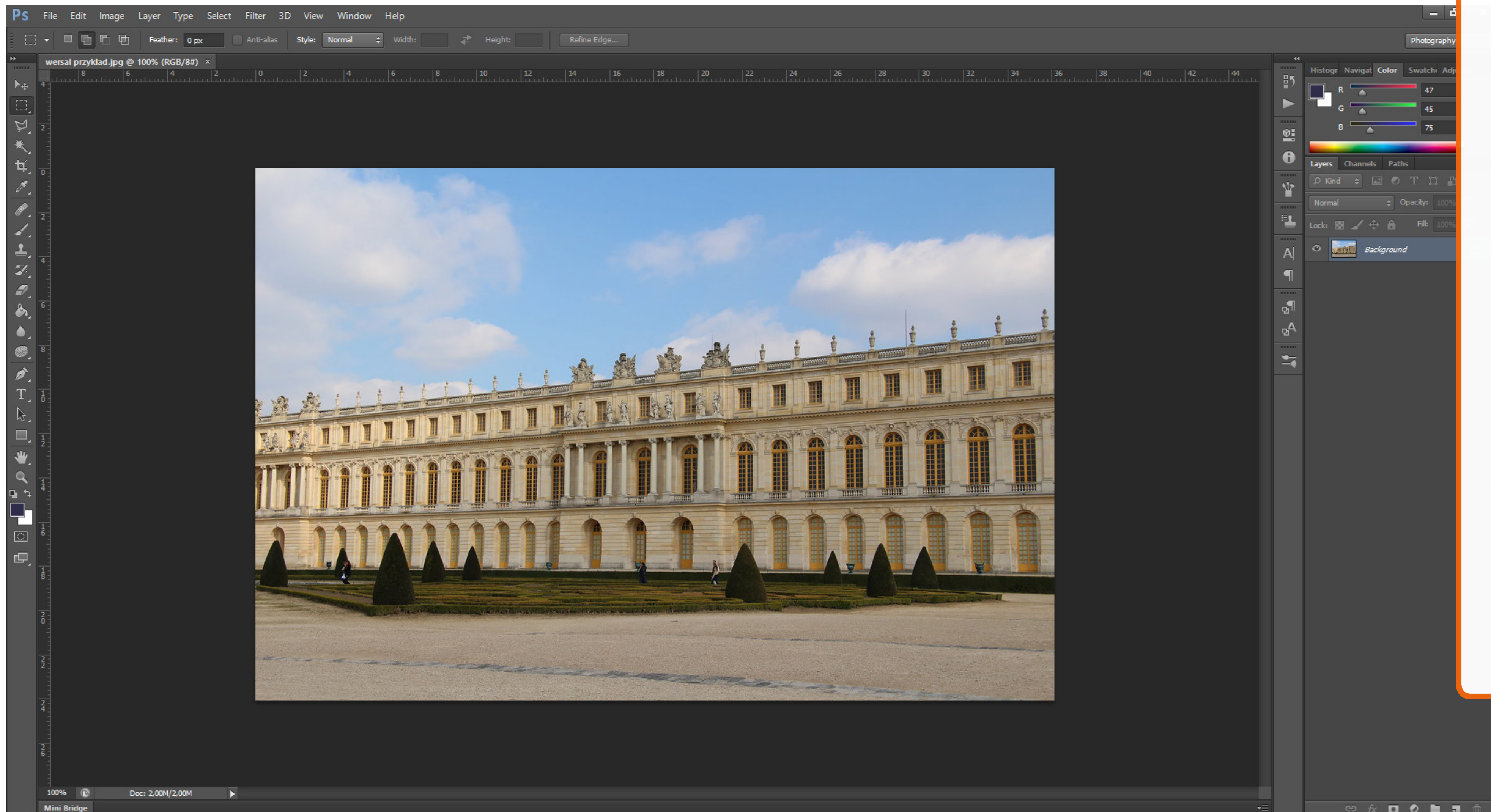


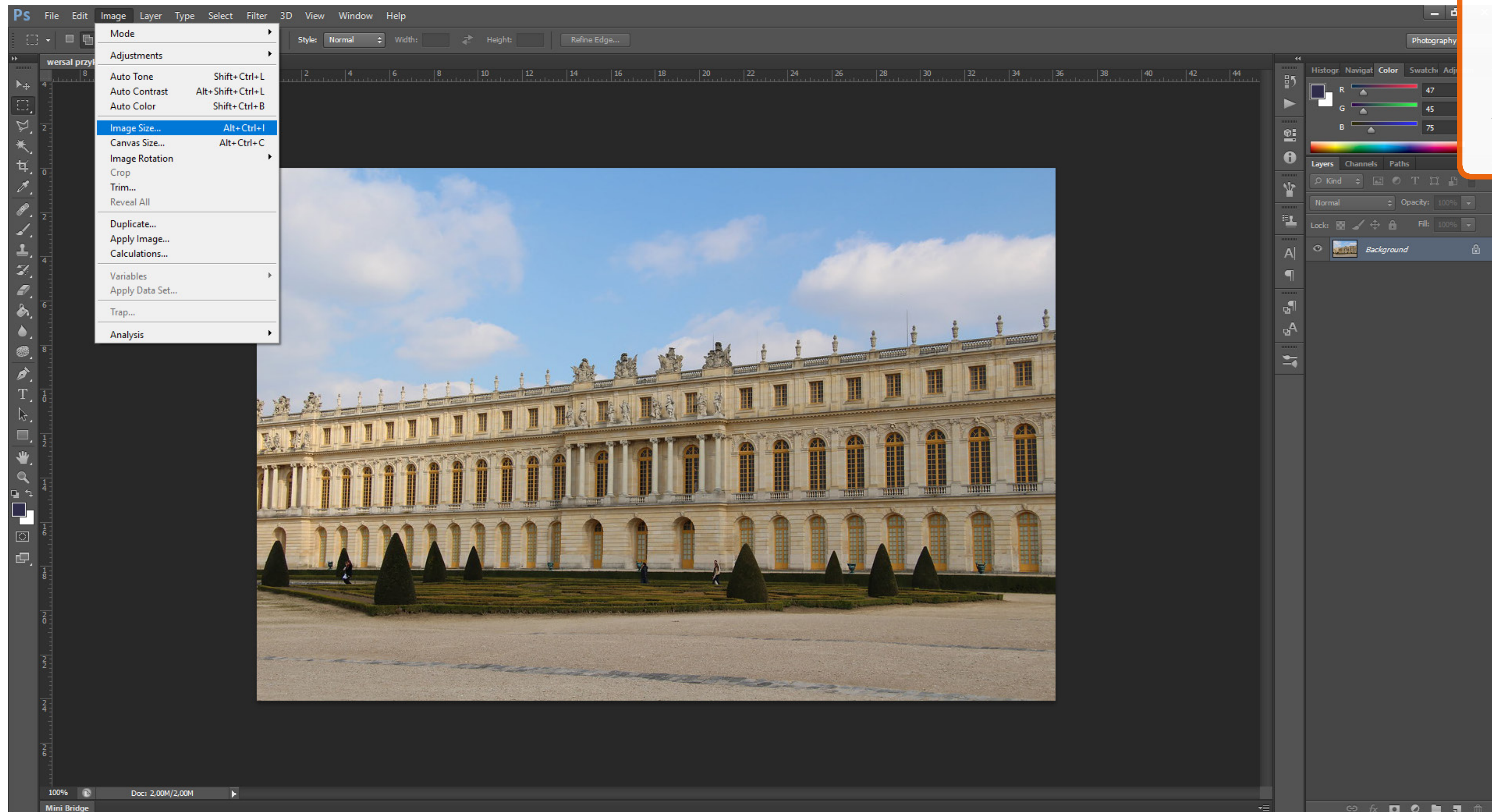
**Instrukcja
jak zrobić baner na APD**



1. Otwieramy fotografię, która ma znaleźć się na banerze w Photoshopie.

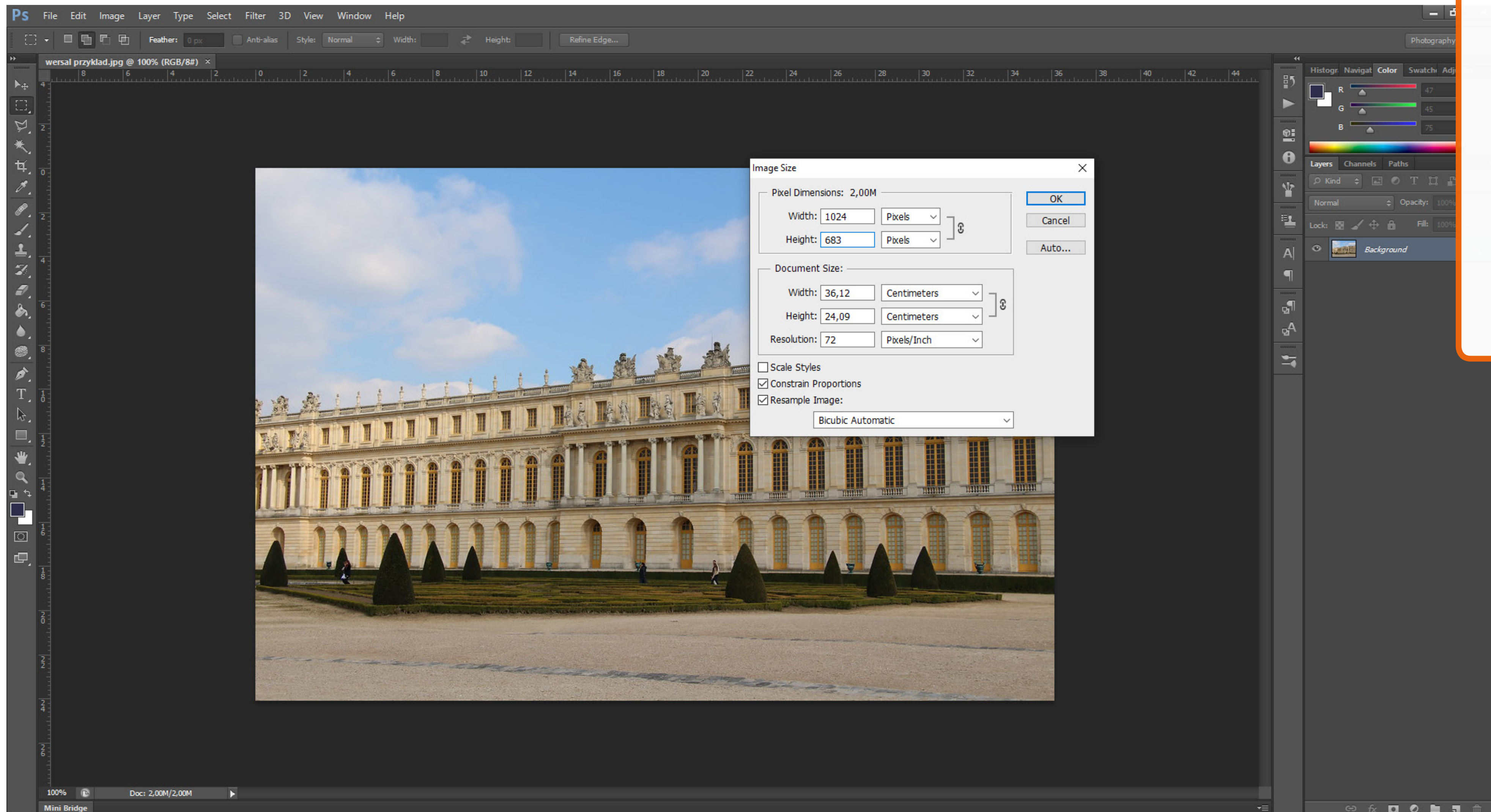
Dobrze aby zdjęcie było zrobione od frontu budynku z prawej strony, tak aby finalnie na zdjęciu obiekt zwęzał się w perspektywie ku lewej krawędzi. W sytuacji kiedy nie posiadamy takiego zdjęcia można spróbować „oszukać rzeczywistość i zrobić lustrzane odbicie fotografii – ale to może się nie sprawdzić we wszystkich przypadkach, także trzeba każde zdjęcie rozważyć pod tym kątem :)

