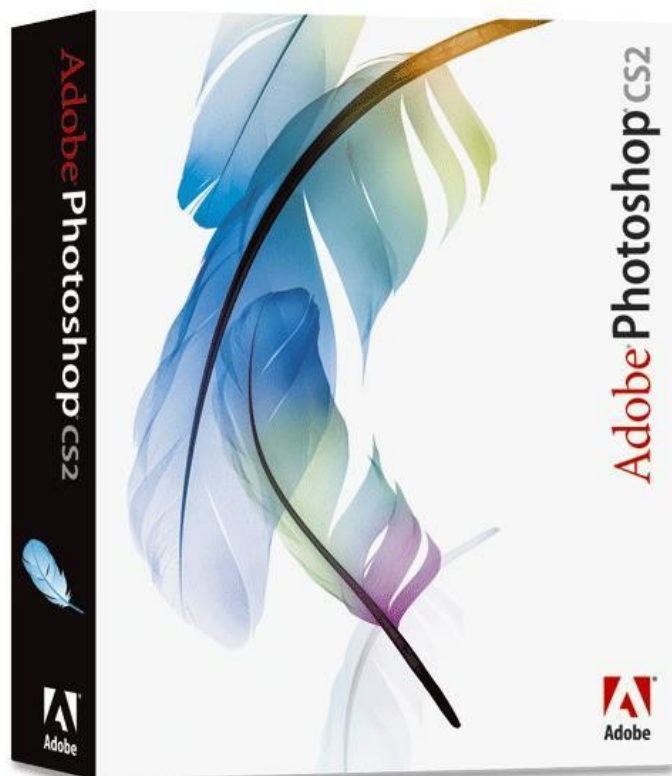


## ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

---

### Επεξεργασία Εικόνας – Adobe Photoshop



**Επιμέλεια Υλικού: Μιχάλης Κλεισαρχάκης (M. Ed.)**

## Περιεχόμενα

Το Πρόγραμμα PhotoShop.....	4
Τι Είναι το PhotoShop.....	4
Οι Παλέτες.....	4
Άνοιγμα Εικόνας.....	5
Το Παράθυρο Εικόνας.....	6
Το Εργαλείο Zoom.....	7
Το Μενού View.....	8
Η Παλέτα Navigator.....	9
Οι Χάρακες.....	9
Οι Γραμμές-Οδηγοί.....	11
Ο Κάνναβος.....	12
Τα Pixels (Εικονοστοιχεία).....	13
Το Πλαίσιο Διαλόγου Image Size.....	13
Το Πλαίσιο Διαλόγου Canvas Size.....	15
Τα Κανάλια των Χρωμάτων.....	16
Η Ανάμιξη των Χρωμάτων.....	17
Η Παλέτα Channels.....	18
Τα Χρώματα Προσκήνιου και Παρασκήνιου.....	19
.....	19
Η Παλέτα Color.....	19
Το Εργαλείο Σταγονόμετρου.....	20
Αποθήκευση Εικόνας.....	21
Εκτύπωση Διαχωρισμών Τετραχρωμίας (CMYK).....	23
Τα Εργαλεία Ζωγραφικής του PhotoShop.....	24
Τα Εργαλεία Επεξεργασίας.....	24
Η Εντολή Revert.....	25
Το Εργαλείο Επιλογής Λάσο.....	26
Η Αποεπιλογή μιας Επιλογής.....	27
Το Εργαλείο του Κουβά.....	27
Το Εργαλείο Ντεγκραντέ.....	28
Επικόλληση Εικόνας.....	29
Οι Κινητές Επιλογές.....	29
Αλλαγή Διαστάσεων Εικόνας.....	30
Οι Στρώσεις (Layers).....	31
Επεξεργασία Κειμένου με το PhotoShop.....	33
Τα Φίλτρα (Filters) του PhotoShop.....	35
Οι Διορθώσεις Χρωμάτων.....	36
Σύντομη Επισκόπηση των Λειτουργιών του PhotoShop.....	37
Σύνθεση Φωτογραφιών με τη χρήση των Layer Masks.....	39
Τεχνικές Μέσα στο Photoshop.....	42
Ζωγραφισμένο Ταμπλό.....	42
Παράδειγμα Προετοιμασίας Rainbow Πρόσοψης.....	46
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΣΟΨΗΣ ΟΥΡΑΝΙΟΥ ΤΟΞΟΥ.....	47
Κείμενο Logo σε 3d μορφή.....	49
ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΟΦΘΑΛΜΑΠΑΘΗ.....	51
ΜΟΡΦΟΠΟΙΗΣΗ ΑΡΧΕΙΟΥ.....	53
Τρισδιάστατα Κουμπιά σε Τρία Βήματα.....	56
ΠΛΑΓΙΟ ΜΕΡΟΣ.....	60
Πλάγιο Μέρος Β.....	64

<u>Βέλη και κουμπιά Σελίδα 1 .....</u>	<u>70</u>
<u>Βέλη και Κουμπιά Σελίδα 2 .....</u>	<u>73</u>
<u>ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΣΤΟ PHOTOSHOP.....</u>	<u>75</u>
<u>Η Εργαλειοθήκη του Photoshop.....</u>	<u>85</u>
Εικόνα 1: Άνοιγμα Αρχείου Εικόνας.....	6
Εικόνα 2: Χάρακες.....	10
Εικόνα 3: Παράθυρο Διαλόγου Image Size.....	15
Εικόνα 4: Παράθυρο Διαλόγου Canvas Size.....	16
Εικόνα 5: Παράθυρο Διαλόγου - Αποθήκευση ως.....	22
Εικόνα 6: Εντολή Transform Scale.....	31
Εικόνα 7: Variations.....	37
Εικόνα 8: Τμήμα Σύνθεσης Φωτογραφιών.....	41

# Το Πρόγραμμα PhotoShop

## Τι Είναι το PhotoShop

Το πρόγραμμα PhotoShop της εταιρείας Adobe είναι ένα πολύ δυνατό και δημοφιλές πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, με το οποίο μπορούμε να επεξεργαστούμε φωτογραφικές εικόνες που έχουμε στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή μας και περιέχει βασικά δύο ομάδες εργαλείων, μια για ζωγραφική και μια για επεξεργασία εικόνας.

Όταν επεξεργαζόμαστε μια εικόνα στο PhotoShop, μπορούμε να την οξύνουμε (sharpen) για να διορθώσουμε την εστίασή της, να θολώσουμε το φόντο της, να αλλάξουμε τη φωτεινότητα και την αντίθεσή της ή και να αντικαταστήσουμε ένα χρώμα μ' ένα άλλο. Μπορούμε ακόμη να αποσπάσουμε ένα κομμάτι από μια εικόνα και να το αντιγράψουμε, να του αλλάξουμε μέγεθος και γενικά να κάνουμε πάνω του ό,τι επεξεργασία θέλουμε.

Στο PhotoShop ισχύει ο κανόνας ότι πρέπει πάντα να κάνουμε δοκιμές και αν δεν μας αρέσει το αποτέλεσμα της επεξεργασίας μιας εικόνας, μπορούμε να κάνουμε αναίρεση ή να μην αποθηκεύσουμε τις αλλαγές.

## Οι Παλέτες

Το PhotoShop έχει κάποιες κινητές παλέτες που μπορούμε να τις κρύβουμε ή να τις εμφανίζουμε στην οθόνη, οι οποίες περιέχουν δικές τους παλέτες ή καρτέλες και επιτρέπουν την πρόσβαση σε επιλογές που έχουν σχέση με την απόδοση των εργαλείων, αλλάζουν την όψη των εικόνων κ.ά. Τις παλέτες μπορούμε να τις κρύβουμε και να τις εμφανίζουμε από το μενού **Window**.

Πατώντας το πλήκτρο *Tab* μπορούμε να κρύβουμε και να επανεμφανίζουμε τις παλέτες, την εργαλειοθήκη και τη γραμμή κατάστασης. Μπορούμε να σύρουμε την καρτέλα μιας παλέτας από τη γραμμή τίτλου της και να την μετακινήσουμε όπου θέλουμε ή να την τοποθετήσουμε μαζί με τις καρτέλες μιας άλλης παλέτας.

Για να ελευθερώσουμε χώρο στην οθόνη και να κρύψουμε τα περιεχόμενα των καρτελών αλλά όχι και τη γραμμή τίτλου τους, μπορούμε να κάνουμε κλικ στο πλήκτρο σύμπτυξης, που βρίσκεται αριστερά από το πλήκτρο κλεισίματος, ή να κάνουμε διπλό κλικ σε μια από τις καρτέλες της παλέτας. Οι παλέτες δεν κλείνουν εντελώς, αλλά ελευθερώνουν χώρο.

Αν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο που βρίσκεται κάτω από τη γραμμή τίτλου μιας παλέτας και έχει σχήμα δεξί βελάκι, θα εμφανισθεί ένα μενού με χρήσιμες επιλογές για τη συγκεκριμένη παλέτα (καρτέλα).

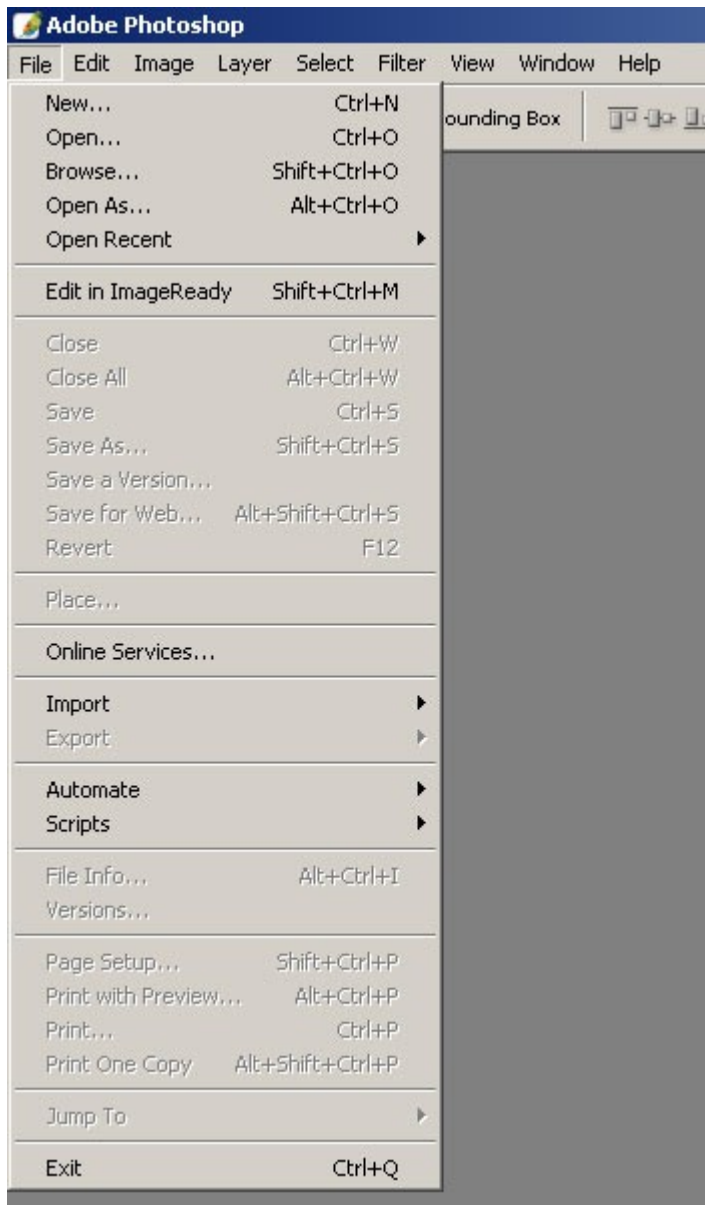
## Άνοιγμα Εικόνας

Στο PhotoShor μπορούμε να επεξεργαστούμε μια έτοιμη εικόνα ή να δημιουργήσουμε μια νέα εικόνα από το μηδέν. Υπάρχει μια διαφορά στο άνοιγμα των εικόνων Photo CD από το άνοιγμα των εικόνων που δεν είναι Photo CD. Ο όρος *εικόνα Photo CD (Photo CD image)* αναφέρεται σε εικόνες που έχουν αποθηκευθεί με τη μορφή αρχείων Kodak Photo CD και έχουν σαν επέκταση το **.PCD**.

Για να ανοίξουμε μια εικόνα που δεν είναι Photo CD, επιλέγουμε *Open...* από το μενού **File**. Στο πλαίσιο διαλόγου *Open* επιλέγουμε το αρχείο εικόνας που θέλουμε και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο *Άνοιγμα*. Για κάθε αρχείο εικόνας, το PhotoShor μάς εμφανίζει μια προεπισκόπηση και το μέγεθος του αρχείου, στο κάτω μέρος του πλαισίου διαλόγου.

Για να αποθηκεύεται η προεπισκόπηση μαζί με την εικόνα, πρέπει να είναι επιλεγμένο το πλαίσιο ελέγχου *Save Thumbnail* του πλαισίου διαλόγου *Save As*.

Για να ξεκινήσουμε μια καινούργια εικόνα, επιλέγουμε *New...* από το μενού **File**. Στο πλαίσιο διαλόγου *New* μπορούμε να δώσουμε όνομα στο νέο αρχείο από το πλαίσιο κειμένου *Name*, να ορίσουμε το πλάτος, το ύψος και την ανάλυση της εικόνας από τα πλαίσια κειμένου *Width*, *Height* και *Resolution* αντίστοιχα και να ορίσουμε τη χρωματική κατάσταση από τη λίστα *Mode*. Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι συνήθως με το PhotoShor επεξεργαζόμαστε έτοιμες εικόνες.



Εικόνα 1: Άνοιγμα Αρχείου Εικόνας

## Το Παράθυρο Εικόνας

Όταν ανοίγουμε μια εικόνα, το PhotoShop την προβάλλει μέσα σ' ένα νέο παράθυρο εικόνας. Για να κλείσουμε μια εικόνα, μπορούμε να επιλέξουμε *C*lose από το μενού ***F*ile**. Αν αλλάξουμε το μέγεθος του παραθύρου, η εικόνα θα παραμείνει η ίδια, αλλά θα κεντράρεται πάντα μέσα στο παράθυρό της. Μπορούμε να έχουμε ανοικτά πολλά παράθυρα εικόνων στην οθόνη, ένα όμως θα είναι ενεργό.

Στο αριστερό άκρο της γραμμής κατάστασης βρίσκεται το πλαίσιο μεγέθυνσης, απ' όπου μπορούμε να αλλάξουμε τη μεγέθυνση (zoom) της εικόνας. Δίπλα βρίσκεται το πλαίσιο προεπισκόπησης της σελίδας,

όπου βλέπουμε πόση μνήμη δεσμεύει η εικόνα σε bytes. Ο πρώτος αριθμός είναι το μέγεθος της εικόνας όπως θα διαβιβαστεί στον εκτυπωτή και ο δεύτερος αριθμός είναι το μέγεθος της εικόνας μαζί με τις στρώσεις (layers), που θα τις δούμε αργότερα.

Αν πατήσουμε και κρατήσουμε πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο πλαίσιο προεπισκόπησης, θα εμφανισθεί ένα παράθυρο που θα δείχνει μ' ένα μεγάλο X σε ποιο σημείο της σελίδας θα εμφανισθεί η εικόνα όταν θα την τυπώσουμε.

Αν κρατήσουμε πατημένο το πλήκτρο Alt καθώς πατάμε στο πλαίσιο προεπισκόπησης, θα εμφανισθεί ένα πληροφοριακό πλαίσιο με το πλάτος, το ύψος, τον αριθμό των καναλιών και την ανάλυση της εικόνας.

## Το Εργαλείο Zoom

Την πρώτη φορά που ανοίγουμε μια εικόνα, το PhotoShop την παρουσιάζει σ' ένα παράθυρο έτσι ώστε να χωράει ολόκληρη. Για να την εξετάσουμε με περισσότερες λεπτομέρειες, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο zoom της εργαλειοθήκης.

Μπορούμε να κάνουμε κλικ πάνω του για να το επιλέξουμε ή να πατήσουμε το γράμμα Z. Το PhotoShop μεγεθύνει την εικόνα γύρω από το σημείο που κάνουμε κλικ και σύμφωνα με την επόμενη προκαθορισμένη κλίμακα zoom. Για να προσαρμόζεται αυτόματα και το παράθυρο της εικόνας όταν κάνουμε κλικ με το εργαλείο zoom, πρέπει να είναι επιλεγμένο το πλαίσιο ελέγχου *Resize Windows to Fit* της παλέτας Zoom Options.



Αν, κάνοντας zoom, μας εμποδίζουν οι παλέτες και η εργαλειοθήκη, μπορούμε να πατήσουμε το πλήκτρο Tab για να τις κρύψουμε, να κάνουμε τη μεγέθυνση, και να ξαναπατήσουμε το Tab για να εμφανισθούν και πάλι. Για να αλλάξουμε την κλίμακα μεγέθυνσης της εικόνας, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και το πλαίσιο μεγέθυνσης που βρίσκεται στο αριστερό άκρο της γραμμής κατάστασης.

Για να κάνουμε zoom προς τα μέσα (σμίκρυνση), μπορούμε να κρατάμε πατημένο το πλήκτρο **Alt** ενώ πατάμε με το εργαλείο zoom. Ακόμη, πατώντας τα πλήκτρα **Control++** μπορούμε να κάνουμε μεγέθυνση (zoom in) και πατώντας τα πλήκτρα **Control+-** μπορούμε να κάνουμε σμίκρυνση (zoom out).

Για να μεγεθύνουμε ένα κομμάτι της εικόνας, σύρουμε με το εργαλείο zoom για να το περικλείσουμε μ' ένα περίγραμμα και το PhotoShop γεμίζει το παράθυρο της εικόνας με την περιοχή που περικλείσαμε. Το PhotoShop παρουσιάζει πάντα στη γραμμή τίτλου του παραθύρου εικόνας τον συντελεστή μεγέθυνσης (zoom factor).

Για να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο zoom την ώρα που είναι επιλεγμένο κάποιο άλλο εργαλείο, κρατάμε πατημένο το **Control** και το πλήκτρο διαστήματος για μεγέθυνση ή το **Control**, το **Alt** και το πλήκτρο διαστήματος για σμίκρυνση και όταν τα αφήσουμε, επιστρέφουμε στο προηγούμενο επιλεγμένο εργαλείο.

## To Μενού View

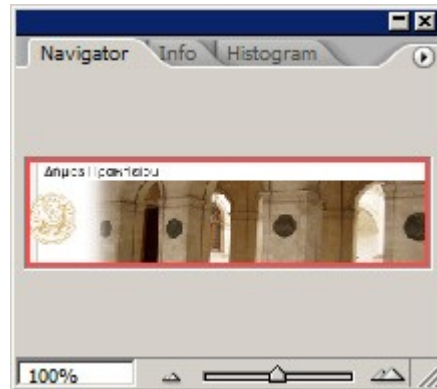
Οι επιλογές *Zoom In* και *Zoom Out* του μενού **View** είναι ίδιες με το πάτημα του εργαλείου zoom, μόνου του ή μαζί με το πλήκτρο **Alt** αντίστοιχα. Η μόνη διαφορά είναι ότι δεν μπορούμε να καθορίσουμε το κέντρο της νέας προβολής.

Η επιλογή *Actual Pixels* φέρνει την προβολή στο 100%, δηλ. δείχνει στην οθόνη από ένα pixel για κάθε pixel της εικόνας, που είναι και ο ακριβέστερος τρόπος για να βλέπουμε την εικόνα. Η επιλογή *Fit on Screen* μεγεθύνει την εικόνα ώστε να χωράει σ' όλη την οθόνη.

Μπορούμε επίσης να επιλέξουμε την προβολή Actual Size κάνοντας διπλό κλικ στο εργαλείο zoom της εργαλειοθήκης και την προβολή Fit on Screen κάνοντας διπλό κλικ στο εργαλείο χεριού. Τέλος, η επιλογή *Print Size* εμφανίζει την εικόνα με τις διαστάσεις που θα τυπωθεί.

## Η Παλέτα Navigator

Η παλέτα Navigator περιέχει εργαλεία για να μεγεθύνουμε μια εικόνα. Μέσα στην παλέτα βλέπουμε ολόκληρη την εικόνα, ακόμα κι αν αυτή δεν χωράει ολόκληρη μέσα στο παράθυρό της. Το τμήμα της εικόνας που είναι ορατό μέσα στο παράθυρο, περιλαμβάνεται από ένα κόκκινο πλαίσιο μέσα στην παλέτα, που λέγεται *πλαίσιο προβολής (view box)*.



Αν αφήσουμε τον δείκτη του ποντικιού μέσα στο πλαίσιο προβολής, αυτός θα πάρει το σχήμα χεριού και μπορούμε να κάνουμε κλικ και να μετακινήσουμε το πλαίσιο προβολής και ανάλογα να μετακινηθεί η εικόνα μέσα στο παράθυρό της.

Η παλέτα περιέχει ένα δικό της πλαίσιο μεγέθυνσης, που λειτουργεί ακριβώς όπως και το αντίστοιχο πλαίσιο μεγέθυνσης στο παράθυρο εικόνας και μάλιστα περιέχουν τις ίδιες τιμές για το ποσοστό μεγέθυνσης της εικόνας.

Στο κάτω μέρος της παλέτας υπάρχει ένας ροοστάτης μεγέθυνσης, τον οποίο μπορούμε να σύρουμε για να αλλάξουμε τη μεγέθυνση της εικόνας, προς τα αριστερά για απομάκρυνση (zoom out) και προς τα δεξιά για προσέγγιση (zoom in).

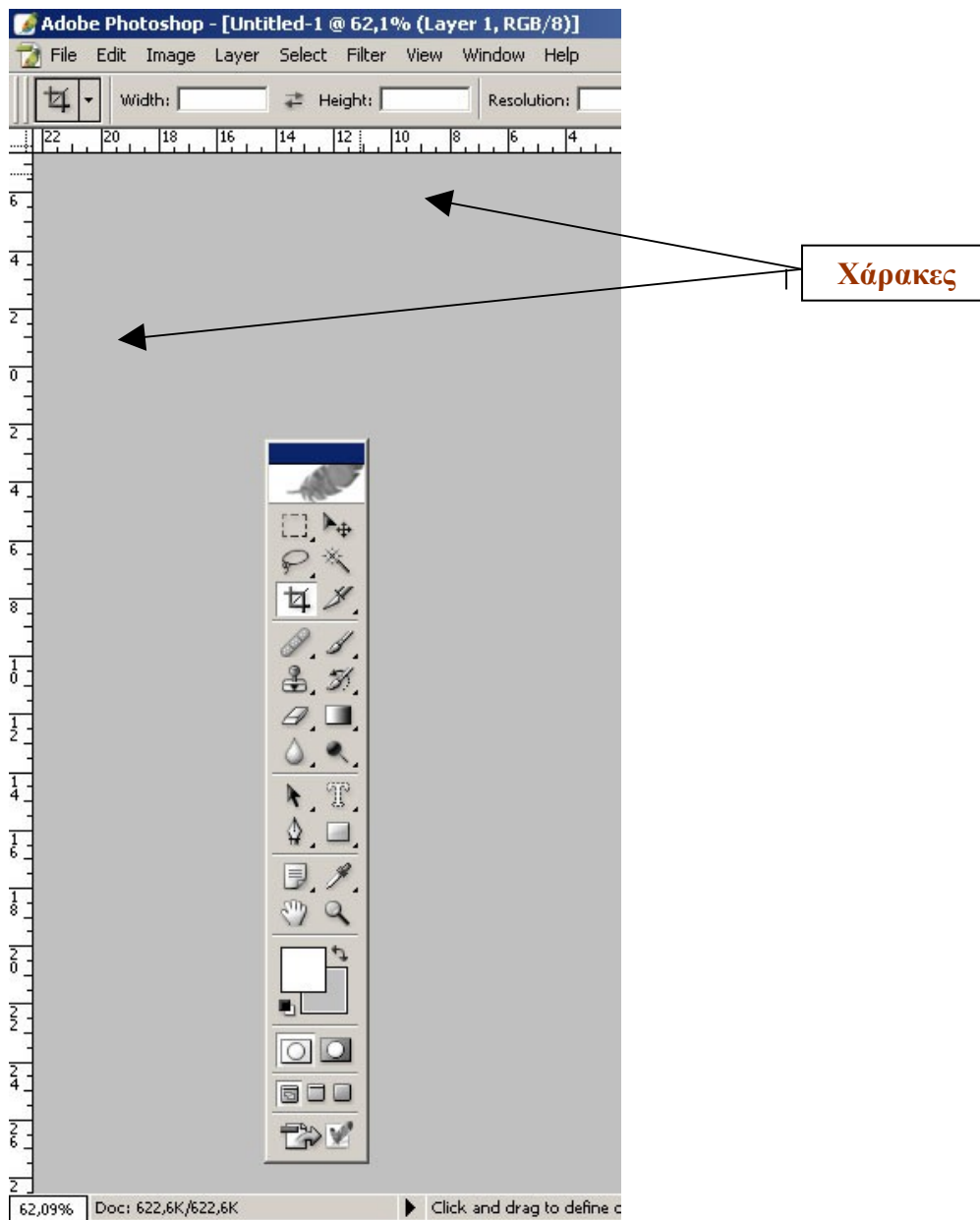
Δεξιά και αριστερά του ροοστάτη υπάρχουν τα πλήκτρα zoom in και zoom out, πάνω στα οποία μπορούμε να κάνουμε κλικ για να αλλάζει η μεγέθυνση της εικόνας κατά τα προκαθορισμένα βήματα 25%, 33,33%, 50%, 66,67%, 100%, 200% 300% κοκ.

