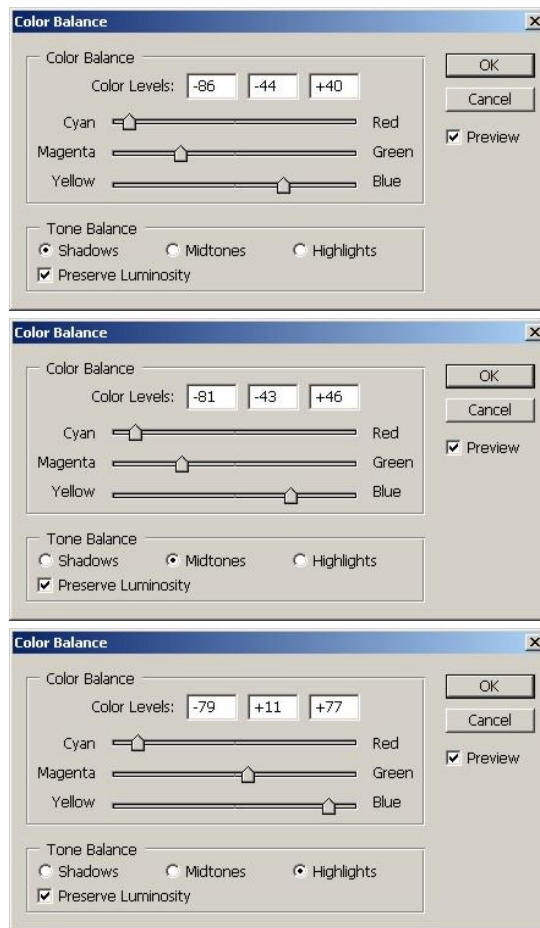
Slika 7

13. Kao rezultat ovog podešavanja pojavljuje se slika 8.



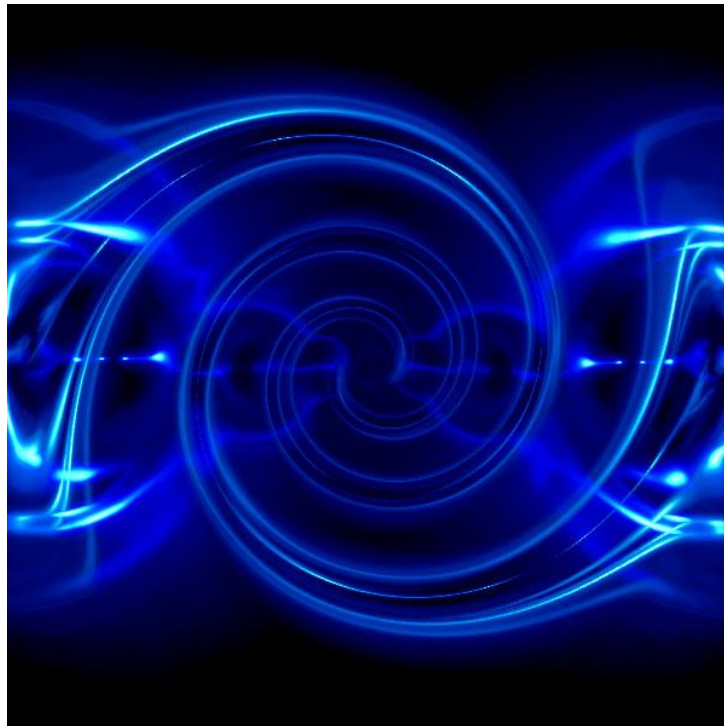
Slika 8

14. Treba aktivirati sloj Background.
15. Sa aktivnim *Background* slojem treba aktivirati *Image > Adjustments > Color Balance* i treba podesiti parametre kao na slici 9.



Slika 9

16. Kao rezultat ovog podešavanja pojavljuje se slika 10.



Slika 10

17. Ovdje je prikazana jedna moguća kombinacija kako bi se došlo do šare, ali korisnik ove parametre može proizvoljno da mijenja kako bi dobio drugačije rezultate.

Photoshop CS: 3D tekst u lavi

Priprema Drganog Cvetkovi

Ovo će biti ukratko objašnjen put kako kreirati specifičan tekst, koji je, u ovom slučaju, izgleda kao da »pliva« u lavi.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Velicina dokumenta neka bude 600 x 600 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *75 pixel/inch*-u.
2. Pozadinu treba ispuniti crnom bojom, i to putem *Edit > Fill*.
3. Korišćenjem alatke *Horizontal Type Tool* treba otkucati željeni tekst belom bojom. U ovom slučaju to će biti re **LAVA**.
4. Pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+T** treba aktivirati komandu *Free Transform* i treba podesiti veličinu teksta na željenu dimenziju.
5. Nakon ovoga treba aktivirati *Layer > Flatten Image*. Kao rezultat se pojavljuje slika 1.



Slika 1

6. Treba aktivirati *Filter > Stylize > Wind*. U nutar pripadajućeg dijaloga trebalo bi podesiti vrednosti: **Method: Wind** i **Direction: From the Left**.
7. Pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+F** trebalo bi ponovoiti ovaj filter sa prethodno podešenim parametrima još jednom.
8. Treba aktivirati *Filter > Stylize > Wind*. U nutar pripadajućeg dijaloga trebalo bi podesiti vrednosti: **Method: Wind** i **Direction: From the Right**.
9. Pritiskom na kombinaciju tastera **Ctrl+F** trebalo bi ponovoiti ovaj filter sa prethodno podešenim parametrima još jednom.
10. Kao rezultat ovog podešavanja i aktiviranja ovog filtera po dva puta, pojavljuje se slika 2.



Slika 2

11. Treba aktivirati da bela boja bude aktivna za sledeće akcije.
12. Treba aktivirati **Filter > Render > Difference Clouds**. Kao rezultat se pojavljuje slika 3.



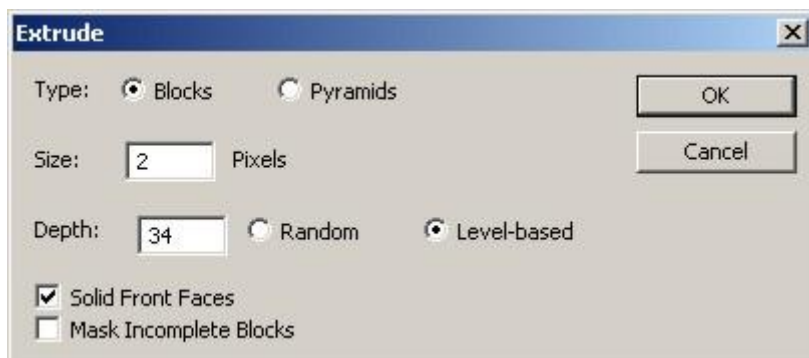
Slika 3

13. Treba otkucati isti tekst belom bojom kao što je u 3. koraku to odrađeno. Trebalo bi podesiti da tekst bude iste veličine kao i prethodni, i treba ga »smestiti« preko postojećeg teksta. Trebalo bi podesiti opciju *Opacity* (u dijalogu uz desnu ivicu ekrana za tekući sloj) na vrednost od **55%**. Na ovaj način se pojavljuje tekst koji je svetliji od teksta posle primenjenog filtera *Difference Clouds*. Rezultat je prikazan na slici 4.



Slika 4

14. Nakon ovoga treba aktivirati **Layer > Flatten Image**.
15. Treba aktivirati **Filter > Stylize > Extrude** i treba podesiti parametre kao na slici 5.



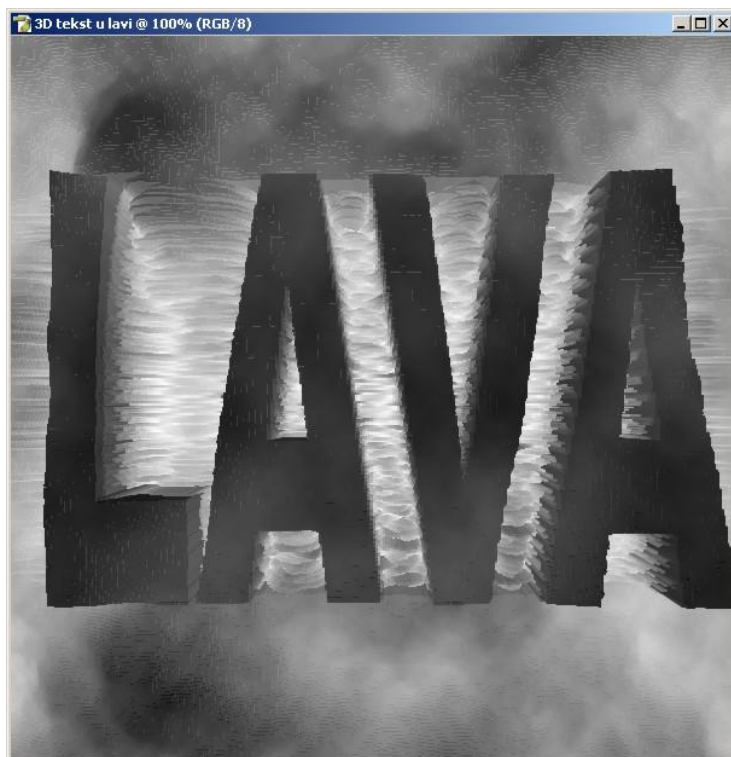
Slika 5

16. Kao rezultat ovog podešavanja pojavljuje se slika 6.



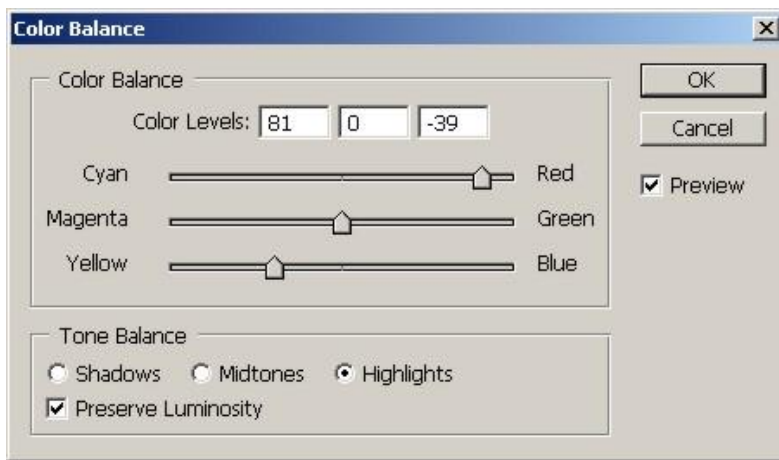
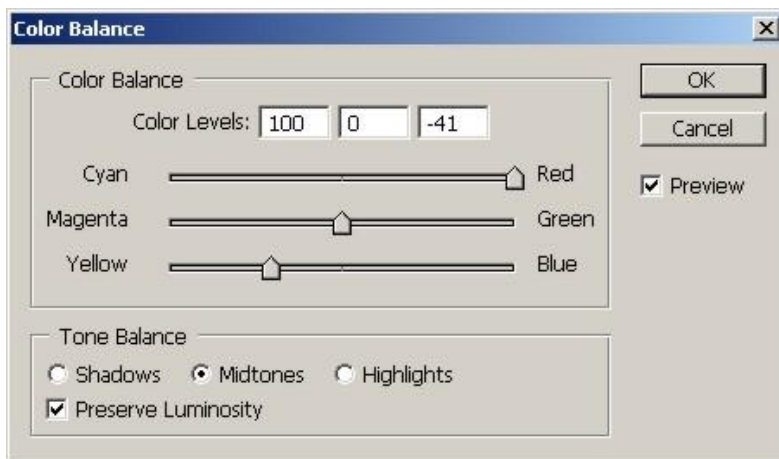
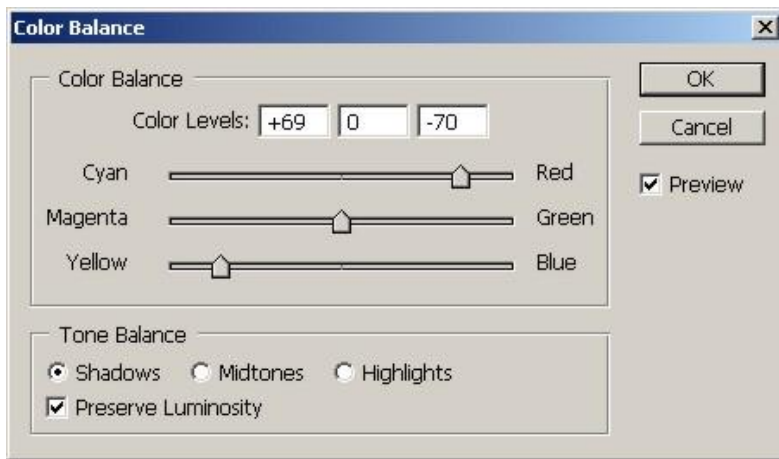
Slika 6

17. Treba aktivirati **Image > Adjustments > Invert** ili aktivirati kombinaciju tastera **Ctrl+I**. Kao rezultat se pojavljuje slika 7.



Slika 7

18. Posle ovoga treba aktivirati **Image > Adjustments > Color Balance...** ili aktivirati kombinaciju tastera **Ctrl+B**. U polju *Tone Balance* treba podesiti parametre za sve tri opcije, a podešavanje treba obaviti kao što je to prikazano na tri dijaloga na slici 8.



Slika 8

19. Kao rezultat ovog podešavanja pojavljuje se kona na slika tekst koji »pliva« lavom, kao što se to vidi na slici 9.



Slika 9

20. Ovaj postupak može da se primeni i za proizvoljne elemente. Na slici 10 prikazano je kamenje koji nosi lava, a kamenje je kreirano alatom *Laso Tool*.



Slika 10

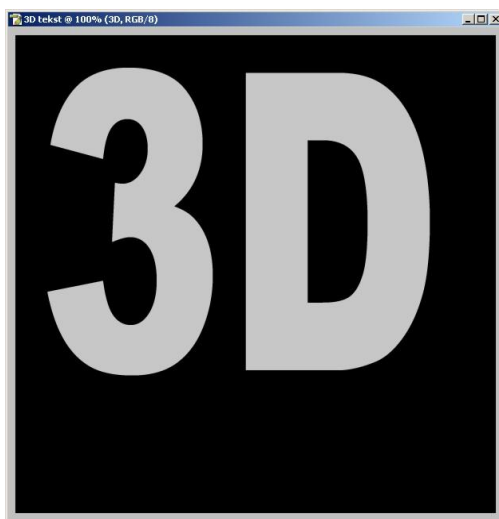
21. Ovo su neka podešavanja i neke opcije. Korisnik može da izabere šta želi, tako da rezultati mogu da budu krajnje neekvivalentni.

Photoshop CS: 3D tekst

Priprema Dragana Cvetkovi

Ovo će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju trodimenzionalnog teksta, tako da korisnik ovo može, kasnije, da iskoristi i za kreiranje potrebnih natpisa.

1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Veličina dokumenta neka bude 600 x 600 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *75 pixel/inch*-u.
2. Pozadinu treba ispuniti crnom bojom, i to putem **Edit > Fill**.
3. Treba podesiti da *Foreground* boja bude siva sa koordinatama **R:200 G:200 B:200**, a *Background* da bude crna boja.
4. Aktiviranjem alatke *Horizontal Type Tool* treba otkucati željeni tekst. U ovom slučaju to je tekst **3D**, a otkucan je fontom *ArialBlack*.
5. Aktiviranjem alatke **Edit > Free Transform** treba podesiti veličinu otkucanog teksta. Kao rezultat se pojavljuje slika 1.



Slika 1

6. Treba aktivirati alatku **Edit > Transform > Skew** i pomoću treba »iskositi« tekst. Korisnik može i da drži stalno pritisnute tastere **Alt+Shift**, kako bi podesio novi izgled. Nakon toga pomoću alatke *Move Tool* korisnik treba da smesti modificovani tekst na željenu lokaciju. Kao rezultat se pojavljuje slika 2.