Na potrzeby stworzenia instrukcji wybrałam budynek Wersalu, który jest na tyle symetryczny, że zabieg odbicia lustrzanego w tym przypadku nie zakłame rzeczywistości na tyle, że budynek będzie sprawiał wrażenie innego obiektu. Nie ma na nim też żadnych napisów co ułatwia dokonanie tego zabiegu.



2. Wybieramy Image w nawigacji na górze ekranu a dalej Image Size.

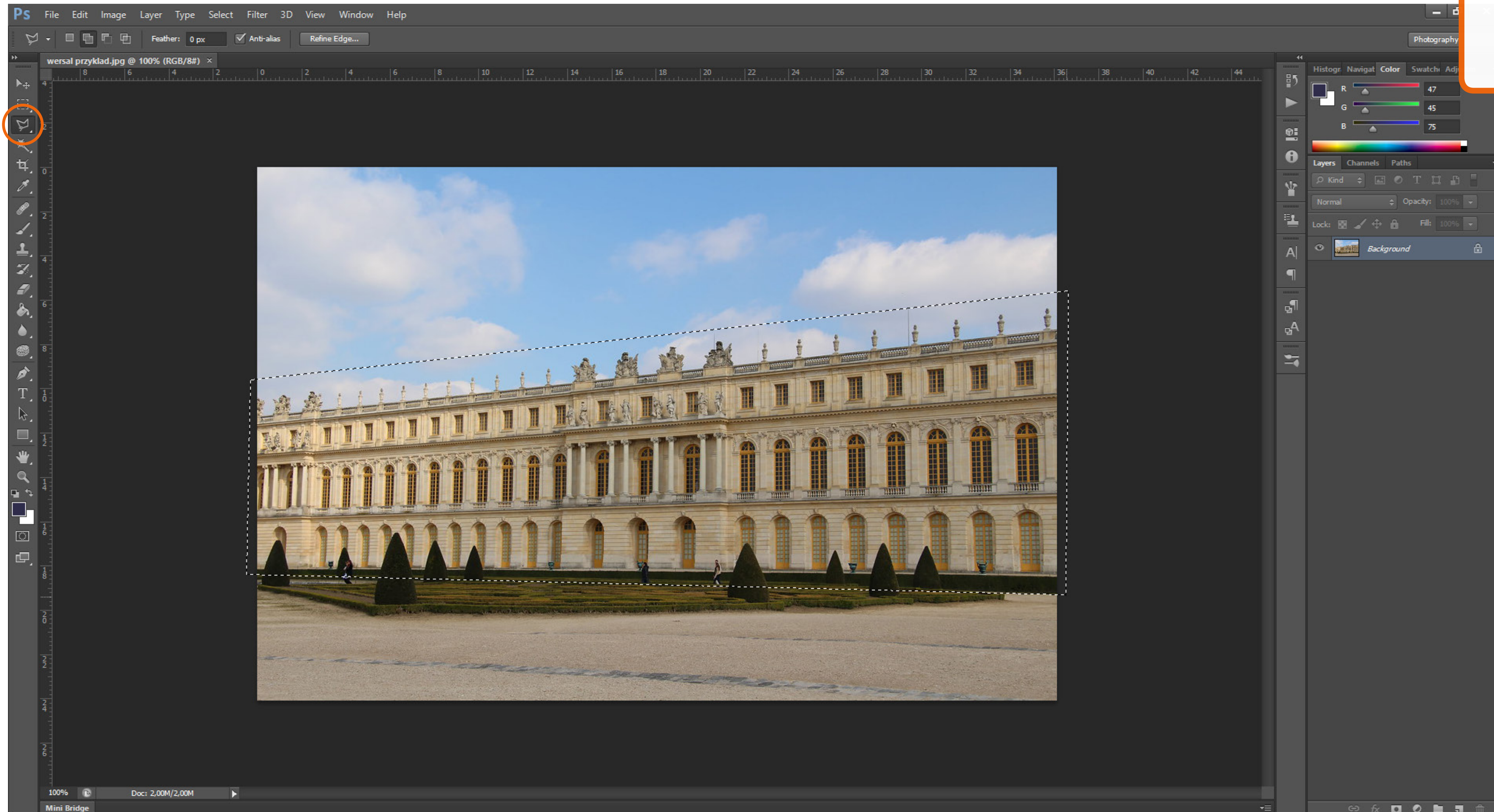
Dobrze sprawdzić jakiej wielkości jest dostarczona fotografia i jaką ma rozdzielczość.



