



Co-funded by
the European Union

Računarska grafika

ADOBE PHOTOSHOP 5

Filteri i efekti; Osnovno retuširanje slike;
Projekti srednjeg kursa

dr Bojan Prlinčević i Ivan Šarkočević
AASKM



UNIVERSITY OF LJUBLJANA
Faculty of Electrical Engineering



University of Pristina
Kosovska Mitrovica



Uvod u filtere u Photoshopu

- **Filteri** su vizuelni efekti koji menjaju izgled slike
- Obično se koristi za kreativne izmene i poboljšanja
- Pretvaranje sloja u Smart Object pre primene filtera preporučuje se
- Smart Objekti omogućavaju nedestruktivno uređivanje i prilagođavanje efekata
- Pristup filterima preko menija **Filter** ili **Filter Galerija**
- **Galerija filtera** grupiše filtere u kategorije kao što su Artistic, Distort, Sketch itd.
- Efekti se mogu pregledati i podesiti pomoću pojedinačnih klizača
- Veličina slike se može smanjiti kako bi se ubrzala primena filtera



Istraživanje Filter Galerija

- **Umetnički filteri** uključuju izrez, obojenu olovku, suvu četku, filmsko zrno itd.
- Svaki filter obezbeđuje klizače za fino podešavanje efekta (pritisak, osvetljenost, nivoi)
- **Izrez** pojednostavljuje boje i ivice, korisno za efekte nalik crtanim filmovima
- Filteri kao što su **Neon Glov** i **Diffuse Glov** dodaju efekte zasnovane na svetlosti
- **Filteri teksture** uključuju zrno, vitraž i teksturu
- Višestruki filteri se mogu primeniti istovremeno tako što ćete ih slagati na pametne objekte
- Složeni filteri funkcionišu kao slojevi za podešavanje; mogu se promeniti redosled, onemogućiti ili izbrisati bez uticaja na originalnu sliku



Dodatni tipovi filtera

- Filteri pod **Blur** uključuju Gaussian Blur i Blur Galerija za omekšavanje efekata
- **Iskrivljuju filtere** kao što su Ripple i Twirl kreativno deformišu sliku
- **Pikellate** filteri kao što su mozaik i mezzotinta simuliraju piksela ili teksture za štampanje
- Svaki filter služi različitim kreativnim i dizajnerskim scenarijima
- Mnogi filteri mogu izgledati nepraktično, ali nude jedinstvene rezultate u naprednim dizajnom
- Smart Filteri se mogu uključiti / isključiti za upoređivanje promena
- Kombinovanje različitih filtera omogućava složene i slojevito vizuelne efekte



Vežba 1

- Otvorite ciljno sliku ("Portret")
- Proverite veličinu slike: idite na *Image > Image Size* i smanjite na 30 k 20 inča
- Koristite **Ctrl / Cmd + 0** da biste sliku prilagodili ekranu
- Pretvori sloj slike za pametne filtere: *Filter > Convert za Smart Filters*
- Nanesite efekat uljane boje: *Filtrirajte > stilizujte > uljanom bojom*
- Podesite podešavanja filtera:
 - **Stilizacija** kontroliše realizam vs. slikarski izgled
 - **Čistoća** definiše koliko glatke ili detaljne poteze pojavljuju
 - Skala podešava veličinu detalja četke
 - **Detalj čekinja** dodaje realizam tekstone
- Modifikujte osvetljenje i sjaj kako bi odgovarali umetničkoj nameri; Sačuvajte



Vežba 2

- Otvorite i zimsku sliku i sliku ulja na platnu
- Podesite osvetljenost slike sa *Image > Podešavanja > nivoa* po potrebi
- Promenite veličinu slike na upravljive dimenzije (širine 40 inča)
- Pretvori sliku u Smart Filter: *Filter > Convert za Smart Filters*
- Nanesite *Filter > Blur Galerija > Polje Blur* da simulira dubinu polja
 - Postavite više zamućenja igle na slici
 - Set **0 zamućenje** za elemente u prvom planu (najbliži kameri)
 - Povećajte zamućenje za pozadinske elemente kako bi se poboljšao realizam
- Opciono primenite *Gaussian Blur* sa maskom sloja za ručnu kontrolu područja fokusa
- Koristite crnu četku na maski kako biste smanjili zamućenje tamo gde je to potrebno. Sačuvajte projekat.