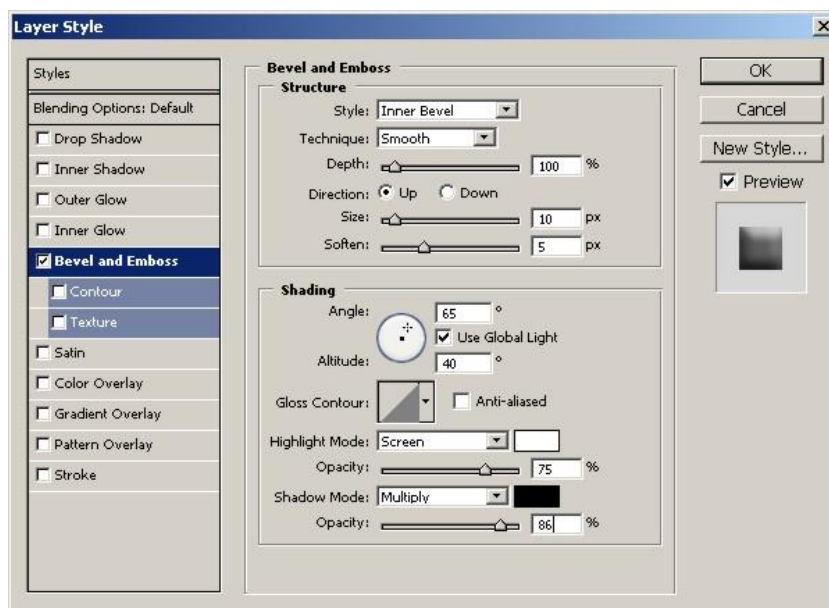
Slika 2

7. Sledeći korak je pravljenje kopije sloja putem **Layer > Duplicate Layer**. U spisku slojeva pojavljuje se kopija originalnog sloja pod nazivom *3D copy* i nalazi se iznad originalnog sloja pod nazivom *3D*. Treba napomenuti da Photoshop automatski naziva sloj sadržinom ukucanog teksta.
8. Treba aktivirati originalni sloj pod nazivom *3D*. Držeći pritisnut taster **Shift** treba 6 (šest) puta aktivirati taster sa strelicom na dole kako bi se sadržina tog sloja pomerala na dole za **30** piksela. Ako se drži pritisnut taster **Shift**, onda je korak kretanja unutar Photoshop-a dužine 5 piksela. Rezultat je prikazan na slici 3.



Slika 3

9. Nakon ovoga treba aktivirati **Layer > Layer Style > Bevel and Emboss** i parametre treba podesiti kako je to prikazano na slici 4. Treba napomenuti da se ovo primenjuje na donji, *3D* sloj.



Slika 4

10. Kao rezultat primene ovih setovanja pojavljuje se slika 5.



Slika 5

11. Originalni sloj *3D* treba da ostane aktivan. Treba pritisnuti i držati pritisnut taster **Alt** i treba aktivirati taster sa strelicom na gore ono liko puta koliko je potrebno da sadržina ovog sloja ispun i prostor do sadržine sloja *3D copy*. A ko se drži pritisnut taster *Alt* svaki put kada se aktivira taster sa strelicom na gore pravi se nova kopija sloja. U ovom sluaju napravljeno je **52** kopije. Rezultat je prikazan na slici 6.



Slika 6

12. Ovo su neka podešavanja i neke opcije. Korisnik može da izabere šta želi, tako da rezultati mogu da budu krajnje neekvivalentni. Na slici 7 prikazano je ime i prezime autora.

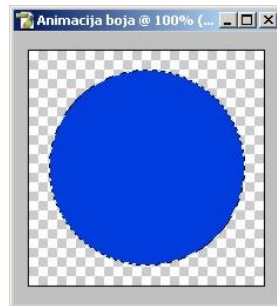


Photoshop CS i ImageReady CS: Animacija boja

Priprema Drganog Cvetkovi

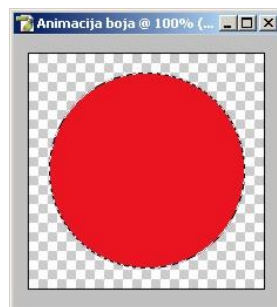
Ovdje će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju animacionog GIF-a koji će mijenjati boju odgovarajuće kružnice. U ovu svrhu koristi se program i Photoshop i ImageReady, i to na krajnje jednostavan način.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Veličina dokumenta neka bude 200 x 200 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, u polju *Background Contents* treba izabrati opciju *Transparent*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Na ovaj način se kreira fajl sa providnom pozadinom.
2. Treba podesiti boju *Background*. Za *Background* je izabrana boja **R:18 G:42 B:225** (plava boja).
3. Treba podesiti boju *Foreground*. Za *Foreground* je izabrana boja **R:224 G:29 B:29** (crvena boja).
4. Treba aktivirati alatku *Elliptical Marquee Tool* i »nacrtati« proizvoljnu kružnicu (držite i pritisnut taster **Shift**). Definisanu kružnu oblast ispuniti *Background* (plavom) bojom. Rezultat je prikazan na slici 1.



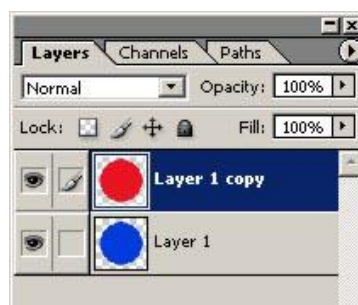
Slika 1

5. Ovaj sloj treba iskopirati putem *Layer > Duplicate Layer*. Treba prihvatiti ponuđene vrednosti parametara i novi sloj se pojavljuje u spisku slojeva. Pošto je kružna oblast još uvek markirana treba je u novom sloju ispuniti *Foreground* (crvenom) bojom. Rezultat izgleda sadržine novog sloja prikazana je na slici 2.



Slika 2

6. Treba aktivirati *Select > Deselect*. Na slici 3 prikazan je izgled *Layers* dijaloga uz levu ivicu radnog ekrana programa Photoshop.



Slika 3

7. Treba aktivirati prvi sloj, a isključiti vidljivost kopije prvog sloja sa crvenom kružnicom. Nakon toga treba preći u program ImageReady putem **File > Edit in ImageReady**. Kao rezultat se u *Animation* prozoru (aktivira se putem **Window > Animation**) pojavljuje sadržina prvog sloja. Ovo je prikazano na slici 4.



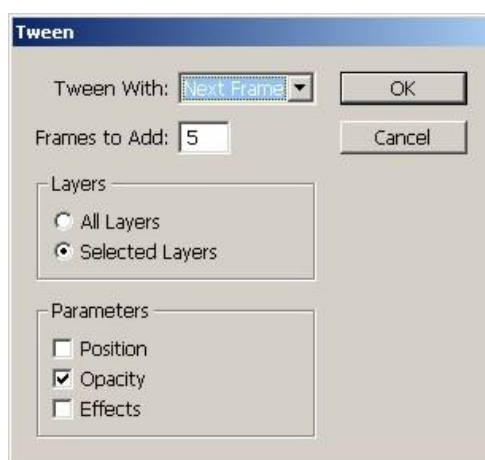
Slika 4

8. Treba aktivirati taster sa malim crnim trouglom u gornjem desnom uglu *Animation* prozora. U meniju koji se pojavljuje treba aktivirati komandu **Make Frames From Layers**. Kao rezultat se pojavljuje slika 5. Treba podesiti dužinu trajanja svakog frejma da bude po 0.2 sekunde.



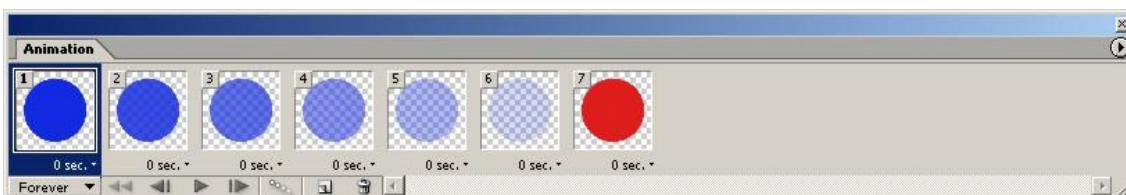
Slika 5

9. Treba markirati frejme sa plavom kružnicom i iz menija, kada se pritisne crni trougao u gornjem desnom uglu, treba izabrati komandu **Tween**. U dijalogu treba podesiti parametre kao što su podešeni na slici 6.



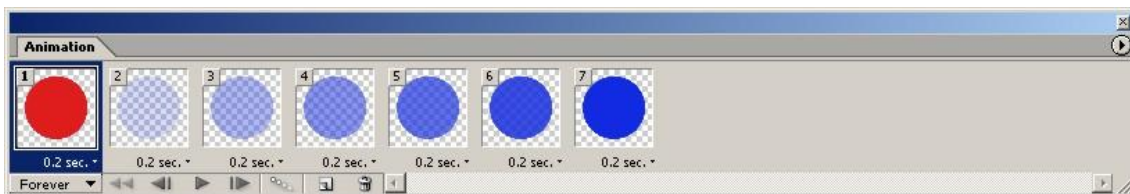
Slika 6

10. Markirana opcija *Opacity* omogućava prelaze između kružnica sa postepenom providnošću. Kao rezultat ovoga pojavljuje se slika 7.



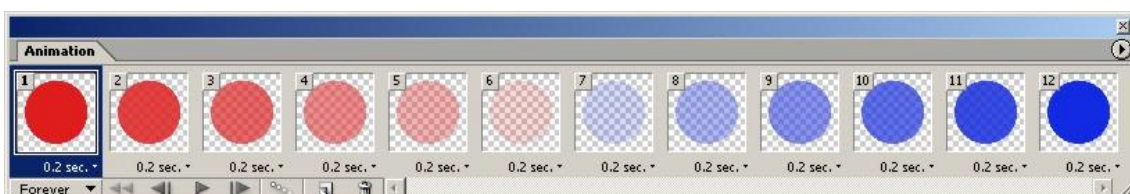
Slika 7

11. Treba markirati frejme sa crvenom kružnicom i onda treba aktivirati komandu **Reverse Frames** iz menija kada se aktivira crni trougao u gornjem desnom uglu. Nakon toga se pravi obrnuti raspored frejmova kao što se to vidi na slici 8.



Slika 8

12. Treba m arkirati frejm sa crvenom kružnicim i iz m enija, kada se pritisne crni trougao u gornjem desnom uglu, treba izabrati komandu *Tween*. U dijalogu treba podesiti param etre kao što su podešeni na slici 7. Kao rezultat se pojav lju je slika 9.



Slika 9

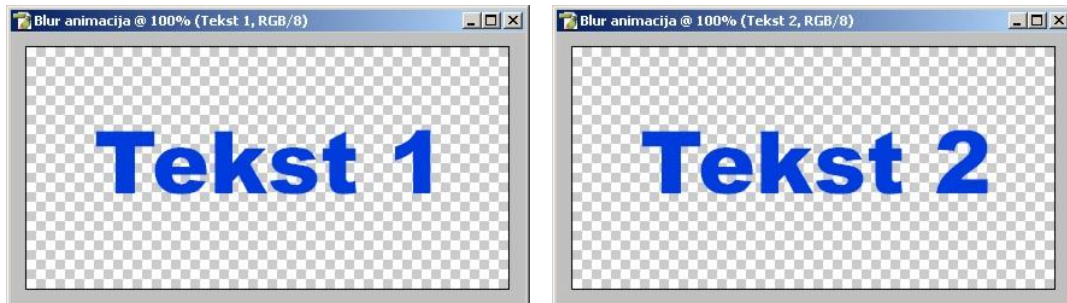
13. U glavnom crtežu, unutar programa Image Ready, treba aktivirati karticu pod nazivom *Optimized* i treba sa ekati da program izvrši optim izicaju.
14. Nakon toga treba aktivirati komandu *Save Optimized As* unutar *File* padaju eg m enija i zapam titi ovo kao animacioni GIF. Treba napomenuti da u polju *Save as type* treba izabrati opciju pod nazivom *Images Only (*.gif)*, da bi se sa uvao nezavisni GIF. Kreirani anim acioni GIF je pripojen ovom tekstu.
15. Ovo je sam o jedan od na ina za kreiranje specifi nih i potrebn ih banera, tj. anim acion ih GIF -ova. Ako ovek uzm e da se "m alo igra" unutar programa *Photoshop*, m ože da napravi sjajne stvari koje m ože da iskoristi i u nekom drugom programu, kao što je prikazano.

Photoshop CS i ImageReady CS: BLUR animacija teksta

Priprema Drganje Cvetkovi

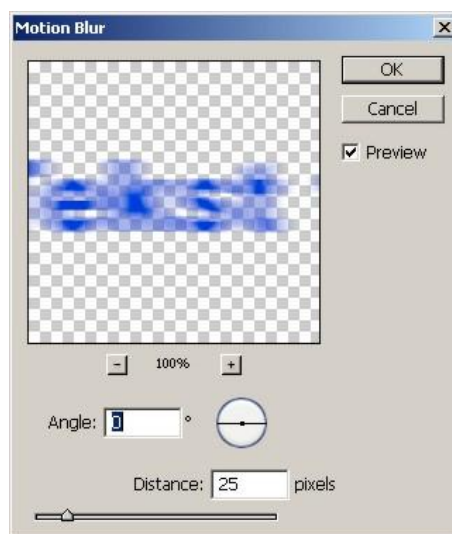
Ovdje će biti kratko objašnjen put ka kreiranju animacionog GIF-a koji će vršiti izmjenu ukucanih tekstova. U ovu svrhu koristi se program i Photoshop i ImageReady, i to na krajnje jednostavan način.

1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Veličina dokumenta neka bude 400 x 200 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, u polju *Background Contents* treba izabrati opciju *Transparent*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Na ovaj način se kreira fajl sa providnom pozadinom.
2. Treba podesiti boju *Foreground*. Za *Foreground* je izabrana boja **R:18 G:42 B:225** (plava boja).
3. Treba podesiti boju *Background*. Za *Background* je izabrana boja **R:224 G:29 B:29** (crvena boja).
4. Treba ukucati dva različita teksta istom bojom, na različitim slojevima. U ovom slučaju otkucani su tekstovi Tekst 1 i Tekst 2 i ispisan su *Foreground* bojom. Primenom komande **Edit > Free Transform** se podešava izgled i veličina teksta. Rezultat je prikazan na slici 1.



Slika 1

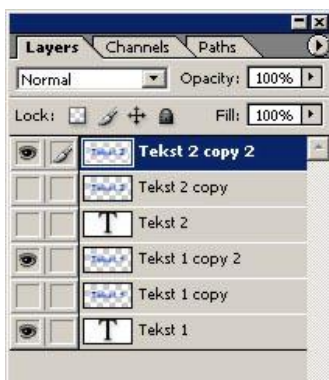
5. Treba markirati sloj *Tekst 1* i putem **Layer > Duplicate Layer** napraviti kopiju tog sloja. Na ovaj način se kreira *Tekst 1 copy* sloj.
6. Sa aktivnom kopijom prvog sloja treba aktivirati komandu **Filter > Blur > Motion Blur** i parametre treba podesiti kao što je to prikazano na slici 2. Pre nego što se pojavi odgovarajući dijalog, pojavile se sledeće poruke: »*This type layer must be rasterized before proceeding. Its text will no longer be editable. Rasterize the type?*« Kao odgovor treba pritisnuti taster **OK**.



Slika 2

7. Treba markirati sloj *Tekst 1 copy* i putem **Layer > Duplicate Layer** napraviti kopiju tog sloja. Na ovaj način se kreira *Tekst 1 copy 2* sloj.

8. Treba markirati sloj *Tekst 2* i putem **Layer > Duplicate Layer** napraviti kopiju tog sloja. Na ovaj način se kreira *Tekst 2 copy* sloj.
9. Sa aktivnom kopijom prvog sloja treba aktivirati komandu **Filter > Blur > Motion Blur** i parametre treba podesiti kao što je to prikazano na slici 2. Pre nego što se pojavi odgovarajući dijalog, pojaviće se sledeća poruka: »*This type layer must be rasterized before proceeding. Its text will no longer be editable. Rasterize the type?*« Kao odgovor treba pritisnuti taster **OK**.
10. Treba markirati sloj *Tekst 2 copy* i putem **Layer > Duplicate Layer** napraviti kopiju tog sloja. Na ovaj način se kreira *Tekst 2 copy 2* sloj.
11. Sadržina *Layers* dijaloga uz desnu ivicu radnog prostora programa Photoshop prikazana je na slici 3.