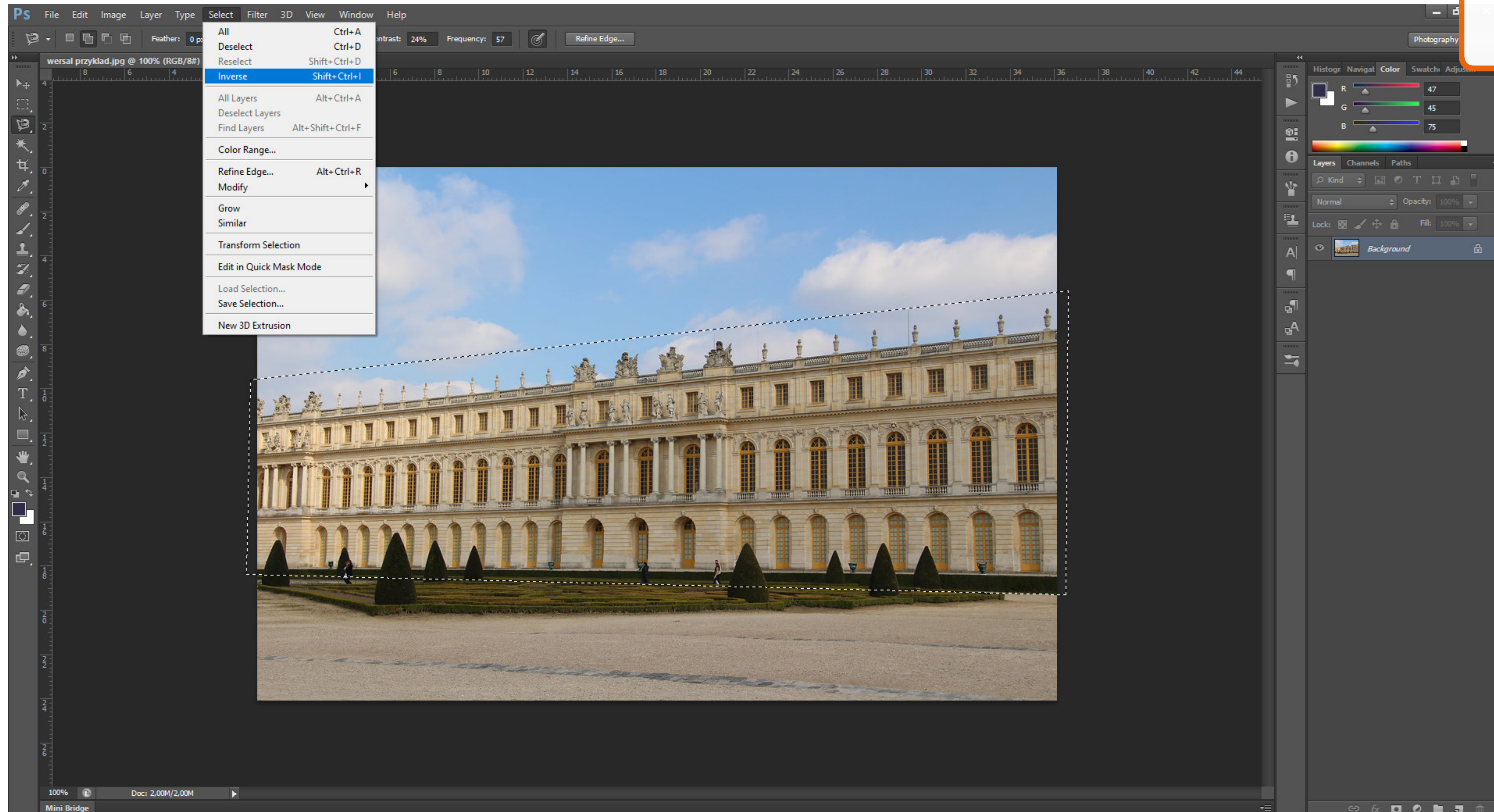
3. Zwróćmy uwagę na Height i Resolution.

Baner ma wysokość 123 px dlatego warto sprawdzić czy dostarczone zdjęcie nie będzie przez przypadek mniejsze. Nie jest też do końca dobrze kiedy zdjęcie jest dużo za duże. Aczkolwiek da się to później przekalować w programie Illustrator.

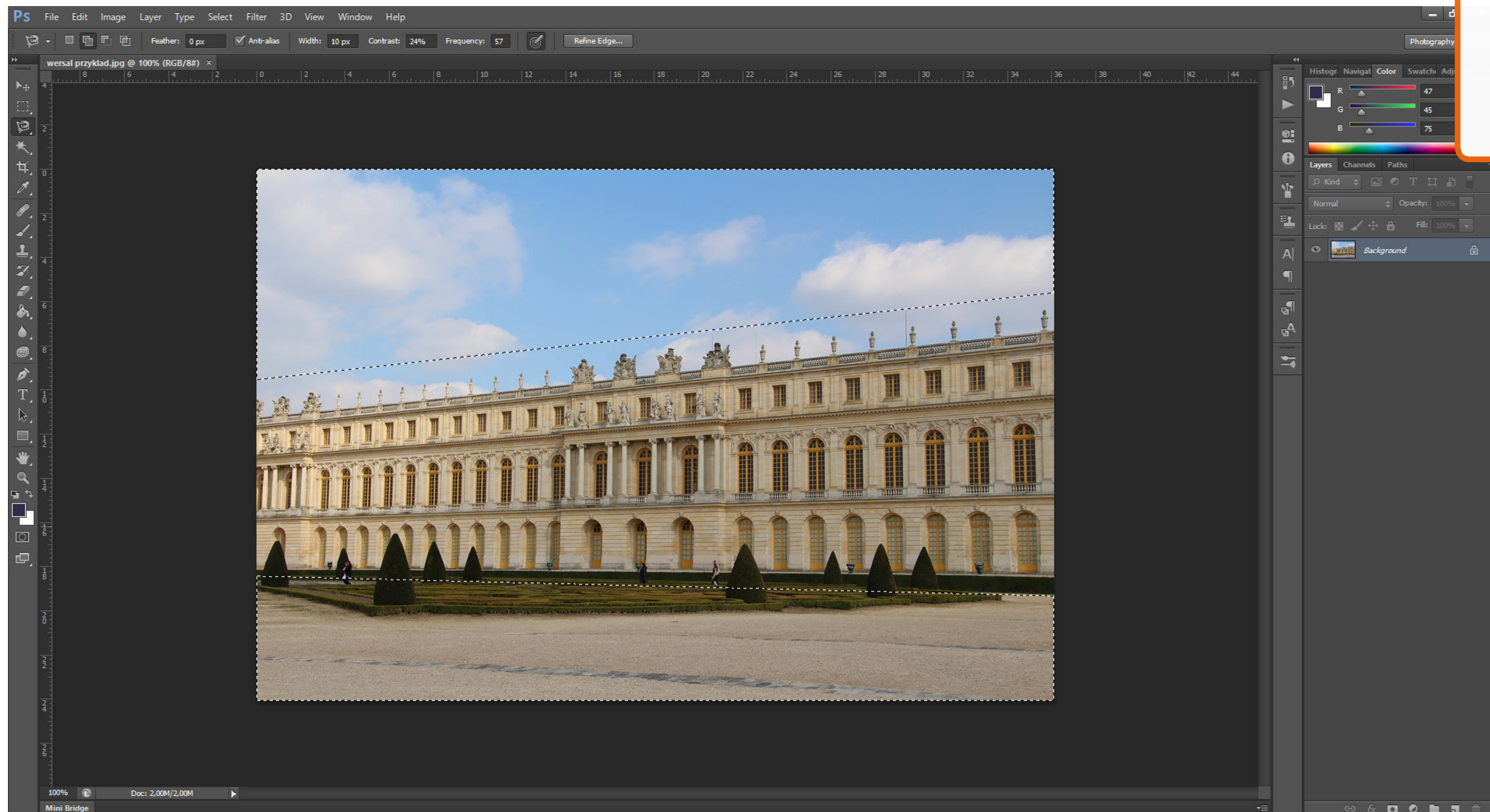
Ta fotografia ma całkiem dobre parametry. Resolution 72 w tym przypadku też jest wystarczające.



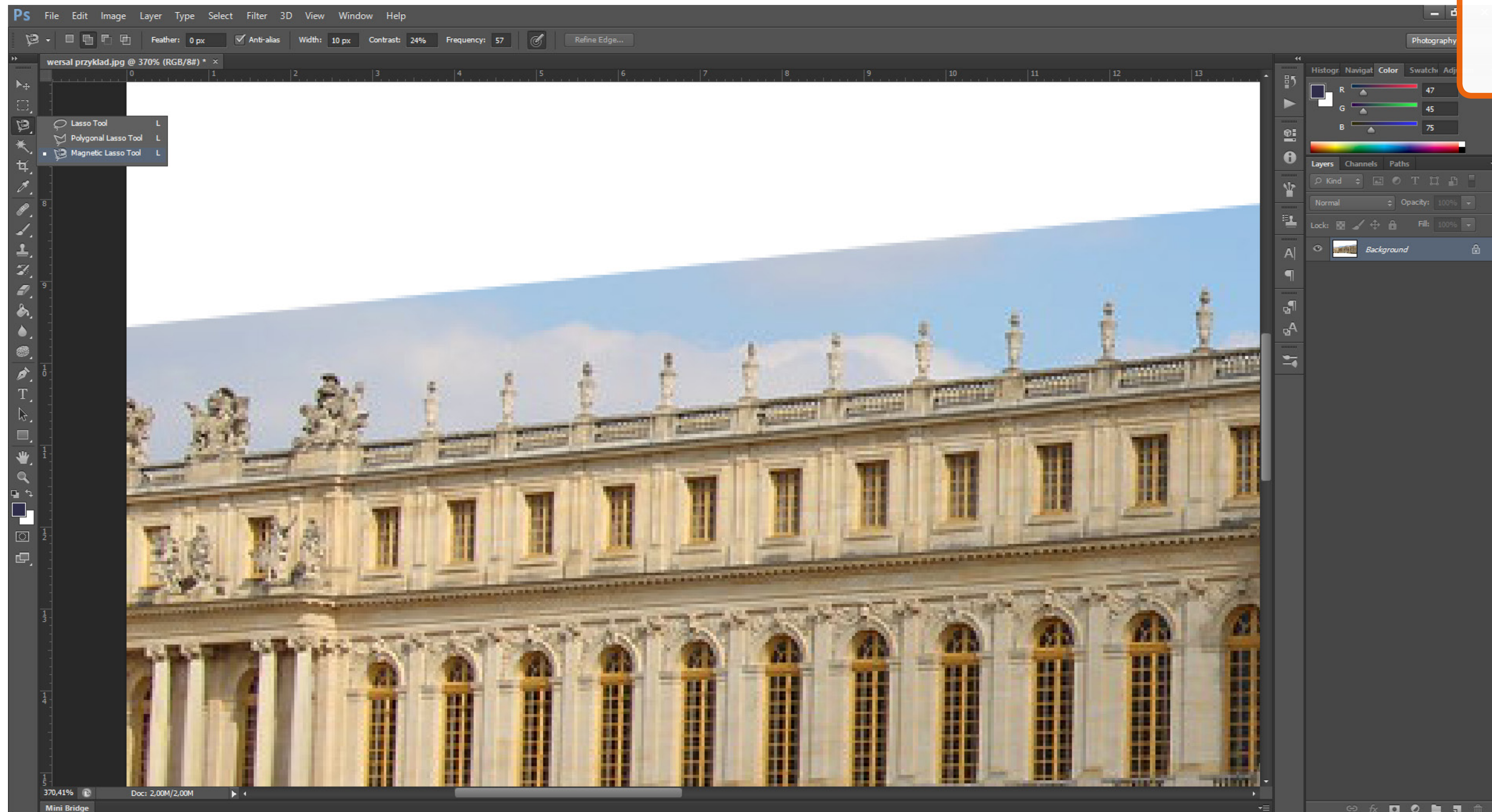
4. Wybieramy interesujący nas obszar fotografii i zaznaczamy funkcją lasso.



