



Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού

Τμήμα: Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Κατεύθυνση: Τεχνολογία Γραφικών Τεχνών

**Εκπαίδευση και
ανάπτυξη δεξιοτήτων στην**

Επεξεργασία Εικόνας I

4η Εργαστηριακή Άσκηση Εφαρμογής

Δημιουργία, διαχείριση και χρήση Επιλογών

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή.....	5
2. Τα εργαλεία και οι τεχνικές επιλογής μιας περιοχής σε μια εικόνα.....	5
2.1. Τα εργαλεία επιλογής στο Photoshop.....	6
2.1.1. Δημιουργία επιλογής μέσω των εργαλείων μαρκαρίσματος	6
2.1.2. Δημιουργία επιλογής μέσω των εργαλείων λάσου	8
2.1.3. Δημιουργία επιλογής μέσω των εργαλείων γρήγορης επιλογής	11
2.1.4. Δημιουργία επιλογής μέσω της επιλογής Color Range	14
2.2. Δημιουργία επιλογής μέσω quick mask (γρήγορης μάσκας).	16
2.3 Δημιουργία επιλογής μέσω του Path και των εργαλείων σχημάτων.	18
3. Διαχείριση και τροποποίηση μιας επιλογής	19
4. Χρήση και δυνατότητες μιας επιλογής	23
5. Ασκήσεις εφαρμογής.....	31

1. Εισαγωγή

Σκοπός της άσκησης αυτής είναι η παρουσίαση και ανάλυση των δυνατοτήτων που μας δίνονται, στην επεξεργασία εικόνας, μέσω της επιλογής μιας περιοχής της εικόνας (μιας ομάδας pixels).

Όταν θα έχετε ολοκληρώσει αυτή την άσκηση θα είστε σε θέση να:

- γνωρίζετε τα εργαλεία και τις τεχνικές επιλογής μιας περιοχής
- διαχειρίζεστε, να τροποποιείτε και να αποθηκεύετε μια επιλογή
- επιλέγετε την σωστή **«τεχνική επιλογής»**, ανάλογα με το είδος επεξεργασίας που έχετε να κάνετε.
- χρησιμοποιείτε τις επιλογές σε διάφορα στάδια επεξεργασίας μιας εικόνας.

2. Τα εργαλεία και οι τεχνικές επιλογής μιας περιοχής σε μια εικόνα.

Ένα από τα δυναμικά χαρακτηριστικά του Photoshop είναι η δυνατότητα πραγματοποίησης επιλογής μιας περιοχής (μιας ομάδας pixels) στην εικόνα, με απώτερο σκοπό την τροποποίηση της ανεξάρτητα από την υπόλοιπη εικόνα. Μια επιλογή απομονώνει ένα ή περισσότερα μέρη της εικόνας μας. Αυτή η δυνατότητα μας παρέχει την ευχέρεια να εφαρμόζουμε διαφορετικές τροποποιήσεις ή διορθώσεις σε όποια σημεία μιας εικόνας εμείς επιλέξουμε (**χωρίς να επηρεάζονται οι μη επιλεγμένες περιοχές**) και να επιτύχουμε την μέγιστη βελτίωση ή τροποποίηση σύμφωνα με το τελικό αποτέλεσμα που επιδιώκουμε.

Το πρόγραμμα επεξεργασίας Photoshop μάς δίνει τη δυνατότητα να επιλέξουμε από μια μεγάλη γκάμα εργαλείων και τεχνικών που μας βοηθάνε να κάνουμε οποιαδήποτε επιλογή ενός μέρους μια εικόνας με σκοπό την διόρθωση ή τροποποίησή της. Μια επιλογή μπορεί να γίνει:

- **χρησιμοποιώντας κάποιο από τα εργαλεία** επιλογής που μας προσφέρει το πρόγραμμα,
- **δημιουργώντας μια μάσκα** με τα εργαλεία ζωγραφικής που διαθέτει το πρόγραμμα και στην συνέχεια φορτώνοντας αυτήν την μάσκα σαν επιλογή, και
- **δημιουργώντας διανυσματικά αντικείμενα** μέσω του εργαλείου του path tool ή των εργαλείων σχημάτων (rectangle tool, ellipse tool κλπ.) και στην συνέχεια κάνοντας το Path (διαδρομή) επιλογή

2.1 Τα εργαλεία επιλογής στο Photoshop.

Τα εργαλεία επιλογής που διαθέτει το Photoshop, μπορούν να χωρισθούν σε τέσσερις κατηγορίες. Αυτές οι κατηγορίες είναι όπως παρουσιάζονται στην συνέχεια.

2.1.1 Δημιουργία επιλογής μέσω των εργαλείων μαρκαρίσματος

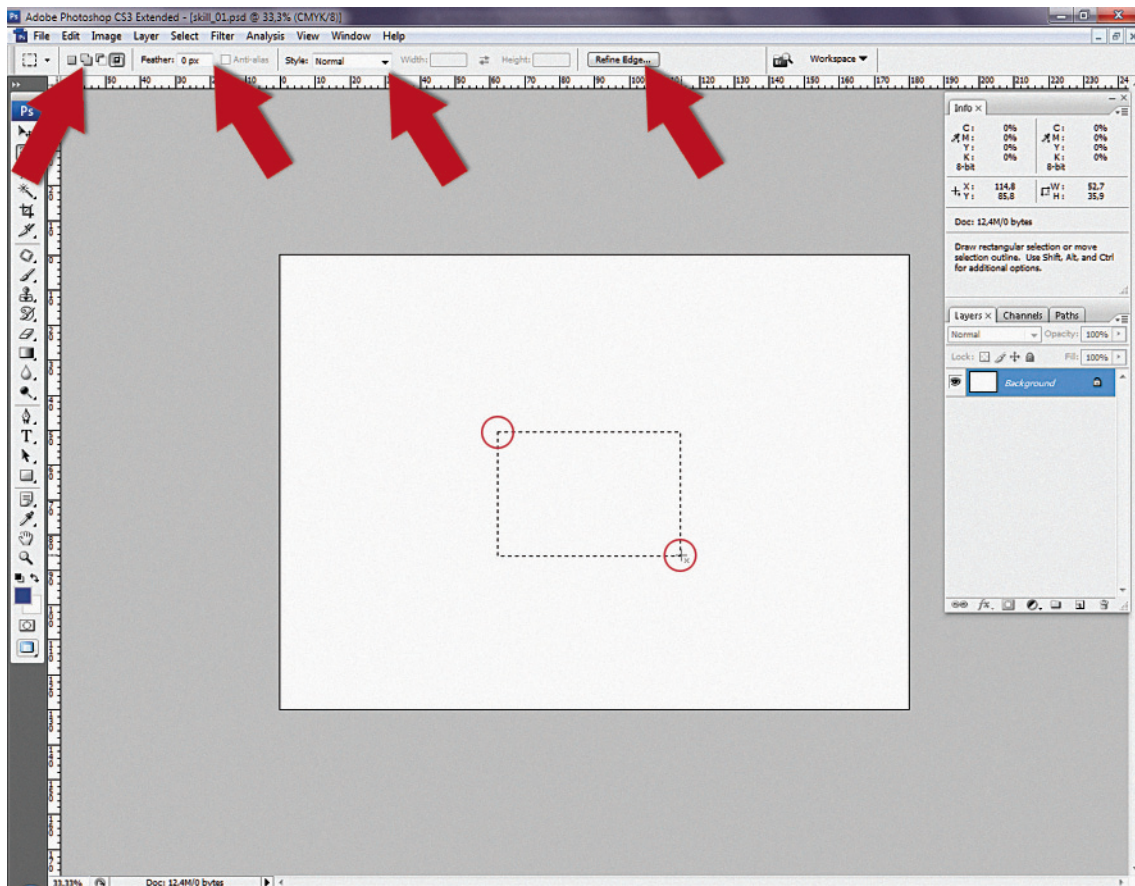
Τα εργαλεία μαρκαρίσματος μας επιτρέπουν να κάνουμε επιλογές ορθογώνιες, ελλειπτικές και στήλες ή σειρές μεγέθους ενός pixel και είναι τα παρακάτω:

- **Rectangular Marquee tool (M)**, δημιουργία ορθογώνιας επιλογής - δημιουργία τετράγωνης επιλογής με πατημένο το Shift
- **Elliptical Marquee tool (M)**, δημιουργία ελλειπτικής επιλογής - δημιουργία κυκλικής επιλογής με πατημένο το Shift
- **Single Row Marquee tool**, δημιουργία γραμμής ύψους ενός pixel
- **Single Column Marquee tool**, δημιουργία στήλης πλάτους ενός pixel

Αφού επιλέξουμε κάποιο από τα παραπάνω εργαλεία μας δίνεται η δυνατότητα να τροποποιήσουμε από την γραμμή εργαλείων κάποια χαρακτηριστικά του εργαλείου ώστε να έχουμε όσο το δυνατόν καλύτερη και ακριβή επιλογή.

Για να δούμε όλες τις δυνατότητες που μας δίνονται μέσω των εργαλείων μαρκαρίσματος δημιουργήστε ένα νέο αρχείο διαστάσεων: **Width=180 mm**, **Height=130 mm**, **ανάλυσης: 300pixels/inch**, **χρωματικό μοντέλο: CMYK**, **βάθος χρώματος: 8bit**, και περιεχόμενο background: White. Αφού το δημιουργήσετε, αποθηκεύστε το στο φάκελο Skills με όνομα **skill_01.psd**.

- Αφού επιλέξετε το εργαλείο **Rectangular Marquee tool (M)**, δημιουργήστε μια ορθογώνια επιλογή, κάνοντας συνεχόμενο click (σε όποιο σημείο επιθυμείτε) και σέρνοντας το ποντίκι σε όποια κατεύθυνση θέλετε. Για τετράγωνη επιλογή έχετε το πλήκτρο Shift πατημένο συνεχόμενα. Για αλλαγή σχεδιασμού της θέσης της ορθογώνιας επιλογής πριν την ολοκλήρωσή της (**συνεχόμενο click**), πατήστε συγχρόνως Space, επιλέξτε την νέα θέση απελευθερώστε το πλήκτρο Space και ολοκληρώστε το σχεδιασμό της επιλογής. Στη γραμμή εργαλείων τώρα εμφανίζονται τα χαρακτηριστικά του εργαλείου (**Εικόνα 1**).
- Στην ήδη υπάρχουσα επιλογή για να προσθέσετε μια νέα επιλογή, επιλέξτε από την γραμμή εργαλείων το εικονίδιο **Add to selection** και στην συνέχεια με την ίδια τεχνική που χρησιμοποιήσαμε πιο πάνω διαγράψτε ένα ορθογώνιο. Με αυτή την τεχνική (Add to selection) μπορούμε



Εικόνα 1

να προσθέσουμε στην επιλογή μας οποιαδήποτε επιλογή από το ίδιο εργαλείο ή από οποιοδήποτε εργαλείο επιλογής που μας προσφέρετε από το Photoshop. Εναλλακτικά για πιο γρήγορη ενέργεια, αντί για την χρήση του εικονιδίου *Add to selection*, έχουμε πατημένο το **Shift**. Με την ίδια λογική μπορούμε από μια επιλογή να αφαιρέσουμε ένα κομμάτι (με την χρήση του πλήκτρου **Alt** ή με την επιλογή του εικονιδίου **Subtract from selection**) ή να έχουμε την τομή δύο επιλογών (με την χρήση των πλήκτρων **Alt+Shift**, ή την επιλογή του εικονιδίου **Intersect with selection**).

- Ακριβώς δίπλα (στην γραμμή εργαλείων - **Εικόνα 1**) υπάρχει η δυνατότητα της απόδοσης **feather** (απάλυνσης) στην επιλογή μας, πληκτρολογώντας μια τιμή (σε pixel) στο πεδίο τιμών. Θα δούμε στην συνέχεια της άσκησης μας, την έννοια του feather.
- Δίπλα από την επιλογή feather έχουμε τις επιλογές **στυλ** της επιλογής μας. Μπορούμε να επιλέξουμε μεταξύ του normal (ελεύθερης δημιουργίας), **fixed ratio** (σταθερής αναλογίας πλευρών) και **fixed size** (προεπιλεγμένης δημιουργίας σε pixels).

