



Co-funded by
the European Union

Računarska grafika

ADOBE PHOTOSHOP 9

Napredna tipografija i četke;
3D i pokretna grafika u Photoshopu

dr Bojan Prlinčević i Ivan Šarkočević
ASSKM



UNIVERSITY OF LJUBLJANA
Faculty of Electrical Engineering



University of Pristina
Kosovska Mitrovica



Napredni saveti za tipografiju

- Dva glavna tipa alata: *Horizontalna Tip Alat* i *Vertikalni Tip Alat*
- Dva osnovna režima tipa: **Tip tačke** (klik) i **Površina / Tip paragrafa** (kliknite i prevucite)
- Pristup tipskim opcijama preko menija **Tipe**, nudeći više mogućnosti manipulacije tekstem
- Uobičajeni paneli uključuju: **Character Panel**, **Paragraf panel** i **Glyphs Panel** za fina podešavanja
- Orijentacija teksta se može prebacivati između horizontalnih i vertikalnih formata
- Pretvaranje teksta u putanju koristeći **Create Vork Path**; Korisno za dizajn tokova posla
- **Pretvori u oblik**: pretvaranje teksta u vektorske oblike koji se mogu uređivati sa sidrištima

Adobe Fonts & Font Management

- **Adobe Fonts** (ranije **Typekit**) nudi veliku biblioteku fontova; dostupno preko pretplate na **Creative Cloud**
- Fontovi su grupisani u **porodice** sa različitim stilovima (bold, kurziv, kondenzovan)
- Pregled uzorka teksta preko fontova i podešavanje veličine pregleda i unosa
- Korišćenje filtera za sortiranje po **jeziku**, **stilske oznake** (kaligrafske, čiste) i korišćenje **promenljivih fontova**
- **Promenljivi fontovi** podržavaju dinamičko podešavanje svojstava kao što su težina i širina
- Dodavanje fontova izborom **Dodaj porodične** ili pojedinačne stilove sa sajta Adobe Fonts
- Licenciranje obično podržava i ličnu i komercijalnu upotrebu Adobe Fontova

Klasifikacija i filtriranje fontova

- Fontovi su kategorisani u tipove: **Serif, Sans Serif, Slab Serif, Script i Handwritten**
- Filtriranje fontova na osnovu **tipova porodice fontova** unutar Adobe Fonts ili lokalno instaliranih fontova
- Porodice fontova uključuju **više varijacija**; filtriranje po broju dostupnih stilova (KSNUMKS + stilovi)
- Dodatne opcije filtriranja uključuju **širinu, visinu, kontrast i kurziv**
- Pretraživanje fontova po imenu; Ne mogu se naći svi fontovi u Adobe Fontovima
- Slični predlozi za fontove mogu se pojaviti kada tačno podudaranje nije dostupno
- Kada se font doda, on postaje odmah dostupan za upotrebu u Photoshopu



Advanced Font Features & Glyph Panel

- Filtriranje fontova po **klasama**, uključujući **Monospace**, **Serif**, **Sans Serif**, itd
- Označavanje fontova kao **favorita**, čineći ih lako filtrirati kroz ikonu zvezde
- Primena filtera za prikazivanje samo **Adobe Fontova** ili fontova sa sličnim stilovima
- **Funkcija Slični fontovi** preporučuje alternative vizuelno blizu izabranog fonta
- Panel **Gliphs** prikazuje alternativne dizajne znakova unutar porodice fontova
- Neki fontovi nude glifove na **latiničnom**, **grčkom** i **drugim jezicima**, poboljšavajući tipografsku svestranost
- Dodavanje glifova dvostrukim klikom i umetničkim modifikovanjem pojedinačnih likova
- Izbegavanje preterane upotrebe glifova za čitljivost i estetsku ravnotežu

Identifikovanje fontova iz slika

- Photoshop nudi alate za identifikaciju fontova iz slika koristeći **Match Font** i **Adobe Fonts**
- Počevši od otvaranja slike iz foldera projekta
- Pristup **Match Font** funkciju preko *menija Tip* za automatsko otkrivanje fonta
- Izbor do tri reda teksta za analizu; jednostavniji fontovi daju bolje podudaranje
- Photoshop predlaže sistem i Adobe fontove sa vizuelnim pregledima za poređenje
- Rasterizovani ili spljošteni slojevi teksta i dalje mogu biti analizirani za detekciju fonta
- Adobe Fontovi omogućavaju otpremanje slike, odabir tekstualne linije i direktno aktiviranje odgovarajućih fontova
- Tačnost prepoznavanja fonta zavisi od jasnoće slike, jednostavnosti teksta i