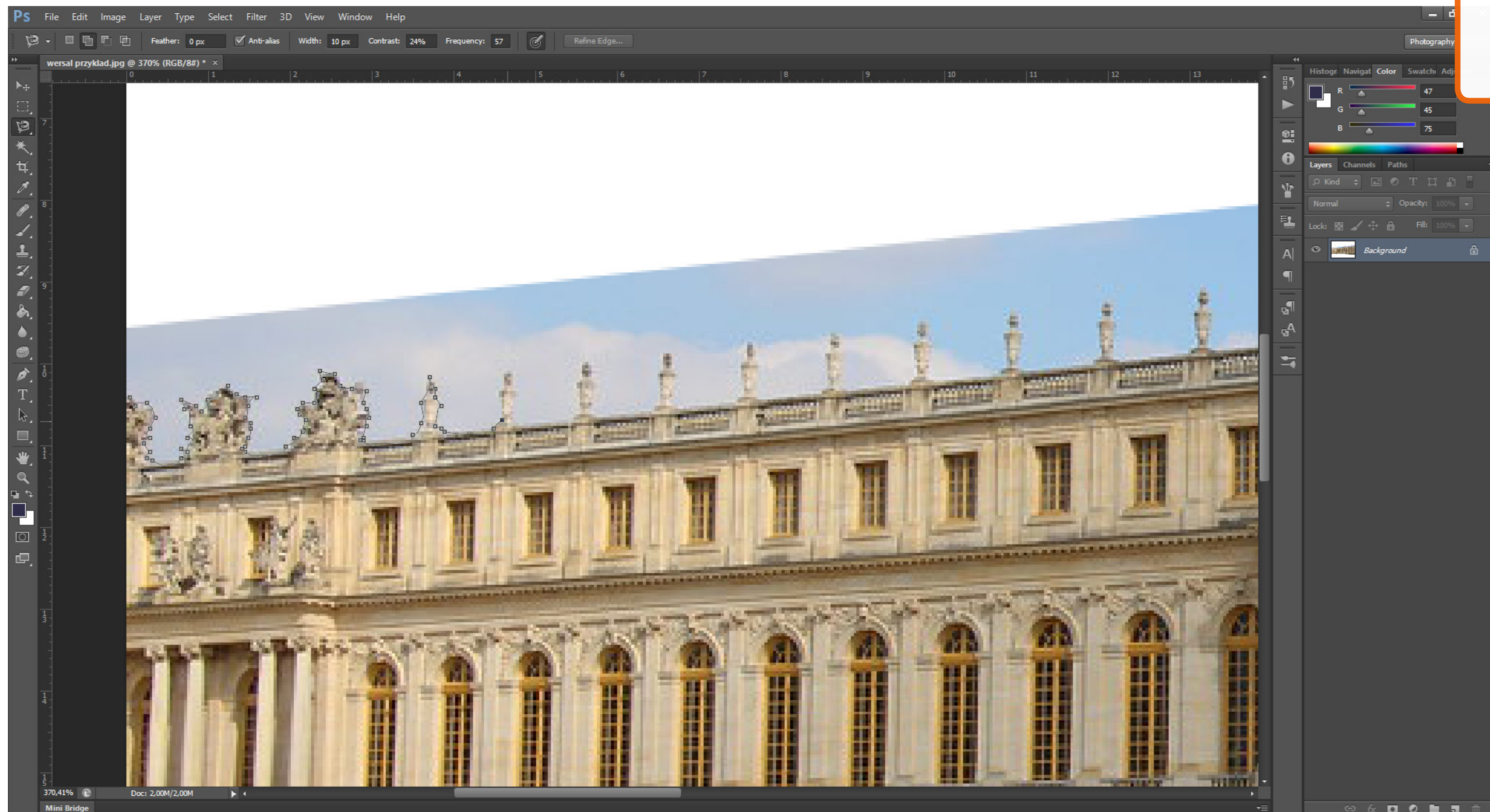
5. W pasku nawigacji na górze szukamy funkcji Select, a następnie Inverse.



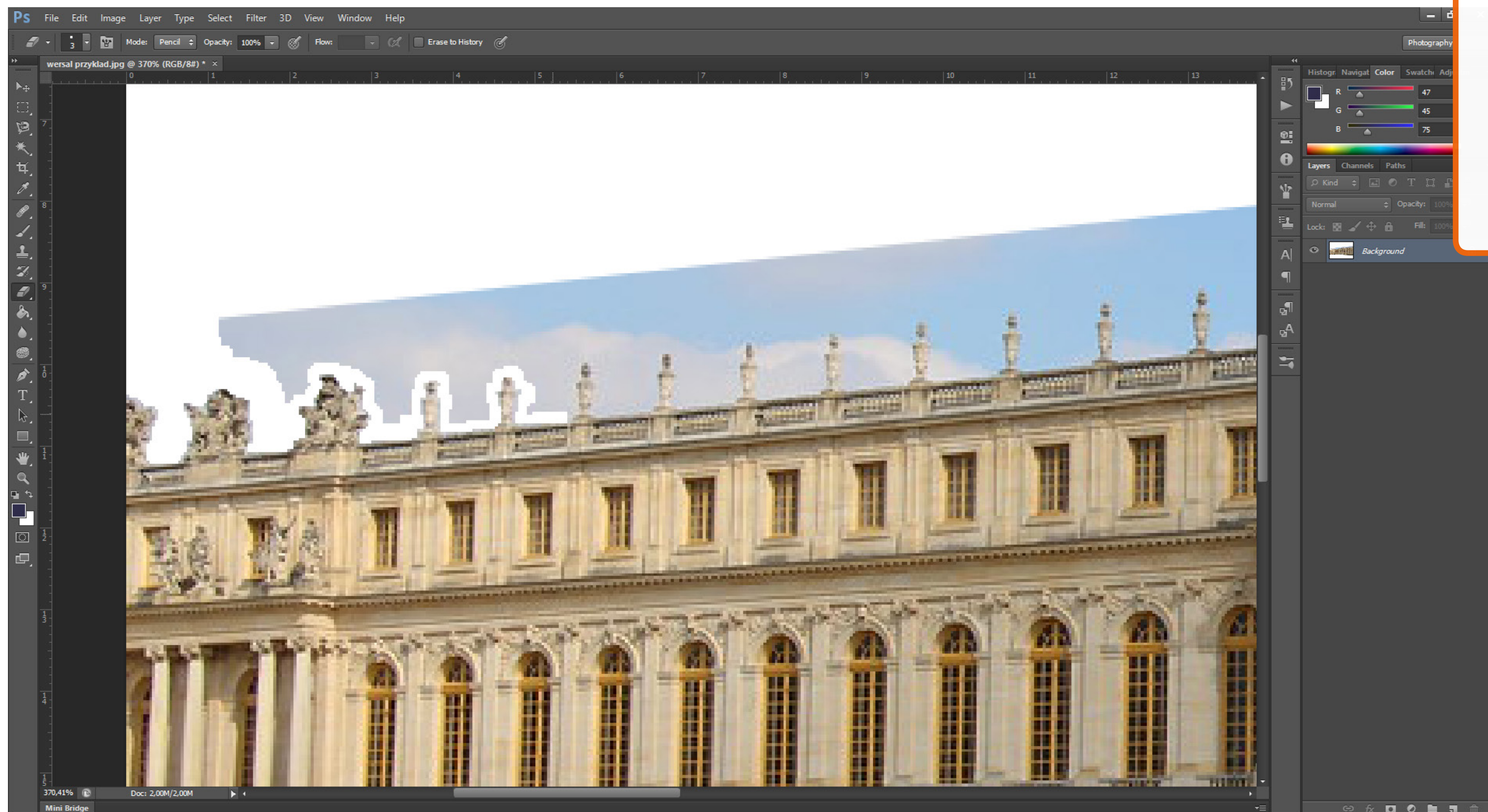
6. Pole zaznaczenia obejmuje obszar, który nie będzie nas interesować. Klikając CTRL + X na Windowsie usuwamy tę część fotografii (na Macu będzie to pewnie comand + X)