## Οι Χάρακες

Ο κάνναβος (grid) και οι γραμμές-οδηγοί (guides) είναι μηχανισμοί οθόνης που μας βοηθούν να ευθυγραμμίζουμε διάφορα αντικείμενα στην εικόνα μας και μαζί με τους χάρακες (rulers) είναι απαραίτητα εργαλεία όταν θέλουμε να έχουμε εξαιρετική ακρίβεια στη δουλειά μας.

Για να εμφανίσουμε τους χάρακες, επιλέγουμε *Show Rulers* από το μενού **View**, ενώ για να τους κρύψουμε επιλέγουμε *Hide Rulers* από το μενού **View**.

Για να καθορίσουμε τη μονάδα μέτρησης που θα χρησιμοποιούν οι χάρακες, επιλέγουμε *Units & Rulers...* από το υπομενού *Preferences* του μενού **File**, ή κάνουμε διπλό κλικ σε κάποιον χάρακα, και επιλέγουμε τη νέα μονάδα μέτρησης από τη λίστα *Units* του πλαισίου διαλόγου *Preferences*.



Εικόνα 2: Χάρακες

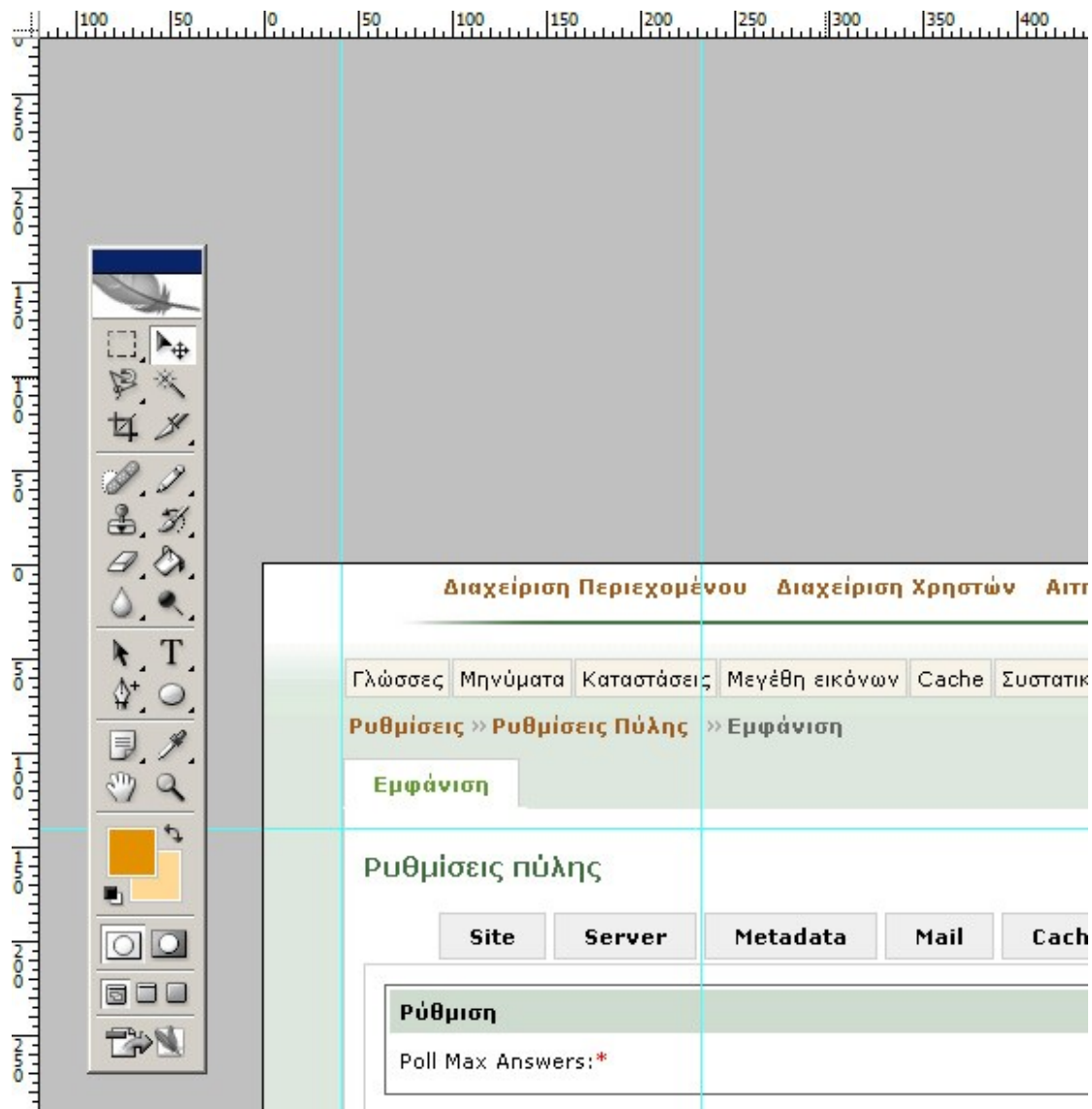
## Οι Γραμμές-Οδηγοί

Οι γραμμές-οδηγοί είναι οριζόντιες και κατακόρυφες γραμμές που μπορούμε να δημιουργήσουμε εμείς και να τις τοποθετήσουμε όπου θέλουμε για να ευθυγραμμίζουμε αντικείμενα στην εικόνα. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όσες γραμμές-οδηγούς θέλουμε και δεν εκτυπώνονται μαζί με την εικόνα.

Για να δημιουργήσουμε μια γραμμή-οδηγό, πρέπει να εμφανίζονται οι χάρακες και μετά σύρουμε από τον οριζόντιο ή τον κατακόρυφο χάρακα για να εμφανισθεί μια αντίστοιχη γραμμή-οδηγός και την αφήνουμε εκεί που θέλουμε. Για να μετακινήσουμε μια γραμμή-οδηγό, επιλέγουμε το πάνω δεξιά εργαλείο της εργαλειοθήκης (εργαλείο μετακίνησης) και όταν ο δείκτης του ποντικιού αλλάξει σχήμα σε βέλος με δύο αιχμές πάνω από τη γραμμή-οδηγό, κάνουμε κλικ και σύρουμε.

Για να καταργήσουμε μια γραμμή-οδηγό, τη σύρουμε έξω από το παράθυρο της εικόνας με το εργαλείο μετακίνησης και για να καταργήσουμε όλες τις γραμμές-οδηγούς, επιλέγουμε *Clear Guides* από το μενού **View**. Για να κλειδώσουμε (σταθεροποιήσουμε) και να ξεκλειδώσουμε τις γραμμές-οδηγούς, επιλέγουμε εναλλακτικά *Lock Guides* από το μενού **View**.

Για να έλκονται τα αντικείμενα από τις γραμμές-οδηγούς, πρέπει να επιλέξουμε *Snap To Guides* από το μενού **View**. Για να αλλάξουμε το χρώμα των γραμμών-οδηγών, επιλέγουμε *Guides & Grid...* από το υπομενού *Preferences* του μενού **File** ή κάνουμε διπλό κλικ σε κάποια γραμμή-οδηγό με το εργαλείο μετακίνησης. Στην ομάδα επιλογών *Guides* και από τις λίστες *Color* και *Style* μπορούμε να αλλάξουμε το χρώμα και το στυλ των γραμμών-οδηγών αντίστοιχα.



Εικόνα: Οδηγοί

## Ο Κάνναβος

Ο κάνναβος είναι ένα πλέγμα οριζόντιων και κατακόρυφων γραμμών που τοποθετείται πάνω στην εικόνα σε προκαθορισμένα διαστήματα. Δεν μπορούμε να μετακινήσουμε τις γραμμές του καννάβου, αλλά μπορούμε να αλλάξουμε την απόσταση μεταξύ των γραμμών του καθώς και το χρώμα τους.

Για να εμφανίσουμε τον κάνναβο, επιλέγουμε *Show Grid* από το μενού **View** και για να ρυθμίσουμε την απόσταση και την εμφάνιση των γραμμών του καννάβου, επιλέγουμε *Guides & Grid...* από το υπομενού *Preferences* του μενού **File**.

Στην ομάδα επιλογών *Grid* υπάρχουν οι παρακάτω επιλογές :

- *Color*. Είναι μια λίστα απ' όπου επιλέγουμε ένα χρώμα για τις γραμμές του καννάβου.
- *Style*. Είναι μια λίστα απ' όπου επιλέγουμε ένα στυλ για τις γραμμές του καννάβου.
- *Gridline every*. Είναι ένα πλαίσιο κειμένου όπου ορίζουμε την απόσταση μεταξύ των γραμμών του καννάβου και τη μονάδα μέτρησης από μια διπλανή λίστα.
- *Subdivisions*. Είναι ένα πλαίσιο κειμένου όπου ορίζουμε σε πόσες υποδιαιρέσεις θα διαιρεθεί ο κάνναβος.

Για να έλκονται τα αντικείμενα από τις γραμμές του καννάβου, πρέπει να επιλέξουμε *Snap To Grid* από το μενού ***View***.

## Τα Pixels (Εικονοστοιχεία)

Όπως σε κάθε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, έτσι και στο PhotoShor, οι εικόνες που επεξεργαζόμαστε αποτελούνται από πολύ μικρά τετραγωνάκια που ονομάζονται ***pixels*** ή ***εικονοστοιχεία***. Το PhotoShor είναι στην ουσία ένα πολύ καλό εργαλείο καταμέτρησης και χρωματισμού των pixels.

Το κάθε pixel είναι χρωματισμένο μ' ένα και μόνο ένα χρώμα και όταν τοποθετούμε όλα τα pixels μαζί σε μια διάταξη πλέγματος, τα αντιλαμβανόμαστε σαν μια κανονική φωτογραφία.

Η εικόνα στην οθόνη του υπολογιστή αποτελείται και αυτή από pixels, που είναι κι αυτά τετράγωνα και τοποθετημένα σε πλέγμα. Μια τυπική οθόνη 13 ιντσών έχει κατά πλάτος 640 pixels και κατά ύψος 480 pixels. Το πλάτος του κάθε pixel είναι ίσο με 1/72 της ίντσας ή περίπου 0,35 χιλιοστά.

## Το Πλαίσιο Διαλόγου Image Size

Οι εικόνες του PhotoShor έχουν τα εξής τρία βασικά χαρακτηριστικά που έχουν σχέση με τα pixels : το μέγεθος του αρχείου της εικόνας, οι φυσικές διαστάσεις της εικόνας και η ανάλυση της εικόνας. Για να

ελέγξουμε αυτά τα χαρακτηριστικά, ανοίγουμε το πλαίσιο διαλόγου *Image Size*, με την επιλογή *Image Size...* του μενού ***Image***.

Στην ενότητα *Pixel Dimensions* βλέπουμε το μέγεθος του αρχείου της εικόνας σε Kbytes και στα πλαίσια κειμένου *Width* και *Height* το πλάτος και το ύψος αντίστοιχα της εικόνας σε pixels. Στην ενότητα *Print Size* υπάρχουν τα πλαίσια κειμένου *Width*, *Height* και *Resolution*, για το φυσικό πλάτος και ύψος της εικόνας και για την ανάλυση της εικόνας αντίστοιχα.

Η ανάλυση (Resolution) μιας εικόνας αναφέρεται στον αριθμό των pixels που τυπώνονται ανά ίντσα και συνήθως αναφέρεται σε pixels/inch ή σε pixels/cm. Μια τυπική τιμή ανάλυσης είναι η 72 pixels/inch και πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι η ανάλυση μιας εικόνας παραμένει σταθερή σ' όλη την έκταση της εικόνας.

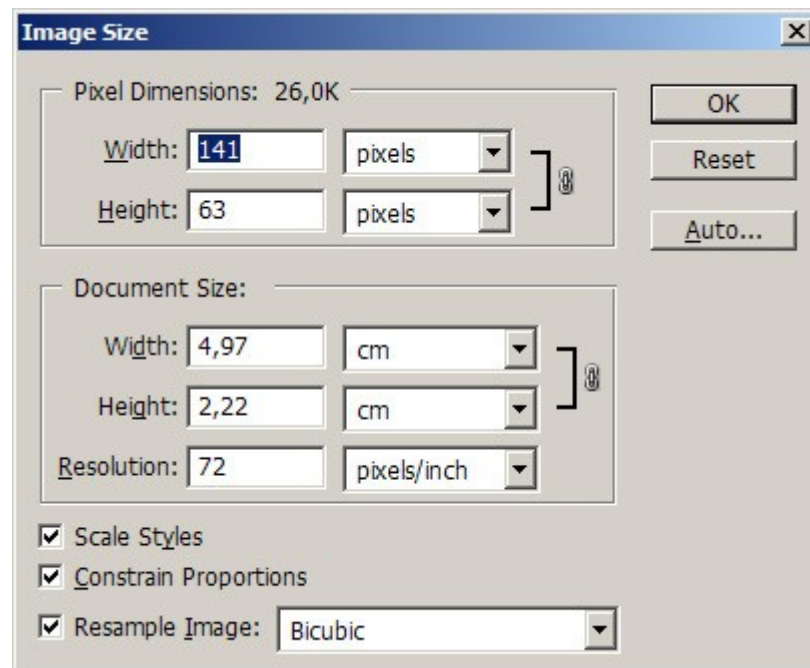
Μπορούμε να υπολογίσουμε τις φυσικές διαστάσεις μιας εικόνας, διαιρώντας τον αριθμό των pixels κατά πλάτος και κατά μήκος της εικόνας με την ανάλυση της εικόνας. Έτσι, για μια εικόνα που έχει ανάλυση 72 pixels/inch ή 28,346 pixels/cm, 640 pixels στο πλάτος και 480 pixels στο ύψος, έχει πλάτος 22,58 cm και ύψος 16,93 cm.

Το μέγεθος ενός αρχείου εικόνας είναι άμεση συνάρτηση του αριθμού των pixels της εικόνας κατά πλάτος και κατά ύψος. Όσο μειώνουμε την ανάλυση μιας εικόνας ή τον αριθμό των pixels που περιέχει, τόσο μικραίνει το μέγεθος του αρχείου που την περιέχει και τόσο διευκολύνεται το PhotoShop στην επεξεργασία της εικόνας, αλλά έχουμε σημαντικές απώλειες στην ευκρίνεια, τις λεπτομέρειες και τη σωστή απόδοση της εικόνας.

Το πλαίσιο ελέγχου *Constrain Proportions*, που είναι εξ ορισμού επιλεγμένο, διατηρεί τις αναλογίες της εικόνας, που σημαίνει πρακτικά ότι αν αλλάξουμε το πλάτος ή το ύψος της εικόνας, θα αλλάξει αντίστοιχα και η άλλη διάσταση. Όταν αυτό το πλαίσιο ελέγχου είναι μαρκαρισμένο, εμφανίζεται ένα μικρό εικονίδιο σύνδεσης (αλυσίδα) ανάμεσα στα πλαίσια κειμένου *Width* και *Height* και στις δύο ενότητες.

Μόνο όταν είναι ενεργό το πλαίσιο ελέγχου *Resample Image*, μπορούμε να αλλάζουμε το πλαίσιο ελέγχου *Constrain Proportions* και το πλάτος και το ύψος της εικόνας σε pixels. Είναι καλό να μην είναι επιλεγμένο το πλαίσιο ελέγχου *Resample Image*, γιατί έτσι δεν μπορούμε να επέμβουμε, έστω και κατά λάθος, στο μέγεθος της

εικόνας σε pixels και ακόμη, σ' αυτή την περίπτωση, το φυσικό πλάτος και ύψος της εικόνας καθώς και η ανάλυσή της γίνονται εξαρτώμενα μεταξύ τους.



Εικόνα 3: Παράθυρο Διαλόγου Image Size

## Το Πλαίσιο Διαλόγου Canvas Size

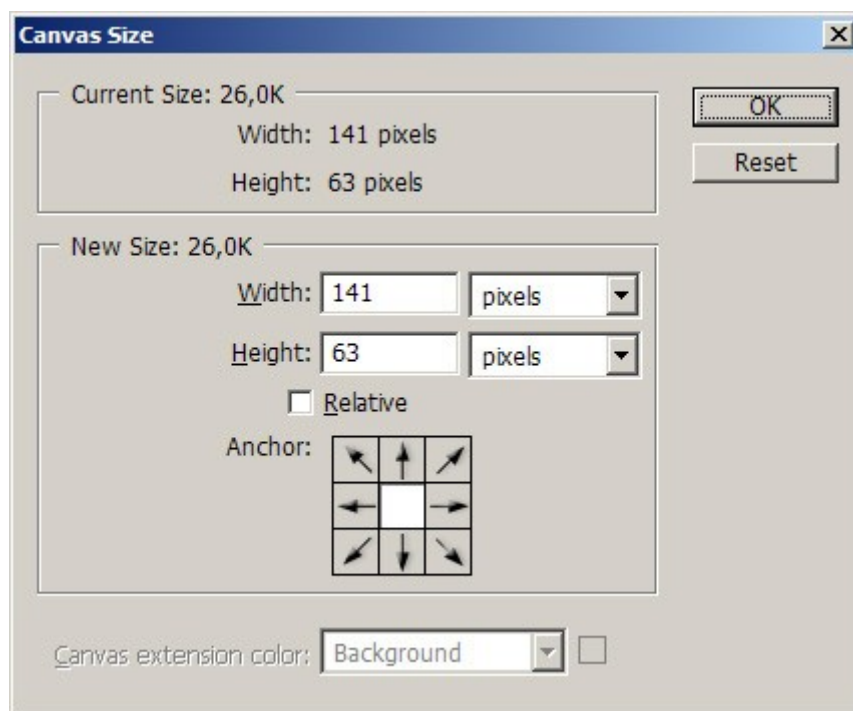
Για να ανοίξουμε το πλαίσιο διαλόγου *Canvas Size*, επιλέγουμε *Canvas Size...* από το μενού **Image**. Ενώ με το πλαίσιο διαλόγου *Image Size* μπορούμε να απλώνουμε ή να συμπιέζουμε τις φωτογραφίες, με το πλαίσιο διαλόγου *Canvas Size* μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος της σελίδας, του καμβά, δηλ. εκεί όπου κάθεται η εικόνα.

Αν αυξήσουμε το μέγεθος του καμβά, το Photoshop θα γεμίσει τη νέα επιφάνεια με λευκό χρώμα ή με το χρώμα του φόντου, ενώ αν μικρύνουμε τον καμβά, το Photoshop θα περικόψει την εικόνα. Αν κάναμε κάποιες αλλαγές στην εικόνα που δεν μας άρεσαν, πρέπει αμέσως να επιλέξουμε *Undo* από το μενού **Edit**.

Στα πλαίσια κειμένου *Width* και *Height* μπορούμε να γράψουμε ό,τι τιμές θέλουμε για το πλάτος και το ύψος του καμβά αντίστοιχα. Οι τιμές αυτές είναι πάντα ανεξάρτητες μεταξύ τους. Την πρώτη φορά

που φορτώνουμε μια εικόνα στο PhotoShop, ο καμβάς και το παράθυρο της εικόνας συμπίπτουν.

Εξ ορισμού, η εικόνα εμφανίζεται στο κέντρο του καμβά, αλλά αν χρησιμοποιήσουμε τις επιλογές του πλαισίου *Anchor* μπορούμε να κάνουμε κλικ σε κάποιο από τα οκτώ τετραγωνάκια για να αλλάξει θέση η εικόνα μέσα στον καμβά.



Εικόνα 4: Παράθυρο Διαλόγου Canvas Size

## Τα Κανάλια των Χρωμάτων

Για να μπορέσουμε να καταλάβουμε καλά τη λειτουργία των χρωμάτων στο PhotoShop, θα πρέπει να πούμε λίγα πράγματα για τη θεωρία του χρώματος. Πρέπει να ανοίξουμε μια εικόνα που να εμφανίζει στη γραμμή τίτλου της και μέσα σε παρένθεση τα αρχικά RGB, που σημαίνουν ότι όλα τα χρώματα μέσα στην εικόνα έχουν δημιουργηθεί με ανάμιξη των βασικών χρωμάτων κόκκινου (Red), πράσινου (Green) και μπλε (Blue). Τα χρώματα αυτά είναι τα κύρια χρώματα του φωτός.

Για να δούμε τις στρώσεις χρωμάτων μιας έγχρωμης εικόνας, επιλέγουμε *Display & Cursors...* από το υπομενού *Preferences* του μενού **File** για να εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου *Preferences*. Αυτό

το πλαίσιο διαλόγου διαθέτει πολλά σύνολα επιλογών, τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε από την πτυσσόμενη λίστα που βρίσκεται στο πάνω μέρος του πλαισίου διαλόγου. Αν πατήσουμε τα πλήκτρα *Control+K*, θα ανοίξει το πλαίσιο διαλόγου *Preferences* με ενεργό το σύνολο επιλογών *General*.

Μαρκάρουμε το πλαίσιο ελέγχου *Color Channels in Color* και κάνουμε κλικ στο OK. Με επιλεγμένη αυτή την επιλογή, μπορούμε να δούμε τις ξεχωριστές στρώσεις του κόκκινου, του πράσινου και του μπλε χρώματος, που ονομάζονται και **κανάλια** (*channels*).

Αν πατήσουμε τα πλήκτρα *Control+1*, θα εμφανισθεί το κόκκινο κανάλι, δηλ. μια κοκκινόμαυρη εικόνα, αν πατήσουμε τα πλήκτρα *Control+2*, θα εμφανισθεί το πράσινο κανάλι και αν πατήσουμε τα πλήκτρα *Control+3*, θα εμφανισθεί το μπλε κανάλι. Για να επιστρέψουμε στην κανονική προβολή RGB, πρέπει να πατήσουμε τα πλήκτρα *Control+⌘*, αλλά χωρίς το Shift.

Αν τυπώσουμε αυτές τις εικόνες από τα τρία κανάλια σε διαφάνειες και τις αλληλοκαλύψουμε με απόλυτη ακρίβεια, το αποτέλεσμα θα είναι η αρχική πολύχρωμη εικόνα. Αν απενεργοποιήσουμε το πλαίσιο ελέγχου *Color Channels in Color* και πατήσουμε τα πλήκτρα *Control+1*, *Control+2* και *Control+3*, το κάθε κανάλι θα είναι μια ασπρόμαυρη εικόνα. Τώρα μπορούμε να δούμε τις φωτεινές και τις σκοτεινές περιοχές του κάθε καναλιού.

## Η Ανάμιξη των Χρωμάτων

Για να ορίσουμε χρώματα με το PhotoShop, πρέπει να τα συνθέσουμε, καθορίζοντας τις ποσότητες κόκκινου, πράσινου και μπλε που θα τα αποτελέσουν. Συνολικά μπορούμε να δημιουργήσουμε περισσότερες από 16 εκατομμύρια χρωματικές παραλλαγές.

Σχετικά με την ανάμιξη των χρωμάτων, πρέπει να έχουμε υπόψη μας τα εξής :

- Ένα φωτεινό pixel από ένα κανάλι ανακατεμένο με σκοτεινά pixels από τα άλλα δύο κανάλια, εμφανίζει το χρώμα του πρώτου καναλιού.

- Φωτεινά pixels από το κόκκινο και το πράσινο κανάλι μαζί μ' ένα σκοτεινό pixel από το μπλε κανάλι, σχηματίζουν το κίτρινο χρώμα.
- Φωτεινά pixels από το πράσινο και το μπλε κανάλι μαζί μ' ένα σκοτεινό pixel από το κόκκινο κανάλι, σχηματίζουν το κυανό χρώμα.
- Φωτεινά pixels από το κόκκινο και το μπλε κανάλι μαζί μ' ένα σκοτεινό pixel από το πράσινο κανάλι, σχηματίζουν το χρώμα ματζέντα.
- Το κυανό, το ματζέντα και το κίτρινο είναι τα κύρια χρώματα μελάνης που χρησιμοποιούνται στη διαδικασία της πολύχρωμης εκτύπωσης.
- Ανάμιξη φωτεινών pixels και από τα τρία κανάλια δίνει το λευκό χρώμα.
- Ανάμιξη σκοτεινών pixels και από τα τρία κανάλια δίνει το μαύρο χρώμα.
- Ανάμιξη ενδιάμεσων pixels και από τα τρία κανάλια δίνει γκριζό χρώμα.

## Η Παλέτα Channels

Με την παλέτα Channels μπορούμε να δούμε τα κανάλια μιας έγχρωμης εικόνας. Την επιλέγουμε και μετά κάνουμε κλικ στο όνομα του καναλιού για να προβάλλουμε το συγκεκριμένο κανάλι.



Η παλέτα Channels περιέχει μικρογραφίες (Thumbnails) της εικόνας του κάθε καναλιού. Για να αλλάξουμε τις διαστάσεις αυτών των μικρογραφιών, κάνουμε κλικ στο μικρό πλήκτρο με το δεξί βελάκι που βρίσκεται κάτω από τη γραμμή τίτλου, επιλέγουμε *Palette Options...* από το πτυσσόμενο μενού και στο πλαίσιο διαλόγου *Channels Palette Options* μπορούμε να επιλέξουμε μια από τρεις διαστάσεις ή και καμία μικρογραφία.