Vežba 3

- Otvorite sliku Ladi i zatvorite sve druge otvorene datoteke
- Otključajte sloj i pretvorite ga: *Filter > Convert za Smart Filters*
- Promenite veličinu slike za upravljivost (širina: 27 inča)
- Primeni poluton: *Filter > Filter galerija > Skica > Halftone Pattern*
- Izaberite **Dot** pattern i podesite veličinu (3-5) za jasnoću
- Uklonite sve prethodno primenjene filtere iz galerije
- Uverite se da su boje prednjeg plana / pozadine podešene na crno-belo pre nanošenja polutona
- Dodajte **sloj za podešavanje gradijentne mape** da biste poboljšali vizuelni uticaj
- Izaberite unapred podešeni ili prilagođeni gradijent (od "Blues" ili "Pinks")

Vežba 4

- Otvorite izabranu sliku i zatvorite sve prethodne projekte
- Promenite veličinu slike (35 inča širine) kako biste smanjili opterećenje obrade
- Otključajte sloj i pretvoriti ga u Smart Object
- Primeni filtere preko *filtera > Filter Gallery*
 - **Cutout Filter:** Podesite broj nivoa (4-5) za posterizovani efekat
 - **Film Grain Filter:** Podesite intenzitet zrna i istaknite područja
 - Dodajte drugo zrno filma ako je potrebno za slojevitost teksturu
- Eksperimentišite sa slaganjem filtera i redosledom željenog rezultata
- Opciono testirajte filter za uljane boje za dodatni slikarski efekat
- Oslonite se na pokušaje i greške da biste poboljšali umetničku produkciju
- Sačuvajte datoteku da biste finalizirali stilizovanu sliku

Vežba 5

- Otvorite sliku sportista
- Otključajte sloj i pretvoriti ga u *Smart Object*
- Duplirajte sloj (**Ctrl / Cmd + J**) i sakrijte original
- Idi na *Filter > Blur > Motion Blur*
- Podesite **rastojanje** da simulira realnu brzinu
- Izbegavajte preterano zamućenje - ciljajte na prirodno kretanje
- Koristite *alat za izbor* objekata da biste izabrali predmet
- Kreirajte **masku sloja** iz selekcije da izoluje figuru
- Po želji perite ivice maske za glatkiju mešavinu
- Koristite *Crop Tool* (**C**) + **Shift + Alt / Option** da smanjite neželjene ivice zamućenja



Retuširanje slika u Photoshopu

- **Retuširanje slika** podrazumeva korišćenje različitih alata i tehnika za poboljšanje, ispravljanje ili manipulisanje fotografijama za polirani i profesionalni rezultat
- ***Ukloni alat***: briše neželjene elemente sa kontekstno svesnim pozadinskim popunjavanjem
- ***Patch Tool***: popravlja odabrane oblasti mešanjem sa okolnim pikselima
- ***Alat za premeštanje sadržaja koji je o sadržaju***: automatski pomera objekte i popunjava originalnu oblast
- ***Spot Healing Brush Tool***: uklanja male mrlje koristeći uzorkovanje teksture u blizini
- ***Alat za crvene oči***: ispravlja efekat crvenih očiju izazvan bljeskom
- ***Burn Tool***: zatamnjuje ciljana područja za kontrolu izloženosti