Slika 3

12. Treba aktivirati prvi sloj, a isključiti vidljivost kopija prvog sloja sa modificovanim tekstom. Nakon toga treba preći u program *ImageReady* putem **File > Edit in ImageReady**. Kao rezultat se u *Animation* prozoru (aktivira se putem **Window > Animation**) pojavljuje sadržina prvog sloja. Ovo je prikazano na slici 4.



Slika 4

13. Treba aktivirati taster sa malim crnim trouglom u gornjem desnom uglu *Animation* prozora. U meniju koji se pojavljuje treba aktivirati komandu **Make Frames From Layers**. Kao rezultat se pojavljuje slika 5. Treba podesiti dužinu trajanja prvog i četvrtog frejma da bude po 0.5 sekunde, a svi ostali frejmovi da imaju dužinu trajanja po 0.1 sekundu.



Slika 5

14. U glavnom crtežu, unutar programa *ImageReady*, treba aktivirati karticu pod nazivom *Optimized* i treba sačekati da program izvrši optimizaciju.
15. Nakon toga treba aktivirati komandu **Save Optimized As** unutar *File* padajućeg menija i zapamtiti ovo kao animacioni GIF. Treba napomenuti da u polju *Save as type* treba izabrati opciju pod nazivom *Images Only (*.gif)*, da bi se sačuvao nezavisan GIF. Kreirani animacioni GIF je pripojen ovom tekstu.

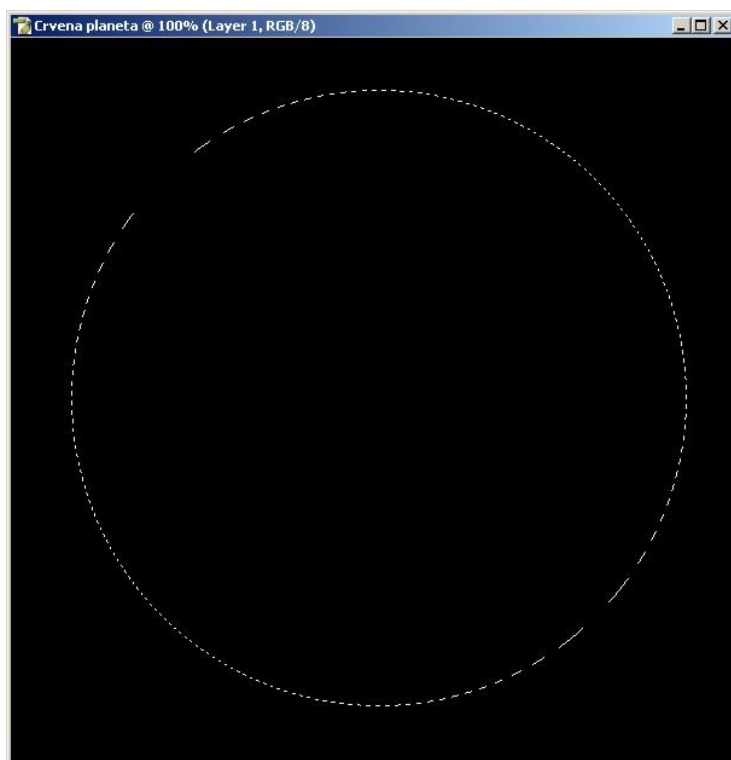
16. Ovo je samo jedan od načina za kreiranje specifičnih i potrebnih banera, tj. animacionih GIF-ova. Ako neko uzme da se "malo igra" unutar programa *Photoshop*, može da napravi sjajne stvari koje može da iskoristi i u nekom drugom programu, kao što je prikazano.

Photoshop CS: Crvena planeta

Priprema Drgan Cvetkovi

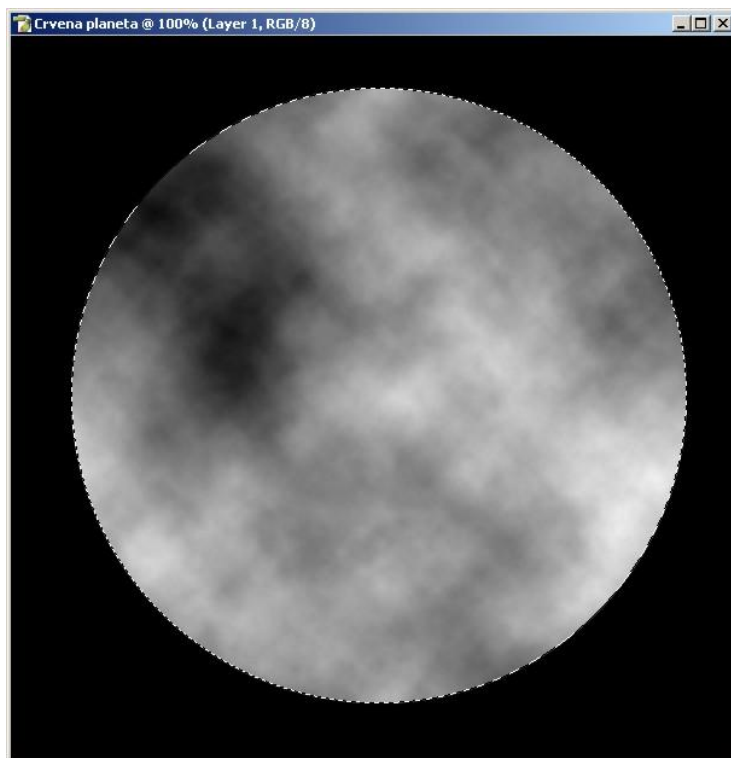
Ovo će biti kratko objašnjenje putka kreiranja crvene planete, tako da korisnik ovo može, kasnije, da iskoristi i za kreiranje drugih i drugih planeta.

1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Velicina dokumenta neka bude 600 x 600 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *75 pixel/inch*-u.
2. Pozadinu treba ispuniti crnom bojom, i to putem **Edit > Fill**.
3. Treba podesiti da *Foreground* boja bude bela, a *Background* da bude crna boja.
4. Treba aktivirati alatku *Elliptical Marque Tool* i držeći pritisnut **Shift** taster treba definisati kružnu selekciju, i to što je moguće veću. Moguća varijanta je prikazana na slici 1.



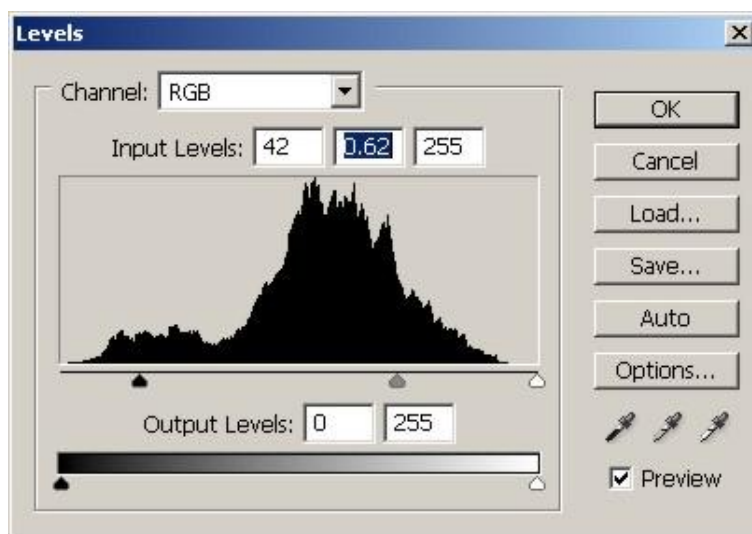
Slika 1

5. Sledeći korak je kreiranje novog sloja i markiranje tog istog kao aktivnog sloja.
6. Treba aktivirati **Filter > Render > Clouds**. Rezultat se vidi na slici 2.



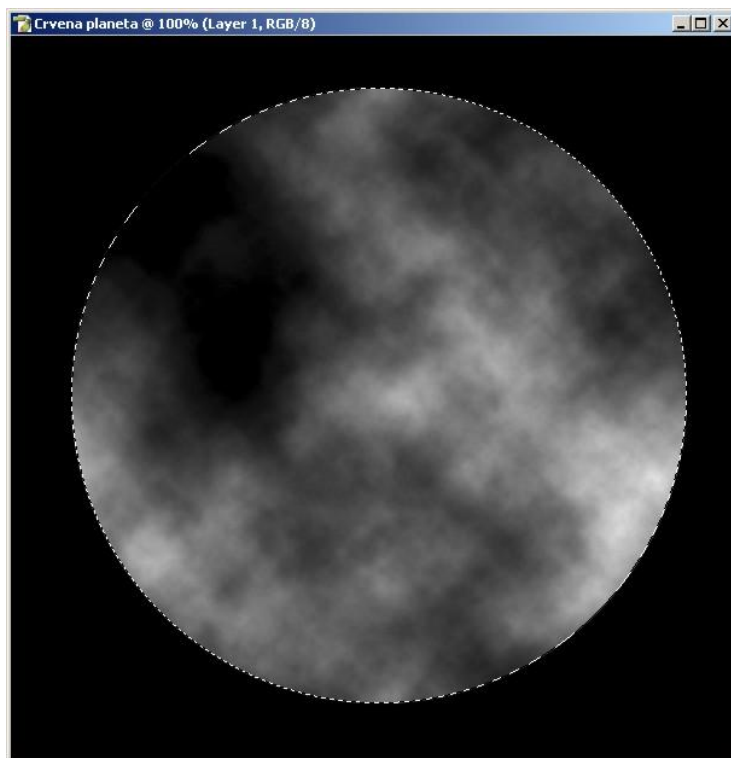
Slika 2

7. Nakon toga treba aktivirati **Image > Adjustments > Levels** ili aktivirati kombinaciju tastera **Ctrl+L**. Podešavanja treba izvršiti kako je to pokazano na slici 3.



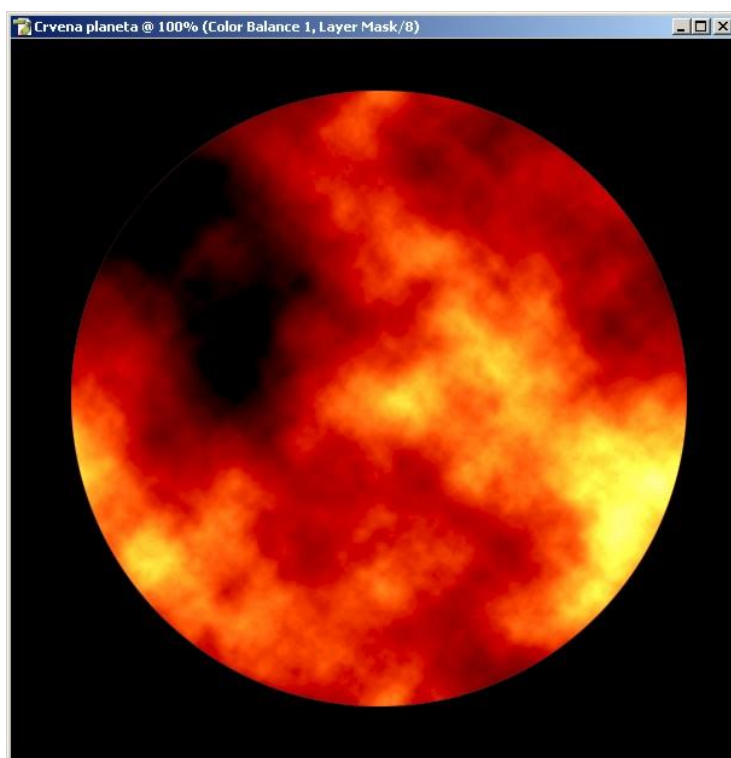
Slika 3

8. Rezultat primene ovih podešavanja je prikazan na slici 4, gde unutar kružne selekcije ima više tamnijih delova, nego na slici 2.



Slika 4

9. Nakon ovoga treba aktivirati **Image > Adjustments > Color Balance** i u sve tri opcije (*Shadows*, *Midtone* i *Highlights*) unutar polja *Tone Balance* treba podesiti vrednosti ovim redom **70, 0, -70**. Rezultat primene ovih parametara prikazan je na slici 5.



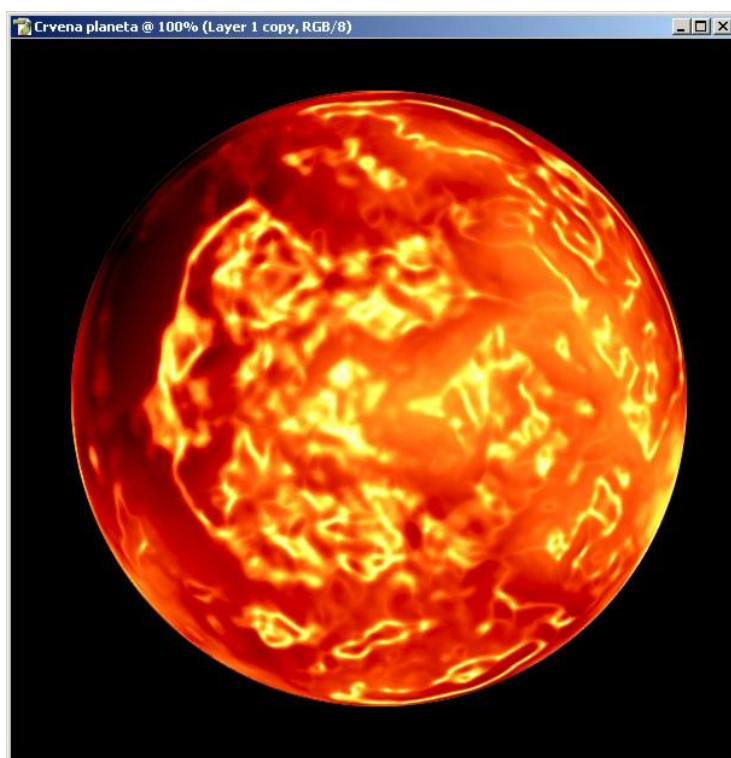
Slika 5

10. Treba aktivirati **Filter > Distort > Spherize**. U polju Amount treba podesiti vrednost na **100%**.
11. Treba aktivirati **Filter > Distort > Spherize**. U polju Amount treba podesiti vrednost na **70%**.
12. Rezultat je prikazan na slici 6.



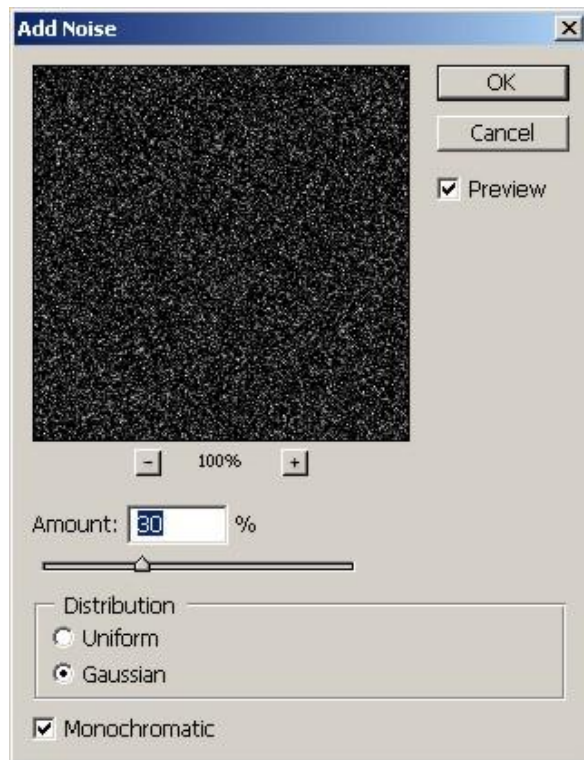
Slika 6

13. Treba napraviti kopiju sloja sa planetom i treba ga aktivirati da bude aktivan. Nakon toga treba aktivirati **Filter > Artistic > Plastic Wrap**. U nutar dijaloga treba podesiti parametre na sledeće vrednosti: **Highlight Strength 20**, **Detail 10** i **Smoothness 6**. Rezultat je prikazan na slici 7.