## Τα Χρώματα Προσκηνίου και Παρασκηνίου

Στο PhotoShop μπορούμε να εργαζόμαστε με δύο χρώματα ταυτόχρονα : μ' ένα χρώμα προσκηνίου (foreground ή χρώμα μελάνης) και μ' ένα χρώμα παρασκηνίου (background ή χρώμα φόντου), που μπορούμε να τα δούμε στο κάτω μέρος της εργαλειοθήκης σ' ένα μεγάλο τετράγωνο πλαίσιο.



Το χρώμα προσκηνίου είναι από πάνω και το χρώμα παρασκηνίου είναι από κάτω και οι εξ' ορισμού τιμές τους είναι μαύρο και λευκό αντίστοιχα. Για να αλλάξουμε αυτά τα χρώματα, κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο τετράγωνό τους για να εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου *Color Picker*.

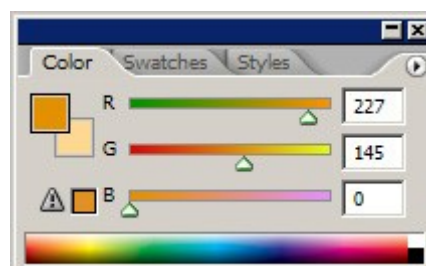
Για να επαναφέρουμε τα προεπιλεγμένα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου, μπορούμε να πατήσουμε το πλήκτρο D ή να κάνουμε κλικ στο μικρό τετραγωνάκι που υπάρχει μέσα στο πλαίσιο και για να εναλλάξουμε τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου, μπορούμε να πατήσουμε το πλήκτρο X ή να κάνουμε κλικ στο καμπύλο δικάφαλο βέλος που υπάρχει μέσα στο πλαίσιο.

Σχετικά με τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου, πρέπει να έχουμε υπόψη μας τα εξής :

- Τα εργαλεία της ζωγραφικής, όπως ο αερογράφος, το πινέλο και το μολύβι χρησιμοποιούν το χρώμα προσκηνίου.
- Όταν χρησιμοποιούμε το εργαλείο γόμας, είναι σαν να ζωγραφίζουμε με το χρώμα παρασκηνίου.
- Όταν μεγαλώνουμε τις διαστάσεις του καμβά, το PhotoShop γεμίζει την κενή περιοχή του καμβά με το χρώμα παρασκηνίου.
- Αν χρησιμοποιήσουμε για το εργαλείο ντεγκραντέ τη ρύθμιση Foreground to Background, θα δημιουργηθεί ένα ουράνιο τόξο με χρώματα που αρχίζουν από το χρώμα προσκηνίου και καταλήγουν στο χρώμα παρασκηνίου.

## Η Παλέτα Color

Η παλέτα Color εμφανίζει κάποιους ροοστάτες (sliders), για να ορίσουμε χρώματα. Αν κάνουμε κλικ στο



**Επιμέλεια:** Κλεισαρχάκης Μιχάλης (M. Ed.)

πλήκτρο με το δεξί βελάκι, από το πτυσσόμενο μενού μπορούμε να επιλέξουμε έναν από τους ροοστάτες Grayscale, RGB, HSB, CMYK ή Lab. Αν επιλέξουμε Color Bar... θα εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου *Color Bar*, όπου από τη λίστα *Style* μπορούμε να επιλέξουμε το είδος της γραμμής χρωμάτων, από RGB, CMYK, Grayscale και Current Colors.

Η παλέτα διαθέτει τα δικά της εικονίδια χρώματος προσκηνίου και παρασκηνίου, κάνουμε κλικ στο εικονίδιο που θέλουμε να αλλάξουμε το χρώμα του και επιλέγουμε ένα χρώμα σύροντας τους ροοστάτες ή καταχωρώντας τιμές στα αντίστοιχα πλαίσια κειμένου ή κάνοντας κλικ στη γραμμή χρωμάτων.

Αν εμφανισθεί ένα τριγωνάκι μ' ένα θαυμαστικό (!) μέσα του, αυτό σημαίνει ότι το τρέχον επιλεγμένο χρώμα δεν μπορεί να τυπωθεί κανονικά και σ' ένα διπλανό πλαίσιο βλέπουμε το πλησιέστερο εκτυπώσιμο χρώμα. Αν κάνουμε κλικ στο τριγωνάκι ή στο πλαίσιο, θα εμφανισθεί το εκτυπώσιμο χρώμα και όχι το χρώμα που επιλέξαμε και το τριγωνάκι μαζί με το πλαίσιο θα εξαφανισθούν.

Μπορούμε να αλλάξουμε το χρώμα προσκηνίου ή παρασκηνίου, κάνοντας διπλό κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο για να εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου *Color Picker* με το αντίστοιχο πλαίσιο *Select foreground color* ή *Select background color*.

Για να ορίσουμε σαν χρώμα προσκηνίου ή παρασκηνίου μια απόχρωση του γκριζου, μπορούμε να δώσουμε σ' όλους τους ροοστάτες των χρωμάτων την ίδια τιμή ή να χρησιμοποιήσουμε τον ροοστάτη *Grayscale Slider*, που είναι ένας και μοναδικός ροοστάτης με το όνομα *K*.

## Το Εργαλείο Σταγονόμετρου

Με το εργαλείο σταγονόμετρου μπορούμε να αντιγράψουμε χρώματα από μια εικόνα και να τα εφαρμόσουμε σαν χρώματα προσκηνίου ή παρασκηνίου. Κάνουμε κλικ στο εργαλείο *Eyedropper Tool* της εργαλειοθήκης και μετά κάνουμε κλικ στο σημείο της εικόνας που περιέχει το χρώμα που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε.



Στην παλέτα Color θα αλλάξουν αυτόματα οι ρυθμίσεις των ροοστατών και πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι το σταγονόμετρο επηρεάζει το χρώμα που είναι επιλεγμένο στην παλέτα Color, δηλ. το χρώμα προσκηνίου ή παρασκηνίου ανάλογα.

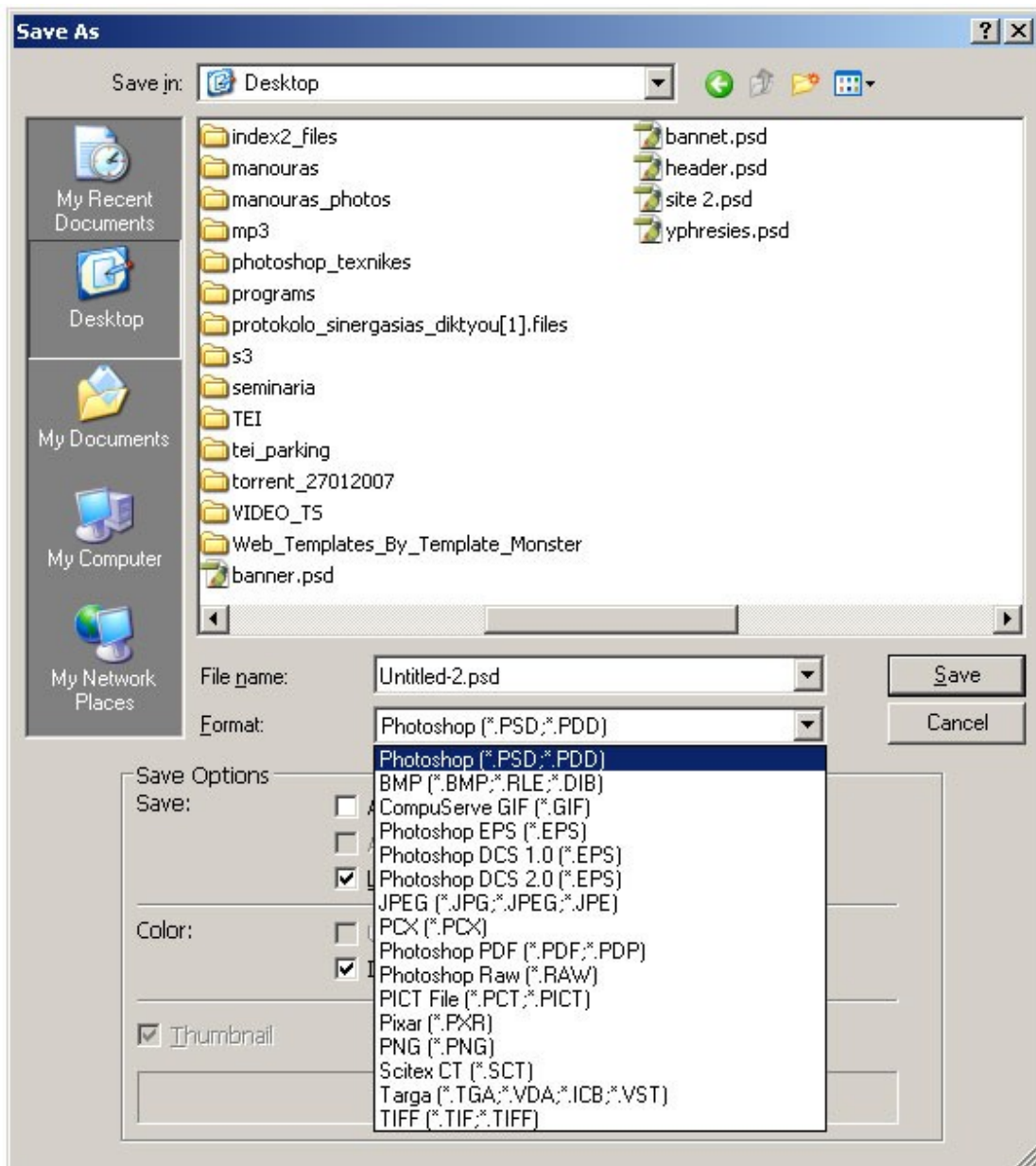
## Αποθήκευση Εικόνας

Στο PhotoShop μπορούμε να αποθηκεύσουμε μια εικόνα σε μια από πολλές μορφές αρχείων (file formats), όπου καθεμία έχει διαφορετικό σκοπό. Για να αποθηκεύσουμε μια εικόνα για πρώτη φορά, επιλέγουμε *Save* ή *Save As...* από το μενού **File** και στο πλαίσιο διαλόγου *Save As* γράφουμε το όνομα του αρχείου στο πλαίσιο κειμένου *Όνομα αρχείου* και επιλέγουμε τον φάκελο αποθήκευσης από τη λίστα *Αποθήκευση στο*.

Από τη λίστα *Save As* μπορούμε να επιλέξουμε τη μορφή του αρχείου και όταν είμαστε έτοιμοι, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο *Αποθήκευση*. Το πλαίσιο ελέγχου *Save Thumbnail* συνήθως είναι επιλεγμένο και αμυδρό (ανενεργό, δηλ. δεν μπορούμε να το αλλάξουμε), που σημαίνει ότι μαζί με το αρχείο της εικόνας θα αποθηκευθεί και μια μικρογραφία (δείγμα) της εικόνας, που θα την βλέπουμε σε προεπισκόπηση όταν ανοίγουμε το πλαίσιο διαλόγου *Open*.

Για να είναι πάντα ενεργό αυτό το πλαίσιο ελέγχου, επιλέγουμε *Saving Files...* από το υπομενού *Preferences* του μενού **File** και στο πλαίσιο διαλόγου *Preferences* πρέπει να είναι ενεργοποιημένη η επιλογή *Always Save* στη λίστα *Image Previews*.

Η εγγενής μορφή του PhotoShop, με επεκτάσεις PSD και PDD, είναι η μοναδική που αποθηκεύει τις στρώσεις της εικόνας, ενώ όλες οι άλλες μορφές συγχωνεύουν τις στρώσεις. Η εγγενής μορφή του PhotoShop είναι ακόμη και η μόνη μορφή με την οποία μπορούμε να αποθηκεύσουμε τους καννάβους και τις γραμμές-οδηγούς μιας εικόνας.



**Εικόνα 5:** Παράθυρο Διαλόγου - Αποθήκευση ως

Το PhotoShop μπορεί να επεξεργάζεται (να ανοίγει και να αποθηκεύει) πολύ πιο γρήγορα τις εικόνες στην εγγενή τους μορφή απ' ό,τι σε οποιαδήποτε άλλη μορφή, αλλά είναι πολύ λίγα τα προγράμματα που υποστηρίζουν την εγγενή μορφή αρχείων του PhotoShop.


## Εκτύπωση Διαχωρισμών Τετραχρωμίας (CMYK)

Η εκτύπωση διαχωρισμών τετραχρωμίας (color separations) είναι η ιδανικότερη λύση όταν θέλουμε να τυπώσουμε πολλά έγχρωμα αντίγραφα. Σύμφωνα μ' αυτήν, τυπώνουμε τέσσερις σελίδες, από μία για καθένα από τα βασικά χρώματα εκτύπωσης : Cyan (κυανό), Magenta (ματζέντα), Yellow (κίτρινο) και black (μαύρο).

Όταν τυπωθούν οι σελίδες αυτές, θα είναι ασπρόμαυρες και όταν τις πάμε στη συνέχεια στο τυπογραφείο, εκεί θα γίνουν τέσσερις ξεχωριστές έγχρωμες εκτυπώσεις, αφού οι εικόνες θα έχουν μεταφερθεί προηγουμένως με μια φωτογραφική μέθοδο (φωτομεταφορείο) σε μεταλλικά φύλλα που ονομάζονται τσίγκοι (plates).

Κάθε τσίγκος μελανώνεται με το ανάλογο χρώμα και θα τυπωθούν πρώτα όλες οι σελίδες με τον κυανό τσίγκο, μετά θα τυπωθούν πάλι όλες οι σελίδες με τον τσίγκο με το χρώμα ματζέντα, θα ακολουθήσει ο κίτρινος τσίγκος και τέλος ο μαύρος τσίγκος. Έτσι δημιουργείται η ολοκληρωμένη έγχρωμη εικόνα στο χαρτί.

Για να κάνουμε τον διαχωρισμό τετραχρωμίας μιας εικόνας, επιλέγουμε *CMYK Color* από το υπομενού *Mode* του μενού **Image**. Το PhotoShop μετατρέπει την εικόνα από τον κόσμο του RGB στον κόσμο της τετραχρωμίας (CMYK) και εμφανίζει την καρτέλα Channels, όπου υπάρχουν τέσσερα κανάλια, για καθένα από τα τέσσερα βασικά χρώματα.

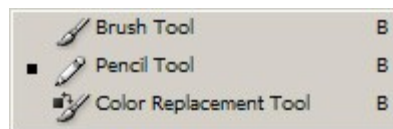
Για να δούμε τα περιεχόμενα του κάθε καναλιού, μπορούμε να επιλέξουμε το αντίστοιχο χρώμα στην καρτέλα Channels ή να πατήσουμε τα πλήκτρα Control+1, Control+2, Control+3, Control+4 αντίστοιχα ή τα Control+  για να εμφανισθεί η ολοκληρωμένη έγχρωμη εικόνα.

Για να εκτυπώσουμε τώρα αυτούς τους διαχωρισμούς τετραχρωμίας από το PhotoShop, πρέπει να ενεργοποιήσουμε στο πλαίσιο διαλόγου *Page Setup* τα παρακάτω πλαίσια ελέγχου : *Calibration Bars*, *Registration Marks*, *Corner Crop Marks*, *Center Crop Marks* και *Labels*. Αυτές οι επιλογές τυπώνουν μια σειρά από σημάδια ευθυγράμμισης, που είναι απαραίτητα στον τυπογράφο για τη σωστή εκτύπωση της έγχρωμης εικόνας. Τέλος, στο πλαίσιο διαλόγου *Print* ενεργοποιούμε το πλαίσιο ελέγχου *Print Separations*.

## Τα Εργαλεία Ζωγραφικής του PhotoShop

Το PhotoShop διαθέτει τα εξής τρία εργαλεία ζωγραφικής :

- Το **μολύβι** (*pencil*), με το οποίο σχεδιάζουμε γραμμές με κοφτό περίγραμμα και σε όποιο πάχος θέλουμε.
- Το **πινέλο** (*paintbrush*), με το οποίο σχεδιάζουμε μαλακές γραμμές με κάπως πιο θολό περίγραμμα.
- Τον **αερογράφο** (*airbrush*), με τον οποίο ζωγραφίζουμε μαλακές γραμμές, όπως με το πινέλο, αλλά με τον αερογράφο μπορούμε να εκτοξεύουμε χρώμα ακόμα και όταν δεν τον σέρνουμε. Σέρνοντας τον αερογράφο, δημιουργούμε σκιές.



Στο PhotoShop υπάρχει και το εργαλείο πέννας (*pen*), το οποίο όμως χρησιμοποιείται για τη δημιουργία καμπυλών ή διαδρομών (*paths*).

Όταν επιλέγουμε κάποιο από τα εργαλεία ζωγραφικής, ο δείκτης του ποντικιού παίρνει το σχήμα του αντίστοιχου εργαλείου. Αν, όμως, πατήσουμε το πλήκτρο CapsLock, ο δείκτης του ποντικιού γίνεται μικρό σταυρόνημα, για να διευκολυνθούμε στη σχεδίαση. Για να επανέλθουμε στον κανονικό δείκτη, πατάμε πάλι το πλήκτρο CapsLock.

Για να δημιουργήσουμε μια ευθεία γραμμή ανάμεσα σε δύο σημεία, πατάμε σε κάποιο σημείο μ' ένα από τα τρία εργαλεία ζωγραφικής, αφήνουμε το ποντίκι, πατάμε το πλήκτρο Shift και κάνουμε κλικ σ' ένα άλλο σημείο. Το PhotoShop θα ενώσει τα δύο σημεία με μια ευθεία γραμμή. Αν συνεχίσουμε να κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Shift ενώ κάνουμε κλικ με το ποντίκι σε διάφορα σημεία, θα δημιουργήσουμε ένα πολύγωνο.

Για να δημιουργήσουμε μια απόλυτα οριζόντια ή κατακόρυφη ευθεία γραμμή, επιλέγουμε ένα εργαλείο ζωγραφικής, κρατάμε πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού και το πλήκτρο Shift και σύρουμε οριζόντια ή κατακόρυφα αντίστοιχα.

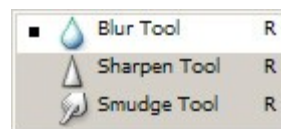
## Τα Εργαλεία Επεξεργασίας

Η χρήση των εργαλείων επεξεργασίας μοιάζει μ' αυτή των εργαλείων ζωγραφικής : τα σύρουμε πάνω στην περιοχή που θέλουμε. Από την παλέτα Brushes μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος της κορυφής

αυτών των εργαλείων και από την παλέτα Options τον τρόπο λειτουργίας τους. Μπορούμε ακόμα να εφαρμόσουμε στα εργαλεία επεξεργασίας τις καταστάσεις πινέλων και τις ρυθμίσεις αδιαφάνειας (Opacity).

Τα εργαλεία επεξεργασίας είναι τα εξής :

- Το εργαλείο **μουτζουρώματος** (*smudge*) χρησιμοποιείται για να απλώνουμε το χρώμα σε κάποια περιοχή.
- Το εργαλείο **θολώματος** (*blur*) θολώνει τα άκρα ανάμεσα στα χρώματα, έτσι ώστε τα χρώματα να συγχωνευτούν στα όριά τους.
- Το εργαλείο **όξυνσης** (*sharpen*) αυξάνει την ποσότητα έντασης μεταξύ των χρωμάτων και αναδεικνύει τα τελειώματα των επιφανειών.
- Το εργαλείο **κάλυψης** (*dodge*) κάνει φωτεινότερη μια περιοχή.
- Το εργαλείο **καψίματος** (*burn*) κάνει σκουρότερη μια περιοχή.
- Το εργαλείο **σπόγγου** (*sponge*) διορθώνει την ένταση των χρωμάτων.



Τα εργαλεία θολώματος και όξυνσης ονομάζονται **εργαλεία εστίασης** (*focus tools*), καθώς το πρώτο μειώνει την εστίαση και το δεύτερο την αυξάνει. Τα εργαλεία κάλυψης, καψίματος και σπόγγου ονομάζονται **εργαλεία τονισμού** (*toning tools*), επειδή αλλάζουν τα χρώματα στις εικόνες.

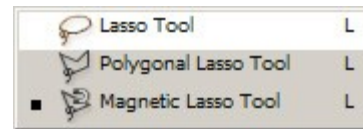
Τα εργαλεία επεξεργασίας είναι κρυμμένα σε ιπτάμενα μενού ή υπομενού και για να τα εμφανίσουμε, πρέπει να κρατάμε συνέχεια πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού ή να κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Alt και να κάνουμε κλικ με το ποντίκι για να περάσουμε διαδοχικά απ' όλα τα εργαλεία ενός υπομενού.

## Η Εντολή Revert

Για να επαναφέρουμε ολόκληρη την εικόνα στην αποθηκευμένη μορφή της, επιλέγουμε *Revert* από το μενού **File**. Στο πλαίσιο διαλόγου που θα εμφανισθεί, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο *Revert*. Το Photoshop θα επαναφέρει την αποθηκευμένη εικόνα και θα αγνοήσει όλες τις τροποποιήσεις που έχουμε κάνει σ' αυτήν. Η εντολή αυτή δεν αναιρείται.

## Το Εργαλείο Επιλογής Λάσο

Με τα εργαλεία επιλογής μπορούμε να επιλέξουμε (απομονώσουμε) ένα κομμάτι της εικόνας (κάποια pixels) και μετά να το μετακινήσουμε, αντιγράψουμε ή να του



εφαρμόσουμε διάφορες τροποποιήσεις. Το Photoshop διαθέτει για εργαλεία επιλογής το λάσο, το πολυγωνικό λάσο, τέσσερα εργαλεία κορνίζας (περιγράμματος) και το μαγικό ραβδάκι, που είναι ένας αυτόματος επιλογέας χρωμάτων.

Μπορούμε να σύρουμε με το *λάσο (lasso)* μέσα στην εικόνα για να επιλέξουμε περιοχές ελεύθερης μορφής και το σχήμα της επιλογής εξαρτάται από τη διαδρομή που κάνουμε όταν σύρουμε. Με το *πολυγωνικό λάσο (polygonal lasso)*, που βρίσκεται σ' ένα ιπτάμενο μενού μαζί με το κανονικό λάσο, μπορούμε να σχεδιάσουμε πολυγωνικές επιλογές, δηλ. επιλογές που αποτελούνται από ευθύγραμμα τμήματα.

Για να επιλέξουμε μια περιοχή της εικόνας με το λάσο, σύρουμε με προσοχή γύρω από την περιοχή και μόλις αφήσουμε το ποντίκι, το Photoshop ενώνει με μια ευθεία γραμμή το αρχικό και το τελικό σημείο και θα εμφανίσει ένα εστιγμένο περίγραμμα γύρω από την επιλεγμένη περιοχή.

Όταν επιλέγουμε μια περιοχή με το πολυγωνικό λάσο, κάνουμε διαδοχικά κλικ στα σημεία που θέλουμε και για να κλείσει το περίγραμμα επιλογής, κάνουμε διπλό κλικ ή τοποθετούμε τον δείκτη του ποντικιού κοντά στο σημείο εκκίνησης, ώστε να εμφανισθεί ένας μικρός κύκλος και μετά κάνουμε κλικ για να ολοκληρωθεί το περίγραμμα επιλογής.

Αν έχουμε επιλεγμένο κάποιο εργαλείο λάσο (το κανονικό ή το πολυγωνικό) και σχεδιάζουμε μ' αυτό, μπορούμε να μεταφερθούμε προσωρινά στο άλλο, πατώντας το πλήκτρο Alt.

Για να τροποποιήσουμε την απόδοση των εργαλείων λάσο, υπάρχει το πλαίσιο κειμένου *Feather* (περίγραμμα εξομάλυνσης) και το πλαίσιο ελέγχου *Anti-aliased* (εξομάλυνση) στην παλέτα Lasso

Options. Αν το πλαίσιο ελέγχου *Anti-aliased* είναι απενεργοποιημένο, τα περιγράμματα θα έχουν οδοντωτές άκρες. Η τιμή που καταχωρούμε στο πλαίσιο κειμένου *Feather* καθορίζει την ακτίνα εξομάλυνσης σε pixels.

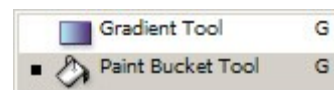
## Η Αποεπιλογή μιας Επιλογής

Για να αποεπιλέξουμε μια επιλογή, να φύγει δηλαδή το κινητό περιγράμματά της, μπορούμε να κάνουμε ένα από τα εξής :

- Πατάμε σ' ένα σημείο με κάποιο από τα εργαλεία λάσο ή κορνίζας.
- Δημιουργούμε μια νέα επιλογή, οπότε αποεπιλέγεται αυτόματα η παλιά.
- Πατάμε με το μαγικό ραβδάκι μέσα στην επιλογή και όχι έξω απ' αυτήν.
- Επιλέγουμε την εντολή *Deselect* από το μενού **Select**.

## Το Εργαλείο του Κουβά

Με το εργαλείο κουβά (Paint Bucket Tool) μπορούμε να γεμίσουμε μια συνεχή περιοχή χρώματος μ' ένα άλλο χρώμα, πατώντας σ' ένα σημείο της περιοχής. Το PhotoShop χρησιμοποιεί το χρώμα προσκηνίου για να γεμίσει τη συνεχή περιοχή.