Korišćenje stilova za poboljšanje toka posla

- **Stilovi:** unapred napravljeni efekti sloja; brzo se primenjuje na tekst, oblike ili slojeve slika
- Pristupanje **panelu Stilovi** preko menija *Prozor > Stilovi*
- Stilovi uključuju kombinacije efekata kao što su **Bevel & Emboss, Stroke, Drop Shadow i Patterns**
- Kategorije uključuju **tkaninu, krzno, neutralno i osnove**
- Kreiranje prilagođenog stila konfigurisanjem efekata sloja u **Laier Stile Panel** i čuvanje preko *novog stila*
- Dodavanje prilagođenih stilova u biblioteku, grupisanje u fascikle, ponovna upotreba preko projekata
- **Uvoz i izvoz** stilova kako bi se omogućilo deljenje ili prodaju jedinstvenih dizajna

Kreiranje prilagođenih četkica

- Kreiranje novog, 6k6 inča, 300-ppi dokument za demonstraciju
- Četke u Photoshopu su zasnovane na osvetljenosti: crna **otkriva**, bela **skriva**
- Suprotno ponašanje u odnosu na maske slojeva, gde bela otkriva i crna skriva
- Crtanje željenih oblika pomoću *alata Brush sa 100% tvrdoćom u crnoj boji*
- Crtanje više oblika četkica na platnu (tačke, linije, potezi)
- Korišćenje *pravougaonog Markuee Tool* za odabir oblika
- Čuvanje selekcije kao prilagođene četke preko *Edit > Define Brush Preset*
- Pregled preokreće crno-belu sliku, pretvarajući crne oblike u tragove četkice



Korišćenje i poboljšanje prilagođenih četkica

- Odabir prilagođene četke sa panela Brushes i slikanje na novom sloju
- Korišćenje **postavki četke** za podešavanje ponašanja: Dinamika oblika, rasipanje, itd.
- **Veličina Jitter** menja veličinu četke po potezu; **Ugao podrhtavanje** varira orijentaciju
- **Zaobljenost podrhtavanje** uvodi oblik izobličenja za varijacije
- **Rasipanje** širi tragove četke
- **Broj podešava** gustinu
- **Prenos** kontroliše neprozirnost varijabilnost po potezu
- Zaključavanje transparentnih piksela i rasterizaciju sloj oblika za slikanje u njemu
- Izvoz četkica preko **izvoza odabranih četkica** za ponovnu upotrebu



Uvod u Puppet Varp Tool

- **Puppet Varp** omogućava precizne distorzije slike pomoću mrežastog preklapanja
- Izolovanje subjekta iz pozadine pomoću *alata za izbor objekata*
- Dupliranje predmetnog sloja i postavljanje iznad prilagođene pozadine
- Pretvaranje predmetnog sloja u Smart Object za nedestruktivno uređivanje
- Pristup Puppet Varp preko *Edit > Puppet Varp*
- **Igle** dodat na ključnim tačkama (zglobova) za kontrolu kretanja
- Kretanje se odvija povlačenjem igle, stvarajući realnu ili preteranu deformaciju
- Režimi: **Normalno** (podrazumevano), **Kruta** (ograničena fleksibilnost), **Distorzija** (preterano savijanje)



Dodavanje dodatnih četkica iz Adobe

- Adobe obezbeđuje besplatne, **profesionalne četke** sa aktivnom pretplatom na Creative Cloud
- Pristup putem: *Panel četkica > ikona hamburgera > dobiti više četkica*
- Preusmeravanje na Adobe-ov veb sajt sa setovima četkica Kajla **Vebstera**
- Kajl Webster četke: industrijski standard, koriste veliki studiji kao što je Disney
- Ranije plaćeno, sada besplatno kao deo Adobe-ove akvizicije i integracije
- Kategorije četkica uključuju **ugalj**, **poluton**, **prskanje** i još mnogo toga
- Preuzimanje željenih paketa četkica direktno sa Adobe sajta
- Instaliranje četkica i uvoz u Photoshop preko opcije **Import Brushes**