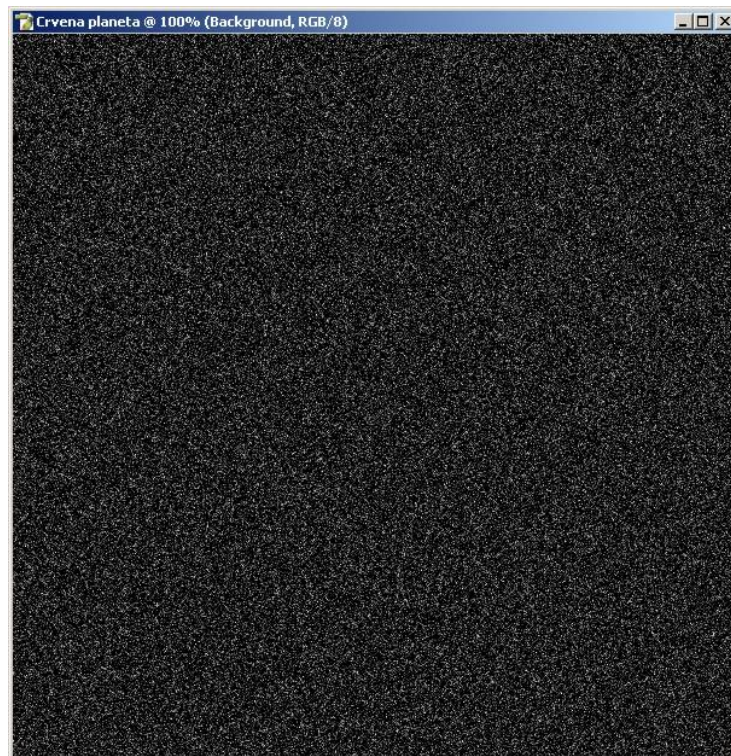
Slika 7

14. Sada treba podesiti pozadinu da izgleda kao zvezdano nebo. Treba isključiti vidljivost svih slojeva osim sloja **Background**. Treba markirati ovaj sloj da bude aktivan.
15. Treba aktivirati **Filter > Noise > Add Noise**. Parametre unutar dijaloga treba podesiti kao što je prikazano na slici 8.



Slika 8

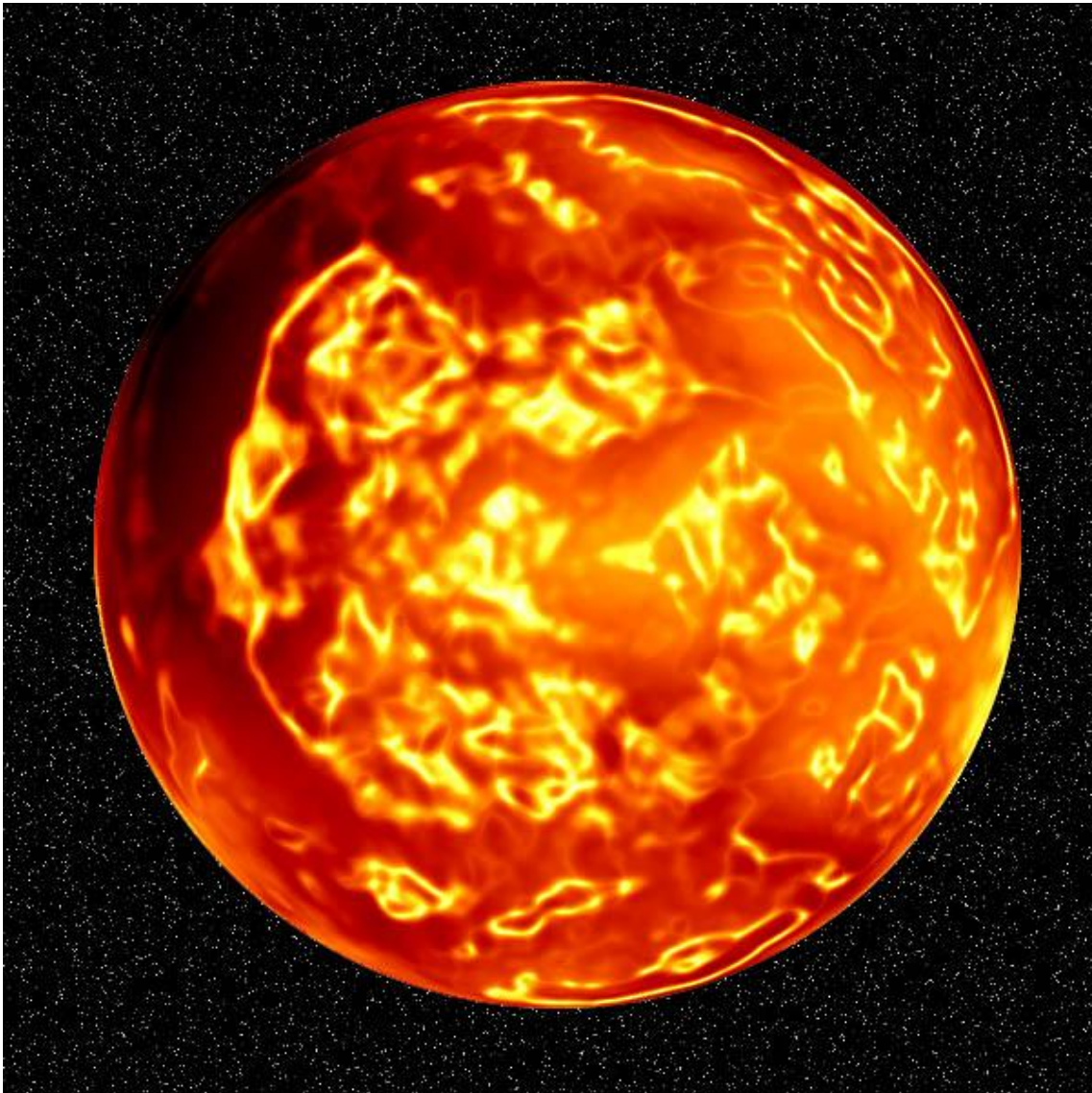
16. Rezultat primene ovih parametara prikazan je na slici 9.



Slika 9

17. Treba podesiti da *Foreground* boja bude crna (ako to već nije podešeno) i treba aktivirati alatku *Paint Bucket Tool* (kantica sa bojom). Treba je primeniti nekoliko puta kako bi se smanjio broj zvezda na crnoj pozadini, sve dok korisnik ne bude zadovoljan izgledom. U ovom slučaju ova alatka je primenjena tri puta.

18. Treba aktivirati vidljivost ostalih slojeva i konačan rezultat je prikazan na slici 10.



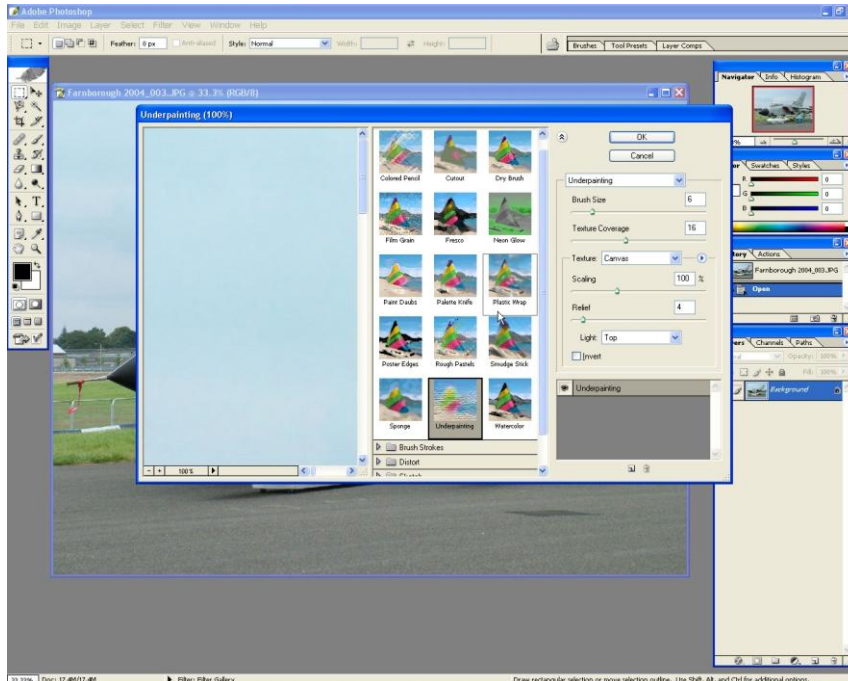
Slika 10

19. Ovo su neka podešavanja i neke opcije. Korisnik može da izabere šta želi, tako da rezultati mogu da budu krajnje neekvivalentni.

Photoshop CS: Filteri (1)

Priprema: Drganje i Cvetkovi

Sa ovom verzijom programa Photoshop pojavile su se neke pogodnosti kada su u pitanju filteri koji mogu da se primene na zadatu sliku. Kao prva pogodnost je galerija filtera gde korisnik može u *Preview* ekranu da vidi rezultate primene datog filtera. Do ove galerije filtera može da se dođe putem **Filter > Filter Gallery** i kao rezultat se pojavljuje slika 1.



Slika 1

U ovom i narednom tekstu prikazane se dejstva pojedinih filtera na slike. Unutar ove galerije nalaze se sledeći filteri: *Artistic*, *Brush Strokes*, *Distort*, *Sketch*, *Stylize* i *Texture*. Ovim redom se pomenuti filteri i objašnjavaju.

Filteri iz podmenija *Artistic* daju slikama "umetnički izraz" ili specijalni efekat za projekat lepe umetnosti ili reklamnu. Ovi filteri repliciraju prirodne i klasične efekte medijuma. Unutar ovog filtera nalazi se 15 podfiltera koji donose razne varijante. Kreće se od originalne slike koja je prikazana ispod.



Slika 2. Originalna slika

Prvi podfilter u nizu je *Colored Pencil*. On omogućava crtanje slike olovkama u boji po vrstoj podlozi. Značajne ivice se zadržavaju i daje im se izgled grube šrafure; boja vrste podloge prikazuje se kroz blaže oblasti. Rezultat primene ovog podfiltera sa podrazumevanim vrednostima prikazan je na slici 3. Drugi podfilter je *Cutout* koji oslikava sliku kao da je napravljena od kolaž papira. Slike visokog kontrasta izgledaju kao siluete, dok su slike u boji izgrađene od više slojeva obojenog papira. Rezultat primene ovog podfiltera prikazan je na slici 4.



Slika 3. Artistic > Colored Pencil



Slika 4. Artistic > Cutout

Sledeći podfilter je *Dry Brush* koji oslikava ivice na slici tehnikom suve četkice (nešto izmešano u uljanim i vodenim bojama). Filter pojednostavljuje sliku tako što redukuje opseg boja na oblasti najjače boje. Rezultat primene je prikazan na slici 5. Naredni podfilter je *Film Grain* gde se primenjuje jednaka šara na tonove u senkama kao i na srednje tonove na slici. Mnogo blaža, zasićenija šara dodaje se svetlijim oblastima slike. Rezultat je prikazan na slici 6.



Slika 5. Artistic > Dry Brush



Slika 6. Artistic > Film Grain

Podfilter *Fresco* oslikava kratkim, okruglim i grubo nanesenim mrljama. Rezultat primene ovog podfiltera prikazan je na slici 7. Podfilter *Neon Glow* dodaje raznovrsne tipove isijavanja objektima na slici i koristan je za kolorizaciju slike sa ublaženim izgledom. Rezultat primene ovog podfiltera prikazan je na slici 8.



Slika 7. Artistic > Fresco



Slika 8. Artistic > Neon Glow

Podfilter *Paint Daubs* omogućava korisniku da bira razne tipove i veličine etiketa za izradu slikarskog efekta. Primena ovog podfiltera prikazana je na slici 9. Podfilter *Palette Knife* smanjuje detalje na slici i tako stvara efekat tanko oslikanog platna koje prikazuje i teksturu podloge. Rezultat primene ovog podfiltera prikazan je na slici 10.



Slika 9. Artistic > Paint Daubs



Slika 10. Artistic > Palette Knife

Podfilter *Plastic Warp* presvla i sliku sjajnom plastikom i naglašava detalje površine (slika 11). Podfilter *Poster Edges* redukuje broj boja na slici prema zadatoj opciji posterizacije i nalazi ivice na slici i po njima crta črne linije. Veće i šire oblasti slike imaju jednostavno senčenje, dok su tamniji i finiji detalji raspoređeni po celoj slici (slika 12).



Slika 11. Artistic > Plastic Warp



Slika 12. Artistic > Poster Edges

Podfilter *Rough Pastels* čini da slika izgleda kao da je u potezima crtana kredom u boji po hrapavoj, teksturisanoj podlozi (slika 13). Podfilter *Smudge Stick* omekšava sliku pomoću kratkih, dijagonalnih poteza koji zamagljuju ili razmazuju tamnije oblasti slike. Rezultat primene ovog podfiltera prikazan je na slici 14.



Slika 13. Artistic > Rough Pastels



Slika 14. Artistic > Smudge Sticks

Podfilter *Sponge* stvara sliku sa oblastima slike visoke teksture i boje kontrasta, tako da izgleda kao da je slikano sun erom (slika 15). Podfilter *Underpainting* omoguava da se slika oslikava po teksturnoj podlozi, a zatim se kona na slika oslikava preko nje (slika 16). Podfilter *Watercolor* omoguava slikanje vodenim bojama, im e se detalji na slici pojednostavljaju, pom o u srednje etkice u itane sa vodom i bojom (slika 17).



Slika 15. Artistic > Sponge



Slika 16. Artistic > Underpainting



Slika 17. Artistic > Watercolor

Kao i filteri *Artistic*, filteri *Brush Strokes* daju umetni ki izraz pom o u poteza razli itih etkica i m astila. Neki od filtera dodaju granulaciju, boju, šum , detalje ivica ili teksturu im e se dobija ta kasti efekat. Na slici 18 prikazana je originalna slika sa kojom se ulazi u razmatranje ovog filtera. Prvi podfilter *Accented Edges* naglašava ivice na slici. Kada je kontrola osvetljenosti ivice podešena na visoku vrednost, naglašenja podse aju na belu kredu; kada je podešena na nižu vrednost, naglašenja podse aju na crno m astilo (slika 19). Podfilter *Angled Strokes* omoguava preslikavanje potezima po dijagonali (slika 20).



Slika 18. Originalna slika



Slika 19. Brush Strokes > Accented Edges



Slika 20. Brush Strokes > Angled Strokes

Podfilter *Crosshatch* zadržava detalje i odlike originalne slike dok dodaje teksturu i grube ivice na obojene oblasti slike sa simuliranim šrafitiranjem olovkom (slika 21). Podfilter *Dark Strokes* omogućava da se tamne oblasti slike boje bojom bližom crnoj i to kratkim i uskim potezima, a svetlije oblasti slike dugim, belim potezima (slika 22).



Slika 21. Brush Strokes > Crosshatch



Slika 22. Brush Strokes > Dark Strokes

Podfilter *Ink Outlines* preslikava sliku finijim, užim linijama preko originalnih detalja (slika 23). Podfilter *Spatter* replicira efekat raspršivanja vazdušnom etikom. Sa veim vrednostima opcije, celokupni efekat se pojednostavljuje (slika 24). Podfilter *Sprayed Strokes* omogućava preslikavanje slike koristeći dominantne boje i sa poduglom naprskanim potezima boje (slika 25). Podfilter pod nazivom *Sumi-e* omogućava oslikavanje japanskim stilom, kao samokrom etikom punom crnom astila po pirinanom papiru. Ovaj efekat daje nežno zamagljene ivice sa dosta crne boje (slika 26).



Slika 23. Brush Strokes > Ink Outlines



Slika 24. Brush Strokes > Spatter



Slika 25. Brush Strokes > Sprayed Strokes



Slika 26. Brush Strokes > Sumi-e

0 vo je prvi deo filtera. U slede em radu sledi nastavak.