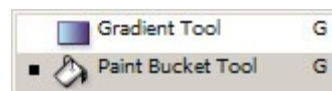


Από την παλέτα *Paint Bucket Options* μπορούμε να ρυθμίσουμε την απόδοση του κουβά βαφής. Η τιμή του πλαισίου κειμένου *Tolerance* καθορίζει τα pixels της εικόνας που θα επηρεαστούν από τον κουβά. Αν το πλαίσιο ελέγχου *Anti-aliased* είναι ενεργό, θα εξομαλύνονται τα άκρα της γεμισμένης περιοχής. Για να βρούμε τη σωστή τιμή του πλαισίου κειμένου *Tolerance*, πρέπει να κάνουμε αρκετές δοκιμές και να χρησιμοποιούμε την αναίρεση.

Μια άλλη δυνατότητα χρωματισμού μιας συνεχούς περιοχής, είναι να την επιλέξουμε με το μαγικό ραβδάκι και μετά να την χρωματίσουμε με την εντολή *Fill...* του μενού **Edit**, οπότε θα έχουμε περισσότερες επιλογές στη διάθεσή μας.

## Το Εργαλείο Ντεγκραντέ

Με το εργαλείο ντεγκραντέ (Gradient Tool) μπορούμε να γεμίσουμε μια επιλεγμένη περιοχή με μια διαβάθμιση χρωμάτων, που να ξεκινάει από ένα χρώμα και να καταλήγει σε κάποιο άλλο. Εξ ορισμού, τα δύο αυτά χρώματα είναι το χρώμα προσκηνίου και το χρώμα φόντου. Στο ιπτάμενο μενού του εργαλείου υπάρχουν τα εξής πέντε πλήκτρα για λειτουργίες ντεγκραντέ : Linear, Radial, Angle, Reflected και Diamond.



Αν δεν επιλέξουμε κάποιο τμήμα της εικόνας πριν χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο ντεγκραντέ, το PhotoShop θα γεμίσει ολόκληρη την εικόνα ή αν εργαζόμαστε με κάποια στρώση, το ντεγκραντέ θα γεμίσει ολόκληρη τη στρώση.

Από την πτυσσόμενη λίστα *Gradient* της παλέτας Linear Gradient Options, μπορούμε να επιλέξουμε τα δύο χρώματα που θα χρησιμοποιηθούν στην κλιμάκωση του ντεγκραντέ. Η εξ ορισμού επιλογή είναι Foreground to Background, δηλ. σταδιακή μετάβαση από το χρώμα προσκηνίου στο χρώμα παρασκηνίου.

Για να εφαρμόσουμε το ντεγκραντέ, αρχίζουμε να σύρουμε από το σημείο στο οποίο θέλουμε να εμφανιστεί το πρώτο χρώμα, δηλ. το χρώμα προσκηνίου στην περίπτωσή μας, και αφήνουμε το πλήκτρο του ποντικιού στο σημείο στο οποίο θέλουμε να εμφανισθεί το δεύτερο χρώμα, δηλ. το χρώμα παρασκηνίου στην περίπτωσή μας. Αν κρατάμε ταυτόχρονα πατημένο και το πλήκτρο Shift, το σύρσιμο θα έχει οριζόντια, κατακόρυφη ή κατεύθυνση 45° μοιρών.

Το εργαλείο Linear δημιουργεί ένα ντεγκραντέ στο οποίο τα χρώματα αναμιγνύονται κατά μήκος μιας ευθείας γραμμής, ενώ στο εργαλείο Radial τα χρώματα αναμιγνύονται σε ομόκεντρους κύκλους, από το κέντρο προς τα έξω.

Όταν επιλέγουμε ένα ντεγκραντέ από την πτυσσόμενη λίστα, το PhotoShop το εμφανίζει σ' ένα πλαίσιο προεπισκόπησης, στο κάτω μέρος της παλέτας Linear Gradient Options. Αν, όμως, κανένα από τα

υπάρχοντα ντεγκραντέ δεν μας ικανοποιεί, μπορούμε να δημιουργήσουμε το δικό μας προσαρμοσμένο ντεγκραντέ.

## Επικόλληση Εικόνας

Για να μεταφέρουμε ένα κομμάτι μιας εικόνας σε μια άλλη εικόνα, ανοίγουμε και τις δύο εικόνες σε ξεχωριστά παράθυρα, επιλέγουμε το κομμάτι που θέλουμε μ' έναν από τους γνωστούς τρόπους, την εντολή Copy από το μενού **E**dit, κάνουμε ενεργό το παράθυρο της άλλης εικόνας και επιλέγουμε Paste από το μενού **E**dit.

Για να κλωνίσουμε μια επιλεγμένη περιοχή μεταξύ δύο εικόνων, την σύρουμε με το εργαλείο μετακίνησης (μεταφορά και απόθεση, drag and drop). Για να επιλέξουμε ολόκληρη την εικόνα, υπάρχει η εντολή All του μενού **S**elect.

Για να επικολλήσουμε μια εικόνα στο εσωτερικό μιας επιλεγμένης περιοχής, χρησιμοποιούμε την εντολή Paste Into του μενού **E**dit. Το PhotoShop δημιουργεί μια νέα στρώση με την επιλογή. Η εικόνα που επικολλάμε τοποθετείται σε νέα στρώση. Όταν μετακομίζουμε μια επιλογή με μεταφορά και απόθεση σε μια άλλη εικόνα, το PhotoShop τοποθετεί και πάλι την επιλογή σε νέα στρώση.

## Οι Κινητές Επιλογές

Όταν χρησιμοποιούμε το εργαλείο μετακίνησης για να μεταφέρουμε ή να κλωνίσουμε μια επιλεγμένη περιοχή μέσα στην ίδια εικόνα, το PhotoShop δημιουργεί μια *κινητή επιλογή (floating selection)*, που έχει ιδιότητες παρόμοιες με τις ιδιότητες των στρώσεων.

Η κινητή επιλογή επιπλέει στην επιφάνεια της εικόνας, σαν να βρίσκεται σε δικό της, ανεξάρτητο επίπεδο. Μπορούμε να μετακινήσουμε την κινητή επιλογή, σύροντάς την με το ποντίκι ή πατώντας κάποιο πλήκτρο βέλους, χωρίς να αφήσει μια τρύπα από κάτω.

Για να διαγράψουμε ένα κομμάτι μιας κινητής επιλογής και να φανεί η εικόνα από κάτω, πατάμε το πλήκτρο Alt και χρησιμοποιούμε κάποιο εργαλείο λάσο ή κορνίζας ή το μαγικό ραβδάκι. Με επιλεγμένο το

εργαλείο μετακίνησης και με πατημένο το πλήκτρο Alt, μπορούμε να κλωνίσουμε την κινητή επιλογή.

Όταν ακινητοποιούμε μια κινητή επιλογή, την ενσωματώνουμε στην εικόνα που βρίσκεται από κάτω. Πρέπει να προσέξουμε να μην ακινητοποιήσουμε μια κινητή επιλογή πριν ολοκληρώσουμε τη μεταφορά της και γενικότερα την προσαρμογή της. Για να παραμείνει μια κινητή επιλογή πάντοτε κινητή, πρέπει να την μετατρέψουμε σε στρώση, όπως θα δούμε παρακάτω.

Οι στρώσεις είναι στην ουσία μόνιμες κινητές επιλογές. Για να μετατρέψουμε μια επιλογή σε στρώση, μπορούμε να επιλέξουμε *Layer Via Cut* από το υπομενού *New* του μενού **Layer** για να αποκοπεί η επιλογή από την αρχική της θέση και να τοποθετηθεί στη νέα στρώση.

Αν, όμως, επιλέξουμε *Layer Via Copy* από το υπομενού *New* του μενού **Layer**, η επιλογή θα αντιγραφεί από την αρχική της θέση και θα τοποθετηθεί στη νέα στρώση.

Όταν μετατρέπουμε μια επιλογή σε στρώση, εξαφανίζεται το περίγραμμα επιλογής. Επειδή η εικόνα βρίσκεται σε μια δική της στρώση, δεν χρειαζόμαστε το περίγραμμα για να την απομονώσουμε.

## Αλλαγή Διαστάσεων Εικόνας

Εκτός από τη γνωστή εντολή *Image Size...* του μενού **Image**, με την οποία μπορούμε να αλλάξουμε τον αριθμό των pixels που αποτελούν την εικόνα και στην ουσία το μέγεθός της στον δίσκο, υπάρχει και η εντολή *Scale* του υπομενού *Transform* του μενού **Edit**, με την οποία μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος μιας εικόνας που εισάγαμε σε μια επιλογή.

Γύρω από την εικόνα εμφανίζονται οι γνωστές μας λαβές. Αν κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Shift ενώ σύρουμε μια από τις γωνιακές λαβές, μπορούμε να αλλάξουμε την κλίμακα της εικόνας αναλογικά.

Αν προσπαθήσουμε να μεγαλώσουμε τις διαστάσεις της εικόνας, το PhotoShop θα πρέπει να δημιουργήσει νέα pixels μόνο του, κάτι το οποίο μπορεί να έχει μη αναμενόμενα αποτελέσματα. Έτσι, είναι προτιμότερο να μικραίνουμε την εικόνα.

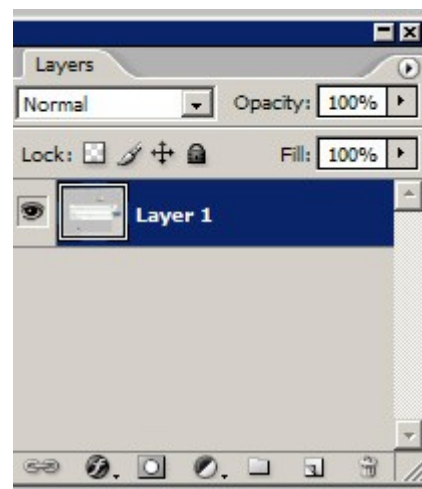
Για να ολοκληρώσουμε τις αλλαγές στις διαστάσεις της εικόνας, μπορούμε να κάνουμε διπλό κλικ πάνω της ή να πατήσουμε το πλήκτρο <enter>. Αν πατήσουμε το πλήκτρο Esc, θα ακυρωθούν οι αλλαγές που κάναμε στις διαστάσεις της εικόνας.



Εικόνα 6: Εντολή Transform Scale

## Οι Στρώσεις (Layers)

Οι στρώσεις μιας εικόνας του PhotoShor είναι σαν τις διαφάνειες στις οποίες σχεδιάζουμε διάφορα αντικείμενα και όταν τις τοποθετούμε μια πάνω στην άλλη, φαίνεται η ολοκληρωμένη εικόνα σαν ένα σύνολο. Μπορούμε λοιπόν να διατηρούμε τα στοιχεία μιας εικόνας διαφορετικές στρώσεις και να τις συνδυάζουμε για να δημιουργούμε σύνθετες εικόνες. Τις στρώσεις μπορούμε να τις ανακατατάξουμε, να τις προσθέσουμε, να τις αφαιρέσουμε ή να τις αναμιξουμε χρησιμοποιώντας διαφορετικές τιμές αδιαφάνειας και ανάμιξης και να κάνουμε κάθε είδους εντυπωσιασμούς.



Ακόμη, μπορούμε να κάνουμε διορθώσεις ή να ζωγραφίσουμε σε μια στρώση χωρίς να πάθουν τίποτα οι υπόλοιπες στρώσεις. Το PhotoShor δημιουργεί αυτόματα μια νέα στρώση κάθε φορά που κάνουμε μια επικόλληση. Μπορούμε ακόμη να τοποθετήσουμε μια

επιλογή σε μια νέα στρώση με τους δύο τρόπους που είδαμε νωρίτερα.

Τις στρώσεις τις διαχειριζόμαστε από την παλέτα Layers. Μέσα στην παλέτα βλέπουμε όλες τις στρώσεις με τα ονόματά τους και με μια μικρογραφία της κάθε στρώσης. Αυτή η μικρογραφία είναι το τι θα δούμε στην εικόνα αν κρύψουμε όλες τις στρώσεις και αφήσουμε μόνο μία.

Η στρώση Background (Φόντου) είναι η στρώση που βρίσκεται στο κάτω μέρος της εικόνας και υπάρχει σ' όλες τις εικόνες. Η σειρά των στρώσεων στην παλέτα Layers δείχνει και τη σειρά εμφάνισής τους στην εικόνα, δηλ. η στρώση που εμφανίζεται στην κορυφή της παλέτας είναι και η κορυφαία στρώση της εικόνας.

Μπορούμε να επεξεργαζόμαστε μόνο μία στρώση κάθε φορά, την ενεργό στρώση. Η ενεργός στρώση ξεχωρίζει γιατί είναι έντονα φωτισμένη στην παλέτα Layers και έχει αριστερά της το εικονίδιο ενός μικρού πινέλου. Για να γίνει ενεργή μια άλλη στρώση, κάνουμε κλικ στον όνομά της στην παλέτα Layers.

Το εικονίδιο του ματιού που βρίσκεται δίπλα στο όνομα μιας στρώσης, σημαίνει ότι η στρώση αυτή είναι ορατή. Για να κρύψουμε μια στρώση, πατάμε πάνω στο εικονίδιο του ματιού της. Για να κρύψουμε όλες τις στρώσεις εκτός από μία, κάνουμε κλικ στο εικονίδιο του ματιού της κρατώντας ταυτόχρονα πατημένο και το πλήκτρο Alt. Αν κρύψουμε τη στρώση φόντου, θα εμφανισθεί ένα μοτίβο σκακιέρας που αντιπροσωπεύει τις διαφανείς περιοχές των ορατών στρώσεων.

Για να δημιουργήσουμε μια νέα, άδεια στρώση, μπορούμε να κάνουμε κλικ στο εικονίδιο νέας στρώσης, που είναι το μεσαίο από τα τρία που βρίσκονται κάτω δεξιά στην παλέτα Layers. Για να δημιουργήσουμε ένα αντίγραφο μιας υπάρχουσας στρώσης, σύρουμε τη στρώση αυτή στο εικονίδιο της νέας στρώσης. Για να διαγράψουμε μια στρώση, τη σύρουμε στο εικονίδιο του κάδου απορριμμάτων της παλέτας Layers.

Νέα στρώση μπορούμε να δημιουργήσουμε και από την επιλογή *Layer...* του υπομενού *New* του μενού **Layer**. Θα εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου *New Layer*, όπου μπορούμε να δώσουμε ένα δικό μας όνομα για τη νέα στρώση ή να αποδεχθούμε το όνομα που προτείνει το PhotoShop, που είναι Layer1, Layer2 κοκ.

Με την επιλογή *Duplicate Layer...* του μενού **Layer** μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα αντίγραφο μιας υπάρχουσας στρώσης και με την επιλογή *Delete Layer* του ίδιου μενού να διαγράψουμε μια στρώση. Με την επιλογή *Layer Options...* θα εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου *Layer Options*, όπου μπορούμε να κάνουμε αλλαγές στο όνομα, την αδιαφάνεια και την κατάσταση ανάμιξης χρωμάτων της στρώσης.

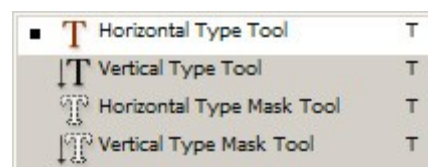
Ανάλογες επιλογές θα εμφανισθούν και αν κάνουμε δεξί κλικ πάνω σε κάποια στρώση στην παλέτα Layers ή εμφανίσουμε το μενού της παλέτας, κάνοντας κλικ στο δεξί βέλος στην κορυφή της παλέτας. Για να εμφανισθεί το περίγραμμα επιλογής γύρω από τα στοιχεία μιας στρώσης, κάνουμε κλικ πάνω στο όνομα της στρώσης στην παλέτα Layers κρατώντας ταυτόχρονα πατημένο και το πλήκτρο Control.

Αν ενεργοποιήσουμε το πλαίσιο ελέγχου *Preserve Transparency* της παλέτας Layers, θα μπορούμε να βάψουμε μόνο μέσα σε μία στρώση χωρίς να επηρεαστεί η εικόνα γύρω της.

## Επεξεργασία Κειμένου με το PhotoShop

Το PhotoShop είναι ιδανικό για τη δημιουργία γραμμάτων μεγάλου μεγέθους με ειδικά εφέ. Όμως, μετά την εισαγωγή του κειμένου στην εικόνα, δεν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο κειμένου για να το επιλέξουμε και να το διορθώσουμε, όπως γίνεται με άλλα προγράμματα.

Τα εργαλεία κειμένου του PhotoShop βρίσκονται στο πτυσσόμενο μενού Type Tool και είναι τέσσερα : το κανονικό εργαλείο κειμένου, που μοιάζει μ' ένα μεγάλο T, το εργαλείο μάσκας κειμένου, που μοιάζει μ' ένα εστιγμένο περίγραμμα του T και δύο αντίστοιχα εργαλεία για να γράψουμε κατακόρυφο κείμενο.



Με το κανονικό εργαλείο κειμένου μπορούμε να δημιουργήσουμε κείμενο με το χρώμα προσκηνίου σε μια νέα στρώση. Με τον ροοστάτη Opacity της παλέτας Layers μπορούμε να κάνουμε το κείμενο περισσότερο ή λιγότερο διαφανές και μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την πτυσσόμενη λίστα των καταστάσεων ανάμιξης

για να αναμίξουμε το κείμενο με τις στρώσεις που βρίσκονται από κάτω.

Με το εργαλείο μάσκας κειμένου, το κείμενο δημιουργείται σαν περίγραμμα επιλογής, που λειτουργεί παρόμοια μ' οποιοδήποτε άλλο εργαλείο επιλογής και μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε για να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε στοιχεία από ένα συγκεκριμένο περίγραμμα επιλογής.

Σ' ένα υπάρχον εργαλείο επιλογής, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το πλήκτρο Shift και το εργαλείο μάσκας κειμένου για να προσθέσουμε στην υπάρχουσα επιλογή περιγράμματα με σχήμα χαρακτήρων, το πλήκτρο Alt για να αφαιρέσουμε από την υπάρχουσα επιλογή περιγράμματα με σχήμα χαρακτήρων και τα πλήκτρα Shift+Alt για να βρούμε την τομή ανάμεσα στην επιλογή κειμένου και στην υπάρχουσα επιλογή.

Αν θέλουμε τα γράμματα να είναι αδιαφανή, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το κανονικό εργαλείο κειμένου, ενώ αν χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο μάσκας κειμένου, θα πρέπει μετά να δώσουμε την εντολή *Stroke...* του μενού **Edit** για να δημιουργηθεί ένα περίγραμμα. Με τα πλήκτρα Alt+ Backspace μπορούμε να γεμίσουμε το περίγραμμα επιλογής κειμένου με το χρώμα προσκηνίου.

Δεν θα πρέπει να ξεχνάμε τη βασική διαφορά ανάμεσα στα δύο εργαλεία δημιουργίας κειμένου : το ένα δημιουργεί πάνω σε νέα στρώση χαρακτήρες με το χρώμα προσκηνίου, ενώ το άλλο εμφανίζει απλώς ένα περίγραμμα επιλογής με τη μορφή χαρακτήρων. Είναι καλή τακτική να δημιουργούμε μια νέα στρώση πριν χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο μάσκας κειμένου.

Αφού επιλέξουμε ένα από τα εργαλεία εισαγωγής κειμένου και κάνουμε κλικ σε κάποιο σημείο της εικόνας, το PhotoShop θα τοποθετήσει το κείμενο στο σημείο όπου κάναμε κλικ, αλλά πρώτα εμφανίζει το πλαίσιο διαλόγου *Type Tool*, όπου μπορούμε να γράψουμε το κείμενο που θέλουμε και να το μορφοποιήσουμε πριν το εισάγουμε οριστικά στην εικόνα.

Αφού εισάγουμε το κείμενο στην εικόνα, μπορούμε να το μετακινήσουμε με το εργαλείο μετακίνησης ή με τα βελάκια, όπως θα μετακινούσαμε οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο σε μια στρώση. Για να μετακινήσουμε ένα περίγραμμα επιλογής κειμένου που το

δημιουργήσαμε με το εργαλείο μάσκας κειμένου, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο αυτό ή κάποιο από τα εργαλεία επιλογής, αφού όμως πρώτα ο δείκτης του ποντικιού πάρει το κατάλληλο σχήμα. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και τα βελάκια.

Αν σύρουμε το κείμενο με το εργαλείο μετακίνησης και κρατάμε ταυτόχρονα πατημένο και το πλήκτρο Alt, το κείμενο θα κλωνοποιηθεί. Με τα πλήκτρα Alt+Backspace μπορούμε να γεμίσουμε το κείμενο με το χρώμα προσκηνίου και με τα πλήκτρα Control+Backspace μπορούμε να γεμίσουμε το κείμενο με το χρώμα παρασκηνίου.

Για να επεξεργαστούμε ένα κείμενο που έχουμε ήδη εισάγει στην εικόνα, κάνουμε πρώτα ενεργή τη στρώση που το περιέχει και κάνουμε κλικ πάνω του για να εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου Type Tool.

## Τα Φίλτρα (Filters) του PhotoShop

Τα φίλτρα του PhotoShop κάνουν μια λειτουργία ανάλογη μ' αυτή των φωτογραφικών φίλτρων : φιλτράρουν ή διαθλούν το φως, με αποτέλεσμα να τροποποιούν την εικόνα. Όλα τα φίλτρα του PhotoShop βρίσκονται στο μενού **Filter** και μπορούμε να ακυρώσουμε (αναιρέσουμε) αμέσως τη χρήση κάποιου φίλτρου, αν το αποτέλεσμα δεν μας αρέσει.

Μπορούμε να δούμε προκαταβολικά (σε προεπισκόπηση) τα αποτελέσματα των πιο βασικών φίλτρων και μπορούμε να εφαρμόσουμε πολλά φίλτρα στη σειρά ή και να χρησιμοποιήσουμε το ίδιο φίλτρο πολλές φορές.

Όταν είναι επιλεγμένο κάποιο τμήμα της εικόνας, το φίλτρο επιδρά μόνο στην επιλεγμένη περιοχή, ενώ όταν δεν είναι επιλεγμένο κάποιο τμήμα της εικόνας, το φίλτρο επιδρά σ' ολόκληρη την εικόνα.

Για να δημιουργήσουμε ομαλές μεταβάσεις μεταξύ των φιλτραρισμένων και των αφιλτράριστων περιοχών μιας εικόνας, μπορούμε να θολώσουμε το περίγραμμα επιλογής με την εντολή **Feather...** του μενού **Select**. Για να εφαρμόσουμε ξανά το τελευταίο φίλτρο, μπορούμε να επιλέξουμε **Last Filter** από το μενού **Filter**.

Για να αναμιξούμε μια φιλτραρισμένη εικόνα με την αφιλτράριστη αρχική εικόνα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την εντολή *Fade...* από το μενού **Filter**. Στο πλαίσιο διαλόγου *Fade* μπορούμε να ρυθμίσουμε την αδιαφάνεια με τον ροοστάτη (πλαίσιο κειμένου) *Opacity* και τον τρόπο ανάμιξης από την πτυσσόμενη λίστα *Mode*. Για να βλέπουμε το αποτέλεσμα της εφαρμογής του φίλτρου σε προεπισκόπηση, πρέπει να είναι επιλεγμένο το πλαίσιο ελέγχου *Preview*. Η εντολή αυτή πρέπει να χρησιμοποιείται αμέσως μετά την εφαρμογή του φίλτρου.

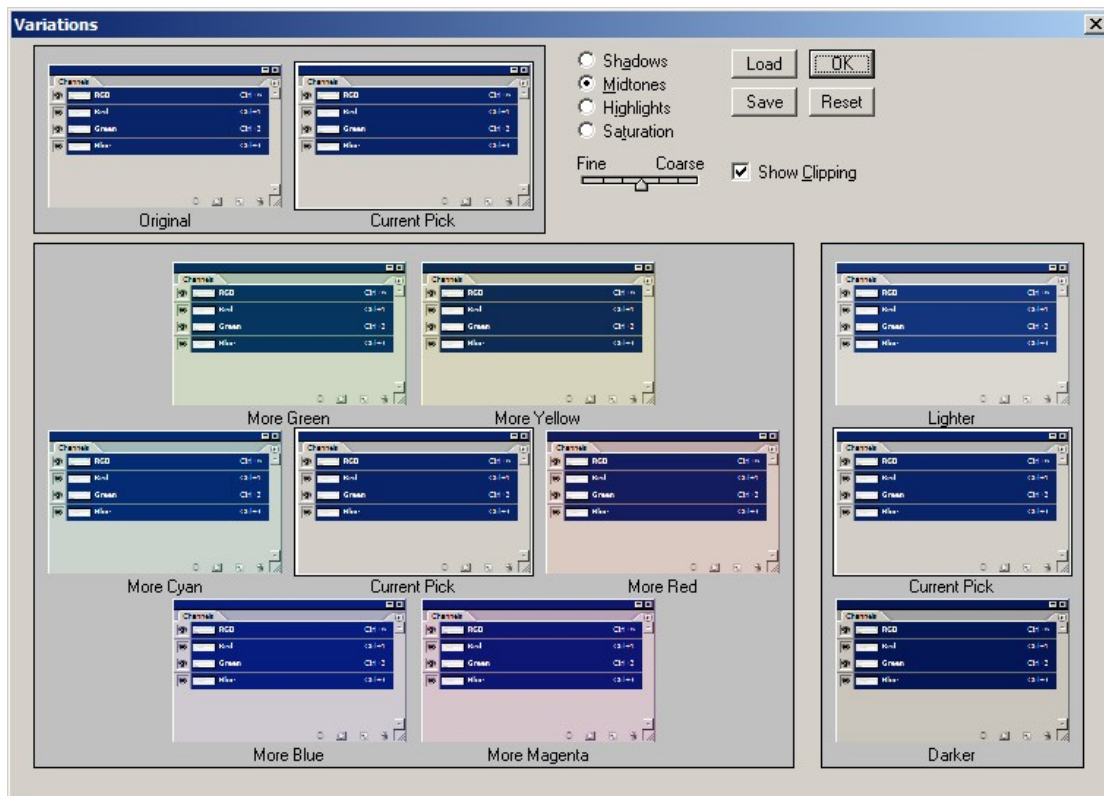
Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι η πραγματική ομορφιά των φίλτρων του PhotoShop βρίσκεται στον συνδυασμό και την εφαρμογή τους σε μικρά, επιλεγμένα τμήματα της εικόνας.