- Δίπλα από την επιλογή style έχουμε την επιλογή **Refine Edge**, που θα δούμε αναλυτικά στην συνέχεια της άσκησης μας.
- Αφού βεβαιωθείτε ότι δεν έχετε κάτι επιλεγμένο (αν ναι, από-επιλέξτε μέσω του μενού **Select > Deselect** ή εναλλακτικά πιέστε **Ctrl+D**) επιλέξτε το εργαλείο **Elliptical Marquee tool (M)**, δημιουργήστε μια ελλειπτική επιλογή, κάνοντας συνεχόμενο click (σε όποιο σημείο επιθυμείτε) και σέρνοντας το ποντίκι σε όποια κατεύθυνση θέλετε. Για κυκλική επιλογή έχετε το πλήκτρο Shift πατημένο συνεχόμενα. Για προσθήκη, αφαίρεση κλπ. σε μια ελλειπτική επιλογή ισχύουν ακριβώς τα ίδια με την ορθογώνια επιλογή, καθώς και για οποιαδήποτε άλλη επιλογή. Στην γραμμή εργαλείων τα χαρακτηριστικά του εργαλείου είναι ακριβώς τα ίδια με το Rectangular Marquee tool, με επιπλέον επιλογή της απόδοσης anti-alias (ομαλοποίηση) στην επιλογή.
- Για τα επόμενα δύο εργαλεία επιλογών, Single Row Marquee tool και Single Column Marquee tool η μόνη επιλογή που μας δίνεται είναι το feather, αν και αυτή πρακτικά δεν εφαρμόζεται.

2.1.2 Δημιουργία επιλογής μέσω των εργαλείων λάσου

Τα εργαλεία λάσου μας επιτρέπουν να κάνουμε επιλογές ελεύθερης σχεδίασης και επιλογές σχημάτων αποτελούμενα από πλευρές ευθυγράμμων τμημάτων και είναι τα παρακάτω:

- **Lasso tool (L)**, δημιουργία επιλογής με σχεδιασμό ελεύθερης γραμμής
- **Polygonal Lasso tool (L)**, δημιουργία επιλογής με σχεδιασμό τεθλασμένης γραμμής
- **Magnetic Lasso tool (L)**, δημιουργία επιλογής που γίνεται με την ανίχνευση ακμών γύρω από ένα αντικείμενο σε μια εικόνα.
Τα εργαλεία λάσου έχουν παρόμοιες επιλογές με τα εργαλεία μαρκαρίσματος όσον αφορούν την προσθήκη, αφαίρεση ή τομή μιας επιλογής. Για τα χαρακτηριστικά των εργαλείων (στην γραμμή εργαλείων) θα αναφέρουμε μόνο τις διαφοροποιήσεις για κάθε ένα από αυτά.
- Αφού βεβαιωθείτε ότι δεν έχετε κάτι επιλεγμένο (αν ναι, από-επιλέξτε μέσω του μενού **Select > Deselect** ή εναλλακτικά πιέστε **Ctrl+D**), ανοίξτε το αρχείο skill_02.tif από το φάκελο Skills.

- Αφού επιλέξετε το εργαλείο **Lasso tool (L)**, προσπαθήστε με ελεύθερη σχεδίαση (και όσο καλύτερα μπορείτε) να περιγράψτε (συνεχόμενο click) το αντικείμενο του φλιτζανιού (**Εικόνα 2**). Τέλος κλείστε την διαδρομή στο σημείο από όπου ξεκινήσατε (ελευθερώνοντας το πλήκτρο του ποντικιού).
- Αντιγράψτε το μέρος της εικόνας από την επιλογή μέσω του μενού **Edit > Copy (Ctrl+C)**, ενεργοποιήστε το παράθυρο του αρχείου skill_01.psd και επικολλήστε το μέσω του μενού **Edit > Paste (Ctrl+V)**. Δώστε νέο όνομα στο layer που δημιουργήθηκε «cup». Μετακινήστε το περιεχόμενο του layer cup στο πάνω αριστερό σημείο της εικόνας, κάνοντας χρήση του εργαλείου μετακίνησης Move tool (**Εικόνα 7**).



Εικόνα 2

- Στην συνέχεια ανοίξτε το αρχείο skill_03.tif από το φάκελο Skills. Αφού επιλέξετε το εργαλείο **Polygonal Lasso tool (L)**, προσπαθήστε να σχεδιάσετε το περίγραμμα (με ελεύθερο σχήμα) των δύο κάδρων όσο καλύτερα μπορείτε (κάνοντας χρήση του πλήκτρου Shift για κατακόρυφες ή οριζόντιες γραμμές) (**Εικόνα 3**). Αυτό το επιτυγχάνετε κάνοντας μόνο ένα click στα σημεία ενδιαφέροντος (γωνίες). Τέλος κλείστε την διαδρομή στο σημείο από όπου ξεκινήσατε (αρχικό click), κάνοντας διπλό click ή κάνοντας click πάνω στο αρχικό σημείο (εμφανίζεται ένας κλειστός κύκλος δίπλα στο δείκτη του ποντικιού). Στην περίπτωση που θέλετε να σχεδιάσετε μια ελεύθερη γραμμή κατά την διάρκεια που χρησιμοποιείτε το εργαλείο Polygonal Lasso tool, **πατήστε συνεχόμενα το πλήκτρο Alt**, σχεδιάστε ελεύθερα και αφού



Εικόνα 3

τελειώστε απελευθερώστε το πλήκτρο Alt και συνεχίστε τον σχεδιασμό ευθύγραμμων τμημάτων.

- Αντιγράψτε το μέρος της εικόνας από την επιλογή μέσω του μενού **Edit > Copy (Ctrl+C)**, ενεργοποιήστε το παράθυρο του αρχείου skill_01.psd και επικολλήστε το μέσω του μενού **Edit > Paste (Ctrl+V)**. Δώστε νέο όνομα στο layer που δημιουργήθηκε «**woman**». Μετακινήστε το περιεχόμενο του layer woman στο δεξιό σημείο της εικόνας, κάνοντας χρήση του εργαλείου μετακίνησης Move tool (**Εικόνα 7**).



Εικόνα 4

- Αφού βεβαιωθείτε ότι δεν έχετε κάτι επιλεγμένο (αν ναι, από-επιλέξτε μέσω του μενού **Select > Deselect** ή εναλλακτικά πιάστε **Ctrl+D**), ανοίξτε το αρχείο skill_04.tif από το φάκελο Skills. Αφού επιλέξτε το εργαλείο Magnetic Lasso tool (L), προσπαθήστε να σχεδιάσετε το περίγραμμα του μπουκαλιού του αρώματος (χωρίς τη σκιά) (**Εικόνα 4**). Αυτό το επιτυγχάνετε κάνοντας μόνο ένα click στο αρχικό σημείο και στην συνέχεια περιγράψτε το αντικείμενο σέρνοντας τον δείκτη του ποντικιού στα όρια του αντικειμένου. Τέλος κλείστε την

διαδρομή στο σημείο από όπου ξεκινήσατε (αρχικό click), κάνοντας διπλό click ή κάνοντας click πάνω στο αρχικό σημείο (εμφανίζεται ένας κλειστός κύκλος δίπλα στο δείκτη του ποντικιού). Το εργαλείο Magnetic Lasso tool λειτουργεί με βάση τη διαφορά λαμπρότητας δύο γειτονικών περιοχών (δηλαδή στα όρια περιγράμματος των αντικειμένων), δηλαδή εκεί που υπάρχει υψηλό contrast.

Μεγάλη βοήθεια μας προσφέρουν οι επιλογές του εργαλείου που μπορούμε να ορίσουμε ανάλογα με το είδος του αντικειμένου που θέλουμε να επιλέξουμε σε σχέση με το φόντο που βρίσκεται. Οι επιλογές αυτές είναι: **α.) Width**, μας καθορίζει το πλάτος ανίχνευσης σε τιμές ριxel, δηλαδή το εργαλείο ανιχνεύει άκρα μόνο εντός της καθορισμένης απόστασης από το δείκτη, **β.) Contrast**, μας προσδιορίζει την ευαισθησία του λάσου στα άκρα της εικόνας με τιμές από 1% έως και 100%. Με υψηλή τιμή ανιχνεύονται μόνο τα άκρα που έχουν έντονη αντίθεση με

όσα είναι γύρω τους, ενώ με χαμηλότερη τιμή ανιχνεύονται τα άκρα με μικρότερη αντίθεση, γ.) **Frequency**, μας ορίζει τη συχνότητα κατά την οποία το λάσο θέτει σημεία σύνδεσης (στην επιλογή μας), σε τιμές μεταξύ του 0 και του 100, και δ.) **Use tablet pressure**, μας ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί την δυνατότητα της αύξησης ή μείωσης του πλάτους των άκρων, όταν χρησιμοποιούμε γραφίδα αντί για ποντίκι.

Αν θελήσετε κατά την διάρκεια που χρησιμοποιείτε το εργαλείο να κάνετε χρήση κάποιου άλλου εργαλείου λάσου, τότε πατήστε το πλήκτρο **Alt** και σύρετε συνεχόμενα για το **Lasso tool**, και **Alt +συνεχόμενα Click για το Magnetic Lasso tool**. Αφού τελειώσετε απελευθερώστε το πλήκτρο **Alt**.

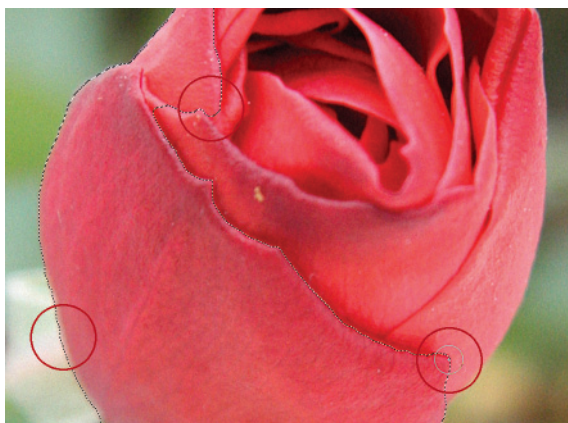
Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο για τη γρήγορη επιλογή αντικειμένων με περίπλοκες άκρες.

- Αφού ολοκληρώσετε την επιλογή σας, αντιγράψτε το μέρος της εικόνας από την επιλογή μέσω του μενού **Edit > Copy (Ctrl+C)**, ενεργοποιήστε το παράθυρο του αρχείου *skill_01.psd* και επικολλήστε το μέσω του μενού **Edit > Paste (Ctrl+V)**. Δώστε νέο όνομα στο layer που δημιουργήθηκε «**perfume**». Μετακινήστε το περιεχόμενο του layer perfume στο κάτω αριστερό σημείο της εικόνας, κάνοντας χρήση του εργαλείου μετακίνησης **Move tool (Εικόνα 7)**.

2.1.3 Δημιουργία επιλογής μέσω των εργαλείων γρήγορης επιλογής

Τα εργαλεία γρήγορης επιλογής μας επιτρέπουν να κάνουμε γρήγορες επιλογές βασισμένες στη χρωματική ή τονική συγγένεια γειτονικών pixels και είναι τα παρακάτω:

- **Quick selection tool (W)**, εργαλείο δημιουργίας γρήγορης επιλογής, με την χρήση πινέλου.
- **Magic Wand tool (W)**, εργαλείο δημιουργίας επιλογής που βασίζεται στην χρωματική ή τονική συγγένεια γειτονικών pixels.
Τα εργαλεία γρήγορης επιλογής έχουν παρόμοιες επιλογές με τα υπόλοιπα εργαλεία επιλογής όσον αφορούν την προσθήκη, αφαίρεση ή τομή μιας επιλογής. Για τα χαρακτηριστικά των εργαλείων αυτών (στην γραμμή εργαλείων) θα αναφέρουμε μόνο τις διαφοροποιήσεις για κάθε ένα από αυτά.
- Αφού βεβαιωθείτε ότι δεν έχετε κάτι επιλεγμένο (αν ναι, από-επιλέξτε μέσω του μενού **Select > Deselect** ή εναλλακτικά πιάστε **Ctrl+D**), ανοίξτε το αρχείο *skill_05.tif* από το φάκελο *Skills*.