Photoshop CS: Filteri (2)

Pripremio: Dragan Cvetkovi

Sa ovom verzijom programa Photoshop pojavile su se neke pogodnosti kada su u pitanju filteri koji mogu da se primene na zadatu sliku. Kao prva pogodnost je galerija filtera gde korisnik može u *Preview* ekranu da vidi rezultate primene datog filtera. Sledi nastavak prikaza filtera iz prethodnog rada.

Filteri *Distort* geometrijski deformišu sliku tako što prave 3D efekat ili neki drugi efekat promene oblika. Unutar ovog filtera postoje, unutar galerije filtera, tri podfiltera i kreće se od originalne slike prikazane ispod.



Slika 1. Originalna slika

Podfilter *Diffuse Glow* omogućava senenje kao kada se posmatra kroz blago difuzni filter. Filter dodaje providni beli šum sa isijavanjem koje opada od centra ka periferiji selekcije (slika 2). Podfilter *Glass* omogućava da slika izgleda kao da se posmatra kroz različite tipove stakla. Korisnik može da bira efekat stakla ili da pravi sopstvene staklene površine kao Photoshop datoteke i da ih primenjuje (slika 3). Podfilter *Ocean Ripple* nam omogućava da dodaje razmahnuto prelamanje površini slike, tako da slika izgleda kao da je pod vodom (slika 4).



Slika 2. Distort > Diffuse Glow



Slika 3. Distort > Glass



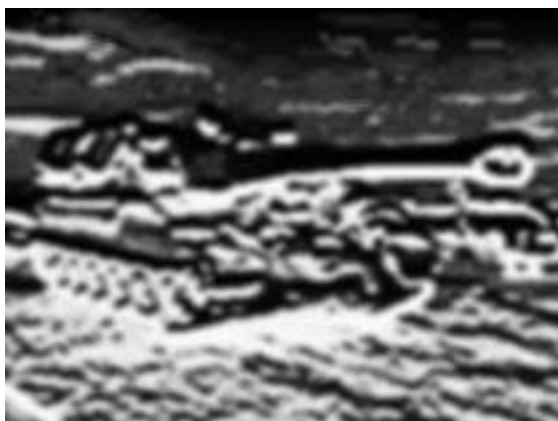
Slika 4. Distort > Ocean Ripple

Filteri u podmeniju *Sketch* slikama daju teksturu i naj eš e se koriste za 3D efekte. Ovi filteri su tako e korisni za davanje izgleda ru nog rada ili um etni kog izraza. M nogi *Sketch* filteri za svoje efekte koriste boje prednjeg plana i pozadine. K re e se od originalne slike koja je prikazana na donjoj slici.

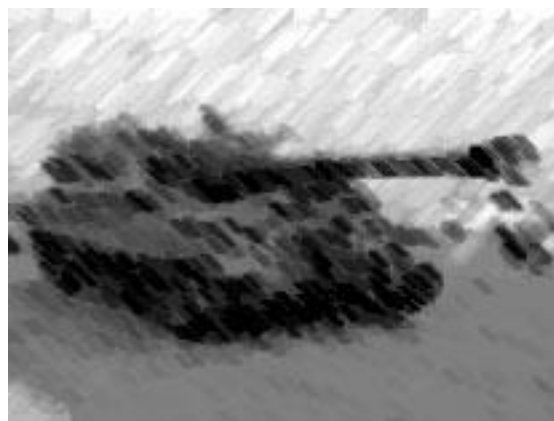


Slika 5. Originalna slika

Podfilter *Bas Relief* transform iše sliku tako da izgleda rezbarena reljefom i osvetljena kako bi se naglasile varijacije u površini. Tam ne oblasti slike preuzim aju boju prednjeg plana, dok svetlije oblasti preuzimaju boju pozadine (slika 6). Podfilter *Chalk & Charcoal* om ogu ava da se odsjaji i srednji tonovi slike prikazuju istom srednje sivom pozadinom nacrtanom grubim potezima krede (slika 7).



Slika 6. Sketch > Bas Relief



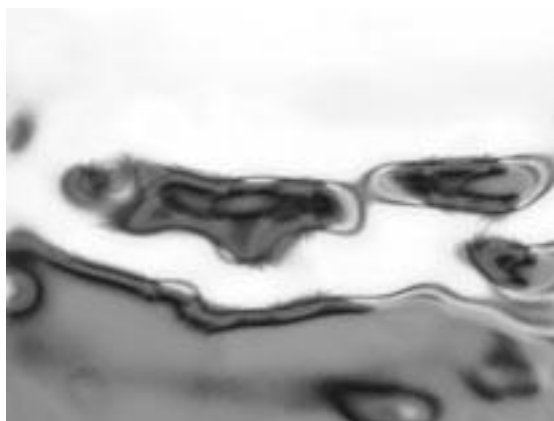
Slika 7. Sketch > Chalk & Charcoal

Podfilter *Charcoal* prikazuje efekat zamagljene posterizacije. Glavne ivice su galantno nacrtane, dok su srednji tonovi skicirani dijagonalnim potezima. Ugljena olovka predstavlja boju prednjeg

plana, a papir je boje pozadine (slika 8). Podfilter *Chrome* tretira sliku kao da je polirana hromna površina. Na reflektujućoj površini odsjaji su uzvišene tonke a senke udubljena (slika 9).



Slika 8. Sketch > Charcoal



Slika 9. Sketch > Chrome

Podfilter *Conté Crayon* replicira teksturu gustih tamnih i istih belih *Conté* krejona na slici. Filter *Conté Crayon* koristi boju prednjeg plana za tamne oblasti, a boju pozadine za svetlije oblasti (slika 10). Podfilter *Graphic Pen* koristi fine, prave poteze mastilom pomou kojih se hvata detalj u originalnoj slici, a posebno je efektivan kod skeniranih slika. Filter zamenjuje boju u originalnoj slici, tako što koristi boju prednjeg plana za mastilo, a boju pozadine za papir (slika 11).



Slika 10. Sketch > Conté Crayon

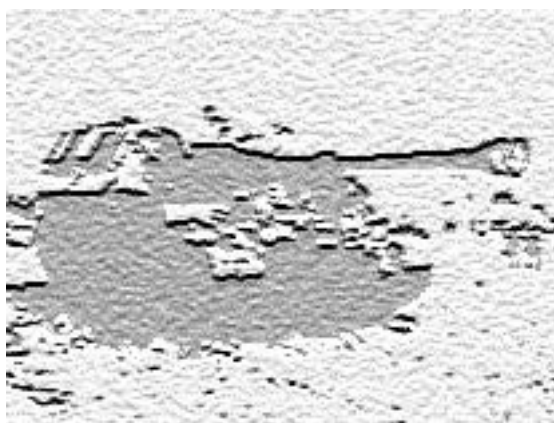


Slika 11. Sketch > Graphic Pen

Podfilter *Halftone Pattern* simulira efekat polutonskog ekrana, pri em u se zadržava kontinualni opseg tonova (slika 12). Podfilter *Note Paper* stvara sliku koja izgleda kao da je ra ena na ru no pravljenom papiru (slika 13). Podfilter *Photocopy* simulira efekat fotokopirane slike (slika 14). Podfilter *Plaster* simulira sliku koja se oblikuje od 3D gipsa, koji se na kraju boji bojama prednjeg plana i pozadine. Tamne oblasti su podignute, dok su svetlije oblasti spuštene (slika 15).



Slika 12. Sketch > Halftone Pattern



Slika 13. Sketch > Note Paper



Slika 14. Sketch > Photocopy



Slika 15. Sketch > Plaster

Podfilter *Reticulation* simulira kontrolisano skupljanje i deformaciju emulzije filma (rastvarača), zbog čega slika izgleda nagomilana u senovitim oblastima, a u odsjajima blago zrnasta (slika 16). Podfilter *Stamp* najbolje rezultate daje kod crno-belih slika. Filter pojednostavljuje sliku tako da izgleda kao da je urezana gumnim ili drvenim pečatom (slika 17). Podfilter *Torn Edges* posebno je koristan za slike koje se sastoje od teksta ili objekata visokog kontrasta. Filter rekonstruiše sliku kao iskidane, iscepane delove papira, zatim je boji bojama prednjeg plana i pozadine (slika 18). Podfilter *Water Paper* koristi mrljave špahnje koje se nanose na vlažni papir, što izaziva da se boje razlivaju i mešaju (slika 19).



Slika 16. Sketch > Reticulation



Slika 17. Sketch > Stamp



Slika 18. Sketch > Torn Edges



Slika 19. Sketch > Water Paper

Filter *Stylize* na selekciji proizvode efekte oslikanog ili im presionističkog, tako što pomeraju piksele i što pronalaze i pojačavaju kontrast na slici. Podfilter *Glowing Edges* identifikuje ivice određenih

boja i dodaje im nešto nalik fluorescentnom isijavanju. Na slikama 20 i 21 prikazane su originalna slika i ta ista slika posle primenjenog podfiltera.



Slika 20. Originalna slika



Slika 21. Stylize > Glowing Edges

Filteri *Texture* se koriste kada slika treba da poprimi izgled dubine ili supstance, ili jednostavno da izgled organski. U podfiltere se kreće sa originalnom slikom prikazanom ispod.



Slika 22. Originalna slika

Podfilter *Craquelure* boji sliku po reljefnoj, gipsanoj površini i tako proizvodi finu mrežu pukotina koje prate konture na slici. Ovaj filter treba koristiti kada je potrebno napraviti efekat reljefa sa slikom koja sadrži širok opseg vrednosti boja ili sivih tonova (slika 23). Podfilter *Grain* dodaje teksturu na sliku tako što simulira različite vrste zrnaste strukture (slika 24). Podfilter *Mosaic Tiles*

crta sliku kao da je sačinjena od par i a ili plo ica, a zatim dodaje m alter izm e u plo ica (slika 25). Podfilter *Patchwork* razbija sliku u kvadrate popunjene predominantnom bojom u datoj oblasti slike (slika 26). Podfilter *Stained Glass* boji sliku u obliku pojedina no obojen ih e lija, o iv i en ih bojom prednjeg plana (slika 27). Podfilter *Texturizer* primenjuje selektovanu ili kreiranu teksturu na sliku (slika 28).



Slika 23. Texture > Craquelure



Slika 24. Texture > Grain



Slika 25. Texture > Mosaic Tiles



Slika 26. Texture > Patchwork



Slika 27. Texture > Stained Glass



Slika 28. Texture > Texturizer

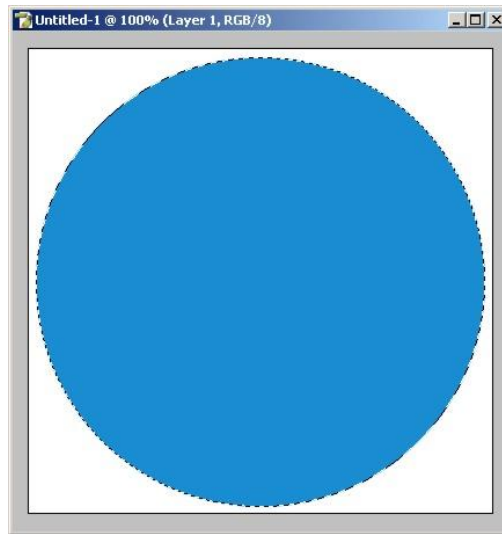
Ovo je bio lagan pregled galerije filtera ove verzije programa Photoshop.

Photoshop CS: Kreiranje CD-a

Priprema Drganje Cvetkovi

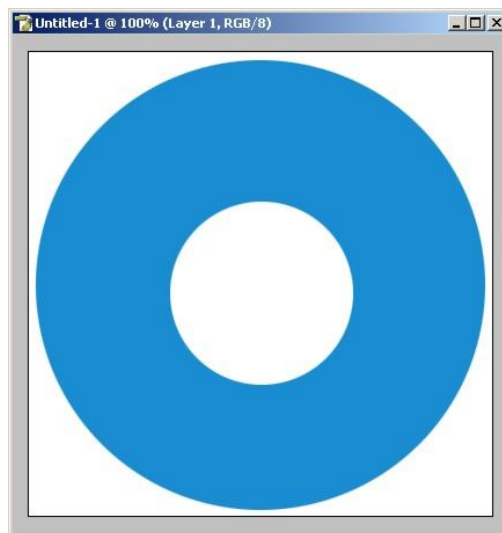
Ovdje će ukratko biti objašnjen put o kreiranju slike CD-a, jer dosta često zatreba kao adekvatna slika unutar nekog dokumenta.

1. Treba kreirati novi dokument putem **File > New**. Novi dokument treba da ima veličinu 400x400 piksela, a rezolucija neka bude 72 pixels/inch-u. Neke, za početak, bude bela pozadina.
2. Najpre treba kreirati novi sloj aktiviranjem tastera *Create a new layer*. Nakon toga treba aktivirati *Elliptical Marque Tool* i trebalo bi nacrtati kružnicu proizvoljne veličine. Tu kružnicu treba ispuniti bojom **R:25 G:140 B:210**. Rezultat je prikazan na slici 1.



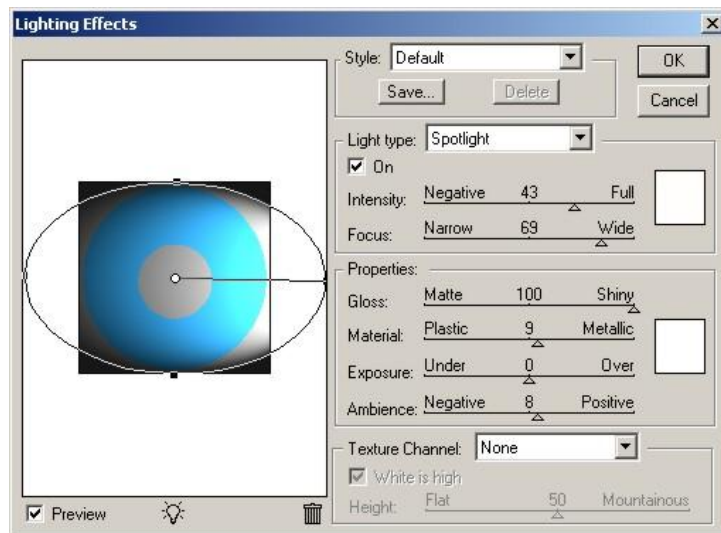
Slika 1

3. U istom sloju treba kreirati još jednu kružnicu alatkom *Elliptical Marque Tool*, samo sa manjim prečnikom. Nakon toga treba aktivirati taster **Delete** kako bi se odvele kružnice oduzela manja. Kao rezultat toga pojavljuje se slika 2.



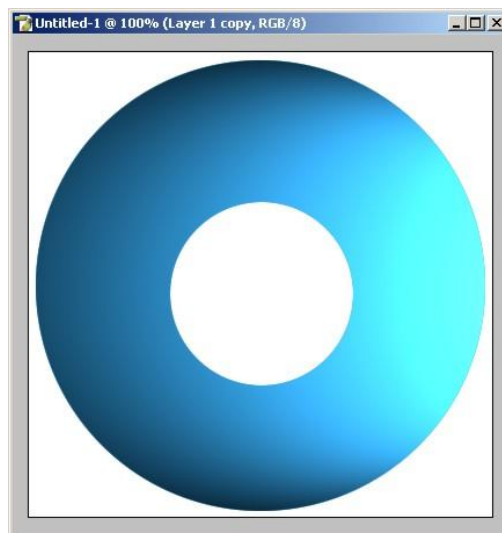
Slika 2

4. Treba prevesti sloj u kojem su definisane kružnice na taster *Create a new layer* kako bi se napravila kopija tog sloja. Nakon toga treba aktivirati **Filter > Render > Lighting Effects** i treba podesiti parametre kao na slici 3.