Testiranje dodatnih četkica iz Adobe

- Kreiranje novog dokumenta (11×8 inča, 300ppi) za testiranje četkica
- Korišćenje **četkica za ugalj** za realno crtanje i senčenje; podešavanje **protoka** za kontrolu
- **Polutonske četke** pružaju gotove tonske obrasce; idealno za stripove i stilizovane efekte
- **Prskanje četke** simuliraju mastilo ili sprejeve boje; korisno za dinamične teksture
- Neki paketi četkica (kao polutonovi) su veliki i mogu usporiti performanse
- Četke su specifične za nišu (crtež, tekstura, tonski efekti)
- Korišćenje **modova mešanja, podešavanja boja i podešavanja protoka** za poboljšanje izlaza
- **Teške četke** se mogu ukloniti kako bi se optimizirale performanse (ako se ne



Uvod u Perspective Varp Tool

- **Perspektiva Varp Alat** omogućava usklađivanje objekata sa postojećim perspektivama scene
- Uvoz slika za demonstraciju (kutija za papir i pozadina puta) i pretvaranje objekata u **pametne objekte** za nedestruktivno uređivanje
- Navigacija za *uređivanje > perspektive Varp* da biste aktivirali interfejs alata
- Alat se sastoji od dva glavna režima: **Layout** (L taster) i **Varp** (V ključ)
- Kreiranje mreže klikom i prevlačenjem ugaonih tačaka da odgovara ivice objekta
- Mreže mogu **snap zajedno** poravnavanjem strane; plave linije ukazuju na snapping tačke
- Prebacivanje na **Varp režim** da podesite perspektivu povlačenjem ugao ručke
- Držite **Shift** i kliknite da ograničite ivice na prave linije (označeno žutom bojom)

Primena perspektivnog iskrivljenja i dodatnih izmena

- Manipulacija u realnom vremenu za bolju integraciju objekata unutar scene
- Nakon savijanja, perspektiva se može fino podesiti pomeranjem pojedinačnih tačaka
- Demonstriranje izmena pomoću **slike staklene zgrade** sa dvostranim podešavanjem mreže
- Obezbeđivanje **paralelnog poravnanja** linija kako bi se poboljšao realizam u transformaciji
- Završna prilagođavanja uključuju pomeranje tačaka za željeni vizuelni efekat
- Opciono čišćenje neba pomoću *Clone Stamp Tool*: uzorkovanje sa **Alt (opcija)** i slikanje pogodnih područja
- Pre i posle poređenja koja pokazuju značajan uticaj ovog alata
- Perspektiva Varp podržava i **kreativnu manipulaciju i realistično**



Uvod u tok posla Vanishing Point

- Otvaranje dve slike: složena perspektivna slika i ilustracija slika
- Izbegavanje korišćenja *Perspective Warp Tool* zbog složenosti; koristeći **Vanishing Point Filter** umesto
- Otključavanje pozadinskog sloja pre primene filtera Vanishing Point
- Pristup filteru preko *filtera > Vanishing Point* za pokretanje poseban interfejs
- Korišćenje *alata za kreiranje ravnine* da biste definisali mrežu osnovne perspektive na slici
- Pažljivo podešavanje ravni poravnanje dok smernice ne postanu plave, što ukazuje na važeću geometriju
- Zumiranje za preciznost; korišćenje *alata Edit Plane* za prečišćavanje
- Prozor Vanishing Point uključuje alate kao što su šator, pečat, četka, kapaljka, zum i pan

Transformisanje slika u perspektivi

- Kreiranje dodatnih aviona klikom i prevlačenjem iz postojećih da se izgradi punu geometriju
- Pritiskom na **OK** da urežete podešavanje perspektive nakon što su definisani svi avioni
- Izbor ilustracije sliku pomoću **Ctrl / Command + Kliknite** na sličicu, a zatim kopiranje sa **Ctrl / Command + C**
- Kreiranje novog sloja i ponovno otvaranje filtera **Vanishing Point**
- Lepljenje slike ilustracije unutar prozora Vanishing Point
- Korišćenje *alata Transform* za promenu veličine, rotiranje i pozicioniranje slike u definisane ravni
- Dupliranje slike pomoću **Alt / Option + Drag** da postavite više instanci unutar scene