Εικόνα 5

σιγά να περιγράψετε όλο το λουλούδι. Πολλές φορές καθώς σέρνετε, η ενημέρωση γίνεται αργά, τότε συνεχίστε να σύρετε και περιμένετε να ολοκληρωθεί η επεξεργασία στην επιλογή.

Μεγάλη βοήθεια μας προσφέρουν οι επιλογές του εργαλείου που μπορούμε να ορίσουμε. Οι επιλογές αυτές είναι: **α.) Sample all Layers**, μας δίνει την δυνατότητα να παίρνουμε δείγμα από όλα τα εμφανή layers και να δημιουργούμε επιλογή και όχι μόνο το τρέχον επιλεγμένο layer, και **β.) Auto Enhance**, με επιλεγμένη αυτή την δυνατότητα μειώνεται η τραχύτητα και το φαινόμενο της εμφάνισης ξένων τμημάτων (από το αντικείμενο που επιθυμούμε) στο όριο της επιλογής.

- Αφού ολοκληρώστε την επιλογή σας, αντιγράψτε το μέρος της εικόνας από την επιλογή μέσω του μενού Edit > Copy (**Ctrl+C**), ενεργοποιήστε το παράθυρο του αρχείου skill_01.psd και επικολλήστε το μέσω του μενού Edit > Paste (**Ctrl+V**). Δώστε νέο όνομα στο layer που δημιουργήθηκε «**flower**». Μετακινήστε το περιεχόμενο του layer flower στο κέντρο και πάνω σημείο της εικόνας, κάνοντας χρήση του εργαλείου μετακίνησης (**Εικόνα 7**).

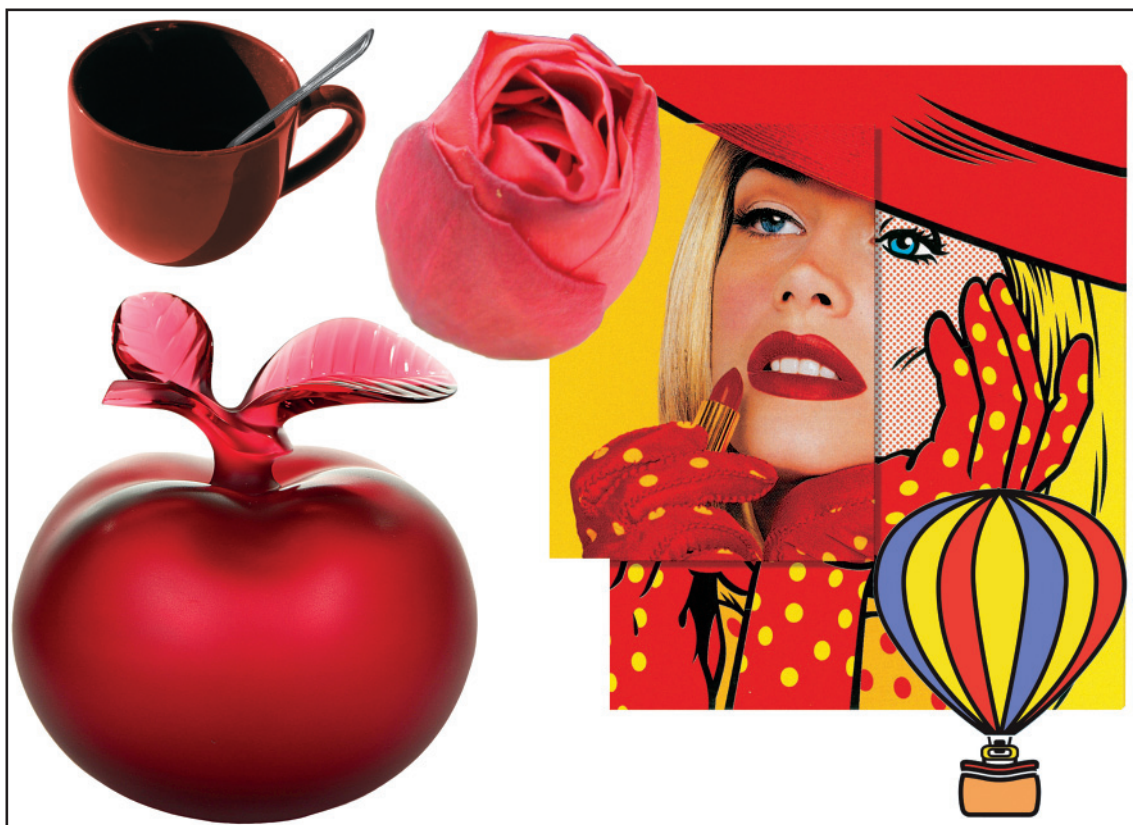
Εικόνα 6



- Αφού επιλέξετε το εργαλείο Quick selection tool (**W**), προσπαθήστε να σχεδιάσετε το περίγραμμα του λουλουδιού (**Εικόνα 5**). Το εργαλείο λειτουργεί ως εξής: αφού επιλέξετε πρώτα το μέγεθος του πινέλου κάνετε click (σε μια άκρη του αντικειμένου για αρχή) και αρχίζετε να σέρνετε τον δείκτη του ποντικιού αργά, ώστε να καταφέρετε σιγά-

- Αφού βεβαιωθείτε ότι δεν έχετε κάτι επιλεγμένο (αν ναι, από-επιλέξτε μέσω του μενού Select > Deselect ή εναλλακτικά πιέστε **Ctrl+D**), ανοίξτε το αρχείο skill_06.tif από το φάκελο Skills.

- Αφού επιλέξετε το εργαλείο Magic Wand tool (**W**), προσπαθήστε να επιλέξετε το αερόστατο (**Εικόνα 6**). Η λειτουργία του



Εικόνα 7

εργαλείου βασίζεται στην χρωματική ή τονική συγγένεια γειτονικών pixels. Αυτό σημαίνει ότι για να επιλέξουμε όλο το αερόστατο, πρέπει να αρχίσουμε να κάνουμε επιλογή από το εξωτερικό μαύρο περίγραμμα όπου υπάρχει και στην συνέχεια να προσθέτουμε επιλογές (με πατημένο το πλήκτρο Shift) από το εσωτερικό του.

Αφού κάνουμε το πρώτο click σε κάποιο σημείο του περιγράμματος στην συνέχεια και με πατημένο το πλήκτρο Shift, συνεχίζουμε να κάνουμε click σε περιοχές που έχουν χρωματική συγγένεια (φέτες του αερόστατου κλπ.).

Μεγάλη βοήθεια μας προσφέρουν οι επιλογές του εργαλείου που μπορούμε να ορίσουμε. Οι επιλογές αυτές είναι: **α.) Tolerance**, μας προσδιορίζει την χρωματική ή τονική συγγένεια γειτονικών pixels σε τιμές λαμπρότητας που κυμαίνονται μεταξύ του **0** και του **255**. Με χαμηλή τιμή επιλέγονται τα λίγα χρώματα που είναι παραπλήσια κατά πολύ με το pixel στο οποίο κάνατε κλικ. Με υψηλότερη τιμή επιλέγεται μεγαλύτερη χρωματική περιοχή. **β.) Anti-alias**, μας δημιουργεί επιλογή με πιο ομαλά άκρα, **γ.) Contiguous**, με επιλεγμένη αυτή την δυνατότητα μας επιλέγει μόνο τις παρακείμενες περιοχές όπου χρησιμοποιούνται τα ίδια χρώματα, αλλιώς, επιλέγονται όλα τα pixel στο σύνολο της εικόνας όπου χρησιμοποιούνται τα ίδια χρώματα, **δ.) Sample all Layers**, μας

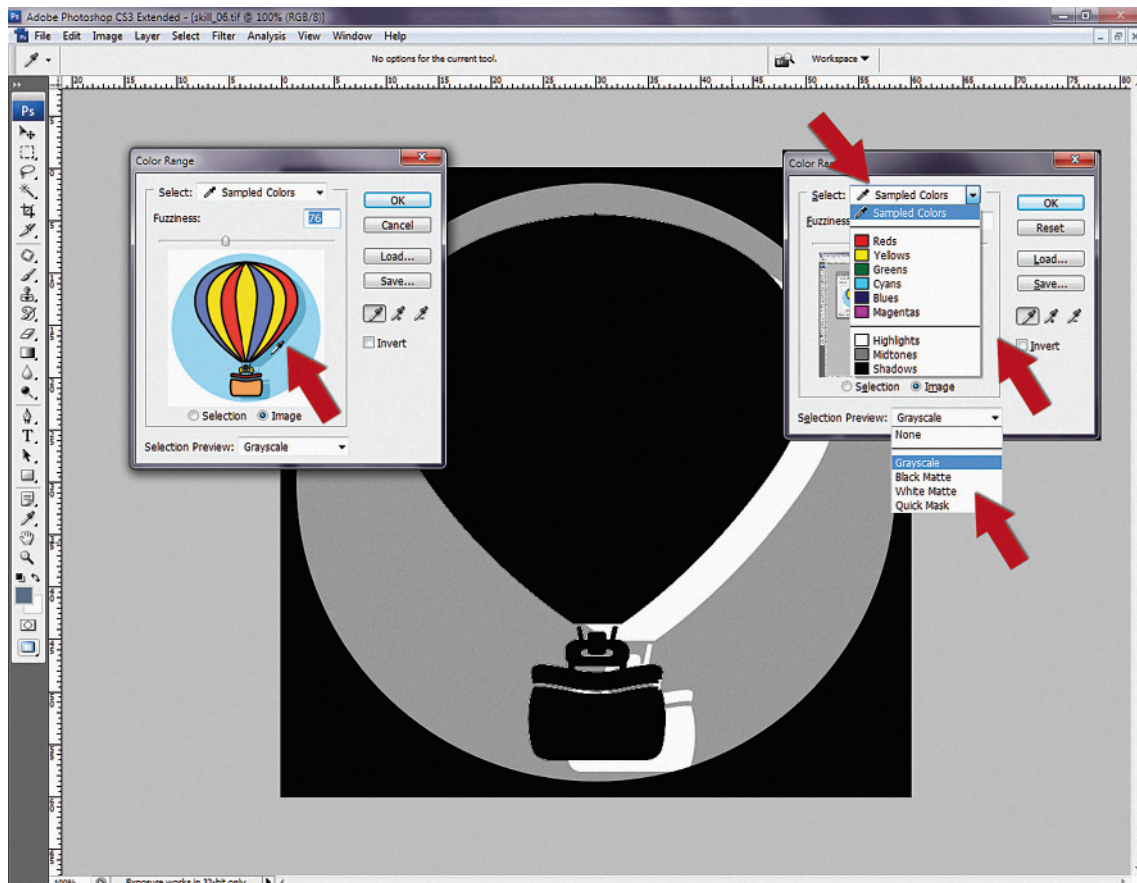
δίνει την δυνατότητα να παίρνουμε δείγμα από όλα τα εμφανή layers και να δημιουργούμε επιλογή και όχι μόνο το τρέχον επιλεγμένο layer.

- Αφού ολοκληρώστε την επιλογή σας, αντιγράψτε το μέρος της εικόνας από την επιλογή μέσω του μενού Edit > Copy (**Ctrl+C**), ενεργοποιήστε το παράθυρο του αρχείου skill_01.psd και επικολλήστε το μέσω του μενού Edit > Paste (**Ctrl+V**). Δώστε νέο όνομα στο layer που δημιουργήθηκε «**balloon**». Μετακινήστε το περιεχόμενο του layer balloon στο κάτω δεξιό σημείο της εικόνας, κάνοντας χρήση του εργαλείου μετακίνησης Move tool (**Εικόνα 7**).