Ukloni osnove alata

- ***Remove Tool***: uveden u nedavnim verzijama Photoshopa kao rešenje za retuširanje
- Nalazi se u grupi ***Spot Healing Tool***; prečica: **G**
- Popunjava obojene površine sa generisanim sadržajem koristeći tehnologiju koja je svesna sadržaja
- Radovi na pozadini ili posebnom sloju, u zavisnosti od podešavanja uzorka svih slojeva
- Uređivanje direktno na pozadinskom sloju izaziva nepovratne promene
- Najbolja praksa podrazumeva kreiranje novog sloja za očuvanje originalne slike
- Omogućeno **Uzorak Svi slojevi** omogućava nedestruktivno uređivanje na novim slojevima
- Efikasnost alata varira u zavisnosti od složenosti pozadine i postavljanja

Praktična upotreba i ograničenja alata za uklanjanje

- Uklanjanje jednostavnih predmeta kao što su voće ili tkanina daje čiste rezultate uz minimalan napor
- Složene strukture kao što su dvorci mogu dovesti do ponavljanja tekstura ili artefakata uzoraka
- Maskiranje slojeva i višestruki prolazi poboljšavaju vizuelnu konzistentnost u teškim izmenama
- Nekonzistentne tekstone oblasti (preklapaju senke ili linije) može izgledati neprirodno
- Efikasnost se smanjuje sa visokim detaljima ili simetričnim pozadinama
- Može se koristiti u kombinaciji sa drugim alatima za retuširanje za prefinjen izlaz
- Izmene ostaju reverzibilne ako se primenjuju na novom sloju sa odgovarajućim

Patch Alat

- ***Patch Tool*** zahteva ručni izbor i kretanje ciljnih područja za retuširanje
- Photoshop spaja izvorne i odredišne oblasti nakon kretanja zakrpe
- Najpogodniji za mala podešavanja u oblastima sa konzistentnim teksturama ili obrascima
- Veće ili složene šarene površine mogu izazvati nesavršeno mešanje i vidljive šavove
- Manje automatski od *alata za uklanjanje*; korisnička kontrola mapiranja od izvora do cilja
- Ograničena efikasnost na veoma detaljnim ili ponavljajućim pozadinama
- *Ukloni alat* generalno daje bolje rezultate za složene ili veće površine
- ***Patch Tool*** koristan za precizno, kontrolisano retuširanje gde je mešanje predvidljivo

Alat za premeštanje o sadržaju

- *Alat za premeštanje sadržaja koji je o sadržaju* omogućava izbor obeležja i repozicioniranje područja slike
- Photoshop automatski spaja premeštene sadržaje sa okolnim piksela
- Mešanje može zahtevati ručno usavršavanje za besprekorne rezultate
- Korisno za premeštanje elemenata kao što su oči ili objekti unutar slike
- Dostupni režimi: **Move** (premestite izabranu oblast) i **Ektend** (dupliranje izabrane oblasti)
- Opcije modifikacije selekcije uključuju **dodavanje, oduzimanje, presecanje i proširenje**
- Proširenje režim stvara kopije bez uklanjanja originalnog sadržaja
- Efikasan za kompoziciona podešavanja, ali mešanje može biti nesavršeno



Spot Healing Četka Alat

- ***Spot Healing Brush Tool*** brzo uklanja mrlje i mrlje
- Kreiranje novog sloja za nedestruktivno uređivanje
- Podesiva veličina četke i tvrdoća kontrole
- **Uzorak Svi slojevi** opcija omogućava slikanje na novom sloju bez promene originala
- Efikasan za male, izolovane mrlje
- Prekomerna upotreba može izazvati neprirodnu debljinu ili teksturu
- Najpogodniji za jednostavno uklanjanje mrlja, može zahtevati druge alate za složene oblasti