## Οι Διορθώσεις Χρωμάτων

Οι εντολές για διόρθωση χρωμάτων βρίσκονται στο υπομενού *Adjust* του μενού **Image** και οι βασικότερες είναι οι εξής τρεις : *Levels...*, *Auto Levels* και *Variations...* Με την εντολή *Auto Levels* μπορούμε να διορθώσουμε αυτόματα την αντίθεση μιας εικόνας. Το PhotoShop μετατρέπει αυτόματα το πιο ανοικτό γκριζο σε λευκό και το πιο σκούρο γκριζο σε μαύρο και "απλώνει" τα ενδιάμεσα χρώματα.

Επειδή η εντολή *Auto Levels* δεν δίνει πάντα τα αναμενόμενα αποτελέσματα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την εντολή *Levels* για να ρυθμίσουμε τα σκούρα και τα ανοικτά χρώματα καθώς και τα μεσαία γκριζα χρώματα.

Η εντολή *Variations* προορίζεται ειδικά για τη διόρθωση έγχρωμων εικόνων. Μπορούμε να αυξομειώσουμε την ένταση των χρωμάτων ή να εφαρμόσουμε μια χρωματική απόχρωση στην εικόνα για να αφαιρέσουμε κάποια υπερβολική δόση χρώματος.



Εικόνα 7: Variations

## Σύντομη Επισκόπηση των Λειτουργιών του Photoshop

Για να κρύβουμε προσωρινά και να εμφανίζουμε την εργαλειοθήκη, τη γραμμή κατάστασης και όλες τις παλέτες, πατάμε το πλήκτρο **Tab**. Για να κρύψουμε μόνο τις παλέτες, πατάμε τα πλήκτρα **Shift+Tab**. Με το πλήκτρο F5 κρύβουμε και εμφανίζουμε την παλέτα Brushes, με το F6 την παλέτα Color, με το F7 την παλέτα Layers και με το F8 τις παλέτες Info, Options και Navigator.

Αν κρατήσουμε πατημένο το πλήκτρο διαστήματος (Spacebar), ο δείκτης του ποντικιού παίρνει το σχήμα παλάμης και μπορούμε να μετακινήσουμε την εικόνα μέσα στο παράθυρό της.

Για να μεγεθύνουμε την εικόνα, κρατάμε πατημένα τα πλήκτρα Control και Spacebar και κάνουμε κλικ μέσα στην εικόνα, ενώ για να σμικρύνουμε την εικόνα, κρατάμε πατημένα τα πλήκτρα Alt και Spacebar και κάνουμε κλικ μέσα στην εικόνα. Για να μεγεθύνουμε ένα συγκεκριμένο κομμάτι μιας εικόνας, σύρουμε με το ποντίκι έχοντας ταυτόχρονα πατημένα τα πλήκτρα Control και Spacebar.

Για μεγέθυνση και σμίκρυνση της εικόνας μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και τους συνδυασμούς πλήκτρων Control++ και Control+- αντίστοιχα. Για να μεγεθύνουμε την εικόνα ώστε να καταλαμβάνει ολόκληρο το παράθυρό της, μπορούμε να κάνουμε διπλό κλικ στο εικονίδιο του χεριού στην εργαλειοθήκη ή να πατήσουμε τα πλήκτρα Control+0.

Για να επαναφέρουμε μια εικόνα στον συντελεστή μεγέθυνσης 100%, μπορούμε να κάνουμε διπλό κλικ στο εικονίδιο zoom ή να πατήσουμε τα πλήκτρα Alt+Control+0.

Για να δημιουργήσουμε μια ευθεία γραμμή με οποιοδήποτε από τα εργαλεία βαφής ή επεξεργασίας, πατάμε στη μια άκρη της γραμμής και με κρατημένο το πλήκτρο Shift πατάμε στην άλλη άκρη.

Για να προσθέσουμε μια περιοχή σε μια ήδη επιλεγμένη περιοχή, κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Shift και σύρουμε γύρω από τη νέα περιοχή με κάποιο εργαλείο λάσο ή κορνίζας ή πατάμε με το μαγικό ραβδάκι. Μπορούμε επίσης να επιλέξουμε την εντολή *Color Range...* από το μενού **Select**.

Για να αφαιρέσουμε μια περιοχή από μια ήδη επιλεγμένη περιοχή, κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Alt και σύρουμε γύρω από τη νέα περιοχή με κάποιο εργαλείο λάσο ή κορνίζας ή πατάμε με το μαγικό ραβδάκι. Μπορούμε επίσης να επιλέξουμε την εντολή *Color Range...* από το μενού **Select**.

Για να επιλεγεί η τομή μιας περιοχής με μια ήδη επιλεγμένη περιοχή, κρατάμε πατημένο τα πλήκτρα Shift και Alt και σύρουμε γύρω από τη νέα περιοχή με κάποιο εργαλείο λάσο ή κορνίζας ή πατάμε με το μαγικό ραβδάκι.

Για να γεμίσουμε μια επιλεγμένη περιοχή με το χρώμα φόντου, πατάμε τα πλήκτρα Control+Backspace, ενώ για να την γεμίσουμε με το χρώμα προσκηνίου, πατάμε τα πλήκτρα Alt+Backspace. Με πάτημα των πλήκτρων Shift+Backspace εμφανίζεται το πλαίσιο διαλόγου Fill, στο οποίο έχουμε πολλές επιλογές για το γέμισμα μιας επιλεγμένης περιοχής.

Για να κάνουμε ενεργή τη στρώση που ανήκει ένα κομμάτι της εικόνας, κάνουμε δεξί κλικ πάνω του κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Alt και έχοντας επιλεγμένο το εργαλείο μετακίνησης. Για να δημιουργήσουμε ένα περίγραμμα επιλογής γύρω από τα περιεχόμενα

μιας στρώσης, κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Control και πατάμε στο όνομα της στρώσης στην παλέτα Layers.

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο μετακίνησης για να μετακινούμε επιλογές και στρώσεις. Για να μετακινήσουμε μια επιλεγμένη περιοχή κατά ένα pixel, χρησιμοποιούμε τα βελάκια του πληκτρολογίου, με επιλεγμένο πάντα το εργαλείο μετακίνησης, ενώ για να την μετακινήσουμε κατά 10 pixels, κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Shift και χρησιμοποιούμε τα βελάκια.

Για να κλωνίσουμε (αντιγράψουμε) μια επιλεγμένη περιοχή και να μετακινήσουμε τον κλώνο, κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Alt και σύρουμε την περιοχή με το εργαλείο μετακίνησης. Για να την μετακινήσουμε κατά 1 ή 10 pixels αντίστοιχα, χρησιμοποιούμε ακόμη και τα βελάκια ή το πλήκτρο Shift.

Για να μεταφέρουμε ένα περίγραμμα επιλογής χωρίς να μετακινήσουμε ο,τιδήποτε υπάρχει μέσα στην επιλεγμένη περιοχή, το σύρουμε με κάποιο εργαλείο κορνίζας ή λάσο ή με το μαγικό ραβδάκι, αφού ο δείκτης του ποντικιού έχει πάρει το κατάλληλο σχήμα. Με τα βελάκια και με το πλήκτρο Shift μπορούμε να το μετακινήσουμε κατά 1 και 10 pixels αντίστοιχα.

## **Σύνθεση Φωτογραφιών με τη χρήση των Layer Masks**

Το layer mask ενός layer, μας επιτρέπει να ελέγχουμε το βαθμό διαφάνειας σε κάθε σημείο του.

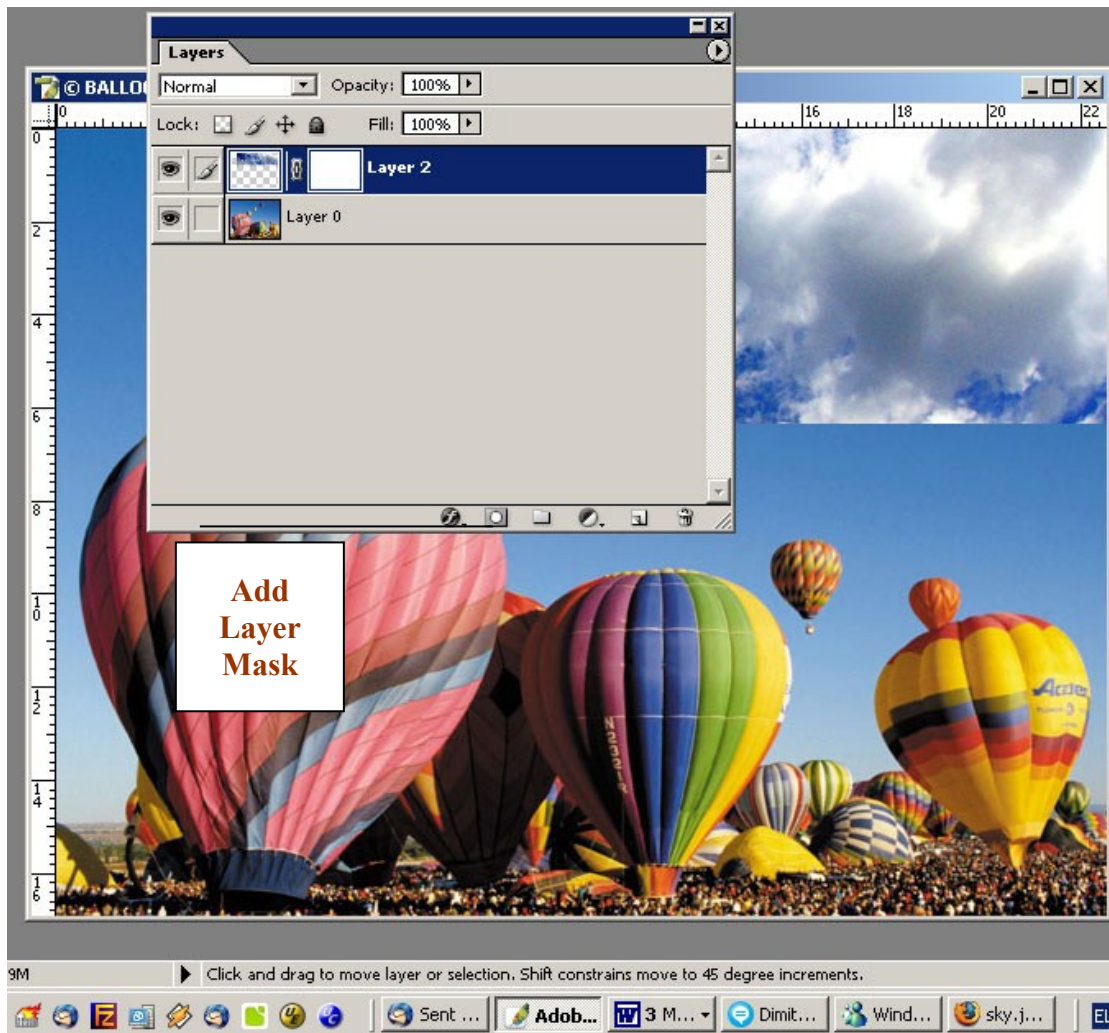
Είναι ένα ειδικό layer βάθους μόνο 8 bit που κρατούν το alpha channel, ή με άλλα λόγια την πληροφορία του πόσο διαφανές είναι το κάθε pixel στο αρχικό layer.

Στο επίπεδο ενός layer mask μιλάμε για λευκό, μαύρο και αποχρώσεις του γκρι (καθώς το βάθος είναι 8 bit).

Το μαύρο αντιστοιχεί σε 100% διαφάνεια των αντίστοιχων σημείων του αρχικού layer, το λευκό σε μηδενική διαφάνεια, και οι ενδιάμεσοι τόνοι σε ανάλογα επίπεδα διαφάνειας.

Σημειώνεται ότι δεν μπορούμε να αλλάξουμε τη διαφάνεια σε ένα background ή κλειδωμένο layer.

Παίρνουμε τις παρακάτω φωτογραφίες και τις εισάγουμε στο καμβά:



Στη συνέχεια από το παράθυρο layers, επιλέγουμε το εικονίδιο Add Layer Mask, όπως ακριβώς εμφανίζεται στην παραπάνω εικόνα. Στη συνέχεια, επιλέγουμε από την γραμμή μενού Select και ακολούθως την εντολή Load Selection.

Επόμενο βήμα είναι από την εργαλειοθήκη να επιλέξουμε το εργαλείο Ντεγκραντέ. Σύρουμε με το ντεγκραντέ δημιουργώντας μία διαφάνεια.



**Εικόνα 8: Τμήμα Σύνθεσης Φωτογραφιών**

# Τεχνικές Μέσα στο Photoshop

## Ζωγραφισμένο Ταμπλό

### Προκαταρκτικό Στάδιο Α

#### 1. Βαθμωτές Επιλογές Διόρθωσης...

Κάνε κλικ στο κουμπί Edit... του Εργαλείου Βαθμωτής Κλίμακας (Gradient Tool) της παλέτας Επιλογών (Options Palette) για να φανεί στην οθόνη το Gradient Editor όπως παρακάτω. <Εικόνα: Blue Arrow Gradient>

#### 2. Διορθωτής Βαθμωτής Κλίμακας(Gradient Editor)



Ο "Gradient Editor" επιτρέπει τη δημιουργία νέων κλιμάκων ή ζητάει βαθμωτές κλίμακες από τη λίστα "Gradient List".

#### 3. Περιγραφικά Μέρη

**Ρύθμιση:** Το χρώμα θα προστεθεί συγχρόνως με το ενεργό χρώμα πάνω στη βαθμωτή κλίμακα. Είναι το προκαθορισμένο φόντο. Η διαφάνεια θα προσθέσει στη βαθμωτή κλίμακα ένα πολύ δυνατό χαρακτηριστικό.

**Δείκτης Χρώματος:** Οι τετράγωνοι επιλογείς χρώματος μαζί με την επιλογή των τριγώνων καλυμμάτων σε οδηγούν στο δεσμό χρωμάτων. Μπορούν να αλλάξουν χρώμα, να μετακινηθούν, να σβηστούν ή να προστεθεί σε αυτά ένα καινούργιο χρώμα.



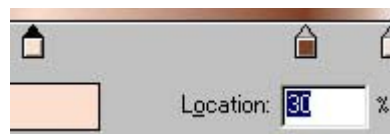
- Επιλογείς Χρωμάτων: Αυτοί είναι κουμπιά και ένα κουτί στην κάτω αριστερή γωνία. Επιτρέπουν γρήγορη πρόσβαση στα εξής:



- Αριστερό Κουμπί: Υπάρχον Ενεργό Χρώμα. Κουμπί "F": Μπροστινό Χρώμα. Κουμπί "B": Χρώμα Υπόβαθρου. Δεξί Κουμπί: Η βάση του "Επιλογέα Χρώματος(Color Picker)".

#### 4. Color Indicator Location

Η "Περιοχή(Location)" δείχνει ότι το υπάρχον χρώμα είναι εγκαταστημένο με κλίση 30%. Το "μηδενικό σημείο(zero point)" βρίσκεται στο αριστερό άκρο. Τις περισσότερες φορές η συγκεκριμένη πληροφορία είναι ανούσια.



#### Προκαταρκτικό Στάδιο Β

##### 1. Γρήγορο Ύψος



Ρύθμισε το χρώμα του Μπροστινού Μέρους(foreground) στο H: 211, S: 72 και B: 100%.

Ρύθμισε το χρώμα του Υπόβαθρου(background) στο H: 211, S: 72, και B: 40%. Το δείγμα από το ομοίωμα του Toolbox δείχνει τα σωστά χρώματα.

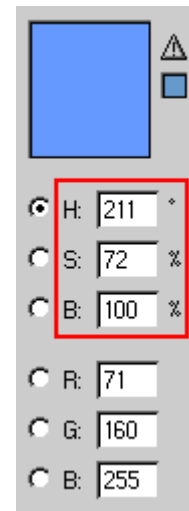
Αν αυτές οι οδηγίες είναι ελλιπείς, τα παρακάτω θα σε ξεναγήσουν στη διαδικασία. Αλλιώς παρέληψε το βήμα 2.

##### 2. Η βήμα προς βήμα Μέθοδος

- Χρώμα Μπροστινού Μέρους: Κάνε κλικ στο "κουτί χρώματος(color box)" Foreground της Εργαλειοθήκης(Toolbox). Αυτό θα κάνει τον Color Picker να φαίνεται στα δεξιά της οθόνης

Αυτό το δείγμα είναι αυστηρά φτιαγμένο για σχέδιο και για τη θεώρηση του μεγέθους του αρχείου.

Επιλογέας Χρώματος: Αντιγράφει τις τιμές που φαίνονται στο σχήμα στα δεξιά.  
 Ρύθμισε τις Τιμές Απόχρωσης στους 211 βαθμούς.  
 Θέσε τις τιμές κορεσμού στο 72%. Θέσε τιμή Φωτεινότητας 100%.



RGB: Αυτές οι τιμές αλλάζουν αυτόματα

- Χρώμα Υπόβαθρου: Είναι 60% σκοτεινότερο.  
 Η τιμή Φωτεινότητας αλλάζει κατά 40%.

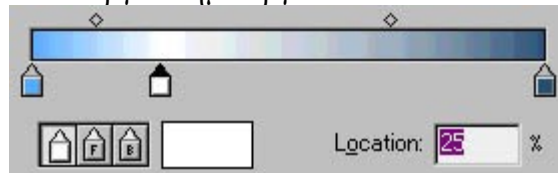
### 3. Δημιούργησε μια συνηθισμένη Blue Gradient



Ξεκίνα με το προεγκαταστημένο Copper και μετέτρεψέ το σε ένα.

- **Γρήγορο Ίχνος**
- άλλαξε το ενεργό χρώμα από cream σε άσπρο.
- Μετακίνησε τη θέση του στα αριστερά από 30% σε 25%.
- Σβήσε το σκούρο καφέ "Color Indicator Tab" στα δεξιά σέρνοντάς στο προς τα κάτω".
- άλλαξε το αριστερό Tab στο χρώμα του μπροστινού μέρους και το δεξί Tab στο χρώμα του υπόβαθρου".

Καινούργια Δημιουργία 3-tab Blue Gradient.



Συνέχισε και προχώρα βήμα βήμα.

#### Η Μέθοδος Βήμα προς Βήμα

- Κάνε κλικ στο "Color Selector" **F** (Foreground χρώμα).
- Κάνε κλικ στην ετικέτα "Color Indicator" πάνω στο αριστερό άκρο αλλάζοντας την αριστερή πλευρά σε ανοιχτό μπλε.
- Κάνε κλικ στο "Color Selector" **B** (Background χρώμα).

- Κάνε κλικ στην ετικέτα "Color Indicator" στο δεξιό άκρο αλλάζοντας τη δεξιά πλευρά σε σκούρο μπλε.
- Κάνε κλικ στο κρεμ "Color Indicator" *tab*.
- Κάνε κλικ στο "Color Select". Κάνε κλικ στον Επιλογή Χρώματος F (Χρώμα Μπροστινού Μέρους).
- Κάνε κλικ στο Δείκτη Χρώματος *tab* που βρίσκεται στην αριστερή άκρη γυρνώντας την αριστερή πλευρά σε φωτεινό μπλε.
- Κάνε κλικ στον Επιλογή Χρώματος (Color Selector) B (Χρώμα Υπόβαθρου).
- Κάνε κλικ στο "Color Indicator" *tab* στη δεξιά άκρη γυρνώντας την δεξιά πλευρά σε σκούρο μπλε.
- Κάνε κλικ στην *cream* ετικέτα "Color Indicator".
- Κάνε κλικ στο κουτί "Color Selector" *box* (Color Picker Launcher).

Η ασχολία με το "Color Picker" είναι εντυπωσιακή.

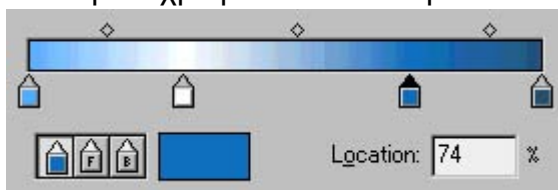
- άλλαξε τις τιμές S: και B: αλλάζουν από *cream* χρώμα σε άσπρο.
- Πάρε και μετακίνησε την άσπρη δεσμίδα που βρίσκεται στα αριστερά από τη "Location:" 30% σε 25%.
- άλλαξε τις τιμές των S: και B: αλλάζοντας το κρεμ χρώμα σε άσπρο.
- Μετακίνησε το άσπρο τμήμα αριστερά από το "Location:" από 30% σε 25%.
- Κάνε κλικ στη σκοτεινότερη ετικέτα και κάνε κλικ στο πλαίσιο "Color Selector" (Color Picker Launcher).
- Η τιμή του H: 211, S: 95, και B: 70 (σκούρο μπλε).
- άλλαξε τις θέσεις από 84% σε 74%.

---

### Τα Τελικά Βήματα

#### 1. Το Αποτέλεσμα

Καταλήξαμε μετά τη βήμα προς βήμα μέθοδο σε ένα κλιμακωτό πίνακα τεσσάρων χρωμάτων Scroll and .



Κάνε κλικ στο κουμπί "Save..." για να το προσθέσεις στη "Gradient List". Ονόμασέ το *Tutorial Blue*.

#### 2. Επαναεφαρμογή της κλίμακας

Πήγαινε στο πρωτότυπο στρώμα "Corel Shape" . Αν η επιλογή απορριφθεί, επέλεξε το ξανά κάνοντας load στο "Full Size Mask".

Select > Load Selection...[Κανάλι](#): Επέλεξε τη *Full Size Mask* από την drop-down λίστα.



- Κάνε κλικ στο κουμπί New [Layer](#) για να δημιουργήσεις ένα νέο στρώμα.
- Εφάρμοσε την *Tutorial Blue* κλίμακα χρησιμοποιώντας το πρωτότυπο "A to B" spread.

Το κλιμακωτό αποτέλεσμα πρέπει να μοιάζει με το παραπάνω.

### 3. Σημείωση σχετικά με την επιδίωξή μας

Η τεχνική under painting δε χρειάζεται ένα συγκεκριμένο γραφικό περίγραμμα.

---

## Παράδειγμα Προετοιμασίας Rainbow Πρόσοψης

Αυτός ο τομέας θα σε οδηγήσει από την προηγούμενη δημιουργία "[Under Painting](#)" σε ένα τρισδιάστατο έγχρωμο στάδιο.

---

### 1...Αντέγραψε την Ασφάλεια (Duplicate Safeguard)

Αντέγραψε την κύρια εικόνα για ασφάλεια, για να συγκρίνεις, καθώς και για γρήγορη πρόσβαση.

Το νέο στρώμα του υπόβαθρου που αντιγράψαμε γίνεται το νέο στρώμα εργασίας "Work Layer.

### 2...Άλλαξε το Κοντράστ της Εικόνας .

- Άλλαξε την τιμή του κοντράστ σε -31.

### 3...Πρόσθεση Ήχου (Add Noise)

- Σταθερή τιμή ρύθμισης (17).

### 4...Πρόσθεσε το 3D (Bas Relief)

- Ρύθμισε το [color](#) του μπροστινού μέρους σε μαύρο και του υπόβαθρου σε άσπρο.(default state)

### 5...Φωτεινότητα και Προεπισκόπηση

- Εξαλοίφω την σημειωμένη πορεία των επιλογών προς τα έξω(Ctrl+D). Πρόσθεσε ένα μαύρο υπόβαθρο πίσω από το τρισδιάστατο σχήμα. Πρόσθεσε ένα νέο [layer](#) (κάνε κλικ στο "Create New Layer").
- Μετακίνησε το νέο στρώμα κάτω από το στρώμα του 3d σχήματος("σύρε" προς τη θέση του νέου στρώματος). Επέλεξε το εισαγόμενο στρώμα (Ctrl+A). Γέμισέ το με μαύρο (Edit > Fill...

Χρησιμοποίησε: Μαύρο).

- Δώσε Φως στο Σχήμα (Image > Adjust > Brightness/Contrast...)
  - Η Λαμπερότητα στο (+16). Το κοντράστ στο (-7).

### 6... Χρωματισμός

Πρόσθεσε Χρώμα (Image > Adjust > Hue / Saturation...)