Mešanje i maskiranje sa grunge teksturom

- Grupisanje dupliranih ilustracionih slika i blago smanjenje neprozirnosti za mešanje harmonije
- Uvoz i otključavanje **grunge** sliku; kopiranje nakon izbora sličicu
- Kreiranje novog sloja, ulazak **Vanishing Point Filter**, i lepljenje grunge
- Koristeći *Transform Tool* ponovo za usklađivanje i skaliranje grunge u perspektivi
- Izvršavanje i kopiranje grunge sloja; lepljenje u masku **sloja ilustracije** pomoću **Ctrl / Cmd + Shift + V**
- Invertovanje maske sa **Ctrl / Cmd + I** da otkrije ključne detalje ilustracije i meša teksturu
- Korišćenje četkica za prečišćavanje ivica i postizanje organskih efekata mešanja
- Procena rezultata sa prekidačima vidljivosti sloja



Uvod u 3D u Photoshopu

- 3D je bio glavna karakteristika u Photoshopu; Adobe je počeo da ga postepeno ukida 2022. godine
- Nedavne verzije Photoshopa više ne uključuju 3D; starije verzije potrebne za pristup
- Funkcionalnost zavisi od kompatibilnog grafičkog hardvera; nepodržani sistemi ne mogu da pokažu 3D čak iu starijim verzijama
- 3D u Photoshopu se odnosi na objekte sa dužinom, širinom i visinom - dodajući jačinu zvuka izvan 2D
- Radni prostor se menja prilikom ulaska u 3D okruženje; Predloženo vraćanje na Essentials radni prostor (nakon završetka)
- Kreiranje **KSNUMKSD** iz **teksta** koristeći nekoliko metoda: Tip meni, KSNUMKSD meni, ili KSNUMKSD panel



Navigacija i manipulacija 3D slojevima

- **3D radni prostor** uključuje alate za kretanje, rotiranje, klizanje i skaliranje 3D objekata
- **KSNUMKSD slojevi panel** prikazuje komponente kao što su scena, životna sredina, prikaz kamere, beskonačna svetlost i sloj objekata
- Svaki objekat i izvor svetlosti može se pojedinačno manipulirati pomoću alata za 3D transformaciju
- Uređivanje mreže, materijala i svojstava osvetljenja kroz **panel Svojstva**
- Uređivanje slojeva materijala pojedinačno (prednji, bočni) za vizuelno prilagođavanje
- Filtriranje okruženja i osvetljenja; podešavanje ih
- Desni klik opcije na **sceni** ili **objektu** da otkrijete mrežu i podešavanja materijala



Kreiranje KSNUMKSD objekata iz prilagođenih oblika

- Photoshop omogućava korisnicima da kreiraju **3D slojeve iz prilagođenih slojeva oblika**
- Korišćenje **slojeva panela** za crtanje, promenu veličine i podešavanje boja prilagođenog oblika
- Pretvaranje oblika u 3D objekat preko *3D > Nova 3D ekstruzija iz izabranog sloja*
- **Panel Properties** kontroliše dubinu istiskivanja i druga podešavanja KSNUMKSD
- Izbor iz **unapred podešenih stilova ekstruzije** da varira izgled oblika je
- *Rotacija Alat* omogućava 360 stepeni gledanje 3D objekta
- Složeni oblici poput vaze za cveće mogu se modelirati iz jednostavnih 2D oblika



Kreiranje KSNUMKSD objekata iz prilagođenih oblika

- **Mesh preseta** (kocka, konus, krofna, šešir, itd) za kreiranje 3D iz slojeva
- Izbor *KSNUMKSD* > *Nova mreža iz sloja* za obmotavanje tekstura slika na KSNUMKSD objekte
- **Unapred** podešena postavka Cube Wrap primenjuje teksturu na sve strane, za razliku od standardne kocke
- Razglednica unapred podešena stvara ravne 3D površine bez dubine
- Photoshop podržava **podrazumevane 3D modele** kao što su limenke sode, boce vina i piramide
- Izvoz kreiranih 3D slojeva u formatima kao što su **OBJ**, **STL** i **Collada** za spoljnu upotrebu
- **Uvoz eksternih 3D modela** (OBJ datoteke iz Maia ili 3ds Max)