Lečenje Četka Alat

- ***Alat za lečenje četkica*** zahteva ručno uzorkovanje čistih površina (Alt / Option + klik)
- **Postepeno mešanje** popunjava mrlje koristeći uzorkovane teksture i boje
- Korisno za područja kojima je potrebna preciznija kontrola nego kod Spot Healing Brush
- ***Alat za uklanjanje*** pogodniji za čišćenje većih mrlja ili neželjenih predmeta
- Veličina slike utiče na brzinu obrade; manje slike retuširati brže
- Kombinovanje alata poboljšava ukupni kvalitet retuširanja
 - Korišćenje *Remove Tool* za velike nedostatke
 - Praćenje sa *Spot Healing Brush Tool* za fine detalje
 - Korišćenje *Healing Brush Tool* za usklađivanje boja i tekstura



Crvene oči Alat

- Crvene oči se obično javljaju u digitalnoj fotografiji
- Photoshop uključuje namenski ***alat za crvene oči*** pod alatima za retuširanje za uklanjanje efekta crvenih očiju
- Odabir *alata za crvene oči* i klik direktno na područje crvenih očiju
- Alat odmah uklanja crvene oči jednim klikom
- Jednostavan, brz i efikasan metod korekcije
- Omogućava brze ispravke bez složenog uređivanja
- Mogućnost da sačuvate sliku nakon korekcije



Retuširanje zuba u Photoshopu

- Korišćenje *Dodge Tool* za povećanje osvetljenosti na ciljanim područjima
- Podešavanje veličine četke i tvrdoće kako bi se postigli glatki prelazi
- Korišćenje *Sunder Tool* u režimu desaturacije kako bi se smanjila promena boje
- Postepeno poboljšanje kako bi se izbegli neprirodni efekti izbeljivanja
- Značaj rada na odvojenim slojevima za nedestruktivno uređivanje
- Korišćenje pre i posle poređenja za procenu kvaliteta retuširanja
- Uzimajući u obzir srednje tonove, senke i svetla tokom podešavanja
- Očuvanje prirodne teksture uz poboljšanje estetskog izgleda



Retuširanje očiju u Photoshopu

- Korišćenje *Sponge Tool* za desaturiranje prekomerno crvenilo u očima
- Osvetljavanje belih očiju i naglašava preko aplikacije *Dodge Tool*
- Fino podešavanje postavki četke kako bi se osiguralo suptilne i realistične korekcije
- Korišćenje *Burn Tool* za dodavanje dubine i senke gde je to potrebno
- Sistematsko desaturacija i osvetljavanje za održavanje prirodne boje očiju
- Provera rezultata kroz poređenje između originalnih i retuširanih slika
- Izbegavanje prekomernog uređivanja kako bi se očuvao fotografski integritet
- Integrisanje podešavanja alata za efikasno ciljanje srednjih tonova, senki i naglašava



Uvod u četke u Photoshopu

- **Četke:** osnovni alati za slikanje, maskiranje i kreiranje dizajna
- *Četka Alat* prečica taster: **B**
- Podrazumevane četke uključuju postavke veličine i tvrdoće; podešavanje pomoću klizača
- Podrazumevane četke se mogu vratiti preko opcije **Dodaj podrazumevane četke**
- Četka preseti su grupisani po kategorijama: Opšte, Suvi mediji, Vet Mediji, Specijalni efekti
- Na raspolaganju je rotacija četke i podešavanje ugla
- Četka panel dostupan preko *Vindov > Brushes* za napredne opcije
- Četke su kategorisane: **Opšti, Suvi mediji, Mokri mediji, i Specijalni efekti**
- Interfejs četke uključuje podešavanja za prilagođavanje ponašanja moždanog



Podešavanja četkice i modovi mešanja

- **Blend modovi** kontrolišu kako potezi četkice komuniciraju sa slojevima ispod
- Uobičajeni modovi mešavine uključuju **Normal, Rastopiti, Iza, Jasno, Darken, Razlika**; različiti efekti koji se nude
- **Neprozirnost** podešava nivo transparentnosti poteza četkom
- **Protok** kontroliše intenzitet nanošenja četkice, za razliku od neprozirnosti
- **Osetljivost na pritisak** omogućen za crtanje tableta utiče na neprozirnost i veličinu četke
- **Ravnanje** smanjuje nazubljene ivice i poboljšava fluidnost moždanog udara
- Veće izgladivanje može izazvati kašnjenje, ali poboljšava kvalitet moždanog udara