- Ελέγχουμε τον επιλεγμένο χρωματισμένο. Ελέγχουμε την επιλεγμένη προεπισκόπηση. Η Απόχρωση στην τιμική (-133). Ο Κορεσμός (Saturation) στο (40).

### 7...Αλλαγή Ονόματος (Rename)

- Κάνω διπλό κλικ στο Στρώμα Εργασίας("Work Layer"). "Το κουτί διαλόγου ανοίγει το Layer Options". Μετονόμασε το αντιγραμμένο υπόβαθρο για να το χρωματίσεις.
- 

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΣΟΨΗΣ ΟΥΡΑΝΙΟΥ ΤΟΞΟΥ

*Συνεχίζουμε να εργαζόμαστε με το αρχείο που δημιουργήσαμε προηγούμενα.*

### 1...Συστέλλω και καλύπτω τη Μάσκα πλήρους μεγέθους

- Σβήνω τα έγχρωμα και τα μαύρα στρώματα.

- Πατάω στο στρώμα του υπόβαθρου. Πατάω στην εικόνα του νέου στρώματος. Αλλάζω το όνομα της πρόσοψης ουράνιου τόξου. Επιλέγω. Μετατρέπω. Συστέλλω. Επιλέγω. Καλύπτω.



- Ενδεικτικό δείγμα της μάσκας συστολής

## 2...Νέα πρόσοψη ουράνιου τόξου με γέμισμα φάσματος

- Επιλέγουμε το [Gradient Tool](#) από το [Toolbox](#).
  - Επιλέγουμε το φάσμα κλίσης από την λίστα παλέτας από τα εργαλεία φάσματος.
- 
- Εφαρμόζουμε το φάσμα στην επιλογή της πρόσοψης του ουράνιου τόξου, από κάτω αριστερά προς πάνω δεξιά (εξάπλωση A προς B ).



## 3...Το κάνουμε να μοιάζει πιο πολύ στο διπλανό δείγμα

- Εκθέτω μαζί τα έγχρωμα και τα μαύρα στρώματα. Μετακινώ και τα έγχρωμα και τα μαύρα στρώματα δίπλα στο στρώμα πρόσοψης ουράνιου τόξου.

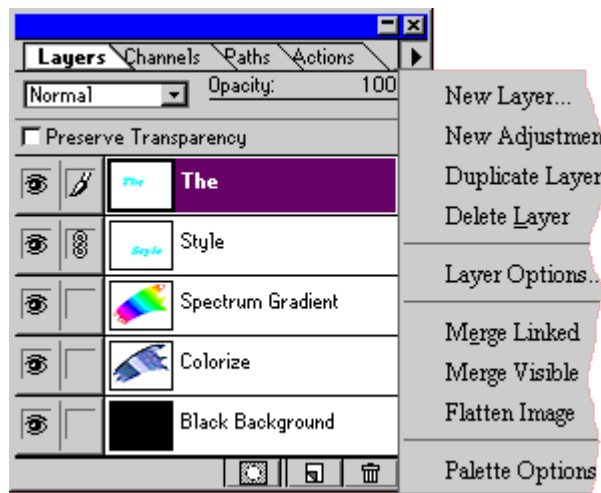


## Κείμενο Logo σε 3d μορφή

### 1... **Layers** Flyout Επιλογές

Έχω πρόσβαση στο flyout κάνοντας κλικ πάνω σε ένα μαύρο τρίγωνο στην πάνω δεξιά γωνία της παλέτας περιοχής τίτλου όπως στο σχήμα.

Η εικόνα αλυσίδα δείχνει ότι το στρώμα είναι συνδεδεμένο με το στρώμα του Style.



### 2...Ενώνω τα στρώματα για να δημιουργήσω ένα νέο στρώμα Πρόσοψης Κειμένου

- Κάνε κλικ στην επιλογή Merge Linked η οποία θα ενώσει το The και το Style μέσα στο στρώμα
- Βάλε νέα ετικέτα στο στρώμα Text Face.

### 3...Δημιουργία της Σκιάς Κειμένου (Text Shadow) και των Υπερφωτισμένων Στρωμάτων (Highlight Layers)

- Αντέγραψε το Text Face δύο φορές
- Μετονόμασε την πρώτη κópια σε σκιά
- Μετονόμασε τη δεύτερη κópια σε Highlight
- Κάνε κλικ και μετακίνησε το Text Face Layer πάνω από τα στρώματα αντιγραφής.



- Επιβεβαίωσε ότι το τεστ μοιάζει με το σχήμα μου

### 4...Δημιουργία της Σκιάς Κειμένου (Text Shadow) και των Υπερφωτισμένων Στρωμάτων (Highlight Layers)

- ...Σκουραίνοντας το Στρώμα Σκιάς
- Σκουραίνω το στρώμα (Image > Adjust > Hue/Saturation...)
- Έλεγχος: Επιλογή Χρωματισμού . •Απόχρωση: -148, Μπλε. •Φωτισμός: -79, Πολύ Σκοτεινό

### 5...Φωτίζοντας το Υπερφωτισμένο Στρώμα

- Επιλέγω το Υπερφωτισμένο Στρώμα κάνοντας κλικ πάνω σε αυτό.

- Φωτίζω το στρώμα (Image > Adjust > Hue/Saturation...)
- Έλεγχος : Επιλογή Χρωματισμού. • Απόχρωση: -148, Μπλε.
- Φωτεινότητα: +83, Πολύ Λαμπερό

---

### 6...Τοποθετώ το Highlight και το Shadow σε θέση

- Μεταφέρω το Highlight πάνω και αριστερά κατά μία θέση κάθε φορά (Ctrl + το πάνω βέλος, Ctrl + το αριστερό βέλος). Μετακίνησε τη Shadow κάτω και δεξιά κατά μια θέση κάθε φορά (Ctrl + το κάτω βέλος, Ctrl + το δεξί βέλος).

---

### 7...Η Αλλαγή Κατεύθυνσης του Φωτισμού



Άλλαξα σκόπιμα τη διεύθυνση του φωτισμού μέσα σε ένα στοιχείο του μπροστινού κειμένου

Η αλλαγή της διεύθυνσης φωτισμού μπορεί μερικές φορές να μας βοηθήσει να προσθέσουμε την "οφθαλμαπάτη της έντασης".

---

### 8...Ακόμα δεν είναι έτοιμο

Ποιες είναι οι επιλογές μου...

- Άλλαξε το χρώμα του κειμένου
- Μαύρισε τη σκιά του κειμένου.
- Φώτεισε το κείμενο που έχει υψηλό φως
- Σκοτείνιασε το φάσμα προσώπου
- Επαναχρωμάτισε το φάσμα προσώπου
- Θόλωσε το υπόβαθρο

---

### 9...Η Συνταγή Λύσης



- Μειώνω το στρώμα κλίμακας φάσματος θέτοντας τη θαμπάδα στο 91% και επιτρέποντας το [Under Painting](#) να φαίνεται λίγο. .
- Κάνε το Highlight κείμενο άσπρο (Image > Adjust > Brightness στην τιμή +100).
- Κάνε το Shadow κείμενο μαύρο (Image > Adjust > Brightness σε τιμή -100).

• Άλλαξε το Face χρώμα (Image > Adjust > Hue σε τιμή 132 και Light σε τιμή +13)

• Δώσε Gaussian Blur στο highlight κείμενο ([Filter](#) > Blur > Gaussian Blur...)

- Έλεγε την επιλεγμένη προεπισκόπηση.
- Ανάθεσε στην ακτίνα τιμή 5 εικονοστοιχεία που αποτελεί μια ένδειξη απαλότητας.

---

### 10...Η τελική φάση

- Επέλεξε στρώμα φάσμα κλίμακας •Μαύρισε και χαμήλωσε το κοντράστ λίγο (Image > Mode > Brightness/Contrast...)  
•Τιμή Φωτεινότητας -29 • Τιμή Κοντράσς -12  
•Τελικώς χρησιμοποιείτε η μη σχηματοποιημένη μάσκα (Filter > Sharpen > Unsharp Mask).  
•Το Amount στην τιμή 70%. •Το Radius στην τιμή 3.2 εικονοστοιχείων •Το Threshold στην τιμή 0, default
- 

### 11...Το Αποτέλεσμα

Final Comp



- Η διαφορά είναι λογική αλλά το Final Comp είναι καλύτερο. Η κύρια αλλαγή μπορεί να φανεί εύκολα στην πάνω δεξιά γωνία.

•Βρίσκω την απαλότητα στη δεξιά πάνω γωνία υπερβολική. Η απαλή φωτεινότητα δε χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή.

---

## ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΟΦΘΑΛΜΑΠΑΤΗ

### 1..Το αυθεντικό είδωλο σε Logo του Renton.

Αυτό το είδωλο σε Logo δημιουργήθηκε για ένα εκτυπωτικό project. Η καλλιτεχνική εργασία ήταν μεγαλύτερη και πιο χρονοβόρα.Δημιουργήθηκε για να εργαστούμε με το Photoshop και είναι πολύ καλό αλλά όχι τέλειο.



Αυτό το είδωλο έχασε την καθαρότητα και την λάμψη του μέσα στη διαδικασία του Photoshop.

Επίσης, ο μεγάλος βαθμός της συμπίεσης από το JPEG προσθέτει φωτεινότητα σε αυτό το είδωλο των 16KB.

#### **Η αποδειγμένη από τον Renton Logo**

Αυτό το αρχείο του Photoshop έχει ξαναδουλευτεί χωρίς να αυξάνεται το κριτικό μεγεθός του.

Αυτό το είδωλο είναι 1 KB μικρότερο από το αυθεντικό αρχείο δίπλα.



### **3...Η βάση του background και το στρίψιμο της πρόσοψης ουράνιου τόξου.**

- Η βάση του υπόβαθρου και η πρόσοψη ουράνιου τόξου έχουν γίνει λαμπερότερα. Χρειάζεται προσοχή εδώ γιατί η λάμψη προσθέτει μέγεθος στο αρχείο.
  - Έλεγε την προηγούμενη ενεργοποίηση. Ποσότητα ομάδας περίπου 65 τοίς εκατό. Μέγεθος ακτίνας 5 εικονοστοιχεία. Μέγεθος πύλης 1 επίπεδο.
  - Ενεργοποίησε το στρώμα πρόσοψης ουράνιου τόξου. Δώσε περισσότερη λάμψη στο στρώμα.
  - Έλεγε την προηγούμενη ενεργοποίηση. Ποσότητα ομάδας 35 τοίς εκατό. Μέγεθος ακτίνας 7 εικονοστοιχεία. Μέγεθος πύλης 1 επίπεδο.

### **4...Το πιο προφανές εγχειρίδιο "στριψίματος".**

- Μόνο μια απλή μαύρη σκιά στο στρώμα έχει προστεθεί.
  - Αντιγράψω το στρώμα.
  - Το σέρνω σε μια νέα εικόνα στρώματος
  - Το μαυρίζω. (Ctrl+"U").
  - Φωτεινότητα: -100

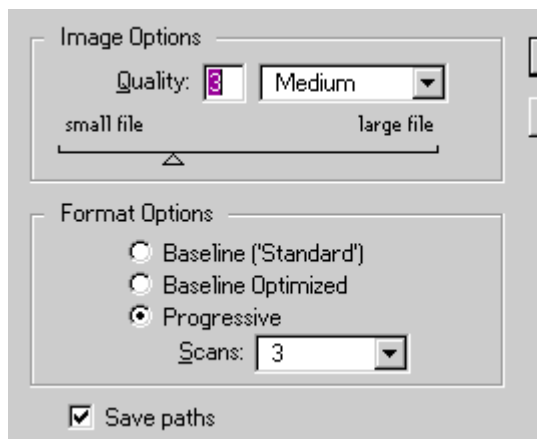
- Μεταφορά ένα κλικ πάνω και ένα κλικ προς τα αριστερά.

---

## ΜΟΡΦΟΠΟΙΗΣΗ ΑΡΧΕΙΟΥ

Το χαρακτηριστικό τεχνούργημα της συμπίεσης JPEG μπορεί να φανεί στο αποδεδειγμένο ομοίωμα. Καλούμε την όψη μαλακή.

Ένα καλύτερης ποιότητας φόντο θα είχε ελαχιστοποιήσει την τυποποίηση, αλλά, το μέγεθος του αρχείου θα είχε μεγαλώσει.



Θεωρήσαμε ότι το περιβάλλον ήταν αριθμητικό, αλλά, δεν είναι απολύτως. Το μέγεθος του ομοιώματος και τα χαρακτηριστικά αλληλοσυνδέονται με την διαδικασία συμπίεσης του JPEG. Οι δοκιμασίες είναι απαραίτητες στο JPEG.

---

- Τα περιγραφικά περιβάλλοντα του Photoshop: Ένας μεγάλος οδηγός.

Το JPEG είναι γενικά αποδεκτό αλλά το περιβάλλον των δεικτών του δεν σαν του Photoshop που διαθέτει εξαιρετικά περιγραφικά περιβάλλοντα. Τα αποτελέσματα συμπίπτουν με την περιγραφή χαμηλά, μέτρια ή υψηλά. Κάνε μερικές εφαρμογές μόνος σου και δές το.

Από το 0 έως το 2 είναι χαμηλά, ας το αποφύγουμε εάν είναι δυνατόν. Από 3 έως 5 είναι μέτρια. Εδώ ανήκουν πολλά ομοιώματα του WEB. Από 6 έως 7 είναι υψηλά. Καλύτερες εφαρμογές για καλύτερη ποιότητα. Από 8 έως 10 είναι τα ανώτερα. Είναι τα καλύτερα περιβάλλοντα για χρήση.

[To Paint Shop Pro](#) είναι μια εφαρμογή για μικρά γραφικά που χρησιμοποιείται πολύ συχνά. Δυστηγώς, το περιβάλλον του JPEG είναι είναι απαίσιο γιατί δεν διαθέτει ικανά πειστήρια λύσης προβλημάτων.

Χρησιμοποιώ προοδευτικά περιβάλλοντα για την ανάλυση 3 για τα ομοιώματα του web. Αυτό επιτρέπει στο ομοίωμα να εστιάσει στο μαλακό, το μέτριο και το σκληρό. Η ανάλυση 5 φαίνεται σαν ένα λάθος φόρτωμα στοιχείων.

**CompuServe GIF:** Graphic Interchange Format.

Ένα σπουδαίο σχήμα για το σώσιμο γραφικών αρχείων. Σε αυτή την περίπτωση το Paint Shop Pro είναι η εφαρμογή μου για την επιλογή των αρχείων GIF. Ειδικά η [transparent background](#) έγχρωμη όψη.

Το δείγμα του μενού του Photoshop, δίπλα, έχει μια όψη σκισμένης άκρης. Αυτό δεν θα ήταν δυνατό χωρίς την έγχρωμη όψη του διαυγές υπόβαθρου GIF.

Τα χρώματα για το υπόβαθρο GIF είναι 256. Κανονικά, τα φωτογραφικά ομοιώματα δεν μπορούν να επιζήσουν, όπως, η θεμελιώδης έγχρωμη παλέτα ελαχιστοποίησης.

Έχω δει ορισμένες εικόνες που ελαχιστοποιήθηκαν στο GIF και ήταν αρκετά μέτριες. Η διαδικασία μπορεί να περιλαμβάνει βασικές, εντατικές, χειροποίητες παλέτες χρωμάτων.

Προσπαθήστε και θα μάθετε αρκετά για τη δουλειά με τις παλέτες. Τα [GIF animations](#) χρησιμοποιούν πραγματικά ομοιώματα 256 χρωμάτων.

---

JPEG: Εκπληκτική δύναμη

12KB: Οι ομάδες JPEG κατά μέσο όρο 5



13KB: Το μέγεθος των αρχείων GIF είναι μεγαλύτερο



- Το μέγεθος του χρώματος σε αρχείο στο JPEG είναι 12 KB. □ Το μέγεθος του αρχείου GIF 256 χρωμάτων είναι 13 KB. □ Το συμπιεσμένο μέγεθος αρχείου LZW του TIFF είναι 115 KB. □ Το μη συμπιεσμένο μέγεθος αρχείου TIFF είναι 232 KB.

Αυτό είναι ένα μόνο παράδειγμα. Ένα ομοίωμα με διαφορετικά χαρακτηριστικά θα απαιτεί σχέσεις διαφορετικού μεγέθους.

---

TIFF με LZW συμπίεση.

Τα αρχεία TIFF είναι εξαιρετικά για αρχειοθέτηση ή μετατροπή φωτογραφικών ομοιωμάτων. Οι Η/Υ δανείζονται τα αρχεία TIFF εύκολα. Ο LZW είναι ένας μη χαμένος αλγόριθμος και έτσι τίποτα δεν θυσιάζεται για την συμπίεση του μεγέθους.

Τα φίλτρα του Photoshop δουλεύουν πολύ καλά σε υψηλής ποιότητας ομοιώματα.

---

## Τρισδιάστατα Κουμπιά σε Τρία Βήματα

Ας φτιάξουμε ένα κουμπί



Είναι η παλέτα Σχημάτων του Corel. Ας ακολουθήσουμε τα παρακάτω τρία βήματα

- Πρώτο Βήμα: Δημιούργησε τα βασικά στοιχεία

1. άνοιξε το Corel Draw "Σχήμα Παλέτας TIF" στο Photoshop.  
Ξαναβάλε ετικέτες στο υπόβαθρο στο Σχήμα Παλέτας (Palette Shape).

2. Δημιούργησε το στρώμα του γκρι υπόβαθρου (Στρώμα 1).

Κάνε κλικ στο εικονίδιο "Create New Layer". Νέα ετικέτα στο "Layer 1" σε γκρι υπόβαθρο. Επέλεξε το εισερχόμενο στρώμα (Ctrl + A). Γέμισε την επιλογή με 50% γκριgray (Edit > Fill... > Χρησιμοποίησε: 50% γκρι)

3. Δημιούργησε το δεύτερο στρώμα  
 Αντιγράψε το σχήμα της παλέτας ("Κλικ, σύρε και άφησε" το υπόβαθρο από το σχήμα της παλέτας στο εικονίδιο "Create New Layer"). Μετακίνησε τη κόπια από το σχήμα της παλέτας στη πάνω πάνω επιλογή στρώματος (κλικ, σύρε, και άφησε). Αλλαγή ετικέτας στο "layer 2" σε Button Face (Διπλό κλικ στο "layer 2" για να ανοίξει το "Layers Option" του Dialog Box).

4. Δημιούργησε το χρώμα του Button Face.

5. Κάνε κλικ στο μπροστινό μέρος "Color Patch" μέσα στο Toolbox για να ανοίξει το "Color Picker" και κάνε reset στις τιμές HSB όπως παρακάτω:

H: τιμή στο 262 □S: τιμή στο 100 □B: τιμή στο 90

6. Γέμισε το Button Face με το νέο χρώμα του Foreground. Επέλεξε το εργαλείο "Paint Bucket Tool" (με το κουμπί K). Κάνε κλικ στις συμβουλές μέσα στο σχήμα του Button Face.

*Οι παλέτες των στρωμάτων σου πρέπει να είναι όμοιες με το δείγμα δεξιά.*

- Δεύτερο Βήμα: Πρόσθεσε τα 3D στοιχεία

1. Αντέγραψε το στρώμα του Button Face δύο φορές (Σύρε το στρώμα του Button Face στο εικονίδιο "Create New Layer" δύο φορές).

2. Μετακίνησε το στρώμα του Button Face πάνω από τις δύο κόπιες (κλικ, σύρε και άφησε).

3. Ξαναβάλε ετικέτα στη πάνω κόπια Highlight (Διπλό κλικ στο στρώμα για να ανοίξει η επιλογή "Layers Options").

4. Ξαναβάλε ετικέτα στην άλλη κόπια Shadow (Διπλό κλικ στο στρώμα για να ανοίξει η επιλογή "Layers Options").

5. Χρωμάτισε καθεμιά από αυτές στις κατάλληλες τιμές.

Κλικ στο στρώμα Highlighter. Χρωμάτιστο σε άσπρο (Image > Adjust > Hue/Saturation...).

Έλεγχε την επιλεγμένη Επισκόπηση/Preview).

Ρύθμισε την τιμή φωτεινότητας στο +100. Κάνε κλικ στο στρώμα Shadow. Χρωμάτισε τη σκιά σε

μαύρο(Image > Adjust > Hue/Saturation....)  
Έλεγε την επιλεγμένη Επισκόπηση/Preview).  
Ρύθμισε τη φωτεινότητα(Lightness) στην τιμή -100

6. Τοποθέτησε τα Highlight και Shadow.

Ενεργοποίησε το στρώμα Highlight. Πάτα πάνω και αριστερά κάνοντας 1 κλικ τη φορά. (Πάνω βελάκι και αριστερό βελάκι από ένα κλικ ενώ κρατάς πατημένο το κουμπί Ctrl).

Ενεργοποίησε το στρώμα Shadow. Πάτα κάτω και δεξιά κάνοντας 1 κλικ τη φορά. (Κάτω βέλος και δεξί βέλος από ένα κλικ ενώ κρατάς πατημένο το κουμπί Ctrl).

7. Μαλάκωσε τα Highlight και Shadow για να γίνουν πιο ρεαλιστικά.

Ενεργοποίησε το στρώμα Highlight . Πρόσθεσε μια μικρή σκιά (Filter > Blur > Gaussian Blur > Radius: τιμή .03 εικονοστοιχείο).

Ενεργοποίησε το στρώμα Shadow. Πρόσθεσε μια μικρή σκιά (Filter > Blur > Gaussian Blur > Radius: τιμή .03 εικονοστοιχείο).

- ο Επαναχρωμάτισε το Highlight για αρμονία άλλαξε το χρώμα του μπροστινού μέρους (foreground) σε H:247, S: 42, και B: 100. Επέλεξε το "Paint Bucket" από το Toolbox. Επέλεξε το στρώμα Highlight. Κλικ στο εργαλείο συμβουλής "Paint Bucket" μέσα στο "button shape".

Τα στρώματά σου πρέπει να είναι ίδια με το δείγμα στα δεξιά.



Τρίτο Βήμα

Δημιούργησε ένα ενδιάμεσο στρώμα Shadow και Highlight για να γίνουν πιο ρεαλιστικά.

Η παλέτα των τελικών στρωμάτων πρέπει να μοιάζει με το δείγμα πολλαπλού στρώματος στα δεξιά.

Σύγκρινε αυτό με το προηγούμενο δείγμα

1.Αντέγραψε το στρώμα του Button Face δύο φορές (Σύρε το στρώμα του Button Face στο εικονίδιο "Create New Layer" δύο φορές).

2.Μετακίνησε το στρώμα Button Face πάνω από τις δύο κόπιες των στρωμάτων (κλικ, σύρε και άφησε).

3. Ξαναβάλε ετικέτα την πάνω πάνω κόπια Inter-Highlight (Κάνε διπλό κλικ στο στρώμα "Layers Options").

4. Ξαναβάλε ετικέτα στην άλλη ετικέτα Inter-Shadow (Κάνε διπλό κλικ στο στρώμα για να ανοίξει το "Layers Options").

5. Χρωμάτισε καθεμιά από αυτές στις κατάλληλες τιμές.

Κάνε κλικ στο στρώμα Inter-Highlight. Χρωμάτισε το highlight σε άσπρο (Image > Adjust > Hue/Saturation...).

Έλεγχε την επιλεγμένη Επισκόπηση/Preview).

Ρύθμισε τη Lightness στην τιμή +100.

Κάνε κλικ στο στρώμα Inter-Shadow. Χρωμάτισε τη σκιά σε μαύρο (Image > Adjust > Hue/Saturation....)

Έλεγχε την επιλεγμένη Επισκόπηση/Preview).

Ρύθμισε τη Lightness στην τιμή -100

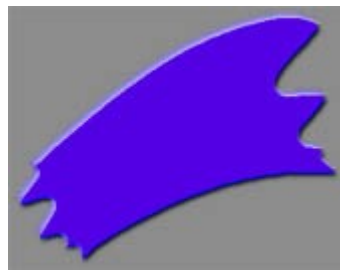
6.Καθόρισε θέση στο Inter-Highlight και στο Inter-Shadow. Ενεργοποίησε το στρώμα Inter-Highlight. Πάτα πάνω κατά 1 κλικ (Καμιά μεριά δε μετακινείται). Ενεργοποίησε το στρώμα Inter-Shadow. Πάτα κάτω κατά 1 κλικ (Καμιά μεριά δε μετακινείται).

7.Ιδιαίτερος χειρισμός του στρώματος Inter-Highlight. Κάνε κλικ για να επιλέξεις το στρώμα Inter-Highlight. Πάνε πάνω στο τέχνασμα Opacity και μετέτρεψε τις ρυθμίσεις από 100% σε 39%. Αν χρειαστεί, δες στο στρώμα "Layers Palette" από κάτω).

---

**Σημειώσεις για τις πιο πάνω ενέργειες.**

Τα χρώματα που αναμιγνύονται και χρησιμοποιούν μετατρέπόμενη Opacity είναι ένας σίγουρος τρόπος να φτιάξεις χρώματα και εικόνες αρμονικά μαζί.



## ΠΛΑΓΙΟ ΜΕΡΟΣ



Corel Clip Art



Custom Frame

---

### ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

#### Μέρος Ι:Υπάρχουσα σελίδα

- Κάνε αλλαγές στο φόντο που προτιμάς. Δημιουργία νέου αρχείου και αλλαγή ομοιώματος. Κοίτα τα απαιτούμενα φόντα και τις λεπτομέριές τους. Δημιούργησε και σώσε 5 μάσκες.