2.1.4 Δημιουργία επιλογής μέσω της εντολής Color Range

Η εντολή **Color Range** μας επιτρέπει να κάνουμε επιλογές βασισμένες στην χρωματική ή τονική συγγένεια περιοχών μιας εικόνας. Μπορούμε να επιλέξουμε συγγενικά χρώματα εντός μιας υπάρχουσας επιλογής ή σε όλη την εικόνα. Η εντολή Color Range δεν είναι διαθέσιμη για εικόνες βάθους χρώματος 32bit ανά κανάλι. Για μια πιο λεπτομερή επιλογή συνήθως χρειάζεται να εφαρμόσουμε την εντολή παραπάνω από μια φορά στην ίδια περιοχή. Πρόσβαση στην εντολή Color Range έχουμε μέσω του μενού **Select > Color Range (Εικόνα 8)**. Το παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται μας δίνει τις παρακάτω δυνατότητες για μια σωστή επιλογή.

- Ανοίξτε το αρχείο skill_06.tif από το φάκελο Skills, και επιλέξτε Color Range μέσω του μενού Select > Color Range.
- Από την επιλογή Select έχουμε την δυνατότητα μέσω του αναδυόμενου μενού να επιλέξουμε: **α.) Sampled Colors**, που μας δίνει την δυνατότητα να επιλέξουμε με το εργαλείο του σταγονόμετρου χρώμα από κάποια περιοχή της εικόνας μας που θέλουμε να γίνει επιλογή (είτε από την εικόνα που εμφανίζεται στο παράθυρο διαλόγου, αφού πρώτα έχουμε επιλέξει στην προεπισκόπηση να βλέπουμε το Image, είτε από την εικόνα μας εκτός παραθύρου διαλόγου) **β.) ομάδες χρωμάτων (Reds, Greens, Yellows κλπ.)**, επιλέγονται οι συγκεκριμένες ομάδες χρωμάτων χωρίς την δυνατότητα προσθήκης ή αφαίρεσης άλλων χρωματικών περιοχών **γ.) περιοχές της τονικής καμπύλης (τονικό εύρος) (Highlights, Midtones, Shadows)**, επιλέγονται οι συγκεκριμένες περιοχές της εικόνας κάθε φορά, χωρίς την δυνατότητα προσθήκης ή αφαίρεσης άλλων τονικών περιοχών **δ.) Out of Gamut**, επιλέγονται χρωματικές περιοχές εκτός χρωματικής κλίμακας (δηλαδή χρώματα που δεν μπορούν να εκτυπωθούν με τα χρώματα της τετραχρωμίας). Δουλεύει μόνο σε χρωματικό μοντέλο **RGB ή Lab**.
- Η επιλογή **Fuzziness** λειτουργεί περίπου όπως η επιλογή Tolerance



Εικόνα 8

στο εργαλείο Magic Wand tool. Δηλαδή ελέγχει το εύρος της περιοχής χρωμάτων στην επιλογή και αυξάνει ή μειώνει την ποσότητα των μερικώς επιλεγμένων ρixel (γκρι περιοχές στην προεπισκόπηση επιλογής). Ορίζουμε χαμηλή τιμή Fuzziness για να περιορίσουμε τη χρωματική περιοχή και υψηλότερη για να την αυξήσουμε.

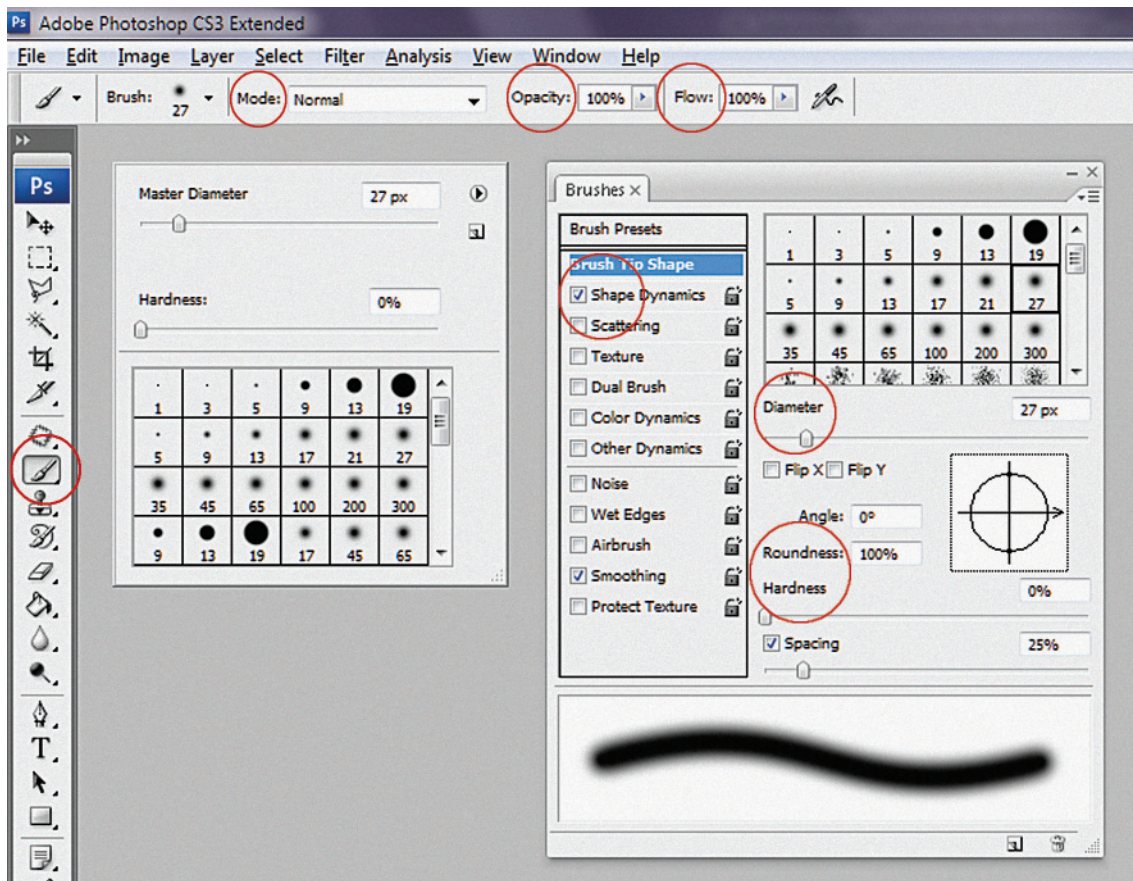
- Η επιλογή Selection Preview μας δίνει την δυνατότητα να βλέπουμε την επιλογή μας σε διάφορες μορφές (grayscale, quick mask κλπ.)
- Η επιλογή των **σταγονόμετρων** μας δίνει την δυνατότητα να προσθέτουμε ή να αφαιρούμε χρωματικές περιοχές από την επιλογή μας.
- Η επιλογή **Invert** μας δίνει την δυνατότητα να αντιστρέψουμε την επιλογή μας, ενώ έχουμε την δυνατότητα να αποθηκεύσουμε τις ρυθμίσεις για μια επιλογή και στην συνέχεια να τις ξαναφορτώσουμε μέσω των επιλογών **Save και Load**.
- Έχοντας υπόψη τις παραπάνω αναλύσεις και επισημάνσεις προσπαθήστε να επιλέξετε χρωματικές περιοχές της εικόνας skill_06.tif, κάνοντας χρήση όλων των δυνατοτήτων που σας προσφέρονται μέσω του παραθύρου διαλόγου του **Color Range**.

2.2 Δημιουργία επιλογής μέσω quick mask (γρήγορης μάσκας).

Η δημιουργία επιλογής μέσω της τεχνικής της **quick mask** (γρήγορης μάσκας), είναι πάρα πολύ χρήσιμη και μας δίνει την δυνατότητα να πραγματοποιούμε επιλογές με μεγάλη λεπτομέρεια, να διορθώνουμε τις επιλογές μας και να μπορούμε να ελέγχουμε την επιλογή μας καθ'Α όλη την διάρκεια δημιουργίας της. Η όλη τεχνική της δημιουργίας της μάσκας στηρίζεται στη χρήση του εργαλείου **Brush tool**.

Η δημιουργία επιλογής μέσω quick mask πραγματοποιείται με την ακόλουθη τεχνική, αν και μπορούν να υπάρξουν και εναλλακτικές μέθοδοι σε διάφορα στάδια της δημιουργίας της:

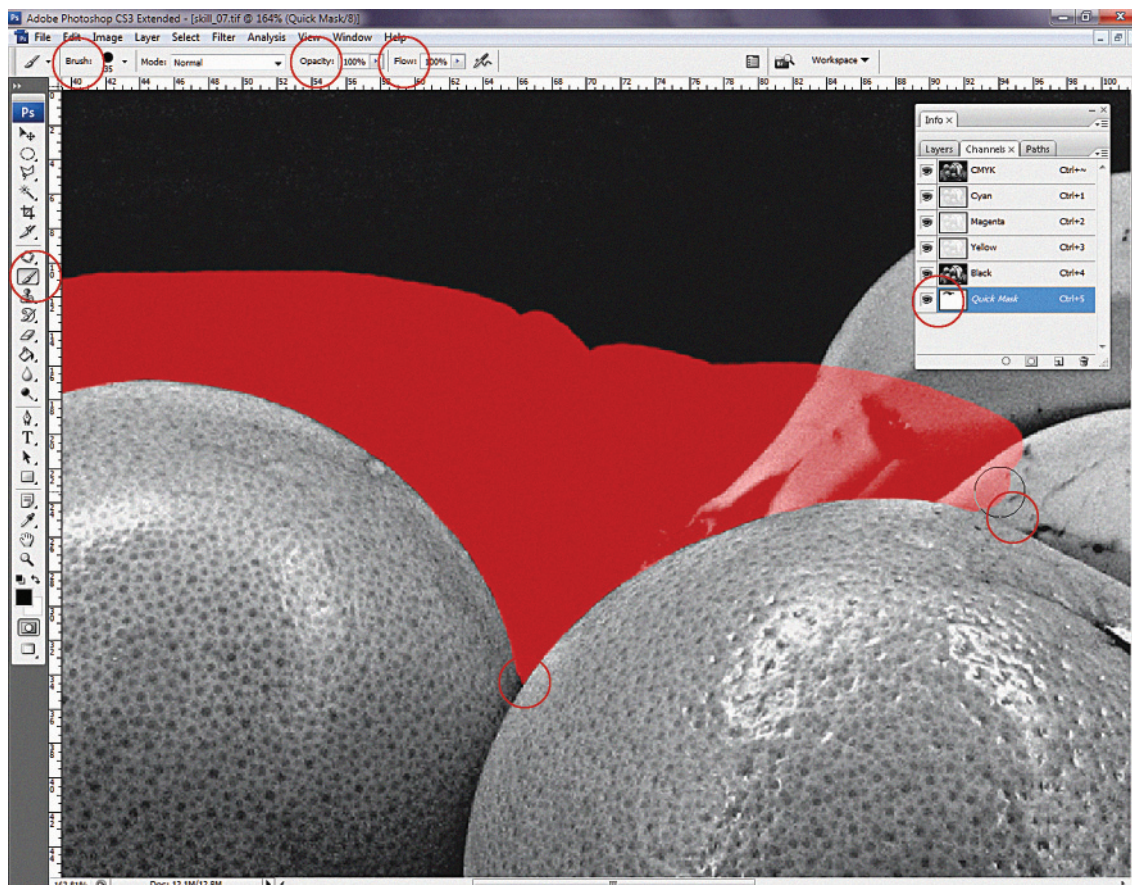
- Ανοίξτε το αρχείο skill_07.tif από το φάκελο Skills. Ο στόχος μας είναι να επιλέξουμε τα πορτοκάλια στο κέντρο του θέματος με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη και καλύτερη λεπτομέρεια.
- Από την παλέτα των εργαλείων επιλέγουμε την κατάσταση της quick mask. Αυτόματα, μετά την επιλογή της quick mask, το χρώμα foreground και background της παλέτας εργαλείων γίνονται black και white αντίστοιχα.
- Στην συνέχεια από την παλέτα των εργαλείων επιλέγουμε το εργαλείο Brush tool. Για να μπορέσουμε να δημιουργήσουμε μια επιλογή με μεγάλη λεπτομέρεια θα πρέπει πρώτα να αναφέρουμε κάποια χαρακτηριστικά και επιλογές του εργαλείου Brush. Οι επιλογές του εργαλείου Brush tool (**Εικόνα 9**) που χρειάζονται ιδιαίτερη προσοχή στη δημιουργία επιλογής με quick είναι: **α.) η επιλογή ανάμιξης (Mode)** πρέπει να είναι στο Normal, **β.) η επιλογή της αδιαφάνειας (Opacity)**, στο 100% και **γ.) η επιλογή Flow**, στο 100%. Εκτός από τις παραπάνω επιλογές του εργαλείου Brush η λειτουργία του στηρίζεται στις μύτες ή πινέλα (brushes) που χρησιμοποιεί για να «χρωματίζει». Οι πιο βασικές επιλογές των brushes (**Εικόνα 9**) που χρειάζονται ιδιαίτερη προσοχή είναι: **α.) η διάμετρος (Master Diameter)** του πινέλου σε pixels, **β.) η σκληρότητα (Hardness)** του πινέλου (σε ποσοστό επί τοις %), δηλαδή το πόσο μαλακό θα είναι το πινέλο στα οριακά pixels της περιφέρειάς του, **γ.) η στρογγυλότητα (Roundness) του πινέλου** (σε ποσοστό επί τοις %), δηλαδή η μετατροπή του κύκλου - μύτη του πινέλου (Roundness=100) σε έλλειψη με μειούμενο μέγεθος κατά τον κατακόρυφο άξονα, **δ.) η γωνία (Angle)**, όταν πρόκειται για έλλειψη.
- Σύμφωνα με τις παραπάνω αναλύσεις και επισημάνσεις προσπαθήστε να επιλέξετε τα πορτοκάλια στο κέντρο του θέματος αφού πρώτα ρυθμίσετε το εργαλείο Brush, αλλά και τη μύτη του πινέλου που θα