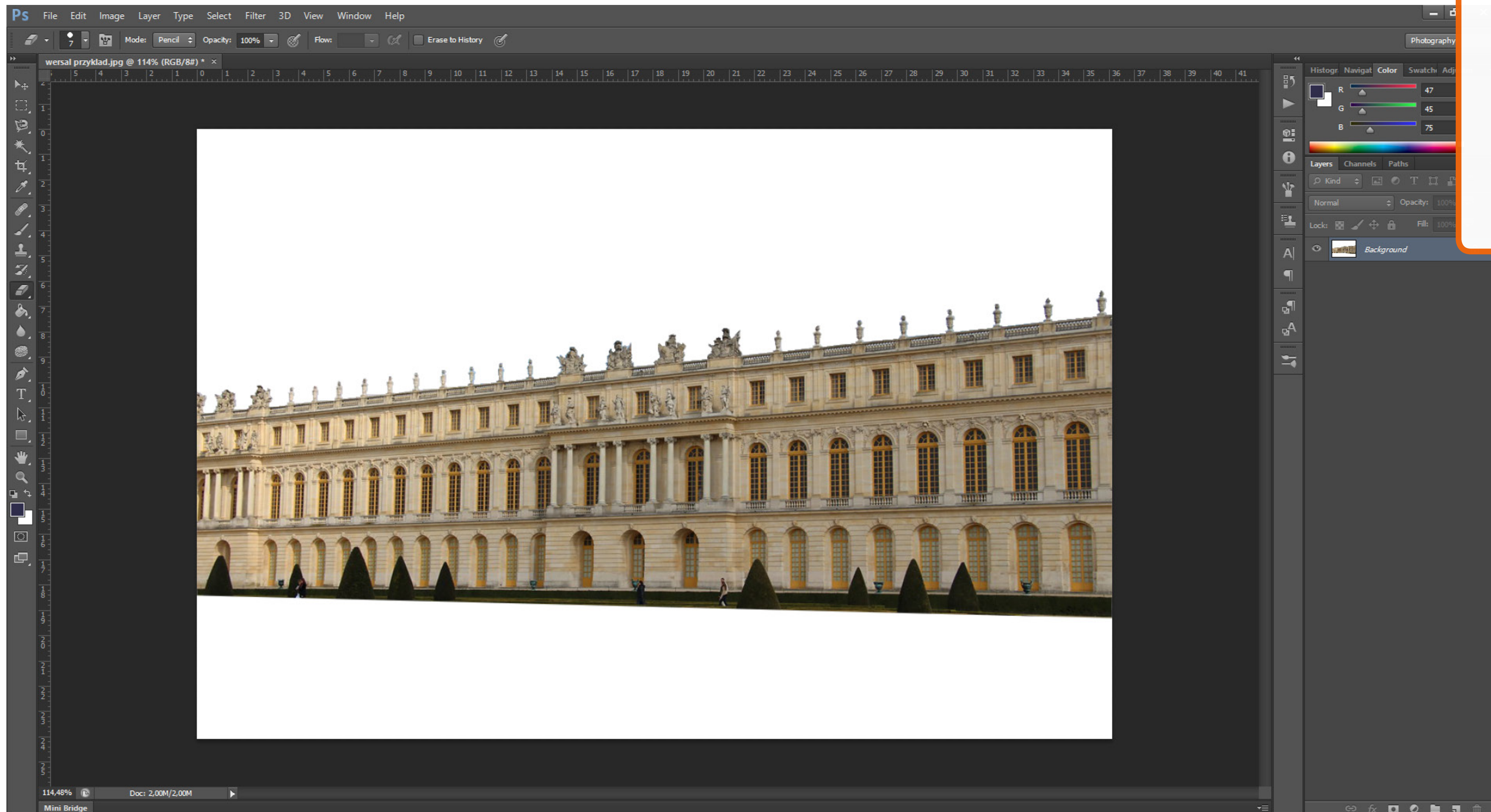
7. Teraz ręcznie usuwamy pozostałe elementy tła. Możemy to zrobić używając funkcji Magnetic Lasso.



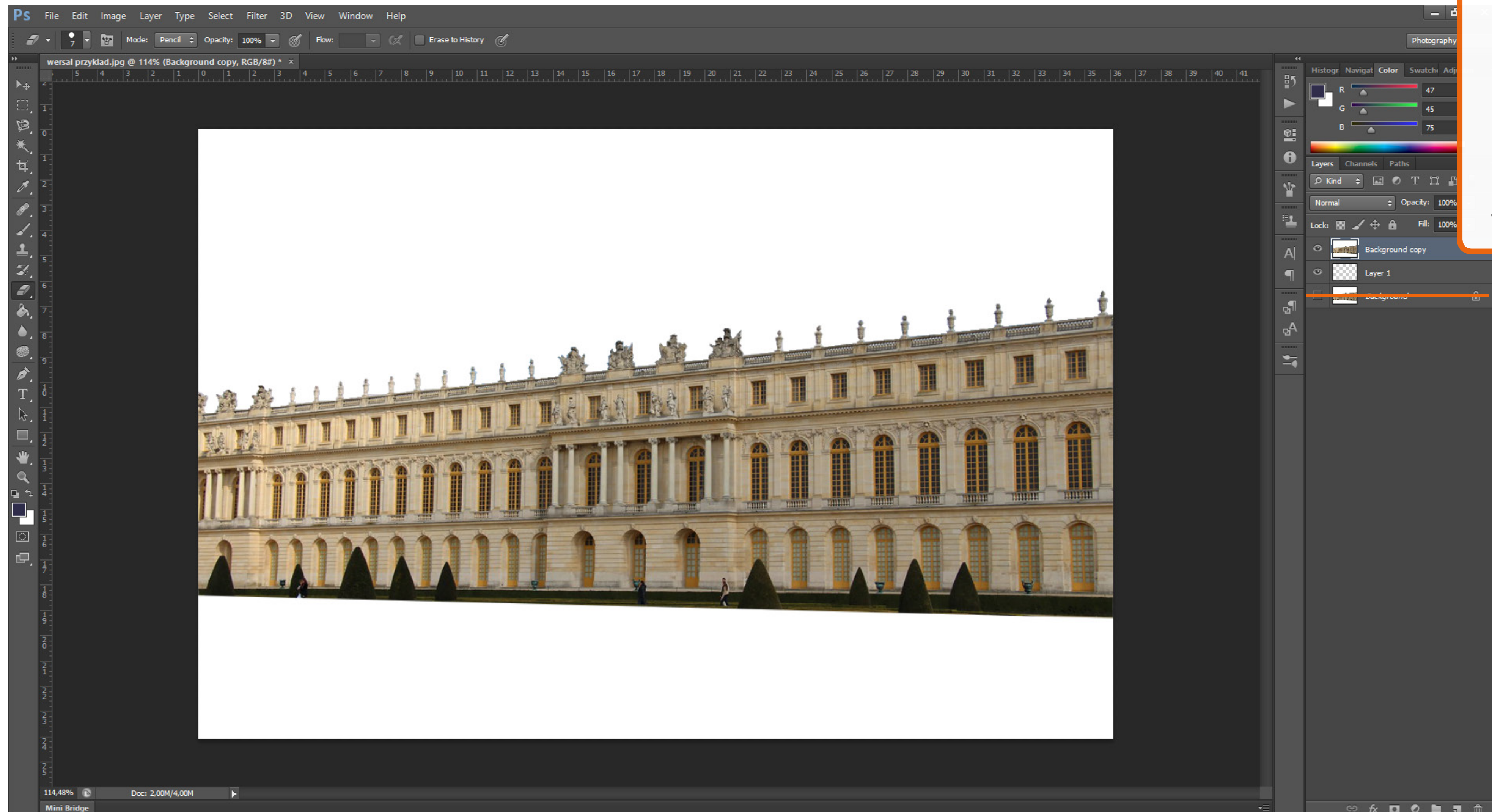
7. Chociaż może nam trochę „głupieć” przy małych kontrastach i w efekcie i tak trzeba się udać do poczciwej Gumki.



8. Jest kilka metod na usunięcie tła i to też jest zależne od fotografii. Nie chce jednak tutaj robić tutorialu jak działa Photoshop :D W każdym razie cierpliwie usuwamy tło. Na szczęście większość współczesnych budynków nie posiada aż takiej ilości architektonicznych detali, także powinno iść gładko.