#### [Μέρος ΙΙ:Επόμενη σελίδα](#)

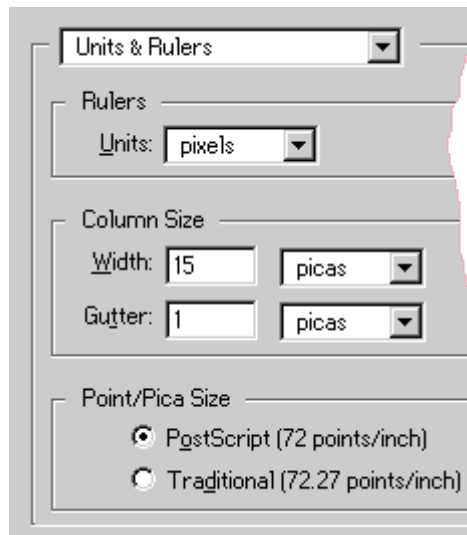
Επιμέλεια: Κλεισαρχάκης Μιχάλης (M. Ed.)

- Χρησιμοποίησε μάσκες για να αποκόψεις κάποια μέρη. Πρόσθεσε εφέ: Εφάρμοσε επιφάνειες και φωτεινά αντικείμενα. Τελικός εμπλουτισμός: Στρίψιμο και επεξεργασία. Τελικό χρώμα αναστροφής και ελλάσων διόρθωση.

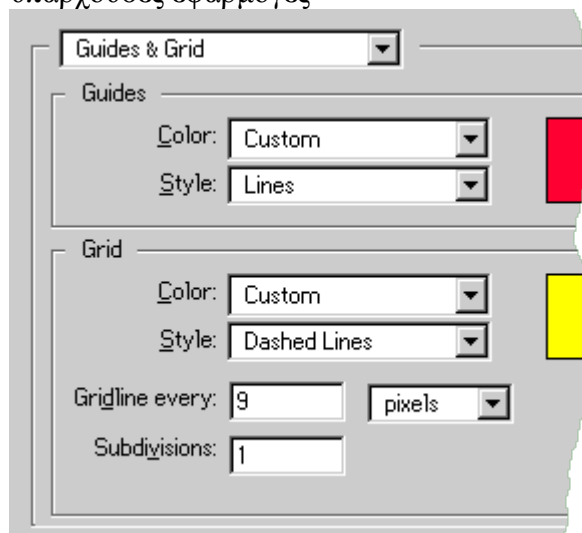
---

### Κάνε αλλαγές στις υπάρχουσες εφαρμογές

- άνοιξε τις προτιμήσεις. (Αρχαία > Προτιμήσεις).  
Κεφάλαια και χάρακες: Αντιγράψω το δείγμα του φόντου



- Καθοδήγηση και Πλέγμα συντεταγμένων: Κάνε αλλαγές στις υπάρχουσες εφαρμογές



- 
1. Δημιουργία νέου αρχείου και αλλαγή του ομοιώματος

Δημιούργησε ένα νέο αρχείο Photoshop.

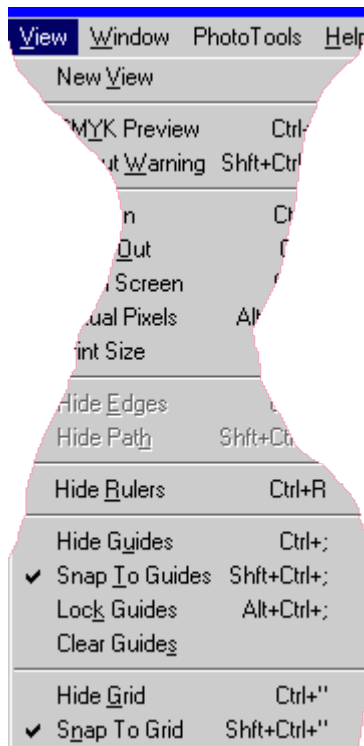
Name:..... Bevel Test. Width:..... 252 pixel. Height:..... 198 pixel. Resolution:.. 72 pixel/inch. Mode:..... RGB Color. Contents:..... White

άνοιξε την εφαρμογή της επιλογής σου.(File > Open...).

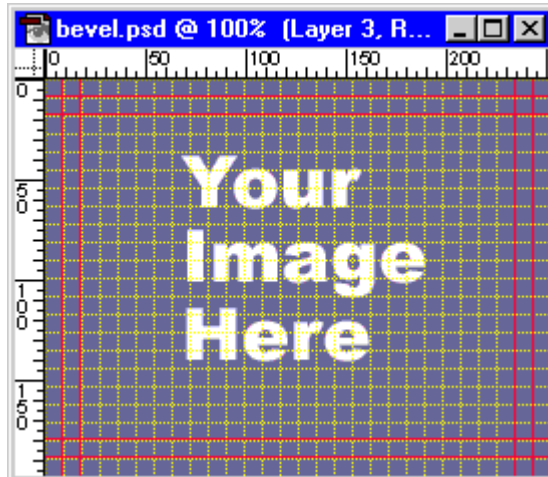
2. Ανέπτυξε την εφαρμογή στο τέστ Bevel
  - Επέλεξε το εργαλείο [Crop Tool](#) από την [εργαλειοθήκη](#)
  - Γύρνα στις πληροφορίες εργαλείων(Windows > Show Info).
  - Χρησιμοποίησε τις πληροφορίες των εργαλείων για να τραβήξεις το Crop Mark έξω στο W: 252 και H: 198
  - Μετακίνησε το Crop Mark στην επιλεγμένη θέση(πατώ,σέρνω,αφήνω).

---

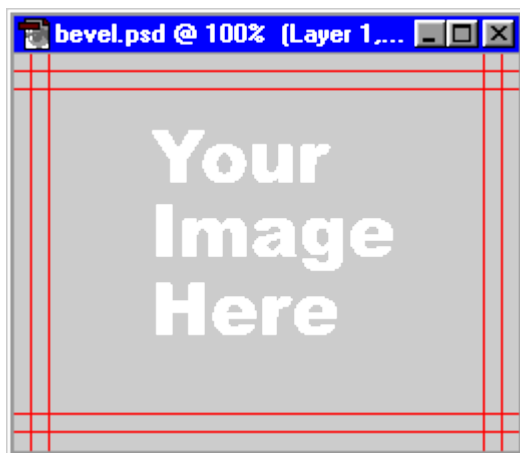
**Κοίτα τις απαιτούμενες επιλογές**



1. Σύγκρινε το δικό σου *Bevel Test* με το σχήμα, παρακάτω.
  - Οι κίτρινες γραμμές του πλέγματος είναι προτιμότερες για φόντο.



2. Τράβηξε τις κόκκινες γραμμές, χρησιμοποιώντας σαν οδηγό το παραπάνω σχήμα.
  - Κάνε κλικ και κράτησε τον δρομέα στον αριστερό χάρακα.
  - Σείρε τον δρομέα του ποντικιού μέσα στη οθόνη.
  - Όταν ο δρομέας καθαρίσει τον χάρακα, μια κόκκινη, ορθογώνια γραμμή θα ακολουθεί τον δρομέα.
  - Η κόκκινη γραμμή θα αρπάξει την κίτρινη γραμμή.
  - άφησε το ποντίκι στην πρώτη γραμμή πλέγμα.
  - Τράβηξε την δεύτερη γραμμή από τον χάρακα.
  - άστον να αρπάξει τη δεύτερη γραμμή και άφησε το ποντίκι.
  - Τράβηξε δύο ακόμη ορθογώνιες γραμμές και τοποθέτησέ τες στην δεξιά μεριά, αντικαθιστώντας το υπόδειγμα που φαίνεται παρακάτω.
  - Τράβηξε τις οριζόντιες γραμμές από τον χάρακα που βρίσκεται στην κορυφή.
  - Τοποθέτησε όλες τις οριζόντιες γραμμές, όπως φαίνεται , παρακάτω.
  - Αφαίρεσε τον χάρακα. (View > Hide Ruler).
  - Αφαίρεσε την γραμμή. (View > Hide Grid).

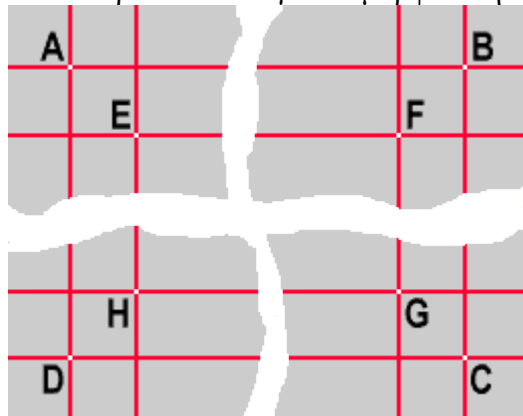


## Δημιούργησε και σώσε [Μάσκες](#)



(L ή κύκλος με το L)

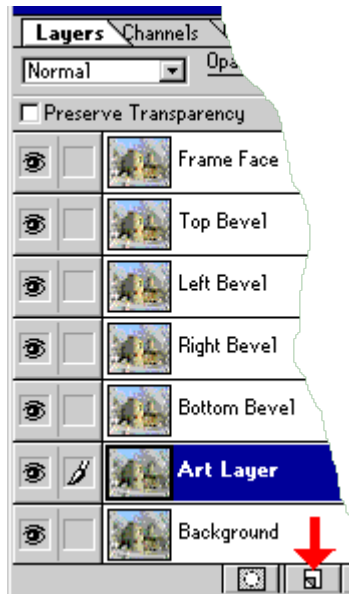
1. Χρησιμοποίησε το εργαλείο "Polygon Lasso" για να φτιάξεις τα μέρη της μάσκας..
  - Πρόσοψη πλαισίου μάσκας.
  - Αριστερή κλίση μάσκας.
  - Κλίση κορυφής μάσκας..
  - Δεξιά κλίση μάσκας..
  - Κάτω κλίση μάσκας..
  
2. Χρησιμοποίησε τα "Α έως το Η" για να αρπάξεις το υπόδειγμα που φαίνεται παραπάνω και για να μορφοποιήσεις τα σχήματα.



## Πλάγιο Μέρος Β

- 
- Χρησιμοποίησε τις [Μάσκες](#) για να κόψεις τα τμήματα.

1. Προετοιμασία: Δημιούργησε τα 5 μέρη [στρωμάτων](#).



- Highlight Art Layer. Σύρε το στο εικονίδιο "Create New Layers" πέντε φορές. Ξαναβάλε ετικέτα στα νέα στρώματα όπως φαίνεται παραπάνω.
- Κάνε Load τη μάσκα Frame Face μέσα στο στρώμα Frame Face. Επέλεξε το στρώμα Frame Face. άνοιξε το κουτί της μάσκας διαλόγου (Select > Load Selection...). Επέλεξε το Frame Face από τη κάτω λίστα. Η Frame Face μάσκα θα εμφανιστεί στην εικόνα όπως φαίνεται παρακάτω.



- Η εικόνα δείγμα παρακάτω έχει φωτιστεί με εμπλουτισμένη ορατότητα από τη γραμμή Selection. Κόψε τη μη προστατευμένη περιοχή πατώντας το πλήκτρο "Delete". Το αποτέλεσμα φαίνεται παρακάτω και αυτή η εικόνα δεν έχει φωτιστεί.




---

### Πρόσθεσε Εφε: Δήλωση επιφάνειας και χειρισμός φωτεινότητας

- Μείωση του κοντράστ  
Σβήνω τη μάσκα (Ctrl + D). Μείωση του κοντράστ(Image > Adjust > Brightness/Contrast...)  
Ρύθμιση κοντράστ (-75).
- Πρόσθεσε Χαρακτήρα  
Πρόσθεση ήχου ( Φίλτρο, > Θόρυβος > Πρόσθεση Ήχου...).  
Ρύθμιση ήχου επίπεδο (25). Δήλωση επιλεγμένης κατανομής

- Το αποτέλεσμα από τα παρακάτω δύο βήματα



- Πρόσθεσε κινούμενο χρώμα  
Χρωματίζω (Image > Adjust > Hue/Saturation...).  
Έλεγχξε την επιλεγμένη Επισκόπηση. Ρύθμισε τη χροιά του μπλε στο (149). Ρύθμισε τη χρωματική καθαρότητα (Saturation) στο (81%). Ρύθμισε τη φωτεινότητα πιο ψηλά (+22).
- Το αποτέλεσμα του παρακάτω χρώματος.



Τα εναπομείναντα μέρη μπορούν να δημιουργηθούν ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα. Ξεκίνα με το βήμα νούμερο 2 Use Masks To Cut Out Parts. Απλά άλλαξε το τμήμα του στρώματος και το τμήμα μάσκα. Κάνε το Top Bevel στη συνέχεια.

Δεν υπάρχει κάποιο επιπλέον βήμα που να είναι απαραίτητο, έτσι πάμε στα τμήματα παρακάτω:

Η Πάνω Πλάγια Επιφάνεια είναι σε σκούρη σκιά, άρα πρέπει να μαυρισθεί. (Image > Adjust > Brightness/Contrast...). Έλεγε την επιλεγμένη Επισκόπηση . Ρύθμιση της Brightness στο (-80).

Το τμήμα. Της Πλάγιας Επιφάνειας

Η αριστερή Πλάγια Επιφάνεια είναι επίσης σκιασμένη αλλά όχι τόσο μαύρη (Image > Adjust > Brightness/Contrast...). Έλεγε την επιλεγμένη Επισκόπηση. Ρύθμιση της Brightness (-40).

Η δεξιά Πλάγια Επιφάνεια είναι ένα highlight, άρα πρέπει να φωτιστεί (Image > Adjust > Brightness/Contrast...). Έλεγε την επιλεγμένη Επισκόπηση. Ρύθμιση της Brightness (+50).

Η αριστερή Πλάγια Επιφάνεια και η δεξιά Πλάγια Επιφάνεια



Το κουμπί της Bevel είναι το κύριο highlight, επομένως είναι και το φωτεινότερο (Image > Adjust > Brightness/Contrast...). Έλεγε την επιλεγμένη Επισκόπηση. Ρύθμιση της Brightness (+85).

Το τμήμα. Της Πλάγιας Επιφάνειας




---

Τελικός εμπλουτισμός και επεξεργασία

Ρύθμισε τα καινούργια πλαίσια.

Η μέθοδος που επέλεξα ήταν για να ελαττώσει τις ρυθμίσεις του Layers Opacity στο 75% για όλα τα πέντε μέρη των στρωμάτων. Θα μπορούσα να είχα μειώσει το κοντράστ αλλά το αποτέλεσμα δεν θα ήταν τόσο καλλιτεχνικό.

..... Η εικόνα με πιο διακριτικό πλαίσιο

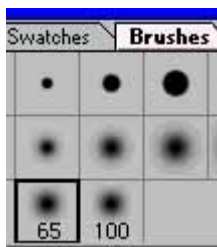


Επαναεπεξεργασία: Χρησιμοποίησε το "Burn Tool"

Το "Burn Tool" είναι μέρος μιας πανίσχυρης τριάδας (Burn, Dodge, and Sronge) μέσα στη ρύθμιση Toning Tool.. Το πλήκτρο "o" θα διαλέξει ή θα κυκλώσει τις 3 επιλογές εργαλείων απόχρωσης. Είναι τόσο διαισθητικά για φωτογράφους συνηθισμένους σε σκούρες εργασίες.

Η απορρόφηση Sronge δουλεύει σαν ένα πολυκοντραστικό φίλτρο. Μπορεί να προσθέσει ή να μειώσει σε πολύ περιορισμένες περιοχές. Μπορείς κυριολεκτικά να παραμερίσεις και να "κάψεις" διαφορετικούς βαθμούς κοντράστ μέσα σε μια εικόνα.

Για τους μη φωτογράφους, όπως εσύ, απλά προσπάθησέ το. Δουλεύει θαυμάσια. Για την επαναεπεξεργασία χρησιμοποίησε το "Burn Tool" με τις ρυθμίσεις να προσφέρονται στο παρακάτω πλαίσιο.



- Η πλαισιωμένη εικόνα παρακάτω έχει ήδη ξαναεπεξεργαστεί. Το παρακάτω πλαίσιο δείχνει το πρόβλημα της φωτεινότητας.

Ενεργοποίησε το δεξί στρώμα Bevel. "Κάψε" το κουμπί της γωνιακής περιοχής με ρύθμιση στο 50%. Τα κόκκινα σημάδια στο κέντρο του πλαισίου δείχνει τις 3 καμένες περιοχές.

---

**The Final Tweak:** Minor color and contrast correction.



- Εμπλούτισε την ισορροπία χρωμάτων μέσα στο Art Layer (Image > Adjust > Color Balance...).

Επέλεξε μέσες απόχρωσεις. Κυανό (+19). Magenta (δεν αλλάζει). Κίτρινο (-7)

άλλαξε τη φωτεινότητα και το κοντράστ μέσα στο Art Layer (Image > Adjust > Brightness/Contrast...).

Φωτεινότητα στο +7 Κοντράστ στο +8

---

## Βέλη και κουμπιά Σελίδα 1



GIF 2KB .

Το βέλος JPEG έχει περισσότερη "παρουσία" από ένα βέλος GIF. Αυτό φαίνεται περισσότερο στην τιμή.

Αυτά τα βέλη είναι κουμπιά και κατασκευάζονται αποκλειστικά για το Photoshop.

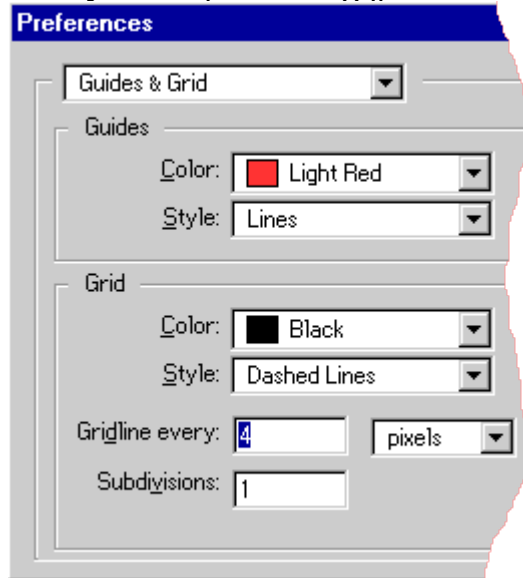


**Ξεκινούμε με την κατασκευή καινούριου...** (Ctrl + N).

Δημιούργησε ένα νέο αρχείο.

**άλλαξε το φόντο:** (Ctrl + K)

Όπως στο παρακάτω σχήμα:

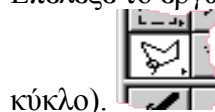


**Γέμισε το στρώμα του Background με άσπρο χρώμα.**

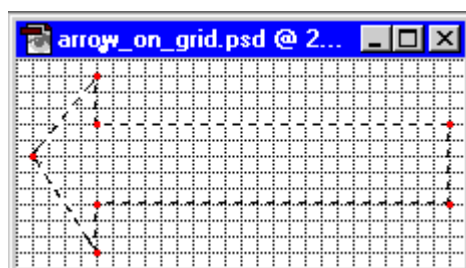
- Επέλεξε το εισαχθέν στρώμα (Ctrl + A).

**Χρησιμοποίησε το "Polygon Lasso Εργαλείο".**

- Γύρισε στο *View > Grid* (Ctrl + ").
- Γύρισε στο *View > Snap και Grid* (Shift + Ctrl + ")
- Επέλεξε το εργαλείο Polygon Lasso (L ή L ξανά σε



- κύκλο).
- Ξεκίνα το Polygon Lasso στο σημείο του βέλους.
- Πήγαινε σύμφωνα με τους δείκτες του ρολογιού και κάνε κλικ στο σημείο αυτό ξανά.



**Σώσε το σχήμα του βέλους** (Selection > Save Selections...).

## Βέλη και Κουμπιά Σελίδα 2

### Δημιούργησε το *Arrow Body Layer*

- "Σύρε" το στρώμα *Arrow Base* στο εικονίδιο "Create New Layer".
- Μετέτρεψε την κόπια *Arrow Base* με νέα ετικέτα την *Arrow Body* (διπλό κλικ στο στρώμα *Arrow Base* για να ανοίξει το πλαίσιο διαλόγου "Layer Options" και μετονόμασε).

### Δημιούργησε το *Arrow Body Part*.

- Κάνε Load στην επιλογή *Arrow Mask* αν χρειαστεί (Select > Load Selections... *Arrow Mask*).
- Γέμισε με μαύρο (Edit > Fill > Use: *Black*).
- Απενεργοποίησε το σχήμα βέλους (Ctrl+D).

### Προετοιμασία Ανάγλυφου 1: Ρύθμισε τα foreground και background χρώματα.

- Το βήμα 1 είναι να κάνεις κλικ στο μικρό εικονίδιο b&w "default color".
- Το βήμα 2 είναι να κάνεις κλικ στο εικονίδιο "reverse colors" icon.



### Προετοιμασία Ανάγλυφου 2: Καθαρισμός Άκρων.

- Filter > Blur > Gaussian Blur...
  - Έλεγε την επιλογή Preview.
  - Το Radius ρύθμισέ το στην τιμή (1.7).

### Εφαρμογή Ανάγλυφου: στο *Arrow Body*.

- Επέλεξε το στρώμα *Arrow Body* αν χρειαστεί.
- Εφάρμοσε το Emboss Filter (Filter > Style > Emboss...).
  - Έλεγε την επιλογή Preview.
  - Το Angel στην τιμή (141 βαθμούς).
  - Το Height στην τιμή (7 pixels).
  - Το Amount στην τιμή (132%).

### Δημιουργία του Final Colorized Layer.

- Δημιούργησε ένα νέο στρώμα πάνω από το *Arrow Body*.
  - Επέλεξε το στρώμα *Arrow Body*.
  - Κάνε κλικ στο εικονίδιο "Create New Layer".
  - Μετονόμασε το νέο στρώμα με *Colorized 40%*.

- Κάνε Load στην επιλογή επιλογή *Arrow Mask* (Select > Load Selection > *Arrow Mask*).
- Μετέτρεψε τη Mask πριν να χρωματίσεις.
  - Περιορίσε τη μάσκα τη mask (Select > Modify > Contract... στο 1).
  - "Απάλυνε" το άκρο (Select > Feather... στο 1).
  - Γέμισε τη mask με 50% γκρι (Edit > Fill > 50% γκρι από τη λίστα).
- Χρωμάτισε το Arrow (Image > Adjust > Hue/Saturation...).
  - Έλεγε την επιλογή Colorize
  - Η Hue (Απόχρωση) στην τιμή (-140).
  - Η Lightness (Φωτεινότητα) στην τιμή (+20).
- Ολοκλήρωσε τη διαδικασία ρυθμίζοντας το "Layer Opacity" στο 40%.

### Πρόσθεσε τα Dimensional Text Layers.

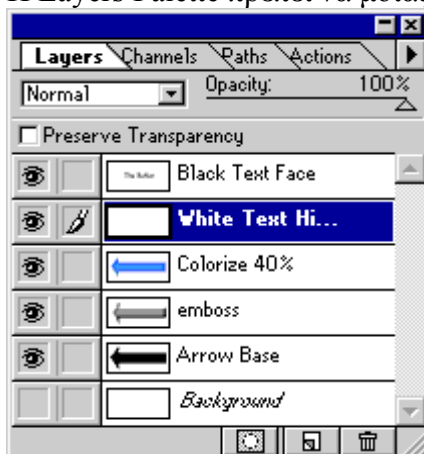
- Απενεργοποίησε την επιλογή *Colorized Arrow* (Ctrl+D).
- Δημιούργησε ένα νέο στρώμα πάνω από το *Colorized Arrow* στρώμα κάνοντας κλικ στο εικονίδιο "Create New Layer".
- Μετονόμασε το στρώμα *Black Text Face*.
- Ρύθμισε τα χρώματα του Toolbox στο default
- Επέλεξε το [Text tool](#). Επέλεξε το από το Toolbox (πάτα το κουμπί "T").
- Άνοιξε το πλαίσιο διαλόγου "Type Tool"
- Γέμισε με χρώμα.



- Κάνε Θαμπό το κείμενο (Ctrl+arrow keys).
- Κάνε διπλό κλικ στο στρώμα κειμένου (σύρε το στρώμα κειμένου στο εικονίδιο "Create New Layer").
- Μετονόμασε το στρώμα *White Text Highlight*.
- "Σύρε" το στρώμα *Highlight* κάτω από το *Text Face*.
- Θάμπωσε το *Highlight* κάτω και δεξιά κάνοντας ένα κλικ τη φορά.
- Χρωμάτισε το *Highlight* σε άσπρο (δες το *Colorized Layer* παρακάτω).