Εικόνα 9

χρησιμοποιήστε με τιμές που κάθε φορά θα σας παρέχουν ακρίβεια και ευκολία. Για να ξεκινήσετε επιλέξτε τις παρακάτω τιμές και στην συνέχεια τροποποιήστε τις όπου χρειάζεται: **α.) επιλογές εργαλείου Brush:** Mode: Normal, Opacity=100%, Flow=100% και **β.) επιλογές μύτης πινέλου:** Master Diameter=27, Hardness=100%, Roundness=100, Angle=0 μοίρες, Spacing=25.

- Στην συνέχεια φέρετε την εικόνα σας σε ποσοστό μεγέθυνσης 200% και αρχίστε να περιγράφετε τα πορτοκάλια από την εξωτερική τους πλευρά. Θα παρατηρήσετε ότι κατά την διάρκεια της δημιουργίας ένα κόκκινο χρώμα βάφει την εικόνα σας (στις περιοχές εκτός πορτοκαλιών). Αυτό μην σας φοβίζει, είναι απλά ένα χρώμα που δείχνει πια μέρη της εικόνας θα προστατευθούν στην συνέχεια (όταν ολοκληρωθεί η επιλογή) σε κάποια επεξεργασία (**Εικόνα 10**). Αν σε κάποια σημεία κάνετε λάθος αντιστρέψτε τα χρώματα στην παλέτα των εργαλείων (κάνοντας click το διπλό τοξάκι στην πάνω δεξιά γωνία του foreground και background color) και διαγράψτε με την ίδια λογική τα λανθασμένα σημεία. Επαναφέρετε τα χρώματα στην πρότερη κατάστασή τους και συνεχίστε μέχρι να τελειώσετε όλη την εικόνα.



Εικόνα 10

Παρατηρήστε στην παλέτα των καναλιών όσο είσαστε στην κατάσταση της quick mask δημιουργήθηκε ένα νέο προσωρινό κανάλι το οποίο φεύγει όταν θα βγείτε από την κατάσταση της quick mask.

- Αφού ολοκληρώσετε την δημιουργία της μάσκας, από-επιλέξτε την κατάσταση της quick mask από την παλέτα των εργαλείων και παρατηρήστε την δημιουργία της επιλογής σας. Για τυχόν νέα τροποποίηση επιλέξτε πάλι την κατάσταση της quick mask και κάνετε τις απαραίτητες διορθώσεις.

2.3 Δημιουργία επιλογής μέσω του Path και των εργαλείων σχημάτων.

Η δημιουργία επιλογής μέσω του Path και των εργαλείων σχημάτων είναι η πιο ακριβής και λεπτομερής μέθοδος και συνήθως επιλέγεται σαν τεχνική σε επαγγελματικό επίπεδο. Η παρουσίαση και η ανάλυση της τεχνικής θα αποτελέσει το αντικείμενο της επόμενης Άσκησης.

3. Διαχείριση και τροποποίηση μιας επιλογής

Από τη στιγμή που δημιουργήσαμε μια επιλογή υπάρχει η αναγκαιότητα τις περισσότερες φορές (αν όχι όλες), να την τροποποιήσουμε. Αυτό μπορεί να αφορά τυχόν ατέλειες στα άκρα της, το μέγεθός της, τη γωνία κλίσης της, τη θέση της και μια σειρά άλλα χαρακτηριστικά που θα αναφέρουμε στην συνέχεια.

Οι τροποποιήσεις που μπορούμε να εφαρμόσουμε σε μια επιλογή κάνοντας χρήση διαφόρων τεχνικών είναι οι εξής:

- Από την στιγμή που έχουμε δημιουργήσει μια επιλογή (αλλά και κατά την διάρκεια δημιουργίας της) έχουμε την δυνατότητα να την διορθώσουμε χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε εργαλείο επιλογής (άσχετο με το εργαλείο δημιουργίας), μπορούμε να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε τμήματα σε μια επιλογή κάνοντας χρήση του πλήκτρου Shift και Alt αντίστοιχα, όπως αναφέραμε και πιο πάνω.
- Έχοντας δημιουργήσει μια επιλογή, έχουμε την δυνατότητα να αντιστρέψουμε την επιλογή, δηλαδή να επιλέξουμε το τμήμα εκείνο της εικόνας που λίγο πριν δεν ήταν επιλεγμένο (αρκετά σημαντική δυνατότητα). Αυτό επιτυγχάνετε μέσω του μενού **Select > Inverse**. Στην **Εικόνα 11** αριστερά έχουμε την επιλογή του φλιτζανιού (πράσινη σκίαση) και δεξιά μετά την αντιστροφή της επιλογής έχουμε επιλεγμένο το φόντο (πράσινη σκίαση).
- Έχοντας δημιουργήσει μια επιλογή σε ένα χρώμα μιας εικόνας, έχουμε την δυνατότητα να μεγαλώσουμε (επεκτείνουμε) την επιλογή μας, κάνοντας χρήση ίδιου ή παρόμοιου χρώματος σε γειτονικές περιοχές που

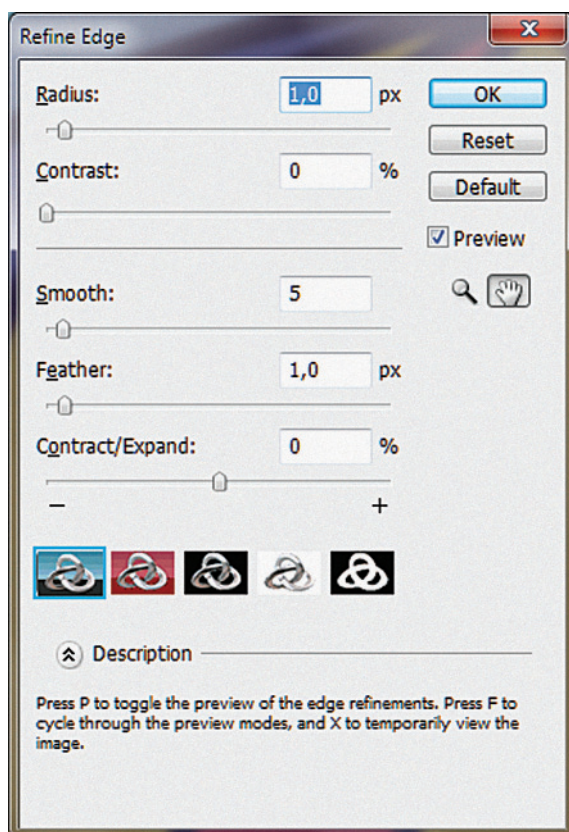
Εικόνα 11



δεν διακόπτονται από άλλες περιοχές διαφορετικού χρώματος, μέσω της επιλογής του μενού **Select > Grow**.

- Έχοντας δημιουργήσει μια επιλογή σε ένα χρώμα μιας εικόνας, έχουμε την δυνατότητα να μεγαλώσουμε (επεκτείνουμε) την επιλογή μας, κάνοντας χρήση ίδιου ή παρόμοιου χρώματος σε όλη μας την εικόνα, μέσω της επιλογής του μενού **Select > Similar**.
- Έχοντας δημιουργήσει μια επιλογή, έχουμε την δυνατότητα να κάνουμε τροποποιήσεις στα άκρα της, μέσω της επιλογής του μενού **Select > Modify** που αφορούν: **α.) Border**, μας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουμε πλαίσιο από μια επιλογή συγκεκριμένου πάχους σε τιμές pixels, που εμείς καθορίζουμε, **β.) Smooth**, εξομαλύνει τις οδοντωτές άκρες/ ακμές της επιλογής μας, **γ.) Expand/Contract**, μικραίνει ή μεγαλώνει την επιλογή μας από τα προκαθορισμένα όρια και **δ.) Feather**, εξομαλύνει τα άκρα της επιλογής μας, με αποτέλεσμα στο σημείο του θέματος που θα εφαρμοσθεί δημιουργεί ένα ομοιόμορφο blur (θάμπωμα).
- Οι πιο πολλές από τις παραπάνω δυνατότητες τροποποίησης μιας επιλογής, συν κάποιες άλλες είναι οργανωμένες σε ένα παράθυρο διαλόγου που έχουμε πρόσβαση μέσω της επιλογής του μενού **Select >**