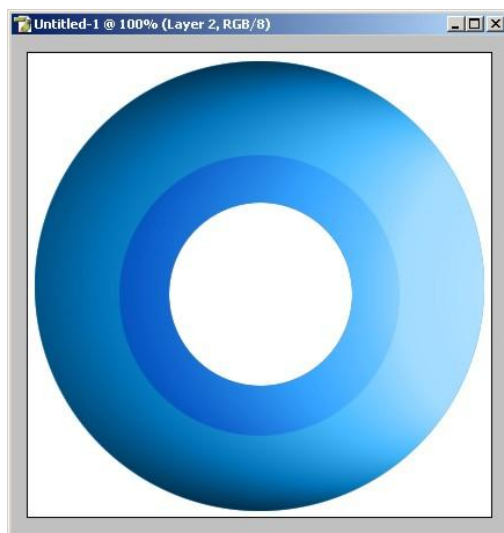
Slika 3

5. Nakon ovoga unutar poddijaloga *Layers* treba aktivirati opciju *Luminosity*. Kao rezultat primene ovog setovanja pojavljuje se slika 4.



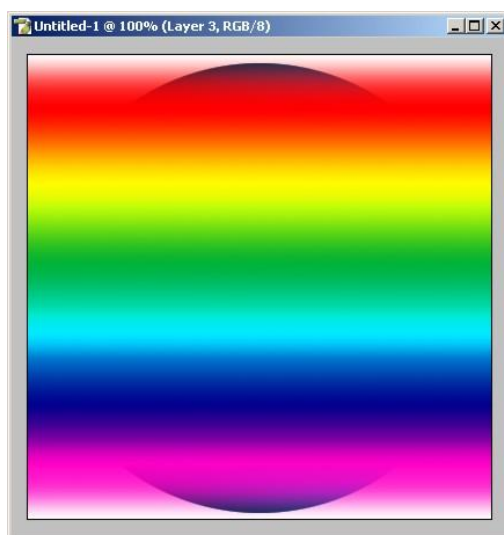
Slika 4

6. Nakon toga treba kreirati novi sloj. Unutar njega treba kreirati novu kružnicu pomoću alata *Elliptical Marquee Tool*, s tim što prenik nove kružnice treba da bude veći od prenik manje kružnice. Novu kružnicu treba ispuniti bojom R:32 G:8 B:121. Posle ovoga treba aktivirati taster *Delete*. Nakon toga treba izabrati opciju *Overlay* unutar *Layer* poddijaloga, a opciju *Opacity* treba „vratiti“ na vrednost 30%. Rezultat primene ovih koraka prikazan je na slici 5.



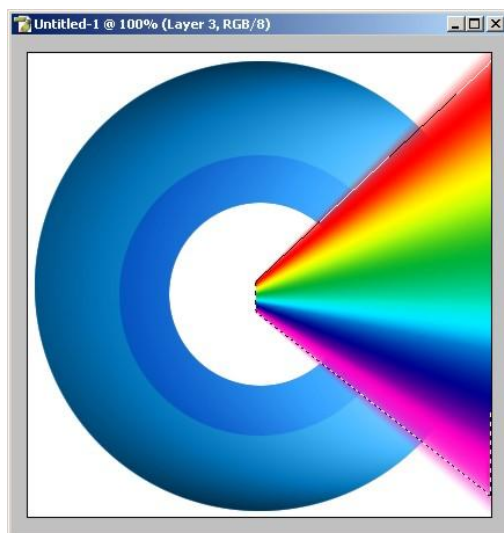
Slika 5

7. Treba kreirati novi sloj i aktivirati komandu *Gradient Tool*. U podmeniju treba izabrati opciju *Transparent Rainbow* za primenu u ovoj komandi. Komandu treba aktivirati od sredine gornje ivice prozora do sredine donje ivice prozora. Rezultat je prikazan na slici 6.



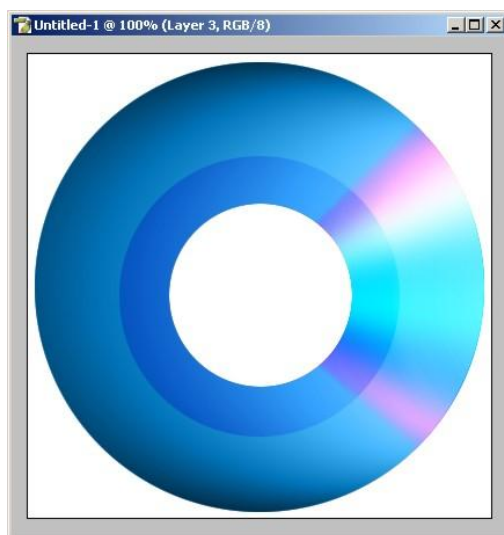
Slika 6

8. Treba aktivirati kombinaciju tastera **Ctrl+A** kako bi se izabralo sve na tekucem sloju. Nakon toga treba aktivirati *Edit > Transform > Skew* i trebalo bi deformisati „dugu“ kako je to prikazano na slici 7.



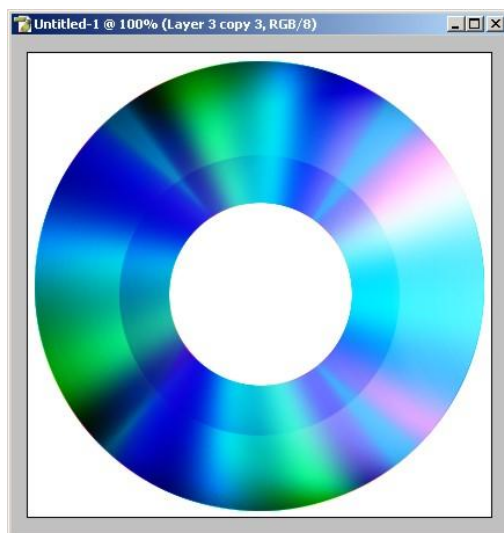
Slika 7

9. Kada je korisnik zadovoljan dovoljno je da pritisne taster **Enter**. Nakon toga treba aktivirati opciju *Overlay* unutar *Layer* poddijaloga. Nakon svega treba aktivirati komandu **Filter > Blur > Gaussian Blur**. U nutar postoje eg dijaloga treba vrednost podesiti na 10 piksela i rezultat primene ove komande je prikazan na slici 8.



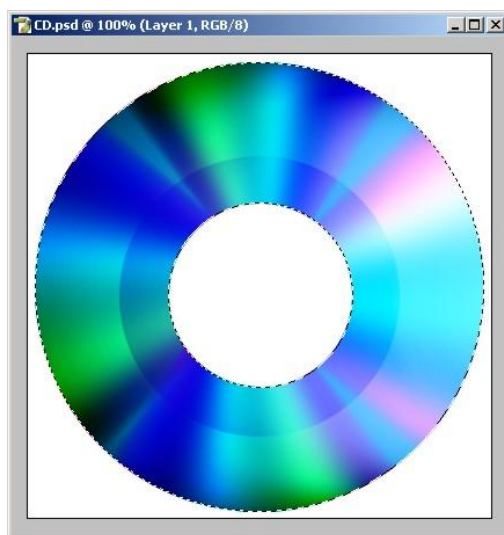
Slika 8

10. Na ovaj na in „regulisana“ je jedna etvrtina CD -a. Da bi se „regulisale“ i ostale etvrtine, najbolje je kopirati sadržinu sloja sa prvo etvrtinom i nakon toga aktivirati **Ctrl+T** (to je skra enica od kom ande **Edit > Free Transform**) kako bi se kopija etvrtine rotirala i podesila da izgleda kao original u ogledalu. Kada se definišu i preostale tri etvrtine pojav ljuje se izg led CD-a kao na slici 9.



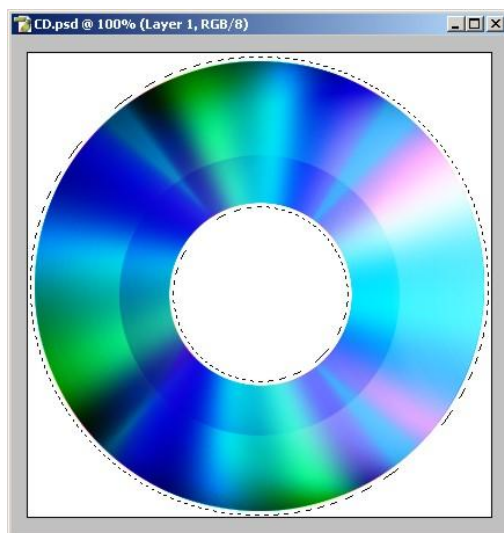
Slika 9

11. Treba kreirati novi sloj i treba ga smestiti odmah iznad sloja koji je prvi kreiran, gde su crtane kružnice u početku. Nakon toga treba ostaviti da taj, novoformirani, sloj bude aktivan. Nakon toga treba držati pritisnut taster **Ctrl** i treba levim tasterom miša aktivirati prvi formirani sloj (sa kružnicama). Na taj način se odradi selekcija prstena koji predstavlja CD (slika 10).



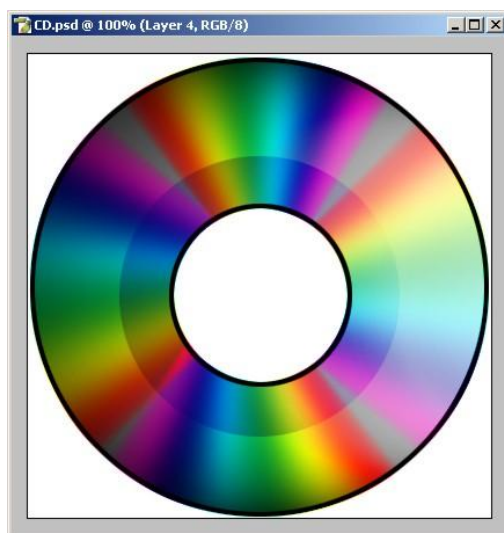
Slika 10

12. Treba aktivirati komandu **Select > Modify > Expand** i unutar dijaloga treba izabrati vrednost 4. Kao rezultat se pojavljuje slika 11.



Slika 11

13. Nakon toga komandom **Edit > Fill** treba selekciju ispuniti crnom bojom. Kao tekuci rezultat se pojavljuje slika 12.



Slika 12

14. Dobija se malo „neobična“ slika, ali ako se premešti sloj sa ovom selekcijom da bude izmeđ u prvog kreiranog sloja i sloja **Background**, onda se pojavljuje konačna slika CD -a (slika 12).



Slika 12

15. Ovo je samo jedan od načina da se napravi adekvatna slika CD -a, što znači da postoje i dodatni načini da se ovo odradi.

Photoshop CS i ImageReady CS: Neonska reklama

Priprema D ragan C vetkovi

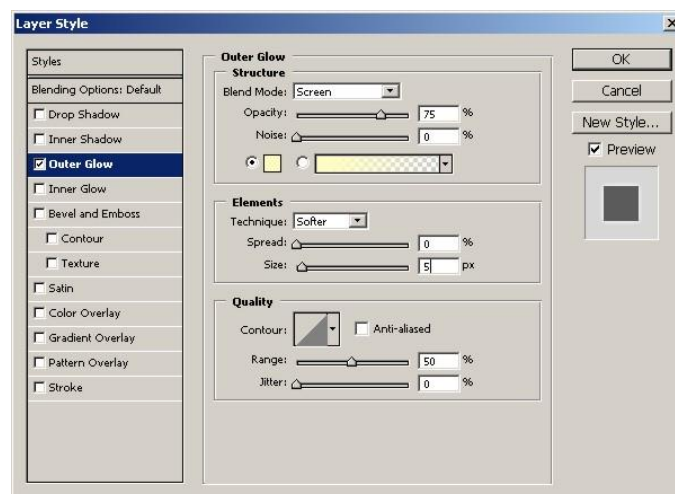
Ovde će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju animacionog GIF-a koji će simulirati neonsku reklamu. U ovu svrhu koristiće se programi Photoshop i ImageReady, i to na krajnje jednostavan način.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Veličina dokumenta neka bude 400 x 300 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, u polju *Background Contents* treba izabrati opciju *White*, a rezolucija bi trebala da bude *72 pixel/inch*-u. Na ovaj način se kreira fajl sa belom pozadinom.
2. Treba podesiti boju *Foreground*. Za *Foreground* je izabrana boja **R:18 G:42 B:225** (plava boja).
3. Treba podesiti boju *Background*. Za *Background* je izabrana boja **R:224 G:29 B:29** (crvena boja).
4. Pozadinu slike ispuniti crnom bojom i to putem *Edit > Fill*.
5. Treba ukucati proizvoljan tekst. U ovom slučaju otkucan je tekst **NEONKA** i ispisan je *Foreground* bojom. Primenom komande *Edit > Free Transform* se podešava izgled i veličina teksta. Rezultat je prikazan na slici 1.



Slika 1

6. Treba napomenuti da je sloj sa tekstem aktivan i tako bi trebalo da ostane. Treba primeniti na taj sloj komandu *Outer Glow* putem *Layer > Layer Style > Outer Glow*. Podešavanje parametara je prikazano na slici 2.



Slika 2

7. Kao rezultat primenjene komande *Outer Glow* pojavljuje se slika 3.



Slika 3

8. Treba markirati sloj *NEONKA* i putem *Layer > Duplicate Layer* napraviti 5 (pet) kopija tog sloja. Na ovaj način se kreiraju slojevi od *NEONKA copy 1* do *NEONKA copy 5*.
9. U kopijama slojeva treba promeniti vrednost *Size* unutar *Elements* polja u dijalogu *Layer Style > Outer Glow*. Izvorni sloj je imao podešenu vrednost *Size* na **5**, a svaka kopija bi trebalo da ima vrednost za 5 ve u od prethodnog sloja: prva kopija će imati vrednost **Size=10**, druga kopija će imati vrednost **15**, treća **20**, četvrta **25** i peta kopija će imati vrednost **30**.
10. Sadržina *Layers* dijaloga uz desnu ivicu radnog prostora programa Photoshop prikazana je na slici 4.



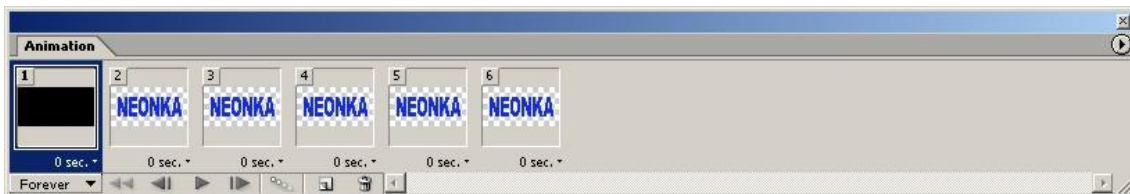
Slika 4

11. Treba aktivirati vidljivost *Background* sloja, a isključiti vidljivost ostalih slojeva. Nakon toga treba preći u program *ImageReady* putem *File > Edit in ImageReady*. Kao rezultat se u *Animation* prozoru (aktivira se putem *Window > Animation*) pojavljuje sadržina prvog sloja. Ovo je prikazano na slici 5.



Slika 5

12. Treba aktivirati taster sa malim crnim trouglom u gornjem desnom uglu *Animation* prozora. U meniju koji se pojavljuje treba aktivirati komandu *Make Frames From Layers*. Kao rezultat se pojavljuje slika 6.



Slika 6

13. O igledno je da nedostaje crna pozadina svakom frejmu u *Animation* dijalogu. To mora da se odradi »ru no« i da se za svaki frejm aktivira vidljivost *Background* sloja. Nakon toga treba frejm sa crnom pozadinom »izbaciti« iz *Animation* dijaloga, jer »kvari« koncepciju neonske reklame.
14. Nakon toga treba podesiti vremenski odziv svakog frejma, i u ovom slučaju e to biti po **0.2** sekunde. Kao rezultat svega ovog izgled *Animation* dijaloga je prikazan na slici 7.