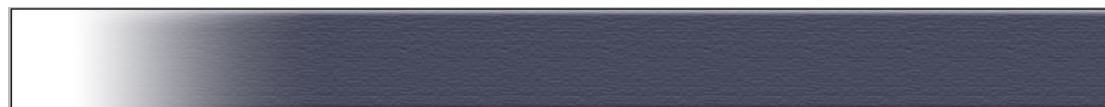
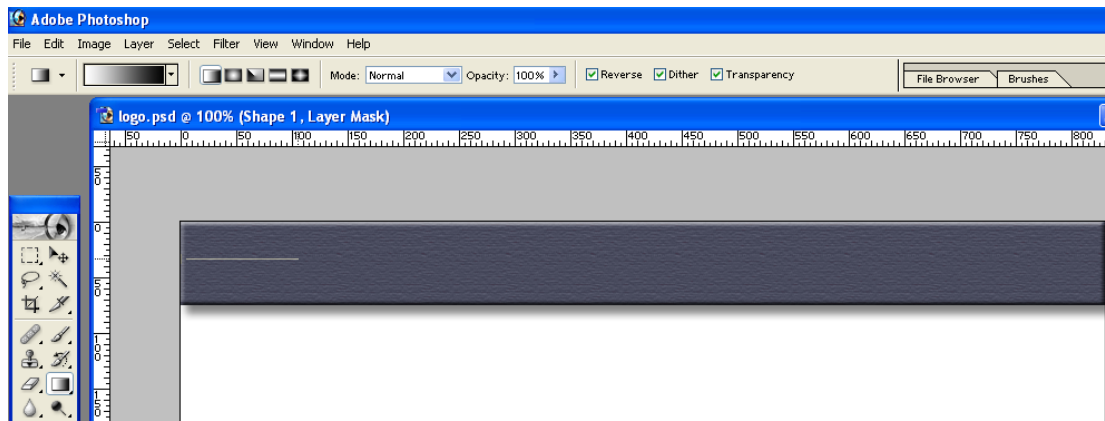
- Η Layers Palette πρέπει να μοιάζει με το παρακάτω δείγμα.



# ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΣΤΟ PHOTOSHOP

Σ'αυτήν την άσκηση θα ακολουθήσετε βήματα που βάζουν σε εφαρμογή τη γνώση που αποκομίσθηκε στα προηγούμενα εργαστήρια, για τον σχεδιασμό επιφάνειας διεπαφής μιας εφαρμογής που αργότερα μπορείτε να εισάγεται στο πρόγραμμα Director.

1. Ανοίξτε το Photoshop. Από το File>New δημιουργήστε ένα νέο αρχείο 830x431 pixels, RGB, 72dpi.
2. Με το rectangular tool σχεδιάστε ένα παραλληλόγραμμο ύψους 73 pixels και πλάτους όσο το πλάτος του αρχείου (το μήκος του παραλληλογράμμου φροντίστε να είναι λίγο μεγαλύτερο).
3. Δώστε χρώμα στο παραλληλόγραμμο R 5, G 38, B 97.
4. Επιλέξτε το Filter>Texture>Texturizer, Scaling 100% Relief 4 Light Directon Top.
5. Μετά κάντε διπλό κλίκ στο επίπεδο του παραλληλογράμμου για να εμφανιστεί το layer style, στο layer style επιλέξτε Drop Shadow opacity 48, angle 120, distance 9, spread 4 και size 8 , Bevel and Emboss > Inner Bevel, Smooth, Depth - 91, Light Direction - Top, Size - 4, Soften - 1 ή απλά επιλέξτε τις ρυθμίσεις που σας αρέσουν.
6. Color overlay επιλέξτε R 110, G 93, B 93 και opacity 60.
7. Με το εργαλείο της μάσκας δημιουργήστε μια layer mask, επιλέξτε foreground white, background black και με το gradient tool κάντε ένα ντεγκραντέ (από αριστερά προς τα δεξιά) ώστε το επίπεδο που εμφανίζεται να έχει ένα σβήσιμο από αριστερά προς δεξιά όπως το παρακάτω παράδειγμα.



8. Τώρα πάρτε το εργαλείο κειμένου και γράψτε LOGO με γραμματοσειρά Arial size 60 για το πρώτο γράμμα και 48 για τα υπόλοιπα.
9. Εφαρμόστε χρώμα για το Logo R237, G186, B32.
10. Μετά κάντε διπλό κλικ στο επίπεδο του logo για να εμφανιστεί το layer style, στο layer style επιλέξτε Drop Shadow και Bevel ώστε να επιτύχετε ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα.  
**Μην ξεχνάτε να αποθηκεύεται το αρχείο σας και τις αλλαγές που κάνετε.**
11. Επιλέξτε το Filter>Texture>Texturizer, Scaling - 100%, Relief – 4, Light Direction - Top, και θα επιτύχετε ένα εφέ στα γράμματα παρόμοιο με το παρακάτω παράδειγμα.



12. Τώρα πάρτε το εργαλείο κειμένου ξανά και γράψτε Solutions | Computers in education. Το μέγεθος των γραμμάτων να είναι 28pt (ή όσο σας αρέσει για να ταιριάζει στον τίτλο).
13. Εφαρμόστε χρώμα για το Logo R237, G186, B32 και στο layer style επιλέξτε Drop Shadow ώστε να επιτύχετε ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα σκίασης πίσω από τα γράμματα. Τοποθετήστε τον τίτλο στην αριστερή πάνω πλευρά του αρχείου, όπως το παρακάτω παράδειγμα.



14. Με το pen tool σχεδιάστε ένα παραλληλόγραμμο σαν το παρακάτω σχήμα.



15. Επαναλάβετε τα βήματα 3 ως 6 και στο layer style διορθώστε το color overlay σε R237, G186, B32 opacity 60. Μετακινήστε το ώστε να εμφανίζεται κάτω από το layer του παραλληλογράμμου.

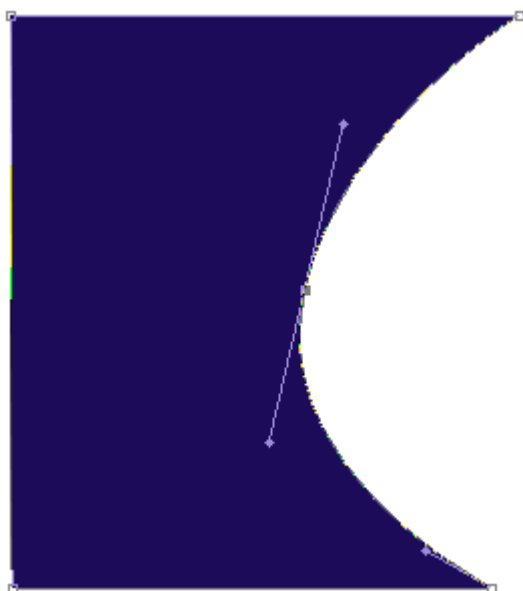
16. Κάντε duplicate layer και στο νέο επίπεδο αποεπιλέξτε το color overlay στο layer style και μετακινήστε το νέο επίπεδο, ώστε να δημιουργηθεί το επόμενο κουμπί, όπως το παρακάτω παράδειγμα. Μετακινήστε το κουμπί ώστε να εμφανίζεται κάτω από το layer του παραλληλογράμμου καθώς και του προηγούμενου κουμπιού.



17. Επαναλάβετε το βήμα 16 για την δημιουργία άλλων δύο κουμπιών, ώστε να επιτύχετε το αποτέλεσμα του παρακάτω παραδείγματος.

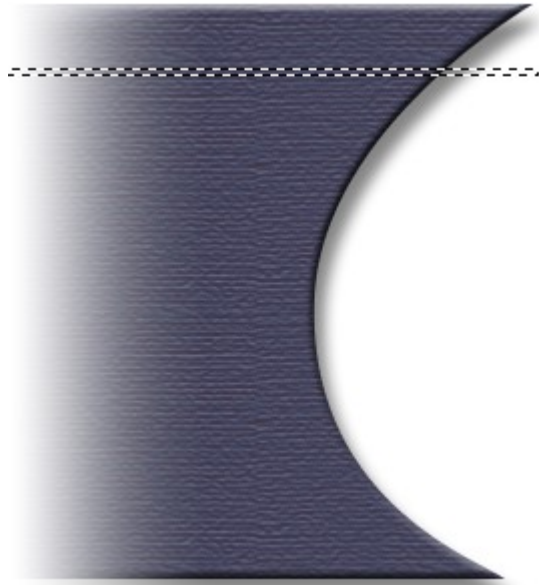


18. Με το pen tool δημιουργήστε ένα σχήμα ημικυκλικό όπως το παρακάτω

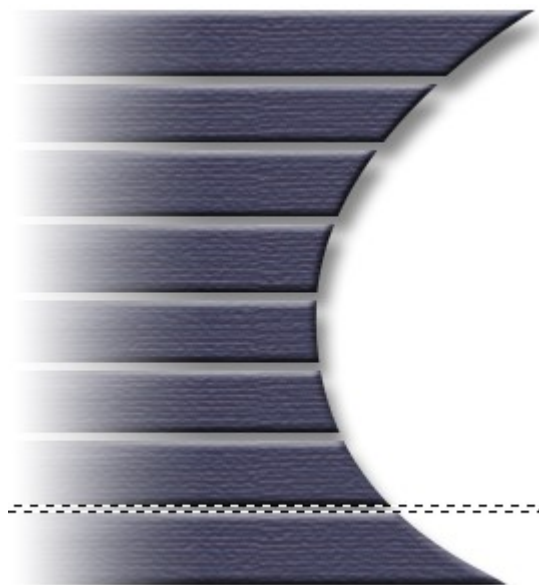


19. Επαναλάβετε τα βήματα 3 ως 7.

20. Για να δημιουργήσετε μεμονωμένα κουμπιά κάντε μια επιλογή με ύψος 2 pixels και πλάτος τόσο ώστε να καλύπτει το πλάτος του ελεύθερου σχήματος που σχεδιάσατε πριν. Μετατοπίστε το πεδίο επιλογής και διαγράφοντας τα κατάλληλα τμήματα θα δημιουργήσετε διαδοχικά 8 κουμπιά.

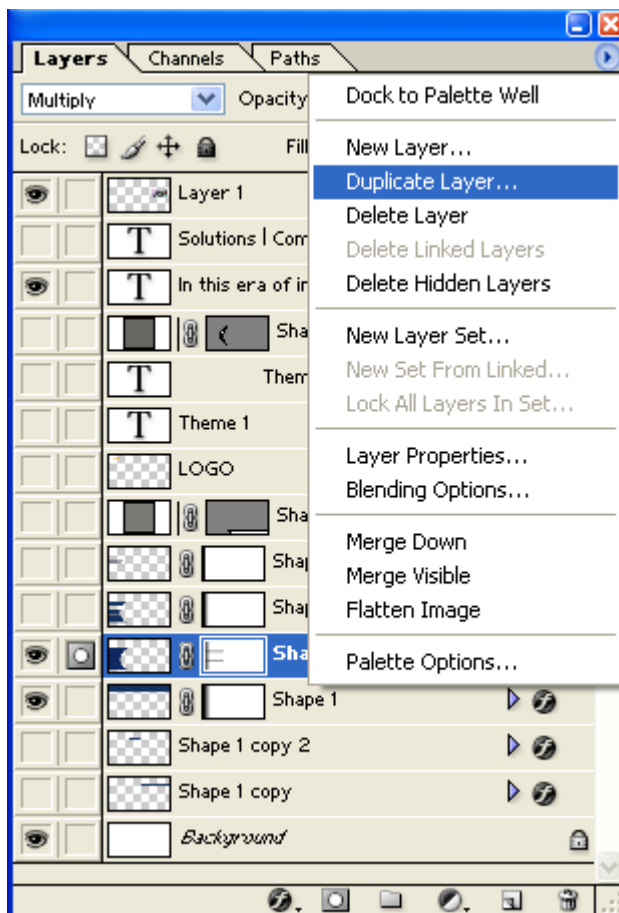


21. Επαναλαμβάνοντας την ίδια διαδικασία θα επιτύχετε το παρακάτω αποτέλεσμα.



22. Επιλέξτε το layer των κουμπιών που δημιουργήσατε και κάντε duplicate layer. Άρα τώρα θα έχετε δύο layers κουμπιών που θα χρησιμοποιήσουμε

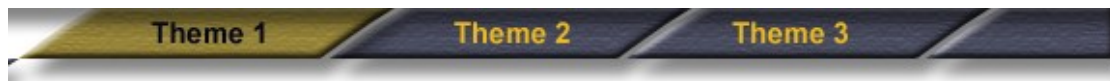
για να απομονώσουμε ένα κουμπί και να το κάνουμε να φαίνεται τονισμένο.



23. Στο πρώτο από τα layer των κουμπιών απομονώστε με το εργαλείο επιλογής το τρίτο στη σειρά κουμπί και κάντε delete.
24. Διατηρώντας την ίδια επιλογή επιλέξτε Select > Inverse. Επιλέξτε το άλλο layer κουμπιών και κάντε delete. Έτσι θα έχετε πετύχει να απομονώσετε το τρίτο κουμπί για να μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα του. Για να αλλάξετε το χρώμα του στο Layer Style του κουμπιού αποεπιλέξτε το color overlay. Έτσι θα επιτύχετε το παρακάτω εφέ.



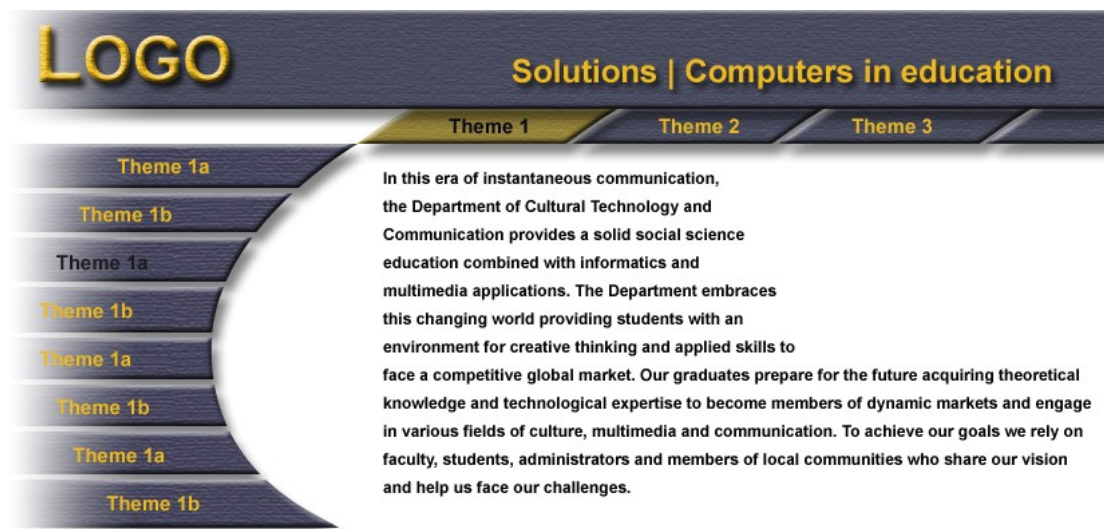
25. Με το text tool γράψτε Theme 1 Theme 2 Theme 3 σε μία σειρά (ή ότι άλλο τίτλο θέλετε) και μεταβάλετε το μεσοδιάστημα μεταξύ των τίτλων των κουμπιών, καθώς και το μέγεθος των χαρακτήρων ώστε να χωράνε στα κουμπιά την μπάρας που δημιουργήσατε στο πάνω μέρος της οθόνης.



26. Αλλάξτε το χρώμα του κειμένου στο πρώτο κουμπί (που εμφανίζεται πιο κίτρινο) ώστε να είναι αναγνώσιμο (πχ. R 4, G 6, B 26)
27. Επαναλάβετε το βήμα 25 και 26 για να δημιουργήσετε τους τίτλους των κουμπιών της αριστερής μπάρας. Για να αλλάξετε το διάστιχο αλλάξτε το Leading στην παλέτα των χαρακτήρων (Window> Character).

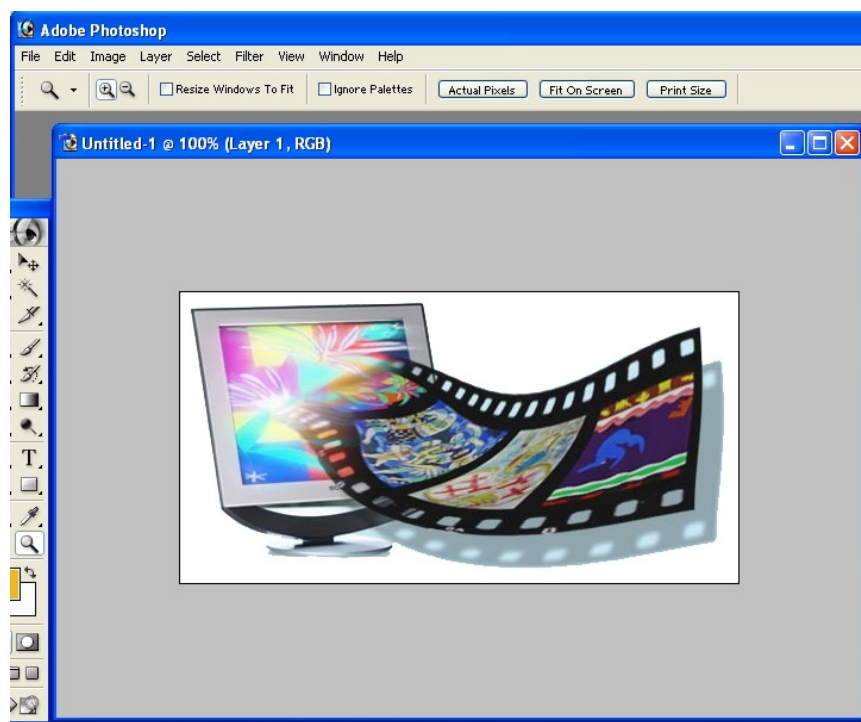


28. Με το text tool μπορείτε να δημιουργήσετε το κυρίως θέμα της οθόνης (ανοίξτε τον Internet explorer και κάντε copy κείμενο από μια ιστοσελίδα, αν δεν θέλετε να γράφετε πολύ κείμενο, και paste στο πεδίο κειμένου). Σταδιακά θα πρέπει να έχετε δημιουργήσει μια οθόνη παρόμοια με την παρακάτω. Ο λόγος ότι δημιουργείτε ένα κενό στο πάνω δεξί πεδίο του κειμένου είναι για να φέρουμε μια εικόνα που θα υποστηρίζει το κείμενο.



**Μην ξεχνάτε να αποθηκεύεται το αρχείο σας και τις αλλαγές που κάνετε.**

29. Από το File>Open ανοίξτε το αρχείο TV.psd



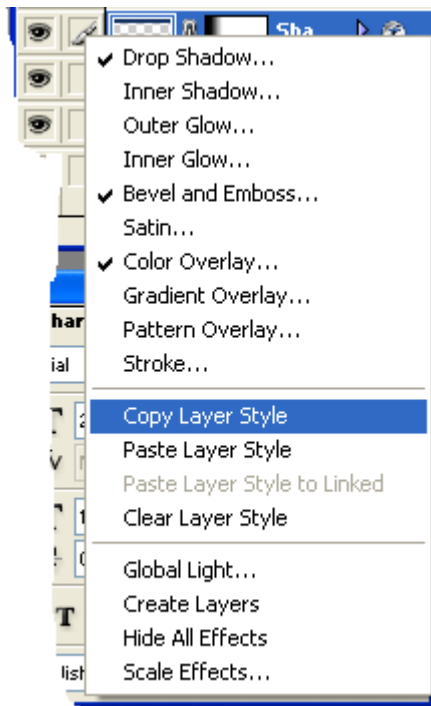
30. Επιλέξτε **Select>all** και μετά **Edit>Copy** και **Edit>Paste** στο αρχείο της επιφάνειας διεπαφής που σταδιακά δημιουργήσατε. Το μέγεθος της εικόνας θα είναι μεγάλο, γι'αυτό θα πρέπει να το μεταβάλετε ώστε να χωράει στο κενό του κειμένου που έχετε δημιουργήσει.



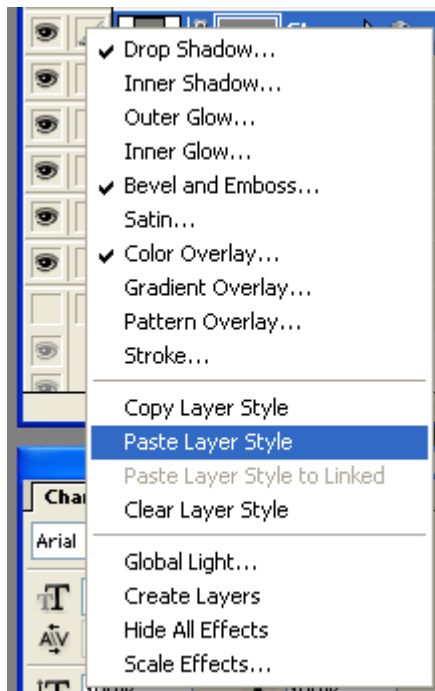
31. Για να αλλάξετε το μέγεθος της εικόνας ώστε να χωράει στο κενό του κειμένου που έχετε δημιουργήσει επιλέξτε **Edit>Transform>Scale** και θα σας δοθεί η δυνατότητα να μεταβάλετε το μέγεθος και την θέση της εικόνας που εισάγατε (έχοντας πατημένο το **Shift** θα μπορέσετε να μεταβάλλετε το μέγεθος αναλογικά). Μόλις είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα κάντε κλικ οπουδήποτε έξω από την επιλογή για να εφαρμόσετε τις αλλαγές. Στο πλαίσιο διαλόγου που θα εμφανιστεί επιλέξτε **apply changes**.



32. Με το pen tool μπορείτε να δημιουργήσετε ένα τόξο μεταξύ των κουμπιών και του κειμένου και ένα παραλληλόγραμμο στο κάτω μέρος της οθόνης, για να δημιουργήσετε μια οπτική ισορροπία. Το γέμισμα αυτών των σχημάτων μπορεί να είναι R237, G186, B32. Για τα εφέ σκίασης μπορείτε να κάνετε δεξί κλικ πάνω σε ένα από τα στρώματα των μπλέ κουμπιών και να επιλέξετε Copy Layer Style.



33. Μετά πάτε στο στρώμα των διακοσμητικών σχημάτων που δημιουργήσατε στο βήμα 32 και κάντε πάλι δεξί κλικ και επιλέξετε Paste Layer Style. Με αυτόν τον τρόπο θα έχετε επιτύχει να διατηρήσετε το ίδιο στίλ για διαφορετικά στρώματα.



Το αποτέλεσμα θα πρέπει να είναι παρόμοιο με το παρακάτω παράδειγμα.



34. Αποθηκεύστε το αρχείο σας.

Σ' αυτήν την άσκηση είδατε ένα παράδειγμα όπου έγινε η χρήση πολλών εργαλείων που παρέχει το Photoshop για την δημιουργία της επιφάνειας διεπαφής μιας πολυμεσικής εφαρμογής.

# Η Εργαλειοθήκη του Photoshop

## Η Εργαλειοθήκη του Photoshop

**Marque tool – Εργαλείο Επιλογής** (Επιλέγει περιοχές της εικόνας)

**Lasso tool – Λάσο** (Επιλέγει περιοχές με ελεύθερο χέρι)

**Airbrush Tool – Αερογράφος** (Ψεκάζει χρώμα)

**Rubber Stamp – Σφραγίδα** (Αντιγράφει από περιοχή της εικόνας)

**Erase Tool – Σβηστήρα** (Σβήνει με το χρώμα του παρασκήνιου)

**Blur/Sharpening Tool – Θόλωμα/Οξυνση**

**Pen Tool – Πενάκι** (Δημιουργεί καμπύλες Bezier & περιγράμματα)

**Measure Tool – Χάρακας** (Μετράει αποστάσεις)

**Bucket Tool – Κουβάς** (Γεμίζει με το χρώμα του προσκήνιου)

**Hand Tool – Χεράκι** (Μετακινεί την εικόνα)

**Move Tool – Βέλος** (Μετακινεί επίπεδα ή επιλεγμένες περιοχές της εικόνας)

**Magic Wand – Μαγικό Ραβδί** (Επιλέγει περιοχές βάσει της χρωματικής τους ομοιομορφίας)

**Paintbrush Tool – Πινέλο** (Βάφει με το χρώμα του προσκήνιου)

**History Brush Tool** (Σβήνει λάθη ή βάφει αντιγράφοντας από άλλη εικόνα)

**Pencil Tool / Line Tool – Μολύβι / Γραμμή** (Βάφει σαν μολύβι / Τραβάει γραμμές)

**Dodge / Burn / Sponge – Ανοιγμα / Κάλυμο / Σπόγγος** (Φωτίζει / Σκουραίνει / «Ξεπλένει» τοπικά)

**Text Tool – Εργαλείο Κειμένου** (Εισάγει κείμενο)

**Gradient Tool – Εργαλείο Ντεγκραντέ** (Γεμίζει την επιλεγμένη περιοχή με χρωματική διαβάθμιση)

**Eyedropper – Σταγονόμετρο** (Επιλέγει χρώμα από την εικόνα)

**Zoom Tool – Φακός** (Μεγεθύνει / Σμικρύνει)

**Foreground / Background Colour – Χρώμα Προσκήνιου / Παρασκήνιου**

**Quick Mask – Γρήγορο Μασκάρισμα**

**Screen Mode – Κατάσταση Οθόνης**

**Δύο Βασικές Παλέτες**

**Brushes Palette – Βούρτσες** (Καθορίζει το μέγεθος του ίχνους των σχεδιαστικών εργαλείων – Πινέλο, μολύβι, σφραγίδα κλπ)

**Options Palette – Ρυθμίσεις** (Η παλέτα ρυθμίσεων κάθε εργαλείου - εμφανίζεται με διπλό κλικ πάνω στο εργαλείο)