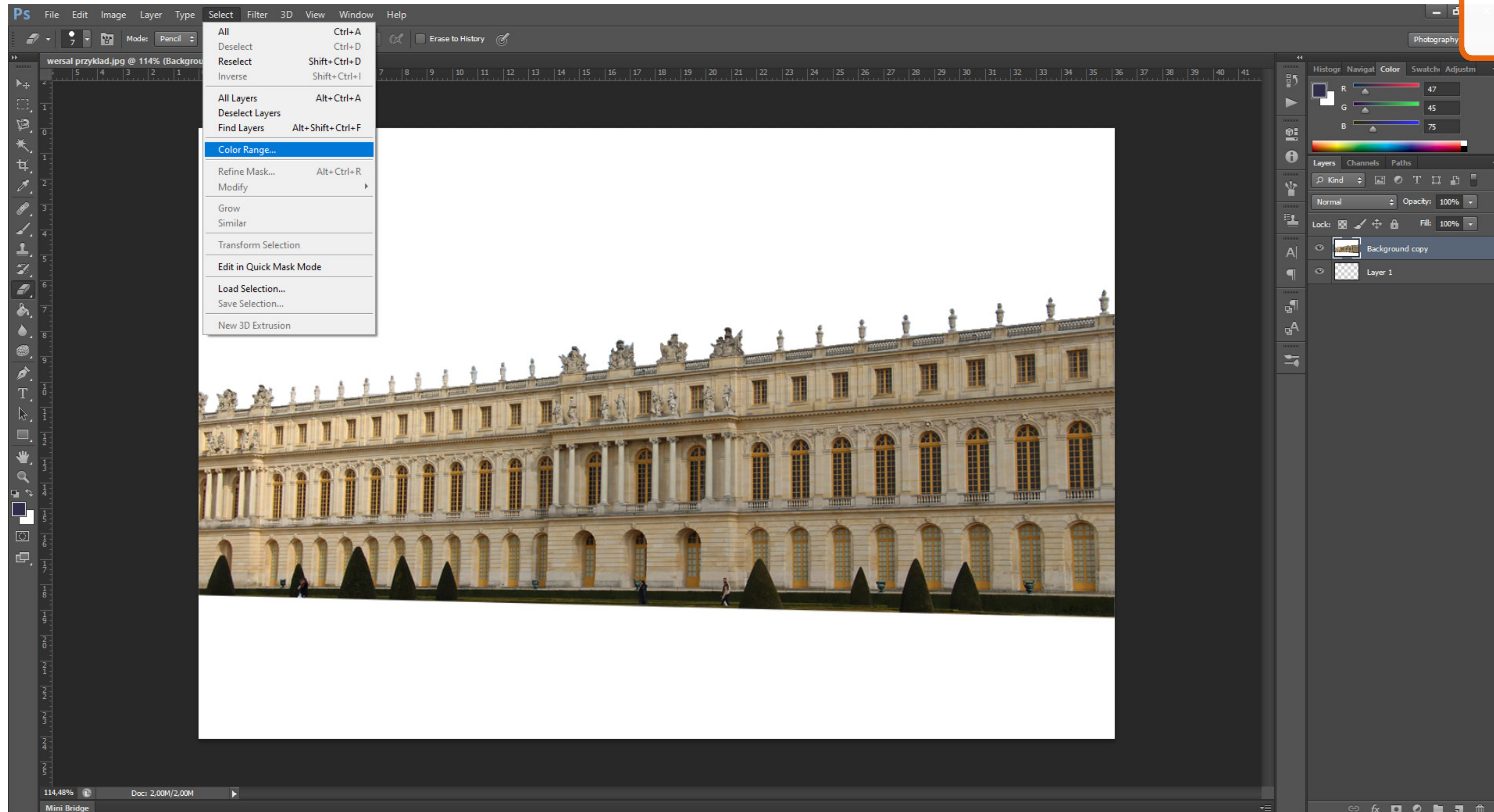
9. Mamy teraz ładnie wycięty kształt budynku. Jeśli chodzi o te detale na dachu to nie musimy robić tego z zegarmistrzowską precyzją co do pixela. Baner finalnie będzie na tyle mały, że te detale nie będą bardzo widoczne, ale są na tyle istotne, że nie możemy ich całkowicie uciąć ;)