Εικόνα 12

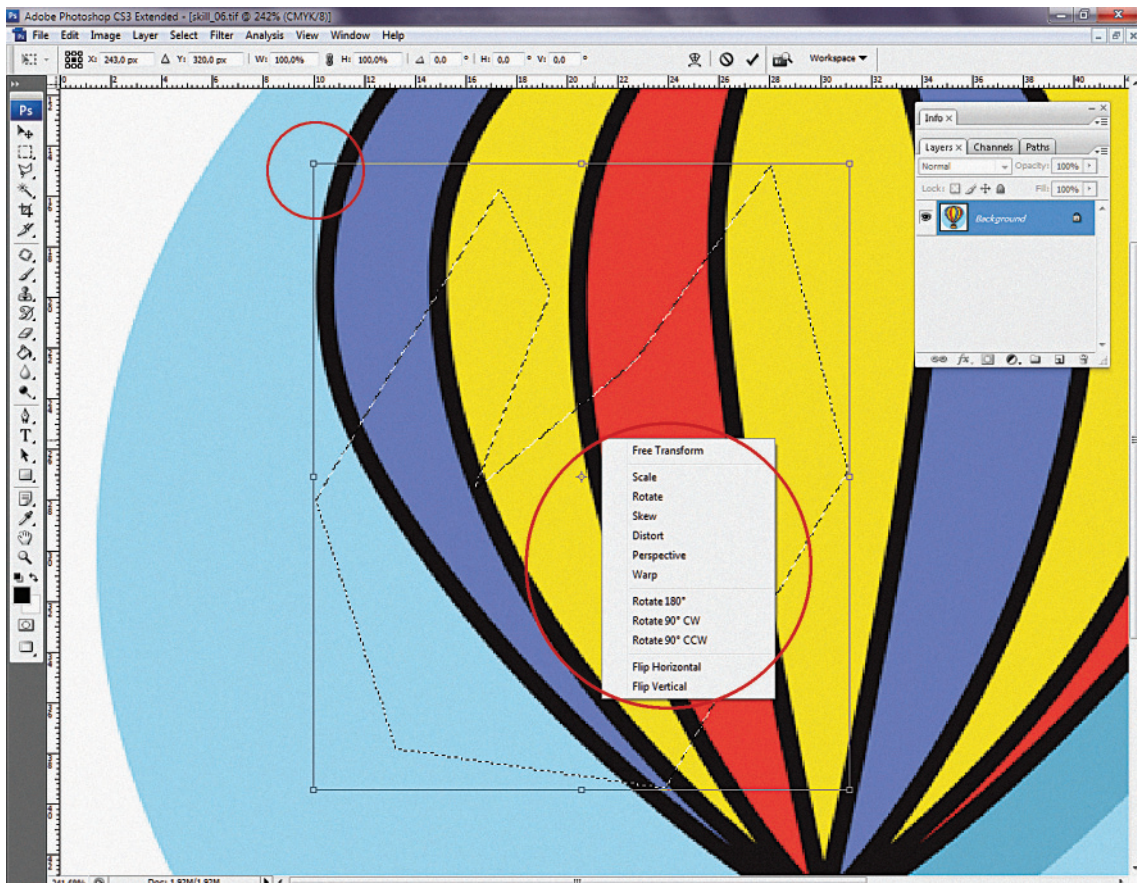


Refine Edge (Εικόνα 12). Στις επι-

λογές του Refine Edge έχουμε να προσδιορίσουμε **α.) Radius**, την ακτίνα που θα εφαρμοστεί το feather γύρω από την περιφέρεια της επιλογής, **β.) Contrast**, δημιουργεί μαλακά ή πιο κοφτά τελειώματα στα όρια της επιλογής. **γ.) Smooth**, εξομαλύνει τις οδοντωτές άκρες/ακμές της επιλογής μας, **δ.) Feather**, εξομαλύνει τα άκρα του θέματος εφαρμόζοντας ένα ομοιόμορφο blur (θάμπωμα) και **ε.) Contract/Expand**, μικραίνει ή μεγαλώνει την επιλογή μας από τα προκαθορισμένα όρια. Επιπλέον έχουμε την δυνατότητα να έχουμε μια προεπισκόπηση της αποκοπής του αντικειμένου, στο φυσικό του χώρο, σε μορφή μάσκας, σε μαύρο ή λευκό υπό-

βαθρο και τέλος μόνο την μάσκα του. Ας δούμε λίγο, τι ακριβώς επιτυγχάνουμε στη πράξη μέσω των παραπάνω δυνατοτήτων.

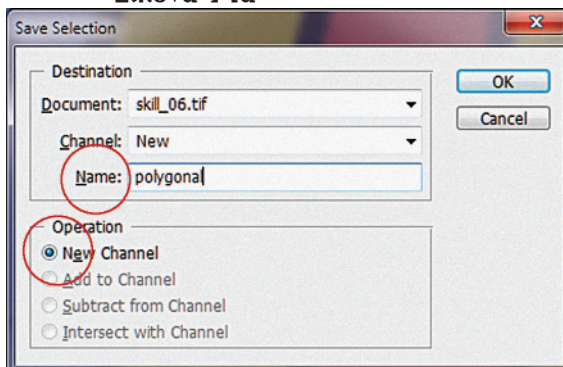
- Ανοίξτε το αρχείο **skill_10.tif** και δημιουργήστε ένα αντίγραφο του layer **Background** και δώστε του όνομα **«old photo»**.
 - Στην συνέχεια δημιουργήστε ένα νέο layer, δώστε του όνομα **«color»**, γεμίστε το με **C=20%, M=100%, Y=95% και B=5%** και τοποθετήστε το μεταξύ των layers **Background** και **«old photo»**.
 - Στην συνέχεια δημιουργήστε μια ελλειπτική επιλογή διαστάσεων **Width=250 mm, Height= 150 mm**, και με συντεταγμένες **X= 25 mm** και **Y= 21 mm**.
 - Ανοίξτε το παράθυρο διαλόγου του **Refine Edge**, μέσω του μενού **Select** και δώστε τις παρακάτω τιμές: **Radius=2,0, Smooth=10** και **feather=40**, τις υπόλοιπες αφήστε τες ως έχουν.
 - Αντιστρέψτε την επιλογή μέσω του μενού **Select > Inverse**.
 - Και τέλος διαγράψτε την επιλεγμένη περιοχή πατώντας το πλήκτρο **delete**. Παρατηρήστε τα όρια της φωτογραφίας πόσο ομαλά σβήνουν (κόβονται) και **«αγκαλιάζουν»** το κίτρινωπό φόντο
- Από την στιγμή που έχουμε δημιουργήσει μια επιλογή, έχουμε την δυνατότητα να την μετακινήσουμε σε όποιο σημείο της εικόνας μας χρειάζεται με την βοήθεια ενός εργαλείου δημιουργίας επιλογής. Έχοντας επιλεγμένο κάποιο εργαλείο επιλογής και κάνοντας συνεχόμενο **click** εντός της επιλογής, σέρνουμε την επιλογή μας σε όποιο σημείο επιθυμούμε. Την δυνατότητα αυτή (μετακίνησης) την έχουμε και μεταξύ ανοικτών αρχείων, σέρνοντας απλά την επιλογή μας και αφήνοντάς τη στο αρχείο που επιθυμούμε.
 - Από την στιγμή που έχουμε δημιουργήσει μια επιλογή, έχουμε την δυνατότητα να αλλάξουμε το μέγεθος, την κλίση της, να την στρεβλώσουμε και γενικά να της εφαρμόσουμε οποιοδήποτε μετασχηματισμό κάνοντας χρήση της επιλογής του μενού **Select > Transform Selection (Εικόνα 13)**.
 - Τέλος έχοντας δημιουργήσει μια επιλογή, έχουμε την δυνατότητα να την αποθηκεύσουμε (**Save Selection**) και να την χρησιμοποιήσουμε (**Load Selection**) για μελλοντική επεξεργασία. Η αποθήκευση γίνεται σε ένα νέο κανάλι (**Alpha Channel**) της εικόνας μας. Αυτό επιτυγχάνε-



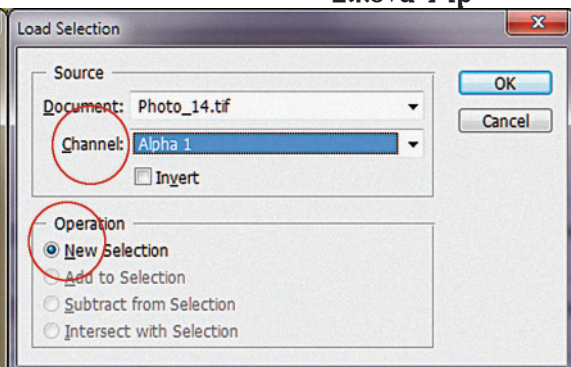
Εικόνα 13

ται μέσω της επιλογής του μενού **Select > Save Selection (Εικόνα 14α)**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται, δίνουμε όνομα στην επιλογή μας, επιλέγουμε αν η επιλογή μας θα σωθεί σε νέο αρχείο, αν σωθεί σε νέο Alpha channel ή σε κάποιο προϋπάρχον και τέλος αν η επιλογή αυτή θα συνδυαστεί (προστεθεί, αφαιρεθεί κ.λπ.) με κάποια άλλη επιλογή που έχει ήδη αποθηκευθεί σε ένα Alpha Channel. Το φόρτωμα μιας αποθηκευμένης επιλογής (Load Selection), ακολουθεί την ίδια λογική με την αποθήκευση **(Εικόνα 14β)**.

Εικόνα 14α



Εικόνα 14β



4. Χρήση και δυνατότητες μιας επιλογής

Μέχρι αυτό το σημείο έχουμε αναλύσει όλες τις τεχνικές δημιουργίας μιας επιλογής, αλλά και τις τροποποιήσεις που μπορούμε να εφαρμόσουμε σε αυτή την επιλογή. Όπως αναφέραμε και στην αρχή του κεφαλαίου μια επιλογή απομονώνει ένα ή περισσότερα μέρη της εικόνας μας. Αυτή η δυνατότητα μας παρέχει την ευχέρεια να εφαρμόζουμε διαφορετικές τροποποιήσεις ή διορθώσεις σε όποια σημεία μιας εικόνας εμείς επιλέξουμε (χωρίς να επηρεάζονται οι μη επιλεγμένες περιοχές) και να επιτύχουμε την μέγιστη βελτίωση ή τροποποίηση σύμφωνα με το τελικό αποτέλεσμα που επιδιώκουμε. Ποιές είναι όμως αυτές οι τροποποιήσεις και βελτιώσεις που μπορούμε να επιτύχουμε μέσω μιας επιλογής; Ότι τροποποιήσεις και βελτιώσεις μπορούμε να επιτύχουμε μέσω του Photoshop σε όλη την εικόνα μας, τις ίδιες ακριβώς μπορούμε να επιτύχουμε (εφαρμόσουμε), έχοντας επιλεγμένο κάποιο μέρος της εικόνας μας. Οι πιο βασικές τροποποιήσεις ή βελτιώσεις που μπορούν να εφαρμοσθούν σε μια επιλογή είναι:

- 1. Αντιγραφή επιλεγμένης περιοχής μιας εικόνας και επικόλλησή της, στην ίδια εικόνα ή σε κάποια άλλη.** Όπως αναφέραμε και πιο πάνω, έχοντας δημιουργήσει μια επιλογή μπορούμε να αντιγράψουμε (**Ctrl+C**) από την εικόνα την επιλεγμένη περιοχή και στην συνέχεια να την επικολλήσουμε (**Ctrl+V**) στην ίδια εικόνα σε άλλο σημείο ή σε άλλη εικόνα.
- 2. Αντιγραφή επιλεγμένης περιοχής μιας εικόνας και επικόλλησή της, σε κάποια άλλη εφαρμογή που υποστηρίζει εισαγωγή εικόνων.** Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την ίδια τεχνική (αντιγραφή - επικόλληση) που χρησιμοποιήσαμε πιο πάνω, μόνο που την διαδικασία της επικόλλησης θα την εκτελέσουμε σε κάποιο άλλο πρόγραμμα που υποστηρίζει εισαγωγή εικόνων. Τέτοια προγράμματα είναι σχεδόν όλα της Adobe αλλά και άλλα όπως το πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου Word της Microsoft.
- 3. Αντιγραφή επιλεγμένης περιοχής μιας εικόνας ή ολόκληρη εικόνα και επικόλλησή της μέσα σε μια επιλογή.** Μια άλλη χρήσιμη δυνατότητα που μας προσφέρει το Photoshop, είναι η επικόλληση μιας αντιγραμμένης εικόνας, μέσα σε μια επιλογή (**Εικόνα 15**). Αυτή η τεχνική γίνεται ως εξής:
 - Ανοίξτε το αρχείο skill_08.tif, skill_07.tif, skill_05.tif από το φάκελο Skills. Κάνετε ενεργό το αρχείο skill_05.tif
 - Επιλέξτε όλο το αρχείο (**Ctrl+A**) και στην συνέχεια αντι-



Εικόνα 15

γράψτε το στην προσωρινή μνήμη του υπολογιστή (Ctrl+C). Κάνετε ενεργό το αρχείο skill_08.tif