Crtanje tableta protiv unosa miša

- **Tablete za crtanje** omogućavaju kontrolu veličine četke i neprozirnosti osetljive na pritisak
- **Ulaz miša** nema osetljivost na pritisak i varijacije veličine
- Eksperimentisanje sa oba alata pokazuje jasne prednosti tableta
- Pritisak tableta stvara dinamičke poteze različite debljine
- Kontrola pritiska mora biti omogućena u podešavanjima četke za tablete
- Eksperimentisanje sa četkama pod pritiskom daje prirodnije digitalno umetničko delo
- Različiti četka unapred reaguju različito na unos pritiska
- Varijacija pritiska omogućava precizno, detaljno skiciranje i pisanje
- Ulaz miša ostaje održiv za osnovne funkcije četke bez efekata pritiska



Simetrija i specijalne četke

- **Alati za simetriju** omogućavaju zrcalno crtanje na vertikalnim, horizontalnim i dvostrukim osama
- **Simetrija mandale** deli platno na više segmenata za ponavljajuće obrasce
- Simetrija pomaže u efikasnom stvaranju složenih, uravnoteženih dizajna
- Specijalne četke uključuju **mrnje, gumicu i četke**
- **Kile T. Webster** četke nude napredne umetničke efekte, dostupne putem pretplate
- Četkice za razmazivanje spajaju boje za teksturirane efekte
- Četke mogu simulirati tradicionalne medije kao što su olovka, mastilo, ili boja digitalno



Uvod u prilagođene četke

- Četka podešavanja omogućavaju detaljnu kontrolu nad digitalnim slikarskim alatima
- Prilagođene četke se mogu uvesti kako bi se proširile kreativne mogućnosti
- Preuzete četke pružaju različite efekte, povećavajući realizam
- Uvoz prilagođenih četkica izborom datoteka iz određenih foldera
- Ubacite četke jedan po jedan u ploču četke; više četkica se takođe može učitati istovremeno
- Prilagođene četke se pojavljuju u definisanom delu liste četkica; Oni uključuju kategorije kao što su sprej, slikar, crtica i efekti magle
- Uvoz četkica omogućava korisnicima da eksperimentišu sa različitim



Praktična primena i efekti četkica po meri

- Korišćenje novih slojeva za testiranje četkica i izolaciju poteza četkice iz pozadine
- Protok četkice se može podesiti za kontrolu neprozirnosti i intenziteta hoda
- Specifične četke simuliraju efekte kao što su kapanje krvi, magla, tekstura obrasci itd.
- Slikarske četke repliciraju prirodne poteze boje za digitalno slikanje
- Blend režimi modifikovati kako boje međusobno deluju, poboljšanje vizuelne efekte
- Podešavanja boje i veličine četkice stvaraju različite umetničke rezultate
- Prilagođene četke olakšavaju stvaranje složenih, realističnih tekstura
- Istraživanje četkica i podešavanja samostalno dok radite



Pregled podešavanja četke

- **Oblik vrha četkice** definiše osnovni izgled poteza
- **Parametri veličine, zaobljenosti i rotacije** omogućavaju preciznu kontrolu oblika
- **Osetljivost na pritisak** može dinamički modifikovati veličinu moždanog udara
- **Razmak** određuje interval između oznaka četkice u potezu: Mali razmak = kontinuirani potez; veliki razmak = tačkasti efekat
- **Dinamika oblika** uključuje osetljivost na pritisak i podrhtavanje za varijacije
- **Rasipanje** distribuira tragove četkica za teksturom ili čestica efekata
- **Podešavanje broja i brojanja podrhtavanje** za gustinu moždanog udara
- **Tekstura i dvostruka** podešavanja četkice dodaju složenost kombinovanjem efekata
- **Dinamika boja** omogućava automatske varijacije u nijansi, zasićenosti i