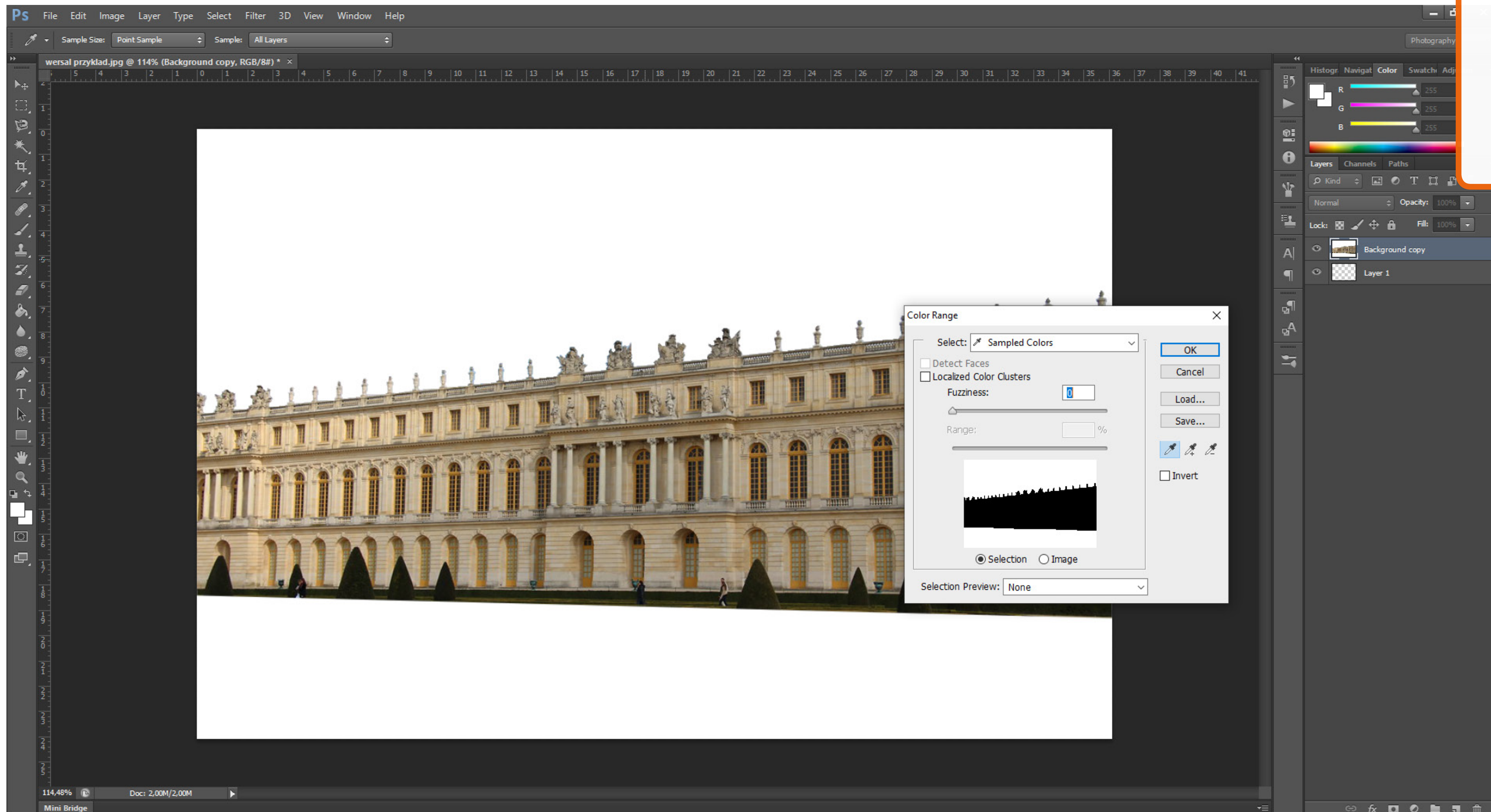


10. Teraz kopiujemy warstwę z naszą fotografią oraz tworzymy nową pustą warstwę, którą układamy pod zdjęcie.

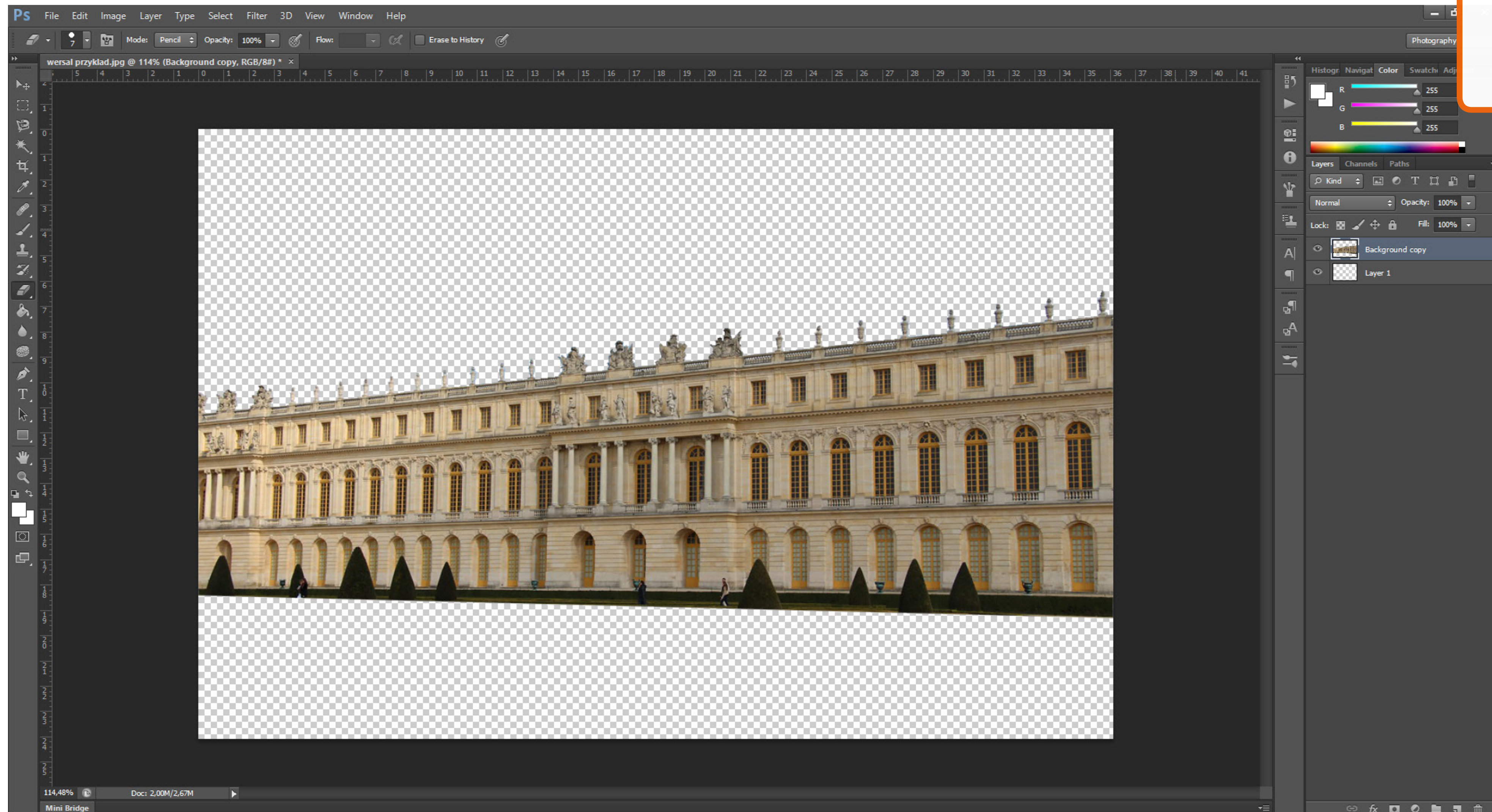
Oryginał możemy usunąć (W PS CS6 jest on zablokowany i nie doszłam do tego jak odblokowywać tę warstwę - możliwe, że działam na około poprzez pozbywanie się jej, ale metoda działa :).

11. Wybieramy Select a następnie Color range w opcjach na górze.

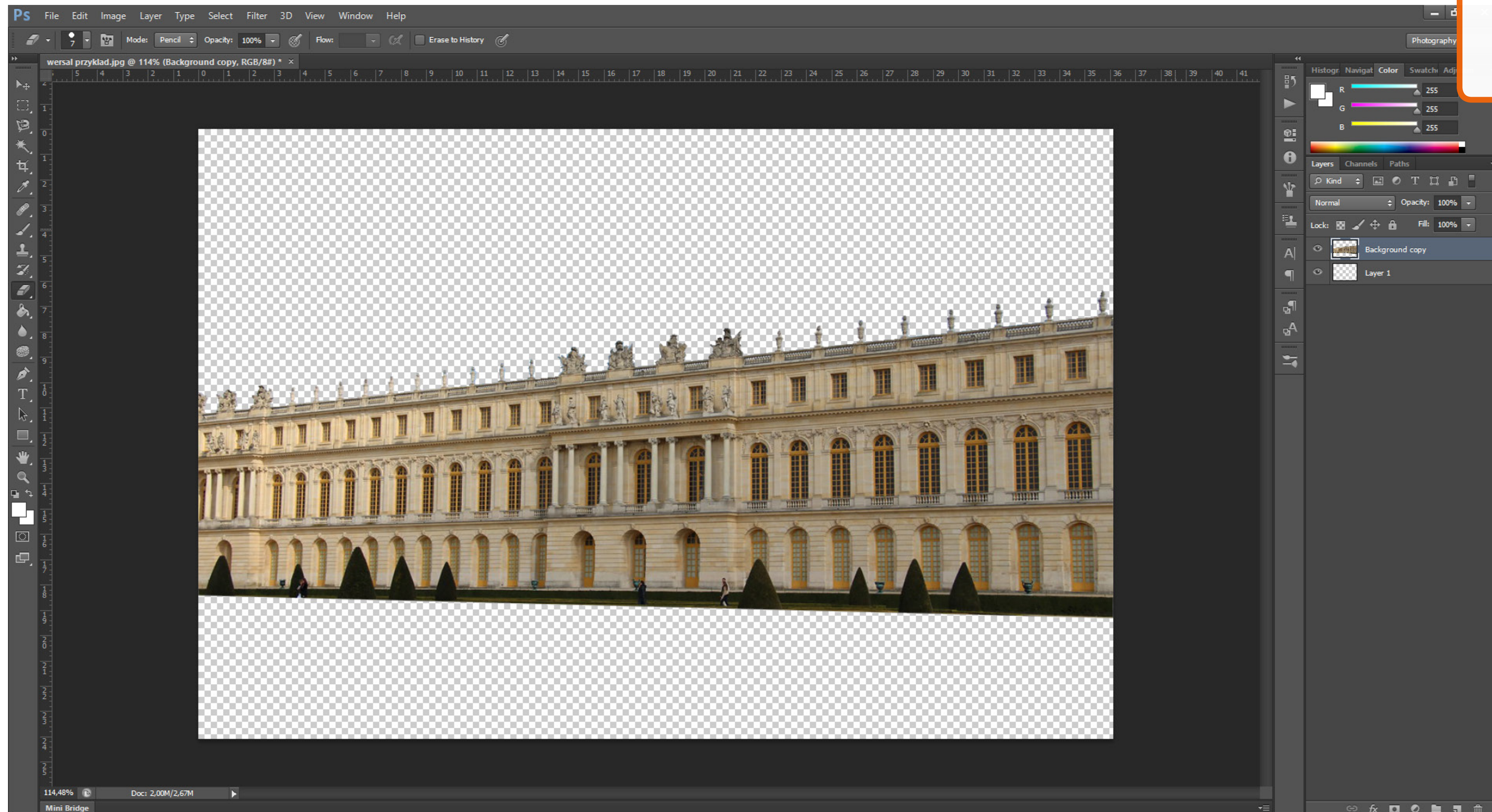




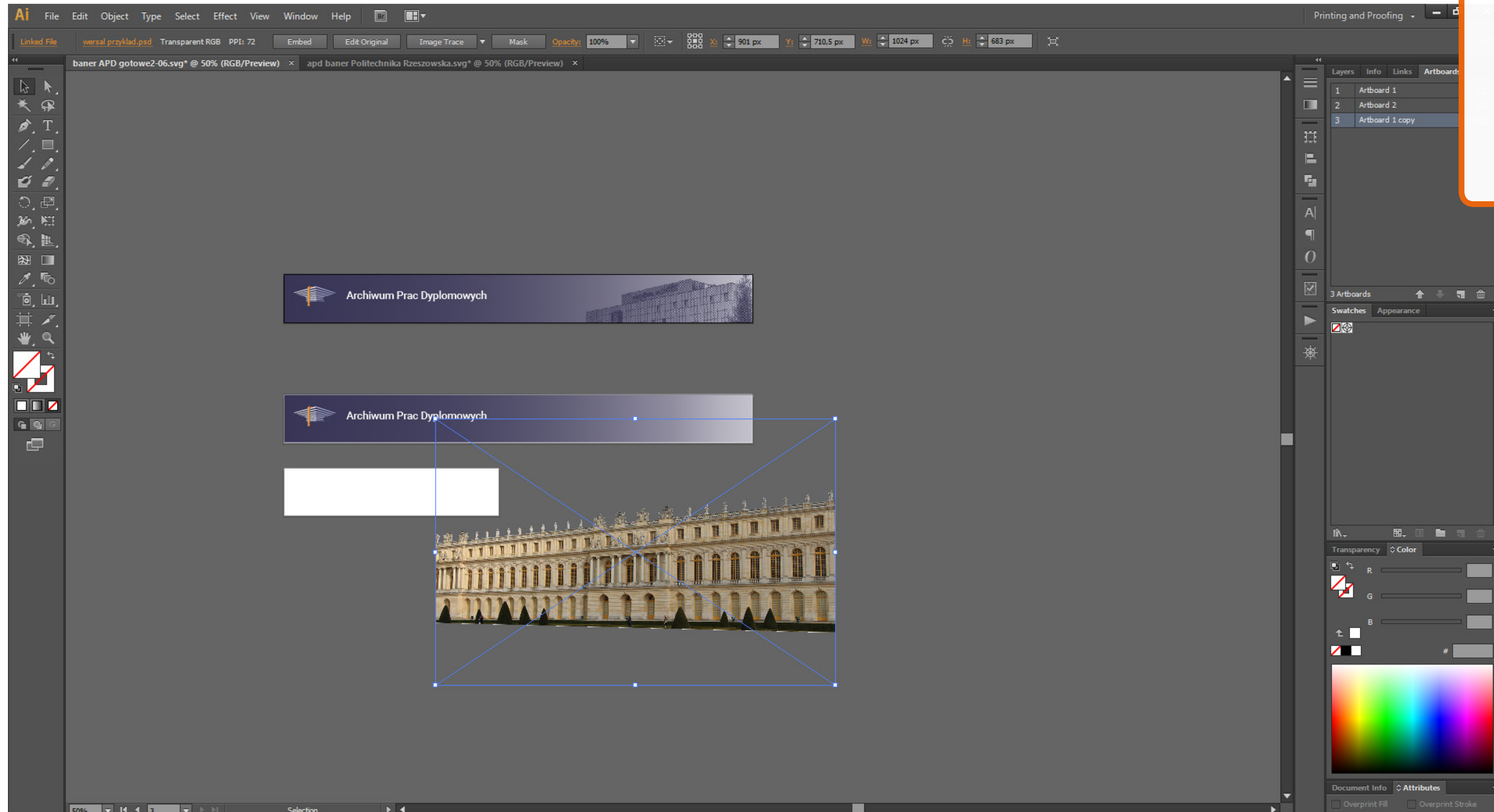
12. Pipetką najeżdżamy na białe tło i sprawdzamy na miniaturze czy poprawnie został zaznaczony obszar, którego chcemy się pozbyć. To co jest czarne nie zostanie zaznaczone. W tym przypadku trzeba było u mnie przesunąć suwak na 0 przy opcji Fuzziness.