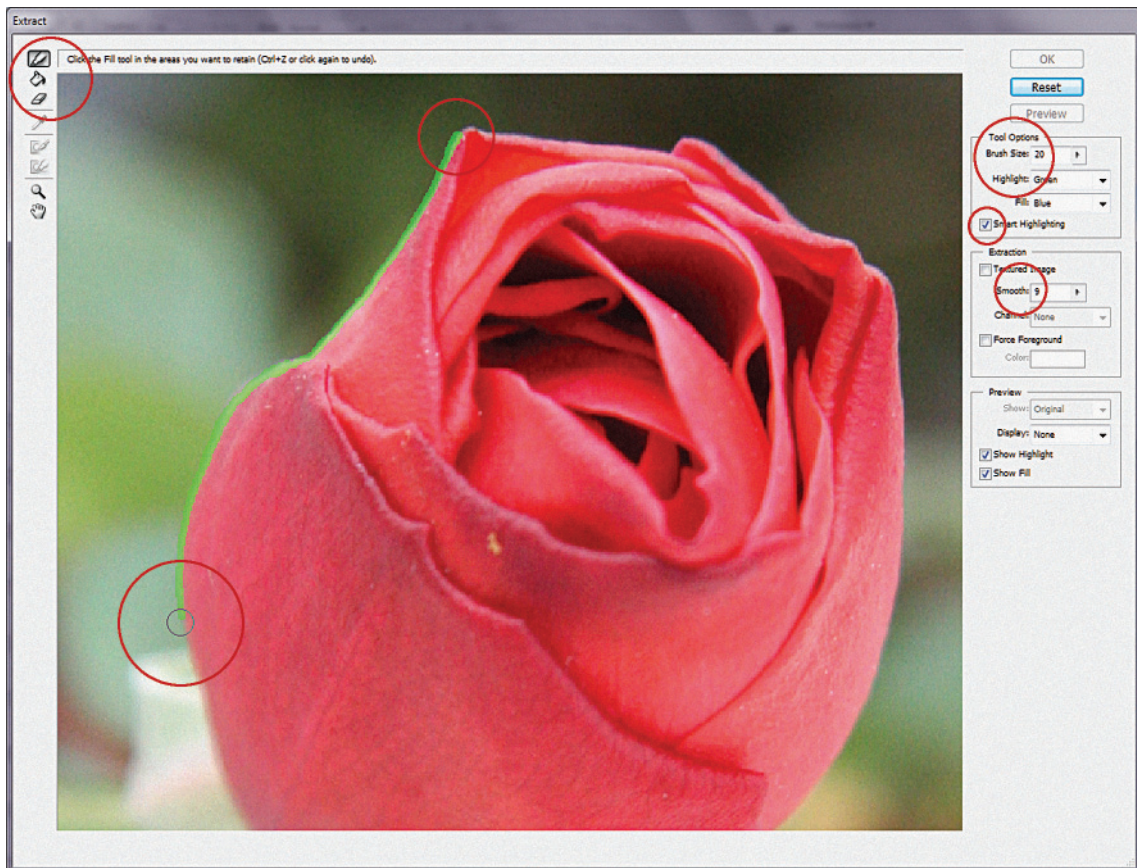
- Μέσω του μενού **Select > Load Selection**, φορτώστε την αποθηκευμένη επιλογή «text».
- Στην συνέχεια επικολλήστε μέσα στην επιλογή, αυτό που αντιγράψατε, μέσω του μενού **Edit > Paste into**. Στο νέο layer που δημιουργήθηκε αυτόματα δημιουργήθηκε και μια μάσκα με το σχήμα του κειμένου, η οποία αφήνει να φαίνεται μόνο το τμήμα της εικόνας που είναι κάτω από το κείμενο. Μετονομάστε το Layer1 σε «**flower**».
- Στην συνέχεια ανοίξτε το αρχείο skill_07.tif από το φάκελο Skills. Επιλέξτε όλο το αρχείο (**Ctrl+A**) και στην συνέχεια αντιγράψτε το στην προσωρινή μνήμη του υπολογιστή (**Ctrl+C**). Κάνετε ενεργό το αρχείο skill_08.tif.
- Μέσω του μενού **Select > Load Selection**, φορτώστε την αποθηκευμένη επιλογή «text_01».
- Στην συνέχεια επικολλήστε μέσα στην επιλογή, αυτό που

αντιγράψατε, μέσω του μενού **Edit > Paste into**. Μετονομάστε το Layer1 σε «fruits».

- Στην συνέχεια για να κάνουμε λίγο πιο ενδιαφέρον το θέμα μας θα αποδώσουμε μια γρήγορη σκιά στα δύο layers, με τον εξής τρόπο: **α.)** αφού σιγουρευτούμε ότι βρισκόμαστε στο layer «flower», επιλέγουμε από το μενού **Layer > Layer style > Drop Shadow**, **β.)** στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται πληκτρολογούμε τις παρακάτω τιμές **Distance=25**, **Spread=0** και **Size=21**. τα υπόλοιπα παραμένουν ως έχουν.
- Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία και για το layer «fruits». Εναλλακτικά, αν οι ρυθμίσεις που εφαρμόσαμε στο layer «flower» είναι οι ίδιες που θέλουμε να εφαρμόσουμε και στο layer «fruits», τότε μπορούμε να αντιγράψουμε την όλη διαδικασία ως εξής: αφού επιλέξουμε το layer «flower», επιλέγουμε **Layer > Layer style > Copy Layer style** και στην συνέχεια αφού επιλέξουμε το layer «fruits», από το μενού Layer επιλέγουμε **Layer style > Paste Layer style**

4. Αποκοπή φόντου από αντικείμενο (Ξεγύρισμα). Άλλη μια χρήσιμη δυνατότητα των επιλογών είναι και η δυνατότητα να αποκόψουμε ένα αντικείμενο από το φόντο του. Είναι η τεχνική που χρησιμοποιήσαμε όταν μιλούσαμε για το εργαλείο επιλογής **Quick selection tool (W)** (Εικόνα 5), για την εικόνα skill_05.tif. Μια πιο εξελιγμένη τεχνική της αποκοπής αντικειμένου από το φόντο του πας παρέχεται μέσω του φίλτρου «**Extract**», του μενού Filter. Ας δούμε και αυτή την δυνατότητα παίρνοντας για παράδειγμα την ίδια εικόνα που χρησιμοποιήσαμε και με το εργαλείο επιλογής Quick selection tool (W).

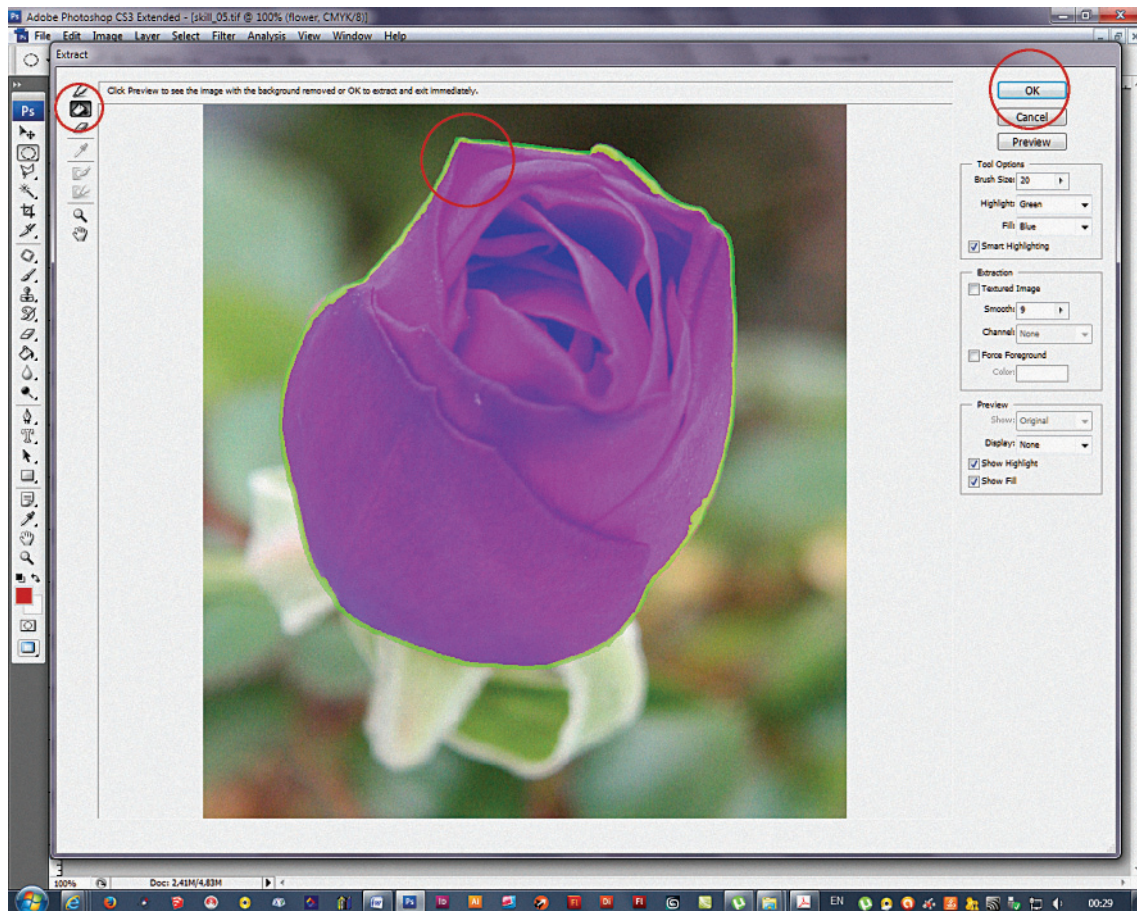
- Ανοίξτε το αρχείο skill_05.tif από το φάκελο Skills. Από την παλέτα των Layers δημιουργήστε ένα αντίγραφο του layer Background και ονομάστε το «flower».
- Στην συνέχεια δημιουργήστε ένα νέο layer με όνομα «White» και τοποθετήστε το μεταξύ του layer Background και του layer «flower». Επιλέξτε όλο το layer (Ctrl+A) και στην συνέχεια γεμίστε το με λευκό χρώμα, μέσω του μενού **Edit > Fill (Shift+Backspace)**. Στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανισθεί επιλέξτε από την επιλογή Use και το



Εικόνα 16

αναδυόμενο μενού White. Η χρήση αυτού του layer θα μας χρησιμεύσει ώστε να δούμε το ξεγυρισμένο λουλούδι αποκομμένο από το φόντο του.