Poboljšanje realizma - svetlost, senke i rendering

- Svojstva materijala kao što su **metalik, hrapavost i neprozirnost** utiču na realizam
- Podešavanje **IBL (Image-Based Light)** da odgovara pozadinskom osvetljenju i refleksije
- Kontrolisanje senki kroz **beskonačnu svetlost** i repozicioniranje pomoću ***alata Move + Shift***
- Povećanje mekoće senke za prirodniji izgled
- Klikom na **Render** da biste pokrenuli obračun osvetljenja, materijala i senki
- Kvalitet rendering zavisi od performansi sistema i složenosti scene
- Resetovanje i obrezivanje kompozicije slike kako bi odgovarala perspektivi scene
- Precizno poravnanje senke je potpomognuto funkcijom **Premesti na prikaz**

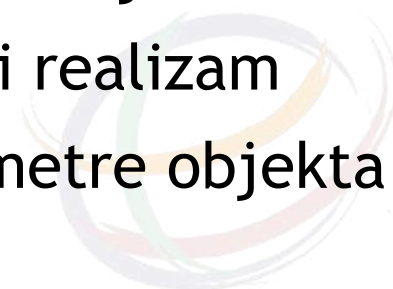


Finaliziranje postavljanja KSNUMKSD objekata i

svojstva mreže

- 3D objekti se mogu rotirati, promeniti veličinu i pozicionirati na osnovu željenog vizuelnog rezultata

- Rendering konačnu kompoziciju da potvrdi da li je objekat pravilno superponira
- **Superponiranje** podrazumeva integraciju 3D objekta u postojeću 2D sliku
- Prebacivanje senki: **bacaju senke** se odnose na one projektovane na površinama
- **Unapred podešeni oblik** omogućavaju brze izmene kao što su inflacija ili dubina istiskivanja
- **Svojstva mreže** takođe omogućavaju uvijanje, sužavanje i deformaciju oblika
- **Podešavanja kosine** (širina, ugao) poboljšavaju detalje površine i realizam
- **Resetovanje transformacija** da se vrati na podrazumevane parametre objekta



Osvetljenje, okruženje i podešavanja scene u 3D

- Tipovi svetlosti uključuju **beskonačnu svetlost** (kao što je sunčeva svetlost), **reflektor** i **tačkasto svetlo**
- Svojstva svetlosti omogućavaju podešavanje mekoće senke i orijentaciju koja odgovara pogledu
- **Postavke okruženja** uključuju ambijentalnu boju i osvetljenje zasnovano na slici (IBL)
- Poboljšanje realizma životne sredine sa kontrolama senke, refleksije i uzemljenja
- Optimizacije scene kao što je **granična kutija** kako bi se smanjilo opterećenje performansi na složenim projektima
- Režimi gledanja uključuju **žičani okvir**, **normale** i **linijske ilustracije** za bolju kontrolu objekata
- **Podešavanja koordinata za mrežu svetla**, **okruženja** i **ukupnu scenu**

Vežba 1

- Otvorite pozadinsku sliku i promenite veličinu na širinu KSNUMKS inča da biste smanjili veličinu datoteke
- Kreirajte novi sloj i primenite *3D > Novu mrežu iz sloja > Mesh Preset > Wine Bottle*
- Idite na **panel KSNUMKSD slojeva** za upravljanje komponentama boca, etiketa i poklopca
- Podesite položaj boce u sceni pomoću *KSNUMKSD Slide Tool* i skalirajte na odgovarajući način
- Modifikujte materijal poklopca: tamno crvena baza / unutrašnjost, 0% hrapavost, 13% metalik
- Nanesite **unapred podešenu staklenu glatku** na bocu; podesite osnovnu / unutrašnju boju na magenta nijanse, neprozirnost na KSNUMKS%