Vežba 6

- Otvorite sliku "Mlada devojka"
- Koristite *Crop Tool* (pritisnite **C**) da biste isekali sliku u obliku blizu kvadrata
- Kreirajte novi **sloj** i pomerite ga ispod sloja slike u panelu slojeva
- Napunite novi sloj belom bojom preko *Edit > Fill*
- Izaberite sloj slike, držite **Alt (Option na Mac-u)** i kliknite na ikonu **Layer Mask**
- Ova akcija primenjuje masku sloja ispunjen crnom bojom, skrivajući sliku u potpunosti
- Izaberite masku sloja, aktivirajte *Brush Tool* i izaberite prilagođenu četkicu
- Počnite četkanje na maski da otkrije delove skrivene slike



Vežba 6

- Testirajte različite prilagođene četke kao što su **akvarel**, **magla**, **dim** ili **četkice za crtice**
- Koristite **tastere za zagrade []** da biste dinamički prilagodili veličinu četkice tokom slikanja
- Pritisnite **Ks** da biste se prebacili između bele (otkrivanje) i crne (sakrij) na maski
- Izbegavajte otkrivanje oštih ivica selektivnim skrivanjem potezima crne četke
- Eksperimentišite sa **rotacijom** četkice i **efektima poteza** za dinamičnu teksturu
- Naglasite crte lica (oči, usta) tako što ćete ih jasno otkriti
- Promenite pozadinu postavljanjem obojenog pravougaonika sloj iza slike



Vežba 7

- Otvorite sliku "Runner"
- Koristite *alat za izbor objekata* da izolujete subjekt iz pozadine
- Precizirajte selekciju sa **Izaberi i Mask**, a zatim duplirajte selekciju (**Ctrl/Cmd + J**)
- Kreirajte novi 8k8-inčni dokument i prenesite predmet na ovu novu datoteku
- Dodajte novi prazan sloj da se pripremi za proces disperzije slikarstva
- Izaberite **disperzijsku četku** iz uvezenog seta četkica (izbegavajte jedinstvene obrasce)
- Koristite *alat za kapaljku* za uzorkovanje boja iz predmeta radi realizma
- Počnite slikanje na praznom sloju koristeći *Brush Tool (B)* da simulira disperziju



Vežba 7

- Naizmenično između uzorkovanih boja predmeta i bele boje da biste stvorili dubinu i varijacije
- Koristite *Eraser Tool* (E) da poboljša područja i kontroliše granice disperzije
- Održavajte disperziju blizu ivica predmeta kako biste sačuvali strukturu
- **Podesite veličinu četke, tvrdoću i rotaciju** za prirodnije disperzije poteza
- Koristite više slojeva za efikasno upravljanje i čišćenje različitih poteza u boji
- Opciono: Koristite poteze bele četke da biste sakrili greške umesto brisanja
- Prebacite na podrazumevane crno-bele boje koristeći **D** i uključite sa **Ks** po potrebi
- Sačuvajte konačni efekat (**Ctrl / Cmd + S**) i dodatno poboljšajte ako je potrebno

Projekti srednjeg kursa

- Rad na **projektima** na sredini kursa kao završni deo modula za **početnike i srednje**
- Projekti dizajnirani da integrišu **veštine i tehnike** sa prethodnih predavanja
- Primena znanja o **četkicama, maskama, selekcijama, efektima slojeva ...**
- Svaki projekat jača razumevanje kroz **praktičnu implementaciju**
- Podsticanje **kreativnog istraživanja** alata i tokova posla Photoshopa
- Pružanje prilike da se **pokaže majstorstvo** osnovnih koncepata
- Projekti služe kao **sveobuhvatan pregled i izlog veština**