- Αφού επιλέξετε το layer «flower», στην συνέχεια επιλέξετε Extract, από το μενού Filter (**Εικόνα 16**). Αφού σιγουρευτείτε ότι οι τιμές του παραθύρου διαλόγου που εμφανίζεται είναι ίδιες με του δικού σας, αφού επιλέξετε το εργαλείο **Edge Highlighter tool** (πρώτο από την παλέτα του παραθύρου αριστερά), αρχίστε να διαγράφετε το αντικείμενο του λουλουδιού με προσοχή (**Εικόνα 16**). Για τυχόν λάθη χρησιμοποιήστε την γόμα για διόρθωση.
- Αφού ολοκληρώστε το περίγραμμα του λουλουδιού, επιλέξτε το εργαλείο του **Fill** (δεύτερο από την παλέτα του παραθύρου αριστερά) και κάντε click κάπου μέσα στο περίγραμμα, για να γεμίσει το λουλούδι. Στην συνέχεια επιλέξτε Ok και παρατηρήστε το αποτέλεσμα (**Εικόνα 17**).
- Αρκετά καλή, γρήγορη και εξελιγμένη τεχνική αποκοπής

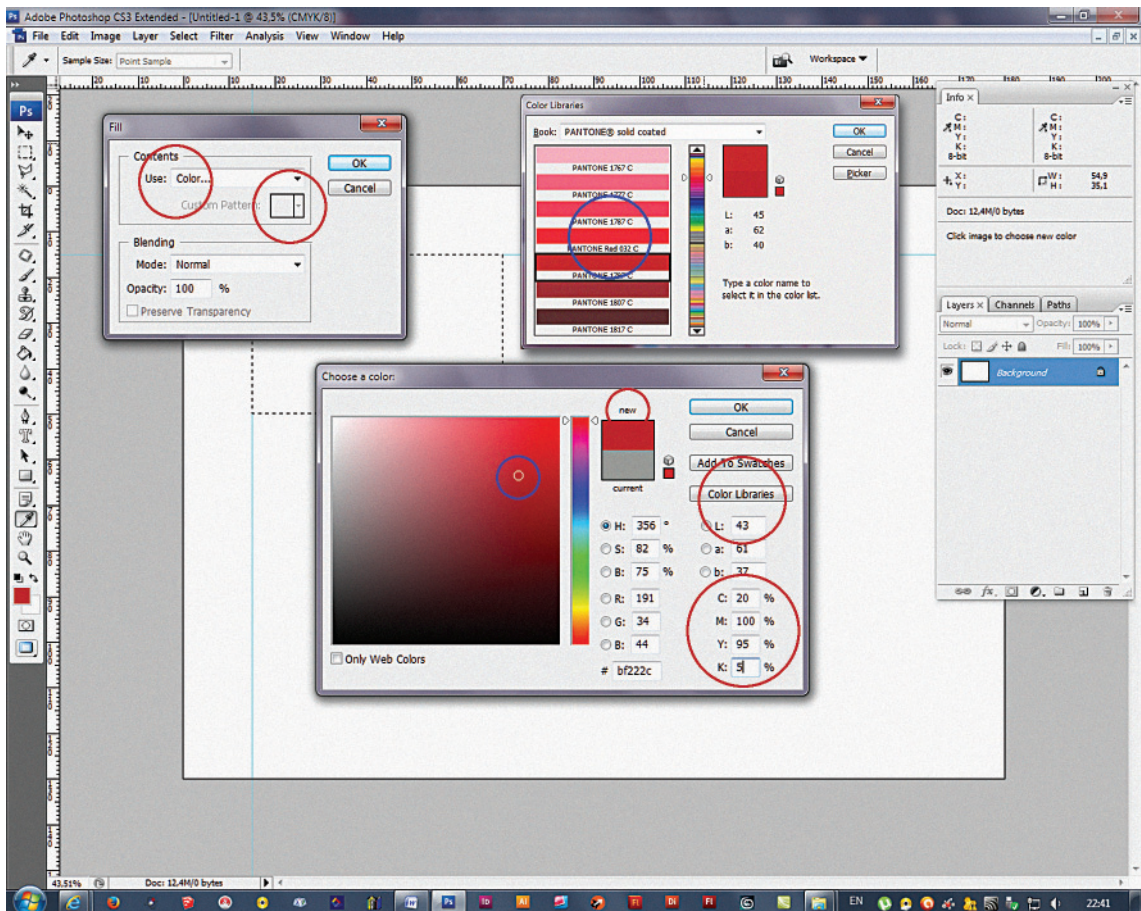


Εικόνα 17

αντικείμενου από το φόντου με κάποια μικρά μειονεκτήματα, κυρίως εκείνου που όταν πατήσεις Ok, δεν έχεις την δυνατότητα να γυρίσεις πίσω και να διορθώσεις το αποτέλεσμα. Απλά το ξανακάνεις από την αρχή.

5. Γέμισμα μιας επιλεγμένης περιοχής της εικόνας με χρώμα. Η πιο απλή χρήση μιας επιλογής (αλλά αρκετά χρήσιμη), είναι το γέμισμά της με κάποιο χρώμα ή με κάποιο μοτίβο (**Pattern**). Ας δούμε και αυτή την δυνατότητα και πως πραγματοποιείται.

- Δημιουργήστε ένα νέο αρχείο με τις παρακάτω παραμέτρους: **Width**=180 mm, **Height**= 130mm, **Resolution**= 300 pixels/inch, **Χρωματικό μοντέλο**= CMYK, **Βάθος Χρώματος**= 8bit και περιεχόμενο **Background**= White.
- αφού βεβαιωθείτε ότι οι μετρήσεις στο χάρακα είναι σε mm, δημιουργήστε ένα ορθογώνιο πλαίσιο, διαστάσεων **Width**=55 mm, **Height**= 35 mm, και με συντεταγμένες **X**=



Εικόνα 18

15 mm και $\Psi = 15$ mm. Μπορείτε να το πετύχετε εύκολα κάνοντας χρήση των Guides και της εντολής από το μενού **Select > Transform Selection**.

- στην συνέχεια θα γεμίσουμε την ορθογώνια επιλογή μας με χρώμα, το οποίο θα έχει ποσοστά για τα τέσσερα χρώματα του Χρωματικού Μοντέλου CMYK τα εξής: **C=20%**, **M=100%**, **Y=95%** και **B=5%**. Για να γεμίσουμε την επιλογή μας με το συγκεκριμένο χρώμα πρέπει να το φτιάξουμε είτε στην παλέτα των εργαλείων στο foreground ή το background color, είτε στο παράθυρο διαλόγου του Fill (γεμίματος). Το παράθυρο διαλόγου της επιλογής ή παρασκευής συγκεκριμένου χρώματος και στις δυο περιπτώσεις είναι ακριβώς ίδιο όπως φαίνεται στην **Εικόνα 18**.
- Ας το επιλέξουμε μέσω της εντολής **Edit > Fill (Shift+Backspace)**, όπου θα γεμίσουμε παράλληλα και το πλαίσιο μας με το χρώμα που θα φτιάξουμε, αφού πρώτα δημιουργήσουμε ένα νέο layer και το ονομάσουμε «Red».

Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται, από την επιλογή **Contents > Use**, επιλέγουμε **Color**. Στο νέο παράθυρο που εμφανίζεται **Choose a Color**, πληκτρολογούμε τις επιθυμητές τιμές στα παιδία τιμών του Χρωματικού Μοντέλου **CMYK**. Η παλέτα μας απεικονίζει και τα Χρωματικά Μοντέλα, **RGB, Lab HSB**, καθώς και τον **κωδικό του χρώματος** για χρήση σε γλώσσες προγραμματισμού όπως η **Html**. Με την πληκτρολόγηση των τιμών του χρώματος σε κάποιο χρωματικό μοντέλο, αυτές αυτόματα μεταφράζονται σε τιμές χρώματος και στα άλλα Χρωματικά Μοντέλα. Επιπλέον μας δίνει την δυνατότητα της επιλογής έτοιμων χρωμάτων από Χρωματικές Σκάλες (όπως **Pantone, Toyo** κ.λπ.) μέσω της επιλογής **Color Libraries**. Επίσης μπορούμε να επιλέξουμε χρώμα ελεύθερα κάνοντας click στο αριστερό μέρος του παραθύρου πάνω στο επιθυμητό χρώμα και να δούμε και την διαφορά του με το προηγούμενο επιλεγμένο χρώμα. Τέλος μπορούμε να επιλέξουμε χρώμα ελεύθερα κάνοντας click εκτός του παραθύρου διαλόγου στο επιθυμητό χρώμα της εικόνας που επεξεργαζόμαστε.

- Με την ίδια λογική δημιουργήστε μια έλλειψη διαστάσεων **Width=65 mm, Height= 40 mm**, και με συντεταγμένες **X= 110 mm** και **Y= 78 mm**, και χρώμα γεμίσματος **R=221, G=10** και **B=178**.
- Τέλος αφού επιλέξετε το **Background** γεμίστε το με ένα μοτίβο της αρεσκείας σας μέσω του μενού **Edit > Fill > Contents > Use > Pattern**

6. Δημιουργία Path (διαδρομής) με βάση μια επιλογή (selection). Άλλη μια χρήσιμη δυνατότητα των επιλογών είναι ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε Path με βάση μια επιλογή που έχουμε κάνει με οποιοδήποτε εργαλείο. Θα αναλύσουμε αυτή την δυνατότητα στο επόμενο μάθημα που θα ασχοληθούμε διεξοδικά με τα Paths.

7. Εφαρμογή χρωματικών, τονικών διορθώσεων, εφαρμογή φίλτρων σε μια επιλεγμένη περιοχή. Όπως αναφέραμε και πιο πάνω ότι τροποποιήσεις και βελτιώσεις μπορούμε να επιτύχουμε μέσω του Photoshop σε όλη την εικόνα μας, τις ίδιες ακριβώς μπορούμε να επιτύχουμε (εφαρμόσουμε), έχοντας επιλεγμένο κάποιο μέρος της εικόνας μας. Η **Εφαρμογή χρωματικών, τονικών διορθώσεων, εφαρμογή φίλτρων** σε μια επιλεγμένη περιοχή είναι κάποιες από αυτές, αλλά αποτελούν αντικείμενο επόμενων ασκήσεων.

5. Ασκήσεις Εφαρμογής

Εφαρμογή 1n

Δίνεται ο φάκελος 02_mapr με τα απαραίτητα αρχεία εικόνων. Με βάση αυτά που διδαχθήκατε πιο πάνω (αλλά και με αυτά που διδαχθήκατε μέχρι σήμερα), προσπαθήστε να δημιουργήσετε τις δυο εικόνες με την χρήση επιλογών (selections). Προσπαθήστε να δημιουργήσετε όσο πιο πιστά γίνεται τις δυο εικόνες, και κάνετε χρήση layers (ίδιο layer για ίδια χρώματα), guides καθώς και συνδυασμό τεχνικών δημιουργίας επιλογών με γνώμονα κάθε φορά τι σας βολεύει.

Θα παραδοθεί το τελικό αρχείο Photoshop (*.psd), καθώς και μια μικρή έκθεση (300 λέξεων περίπου) των βημάτων που κάνατε για να έχετε το τελικό αποτέλεσμα.

Εφαρμογή 2n

Δίνεται ο φάκελος 02_Andy με τα απαραίτητα αρχεία εικόνων. Παρατηρήστε τις εικόνες Painting_01 έως Painting_09, όσον αφορά τα χρώματα, την τεχνική και την θεματολογία τους (παράλληλα μπορείτε να παρατηρήσετε και άλλα έργα του Andy Warhol με την βοήθεια του διαδικτύου ή οποιας άλλης πηγής επιθυμείτε). Αφού κατανοήσετε την λογική που χρησιμοποιεί τα χρώματα, αλλά και την τοποθέτησή τους στην εικόνα, προσπαθήστε να «αντιγράψετε» το στυλ του, και μέσω επιλογών (με οποιαδήποτε τεχνική θέλετε), δημιουργήστε μια δικής σας σύνθεση παίρνοντας σαν βάση τις 4 εικόνες που σας δίνονται («Andy_01», «Andy_02», «Andy_03», «Andy_04»). Αυτές οι 4 εικόνες που σας δίνονται είναι θεματικά ίδιες (όπως διακρίνεται), όμως με κάποιες τεχνικές μέσω του Photoshop, έχουν διαφορετική εμφάνιση (με dots, με lines κ.λπ.). Μια πρώτη ιδέα μπορείτε να πάρετε παρατηρώντας τις **Εικόνες 19 και 20**. Δηλαδή μπορείτε να κρατήσετε κάποια τμήματα από την μια εικόνα και να τα αντικαταστήσετε με κάποια άλλα από τις υπόλοιπες εικόνες. Τέλος αυτός ο απλός επιχρωματισμός των εικόνων που βλέπετε, μπορεί να επιτευχθεί ως εξής:

- Αφού δημιουργήσετε μια επιλογή ενός τμήματος δημιουργήστε ένα νέο layer και γεμίστε το με ένα χρώμα της αρεσκείας σας.
- Στην συνέχεια από τα blend modes των layers επιλέξτε κάποιο διαφορετικό mode από το προεπιλεγμένο Normal. Για παράδειγμα επιλέξτε Multiply, Color κ.λπ. Πειραματιζόμενοι με τα blend modes μπορείτε να επιτύχετε ενδιαφέροντα αποτελέσματα.

Θα παραδοθεί το τελικό αρχείο Photoshop (*.psd), καθώς και μια μικρή έκθεση (300 λέξεων περίπου) των βημάτων που κάνατε για να έχετε το τελικό αποτέλεσμα.

Εικόνα 19



Εικόνα 20