Vežba 1

- Ažurirajte okruženje scene kopiranjem pozadine kao IBL (Image-Based Light) texture
- Smanjite intenzitet svetlosti okoline na 60%; podesite beskonačnu svetlost sa 30% mekoće senke i 90% intenziteta
- Test render scenu da biste pregledali materijale i refleksije
- Poboljšajte poklopac boce: povećajte metalik na 23% i potamnite boju za realizam
- Izvršite kvalitetan konačni **render** koristeći JPEG, maksimalni kvalitet, retrace final, i prag 5
- Uvezite prikazanu sliku za konačne izmene preko **Camera Ray Filtera**
- Poboljšajte jasnoću, teksturu, smanjite koncentraciju senke i podesite kontrast / živost

Kreiranje gradijenta KSNUMKSD pomoću alata za

četkicu za mikser

- Uspostavljanje novog dokumenta (16k11 u, 150 ppi) za demonstraciju
- Korišćenje *alata Ellipse* za crtanje oblika sa različitim gradijentnim popunjavanjem
- Dupliranje elipse više puta da bi se stvorila raznolikost
- Primena različitih gradijenata na svaku dupliranu elipsu
- Rasterizovanje svih slojeva oblika kako bi se omogućilo slikarstvo funkcionalnost
- Spajanje rasterizovanih elipse u jedan sloj
- Priprema za korišćenje *alata za četkicu za mikser* na ovom jedinstvenom sloju
- Obezbeđivanje **uzorka Svi slojevi** je isključen pre uzorkovanja



Podešavanja četkice za mikser i tehnike slikanja

- Aktiviranje *alata za četkicu za mikser* sa sledećim podešavanjima:
 - Opterećenje: 100%, Protok: 100%, Ravnanje: podesivo (5-24%)
- Izbor unapred podešenog kao što je **Dri Heavi Load** za početak
- **Alt-klikom** da biste uzorkovali gradijente iz sloja spojenog oblika (**Option** na Mac-u)
- Korišćenje tableta za crtanje za više prirodnih poteza i kontrole
- Kreiranje novog sloja za poteze četkom da ostanu nedestruktivni
- Eksperimentisanje sa pisanjem i oblicima da posmatra pseudo-3D efekat
- Isprobavanje različitih preseta (Vet Heavi Mik) za različite rezultate
- Podešavanje veličine četke i izgladivanje za umetničku fleksibilnost



Vežba 2

- Idi na *File* > Otvori i izaberite PSD sliku žene koja pleše
- Predmet je već isečen iz pozadine u datoteci
- Pritisnite **Ctrl / Cmd + J** da duplirate predmetni sloj
- Izaberite *Mixer Brush Tool* i povećajte veličinu četke na oko 370 pk
- Držite **Alt** i kliknite na odeću da biste uzorkovali boje (žuta, narandžasta, plava)
- Podesite režim četke na **suvo**, **teško opterećenje** i kreirajte novi sloj za slikanje
- Počnite slikati šarene poteze oko predmeta kako biste formirali apstraktni dizajn
- Slikajte iza predmeta, a zatim kreirajte nove slojeve za poteze ispred



Vežba 2

- Koristite *Laso Tool* da izoluje ruku i donji deo tela za odvajanje slojeva
- Pomerite slojeve tako da se čini da potezi prolaze **iza i ispred delova** tela
- Napravite novi sloj iznad sloja poteza, klip ga na poteze (**Alt + klik**)
- Dodajte senke gde se elementi preklapaju kako biste povećali realizam i koherentnost
- Koristite crnu četku na isečenom sloju da suptilno obojite senke
- Nanesite masku sloja da omekša oštre ivice i uklonite neželjene linije
- Podesite neprozirnost i mešanje režima za realno mešanje senki
- Ponovite za sve ključne tačke preklapanja: interakciju ruku, telo i glavu sa efektom
- Konačni rezultat je vizuelno integrisana 3D kompozicija postignuta korišćenjem miksera četkom i senkama

Uvod u video montažu u Photoshopu

- Photoshop podržava osnovnu video montažu i animaciju
- Uvoz video zapisa preko *File > Otvori* ili **drag-and-drop**, pojavljuje na **Timeline Panel**
- **Timeline Panel** omogućava kontrolu okvir-po-frame i osnovnu video manipulaciju
- **Video slojevi** grupisani pod panelom Slojevi kao **Video grupa**, omogućavajući organizaciju i vidljivost prekidača
- Primena uobičajenih alata kao što je **Crop** na video zapise, baš kao i kod slika
- Karakteristike vremenske linije uključuju:
 - **Zoom klizač** za precizno uređivanje
 - **Kontrole reprodukcije i informacije o brzini kadrova** (25 fps)
- Video snimci su napravljeni od okvira; **25 fps = 25 slika u sekundi**