Mid-course Project 1 – Stunning Nature

- Pokrenite Photoshop i otvorite sliku "Zapanjujuća priroda" iz fascikle projekta
- Pronađite i instalirajte "Clash Display" font iz fajlova projekta
- U Photoshopu izaberite font i upišite reč "NATURE" karakter po karakter
- Koristite *Move Tool* i držite **Alt** da duplirate svako slovo horizontalno
- Skala i raspored znakova da vizuelno preklapaju kao referentni dizajn
- Fino podešavanje pismo poravnanje, podešavanje vertikalne i horizontalne plasmane
- Grupirajte sve tekstualne slojeve (**Ctrl / Cmd + J** za dupliranje, **Ctrl / Cmd + G** za grupu)



Mid-course Project 1 – Stunning Nature

- Rasterizujte svaki pojedinačni sloj karaktera tako što ćete kliknuti desnim tasterom miša i odabrati **Rasterize Tip**
- Koristite **Ctrl / Cmd + Kliknite** na sličicu pisma da biste napravili precizan izbor
- Pomoću *alata za četkicu* (meka crna četka) obojite suptilne senke unutar odabranih područja
- Ponovite postupak odabira i slikanja za svaki par koji se preklapa
- Uverite senke ostaju unutar slova četkanjem u okviru aktivnog izbora
- Koristi **desni klik** → **Isključi izbor** posle svake aplikacije senke
- Finalizujte senke između slova A / N, U / T, R / U i E / R za realnu dubinu



Mid-course Project 1 – Stunning Nature

- Dodajte zrnastu teksturu preko *filtera* > *buke* > *dodajte buku* ($\approx 11\%$) svakom slovu
- Spojite grupisani sloj teksta i primenite globalni efekat Drop Shadov
- Dodajte reč "Zapanjujuće" iznad "PRIRODA" koristeći font "Gabriella Smith"
- Podesite boju teksta "Zapanjujuće" na svetlo plavu i dodajte oštar Drop Shadov (veličina ≈ 3)
- Nanesite vinjetu dodavanjem sloja Solid Color i maskiranjem velikom mekom četkom
- Podesite neprozirnost sloja Solid Color na oko $KSNUMKS\%$ za suptilno zatamnjenje
- Promenite veličinu i repozicionirajte elemente ako je potrebno da biste poboljšali vizuelnu ravnotežu



Mid-course Project 2 – Money Portrait

- Otvorite portretnu sliku ("Profesor") iz fascikle projekta
- Promenite veličinu slike preko *slike > veličine slike* na cca. 24 inča u širinu
- Dodajte sloj za popunjavanje čvrste boje sa svetlo sivom pozadinom
- Pretvoriti portretni sloj na Smart Object za nedestruktivno uređivanje
- Pristupite Filter galeriji i primenite dva efekta skice:
 - **Poluton** obrazac: veličina = 3, kontrast = 3, tip uzorak = tačke
 - **Pocepane ivice**: balans slike = 26, glatkoća = 12, kontrast = 2
- Pregled i potvrdite efekat, podešavanje zumiranje za bolju vidljivost



Mid-course Project 2 – Money Portrait

- Podesite režim mešanja portretnog sloja na **Hard Mik** za izgled štampane valute
- Izaberite sivi sloj za popunjavanje i primenite Tvirl Distortion preko *filtera* > *Distort* > *Tvirl*, podesite ugao $\approx$ KSNUMKS °
- Dodajte sloj za podešavanje gradijentne mape da biste simulirali boje valute:
 - Opseg gradijenta: od bele do zelene, podesite ton po potrebi
- Opciono ponovo podesite **postavke Halftone Pattern** i **Torn Edges** da biste poboljšali detalje
- Sačuvajte datoteku da biste sačuvali završen efekat novca



Pitanja & Odgovori

"Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them."

Network of centers for regional short study programs in the countries of the Western

Balkans Call: ERASMUS-EDU-2023-CBHE

Project number: 101128813