Slika 7

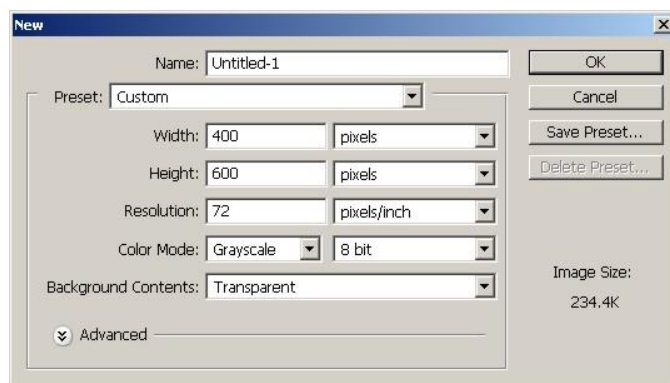
15. U glavnom crtežu, unutar programa *Image Ready*, treba aktivirati karticu pod nazivom *Optimized* i treba sačekati da program izvrši optimizaciju.
16. Nakon toga treba aktivirati komandu *Save Optimized As* unutar *File* padajućeg menija i zapamtiti ovo kao animacioni GIF. Treba napomenuti da u polju *Save as type* treba izabrati opciju pod nazivom *Images Only (*.gif)*, da bi se sačuvala nezavisni GIF. Kreirani animacioni GIF je pripojen ovom tekstu.
17. Ovo je samo jedan od načina za kreiranje specifičnih i potrebnih banera, tj. animacionih GIF-ova. Ako ovek uzme da se "malo igra" unutar programa *Photoshop*, može da napravi sjajne stvari koje može da iskoristi i u nekom drugom programu, kao što je prikazano.

Photoshop CS: "Stakleni tekst"

Priprema Dragana Cvetkovi

Ovdje će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju prekidača na zidu, kojim može da se upali svetlo u nekoj prostoriji.

1. Treba kreirati novi dokument putem *File > New*. Novi dokument treba podesiti kao što je to prikazano u dijalogu na slici 1.



Slika 1

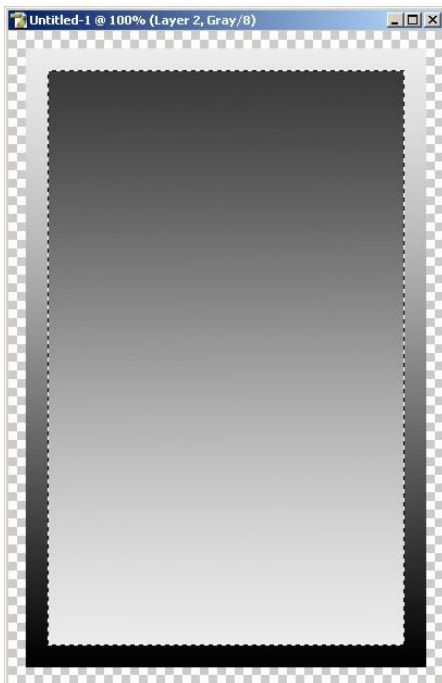
2. Treba podesiti boje za *Background* i za *Foreground*. Za *Foreground* izabrana je svetlo siva boja, a za *Background* izabrana je crna boja.
3. Aktiviranjem *Rectangular Marquee Tool* treba napraviti pravougaonu selekciju. Nakon toga treba aktivirati *Gradient Tool* i to treba izabrati *Linear Gradient (Foreground to Background)* i ispuniti pravougaonu selekciju i to tako da svetlo siva boja bude u gornjem delu, a crna boja u donjem, kao što je to prikazano na slici 2.



Slika 2

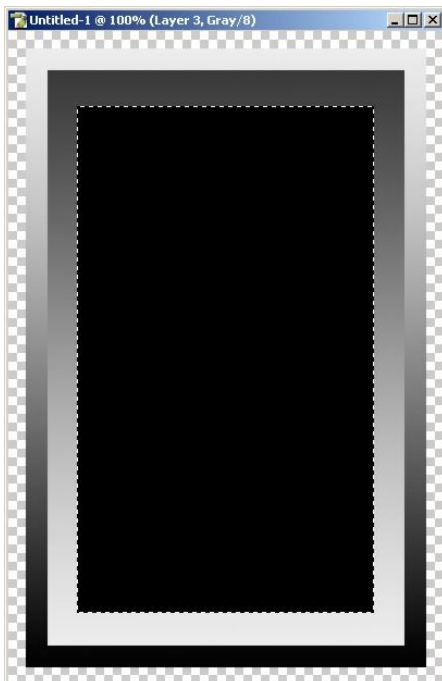
4. Treba podesiti boje za *Background* i za *Foreground*. Za *Foreground* izabrana je svetlo siva boja, a za *Background* izabrana je tamno siva boja.

5. Sledeći korak je kreiranje novog sloja. Sledeći aktiviranje **Select > Modify > Contract** i u pripadajućem dijalogu treba definisati vrednost **20** piksela. Na taj način se dobija nova pravougaona selekcija.
6. Nakon toga treba aktivirati **Gradient Tool** i to treba izabrati **Linear Gradient (Foreground to Background)** i ispuniti pravougaonu selekciju i to tako da svetlo siva boja bude u donjem delu, a tamno siva boja u gornjem, kao što je to prikazano na slici 3.



Slika 3

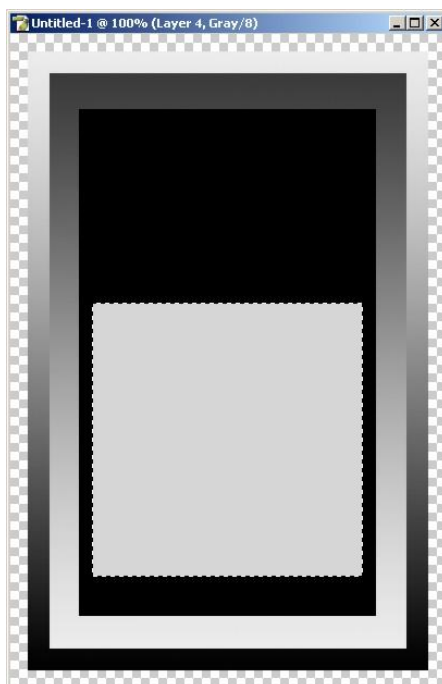
7. Treba kreirati novi sloj i u njemu napraviti novu selekciju koju treba ispuniti crnom bojom primenom komande **Edit > Fill**. Rezultat je prikazan na slici 4.



Slika 4

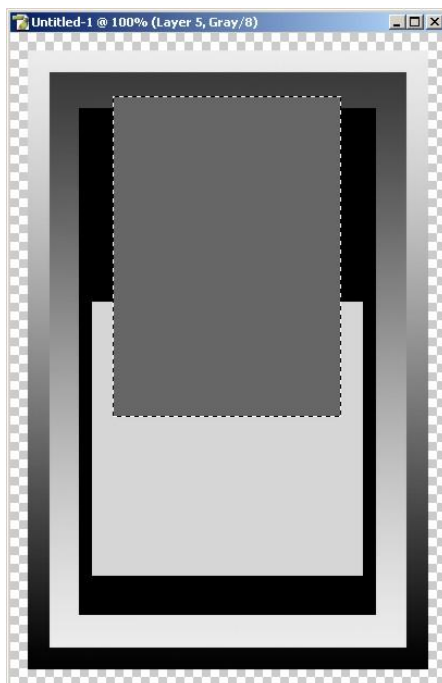
8. Treba aktivirati komandu **Select > Deselect** kako bi se poništila selekcija. Nakon toga treba napraviti novi sloj.

9. U novom sloju treba napraviti novu pravougaonu selekciju i tu pravougaonu selekciju treba ispuniti svetlo sivom bojom sa koordinatama **R:214 G:214 B:214**. Ova selekcija predstavlja podnožje samog prekida a rezultat je prikazan na slici 5.



Slika 5

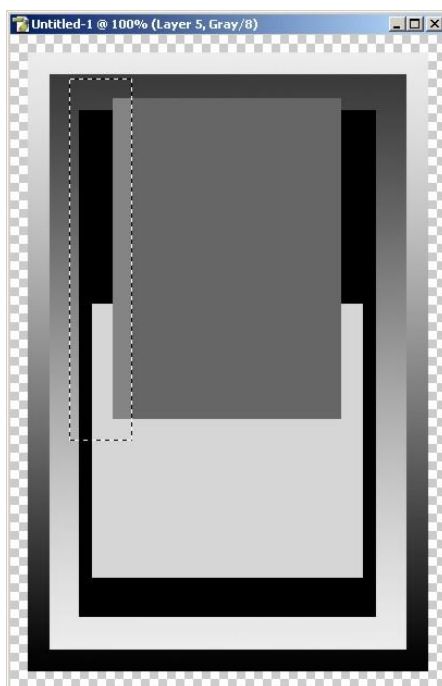
10. Treba aktivirati komandu **Select > Deselect** kako bi se poništila selekcija. Nakon toga treba napraviti novi sloj.
11. U novom sloju treba napraviti novu pravougaonu selekciju i tu pravougaonu selekciju treba ispuniti tamnijom sivom bojom sa koordinatama **R:102 G:102 B:102**. Ova selekcija predstavlja sam prekida i rezultat je prikazan na slici 6.



Slika 6

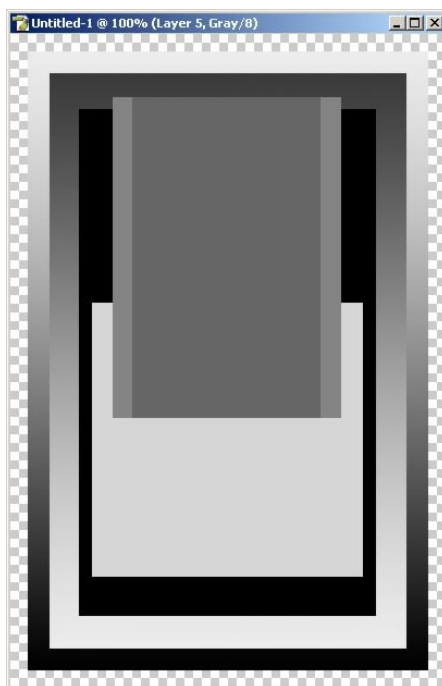
12. Sledeći korak je kreiranje pravougaone selekcije oko leve ivice prekida a (slika 7). Nakon toga treba aktivirati **Image > Adjustments > Brightness/Contrast** i unutar dijaloga treba

definisati vrednost **+30** za *Brightness*. Nakon toga treba aktivirati taster **OK** i rezultat će biti isti kao na slici 7.



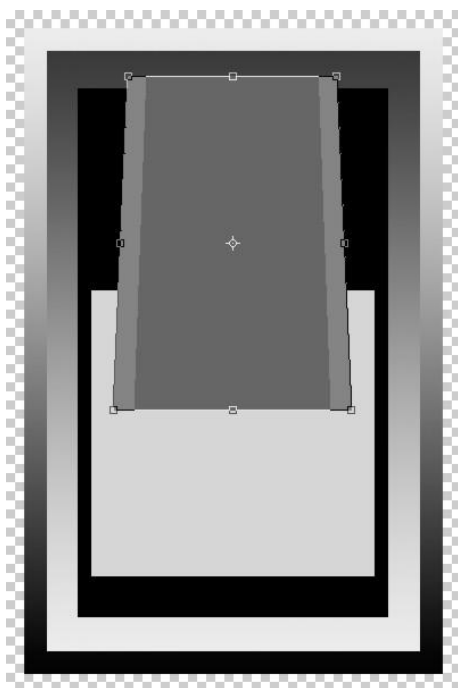
Slika 7

13. To isto treba uraditi i za desnu ivicu prekida a kako bi se došlo do izgleda kao na slici 8.



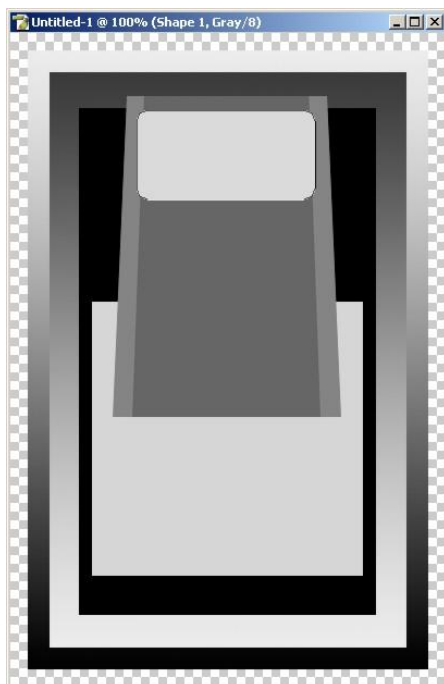
Slika 8

14. Sledeći korak je aktiviranje komande **Edit > Transform > Perspective**, pomoću koje se sužava gornji deo prekida a (slika 9). Kada se „dođe“ do željenog oblika pritiskom na taster **Enter** novodobijeni oblik se prihvata.



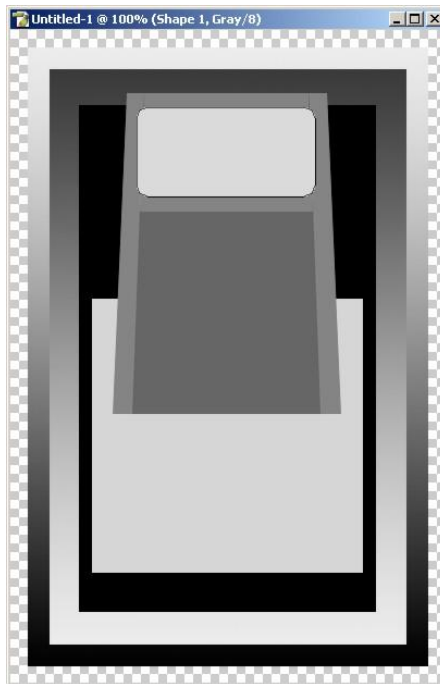
Slika 9

15. Treba napraviti novi sloj i treba izabrati novu nijansu sive boje sa slede im koordinatama: **R:218 G:218 B:218**. Nakon toga treba aktivirati komandu *Rounded Rectangle Tool* i nacrtati zaobljeni pravougaonik kao što je to prikazano na slici 10.



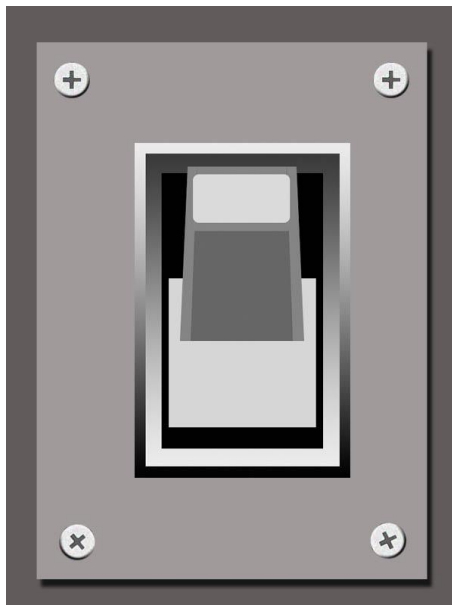
Slika 10

16. Da bi se izgled još malo poboljšao, trebalo bi aktivirati sloj na kojem je definisan prekida i na istina in posvetliti okoline donje i gornje ivice zaobljenog pravougaonika. Rezultat je prikazan na slici 11.



Slika 11

17. Na ovaj način je završen prekidač na zidu. Korisnik može sada da kombinuje i ranije crteže kako bi došao do nekog kompleksnijeg rešenja. Mogući primer je prikazan na slici 12, gde je napravljena provizorna podloga, a iskoristi su i krstasti šrafovi koji su napravljeni ranije.