Tehnike uređivanja i poboljšanja

- Korišćenje ikone **makaze** za rezanje video klipova u određenim tačkama
- **Brisanje neželjenih delova** da skratite snimak
- Dodavanje **audio (MP3)** na vremenskoj liniji za pozadinsku muziku
- Zvuk se može **smanjiti, podesiti jačinu zvuka** i uključiti efekte **fade-in / out**
- Desni klik na video za opcije kao što su:
 - Prilagođavanje brzine i trajanja
 - Usporeno ili brzo napred
- Dodavanje **prelaza** (Fade sa belim / crnim) između klipova ili na početku / kraju
- Prelazi su **klik-drag elementi** čije trajanje može da se prilagodi
- Reprodukcijska linija može zaostajati u početku zbog renderinga; Jednom keširan, igra glatko



Više funkcija za uređivanje i tekstualne animacije

- Photoshop video montaža ima ograničenja u odnosu na **Premiere Pro**
- Opcije rezolucije reprodukcije: 50% ili 100%
- Uvoz video / audio fajlova (MP4, MP3) direktno u vremenskoj liniji za uređivanje
- Dodavanje i pozicioniranje tekstualnih slojeva preko video zapisa je jednostavno; Tekst se može promeniti i poravnati
- Primena stilova slojeva na tekst za vizuelna poboljšanja
- Ikona **štoperice** omogućava **animaciju ključnih kadrova** za svojstva kao što su transformacija i neprozirnost
- Ključni kadrovi definišu početno i krajnje stanje za animacije (povećanje skale ili bledenje neprozirnosti)
- Photoshop podržava jednostavnu animaciju neprozirnosti sa ključnim

Prilagođavanje boja, izvoz i radni tok Saveti

- Slojevi za podešavanje kao što su **Vibrance** i **Color Lookup** poboljšanje video boja bez uticaja na druge slojeve
- Mešanje režima podešavanje kako podešavanja boja interakciju sa video slojevima
- Primena dodatnih Photoshop podešavanja (nivoi, krive), ali može usporiti performanse zbog veličine video datoteke
- Slojevi teksta, oblika i prilagođavanja mogu se grupisati i organizovati
- Izvoz video preko ikone **izvoz**; izbor **H.264 format (MP4)** za kompatibilnost i kvalitet
- Izbor unapred podešenih opcija kvaliteta; visok kvalitet preporučuje se za konačni izlaz
- Vreme renderinga varira u zavisnosti od složenosti i sistemskih resursa



Vežba 3

- Otvorite fasciklu projekta i prikažite sve formate datoteka radi lakšeg izbora
- Izaberite sliku planine, sliku neba i sliku letećeg objekta
- Uvezite slike neba i letećih objekata kao pametne objekte kako biste očuvali kvalitet tokom transformacija
- Postavite sloj neba ispod planine i prilagodite ga na odgovarajući način kako bi odgovarao platnu
- Podesite osvetljenost neba pomoću podešavanja krive da biste vizuelno poboljšali pozadinu
- Promenite veličinu platna na 1920x1920 piksela za upravljivu veličinu animacije
- Omogućite Timeline panel i kreirajte novu video vremensku liniju za rad animacije



Vežba 3

- Animirajte planinski sloj skaliranjem i pomeranjem da biste stvorili dubinu; Podesite ključne kadrove za transformaciju
- Animirajte sloj neba suptilnim kretanjem pri sporijoj brzini kako biste simulirali daleki pomak pozadine
- Animirajte sloj letećeg objekta: skala, rotirajte i pomerite ga da simulira lebdenje iza planine
- Podesite tajming ključnih kadrova za glatke prelaze i realne varijacije brzine između slojeva
- Pregledajte animaciju kako bi se omogućilo pravilno prikazivanje i glatku reprodukciju
- Pomerite sloj letećeg objekta ispod planinskog sloja da biste postigli odgovarajući efekat



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