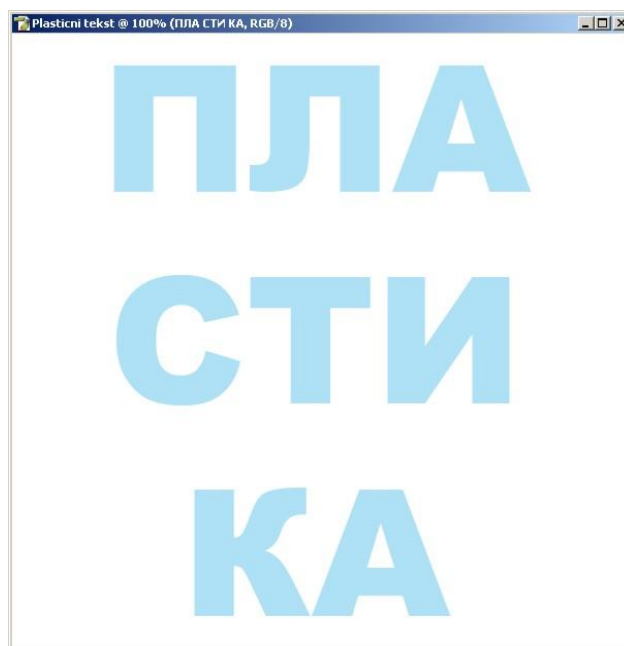
Slika 12

Photoshop CS: Tekst od plastike

Priprema Drogan Cvetkovi

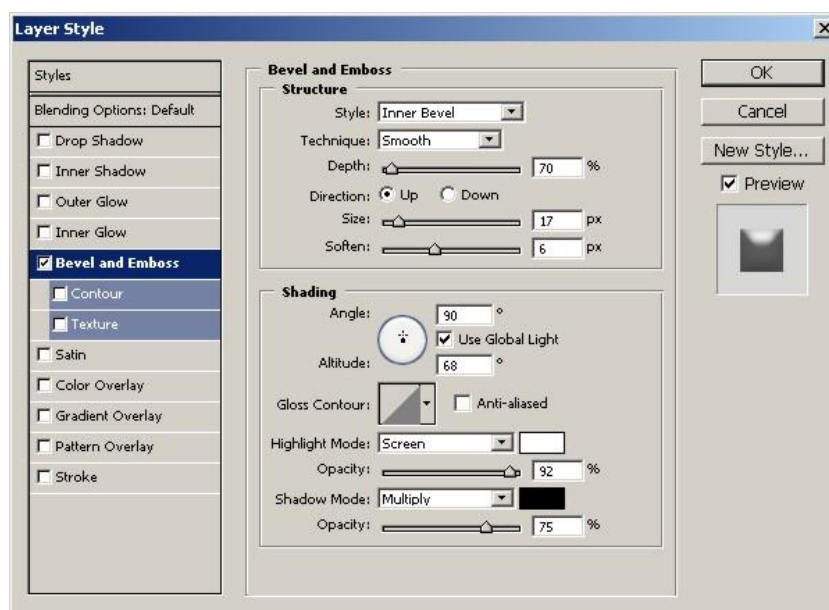
Ovdje će biti ukratko objašnjen put kako kreirati novi specifičan tekst, koji je, u ovom slučaju, izgleda kao da je napravljen od plastike.

1. Treba napraviti novi dokument (*File > New*). Velicina dokumenta neka bude 600 x 600 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *75 pixel/inch*-u.
2. Treba podesiti da *Foreground* boja bude sa koordinatama **R:183 G:225 B:247**.
3. Treba otkucati željeni tekst komandom *Horizontal Type Tool*. U ovom slučaju to je tekst **КА**, koji je ispisan cirilicom i razbijen u tri reda. Rezultat je prikazan na slici 1.



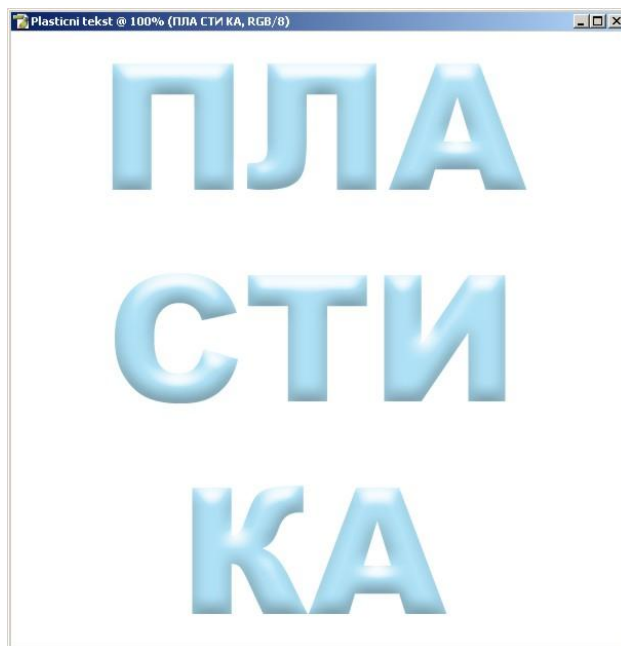
Slika 1

4. Treba aktivirati *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss* i treba podesiti parametre kako je to prikazano na slici 2.



Slika 2

5. Kao rezultat se pojavljuje slika 3.



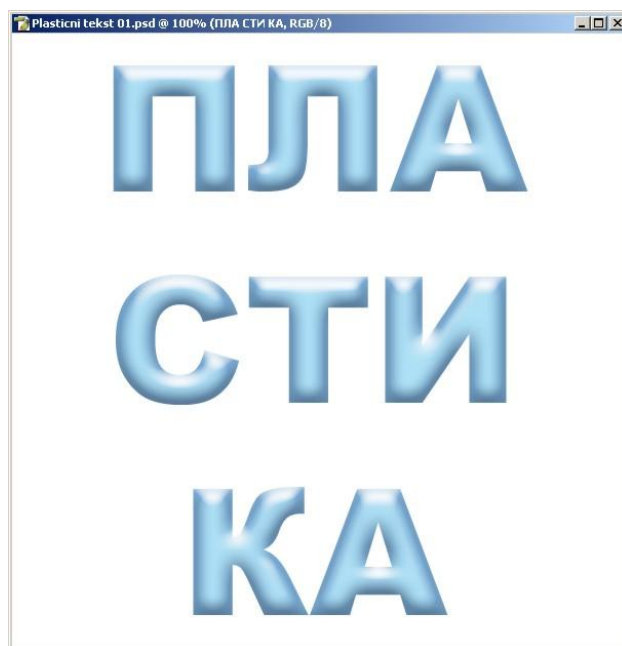
Slika 3

6. Treba aktivirati **Layer > Layer Style > Inner Glow** i treba podesiti parametre kako je to prikazano na slici 4.



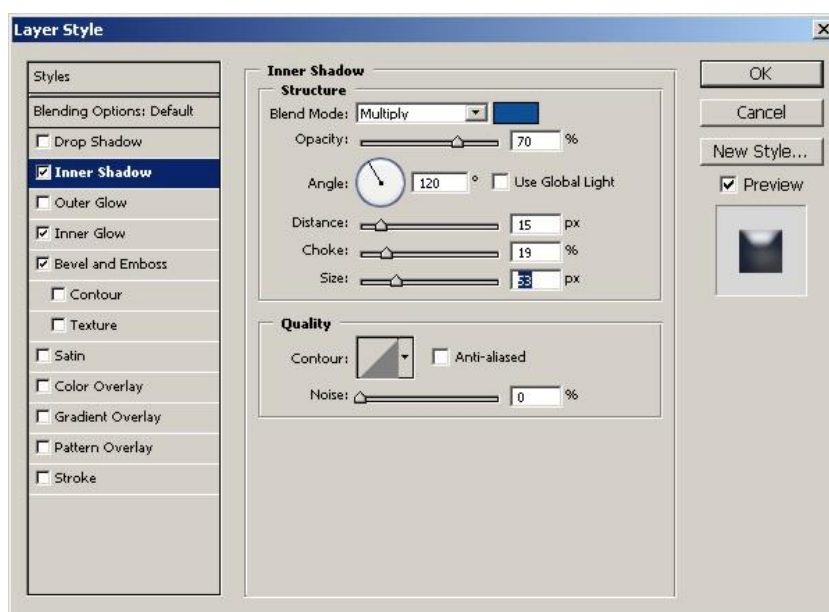
Slika 4

7. Treba napomenuti da plava boja u gornjem dijalogu ima koordinate **R:51 G:70 B:153**. Kao rezultat primene gornjih parametara pojavljuje se slika 5.



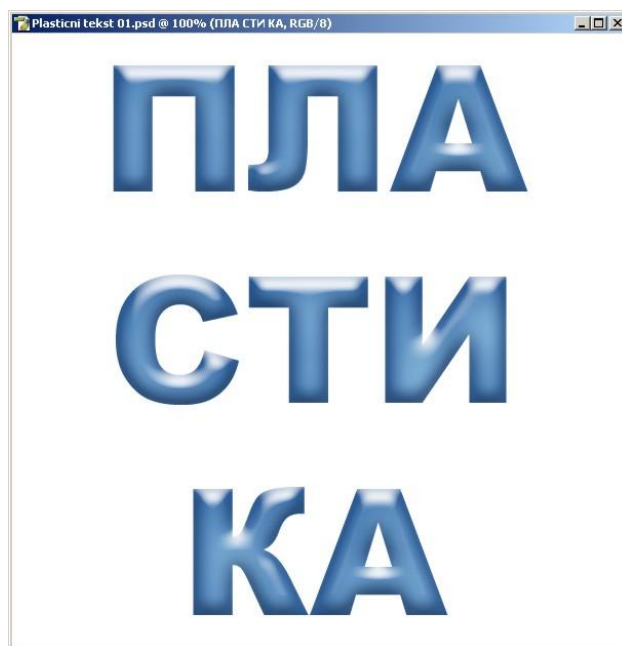
Slika 5

8. Treba aktivirati *Layer > Layer Style > Inner Shadow* i treba podesiti parametre kako je to prikazano na slici 6.



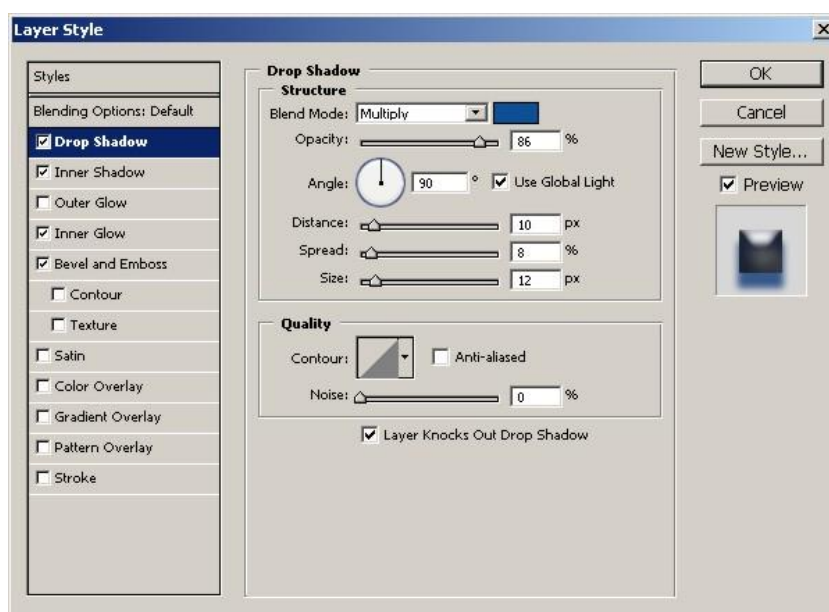
Slika 6

9. Treba napomenuti da plava boja u gornjem dijalogu ima koordinate **R:48 G:75 B:152**. Kao rezultat primene gornjih parametara pojavljuje se slika 7.



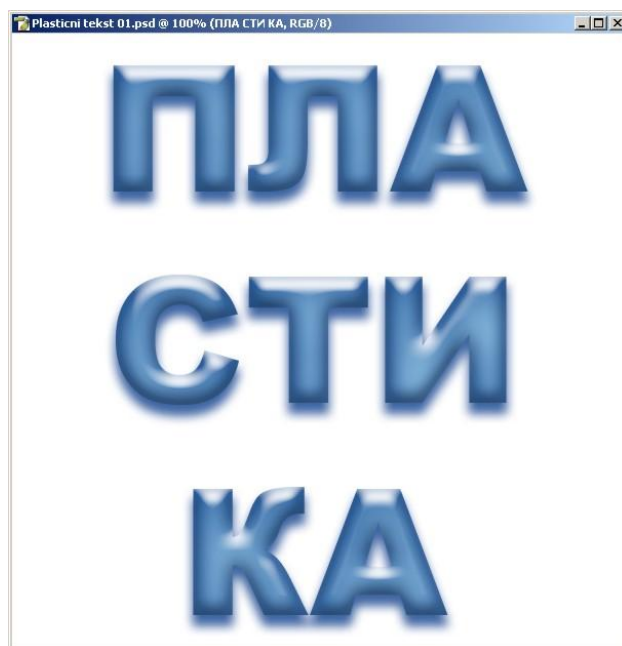
Slika 7

10. Treba aktivirati *Layer > Layer Style > Drop Shadow* i treba podesiti parametre kako je to prikazano na slici 8.



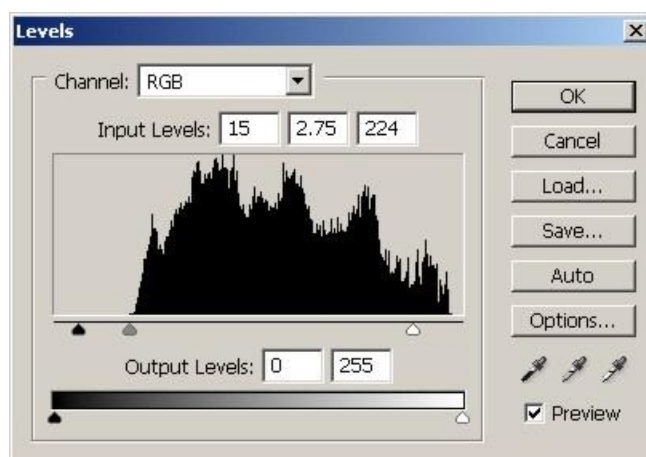
Slika 8

11. Treba napomenuti da plava boja u gornjem dijalogu ima koordinate **R:48 G:75 B:152**. Kao rezultat primene gornjih parametara pojavljuje se slika 9.



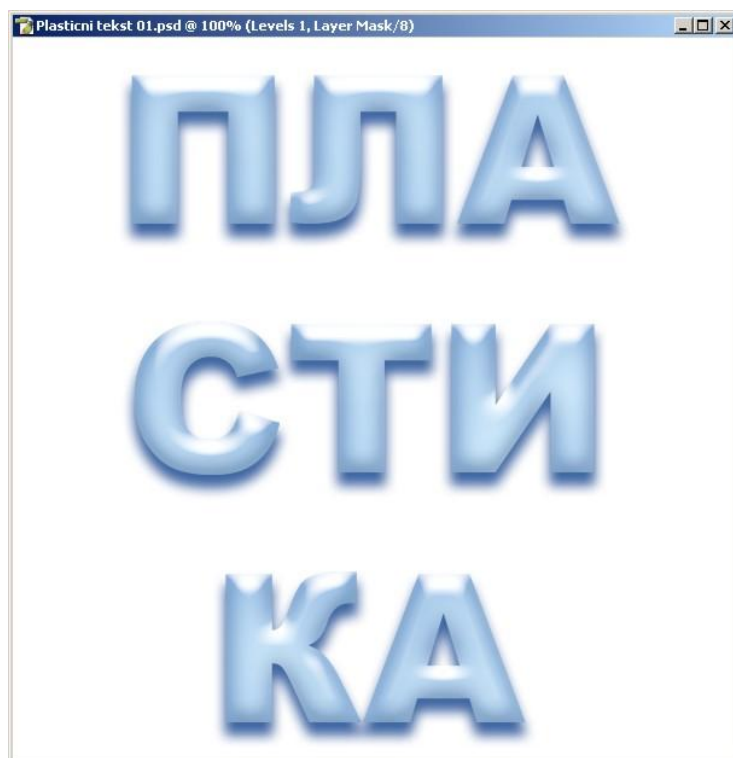
Slika 9

12. Treba pritisnuti taster **Ctrl** i držati ga pritisnutim, a onda treba aktivirati levim tasterom miša sloj na kome se nalazi tekst, kako bi se markirao otkucani tekst. Nakon toga treba aktivirati taster *Add adjustments layer* i unutar tog menija treba aktivirati komandu *Levels*. Kao rezultat se pojavljuje odgovarajući dijalog i setovanja treba podesiti kao na slici 10.



Slika 10

13. Kao rezultat primene ovih parametara pojavljuje se slika 11.



Slika 11

14. Ovo su neka podešavanja i neke opcije. Korisnik može da izabere šta želi, tako da rezultati mogu da budu krajnje neekvivalentni. Na slici 12 dodat je proizvoljan oblik koji je prošao sličnu proceduru kao i slova.



Slika 12