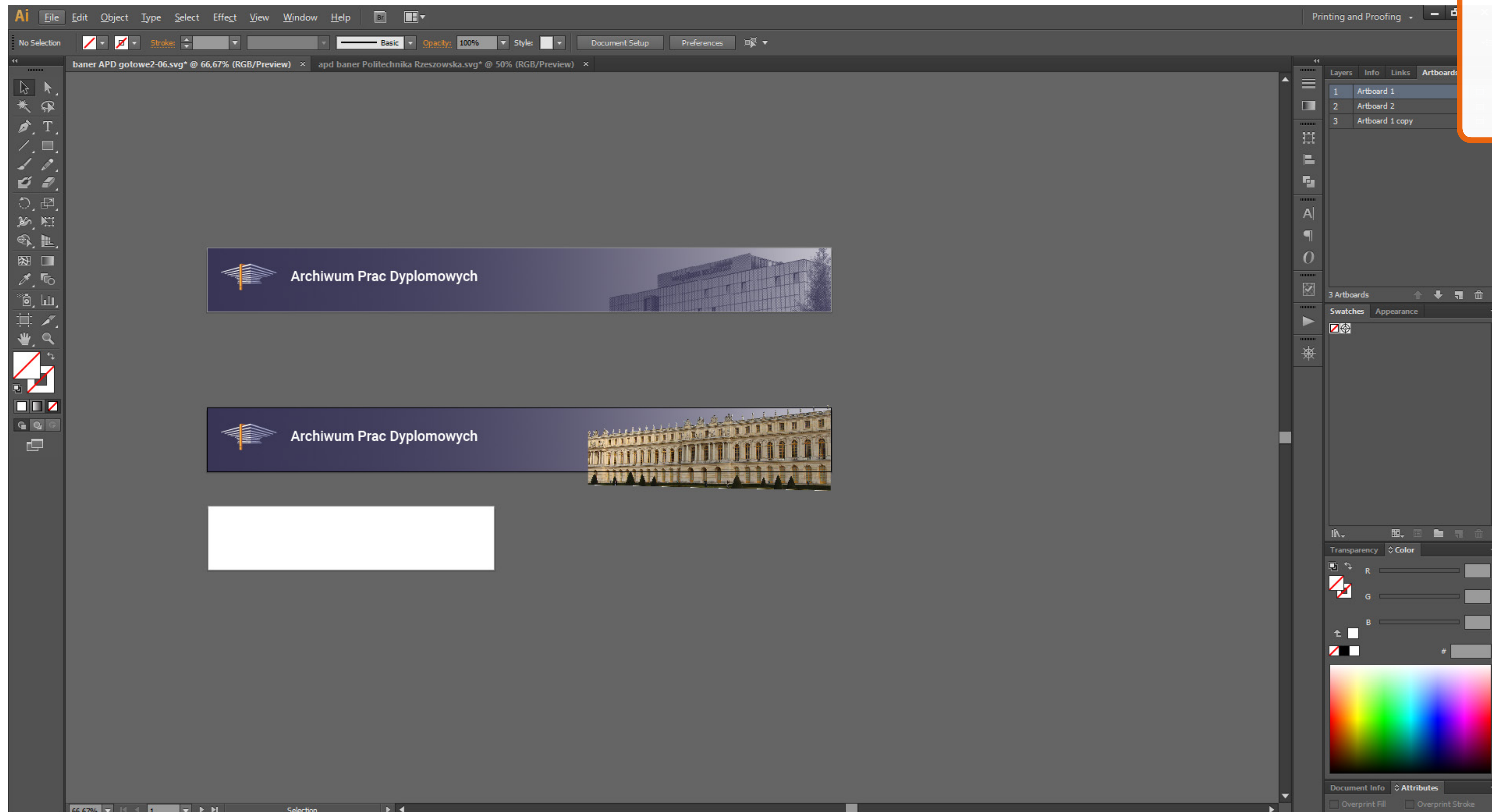
13. Po akceptacji zaznacza nam się obszar, który następnie usuwamy. Zostaje nam już sam wycięty kształt budynku.



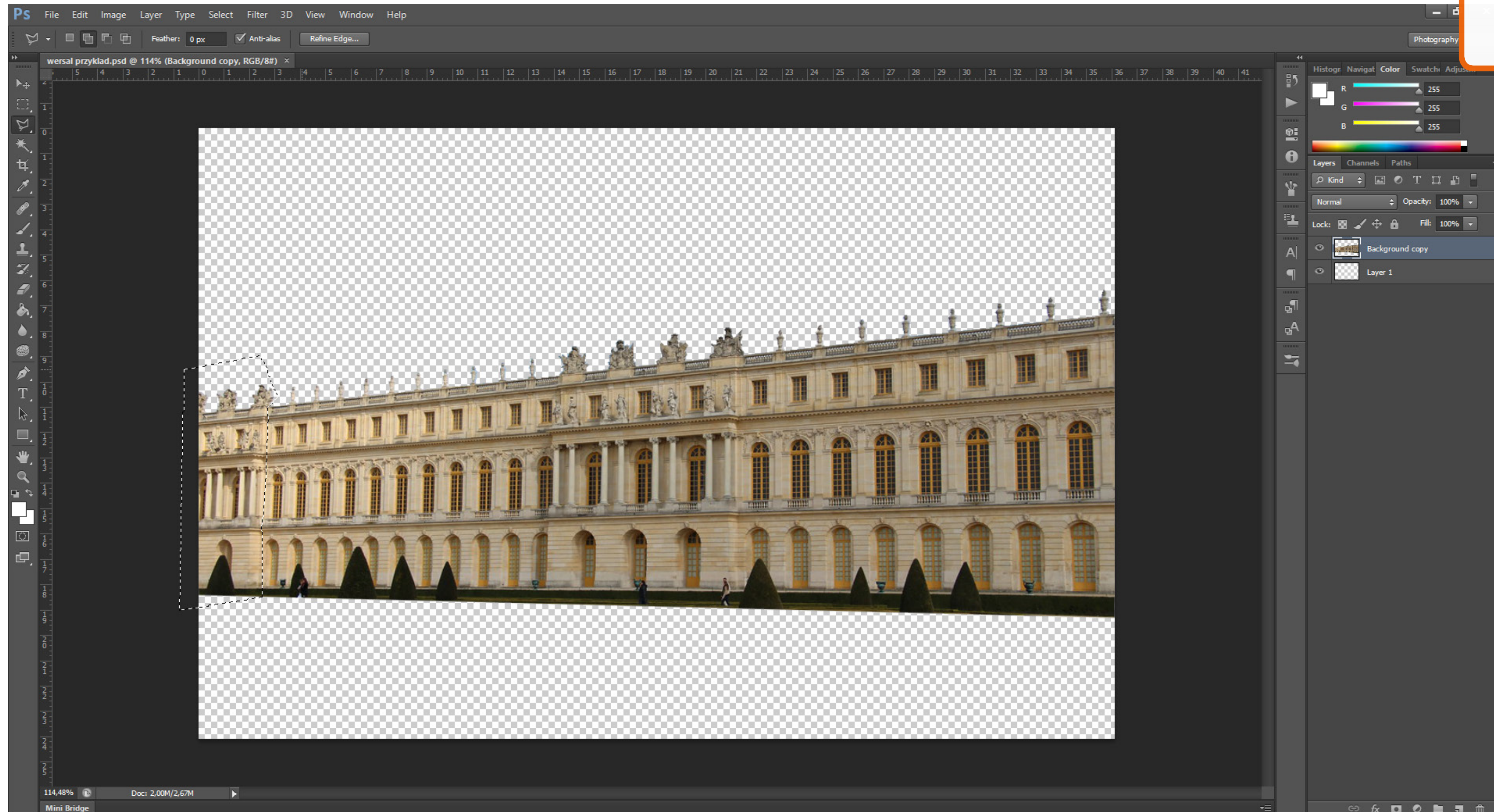
14. W tym momencie zapisuję plik i wrzucam go do Adobe Illustratora do pliku z „szablonem”. Pokażę to na następnym slajdzie.



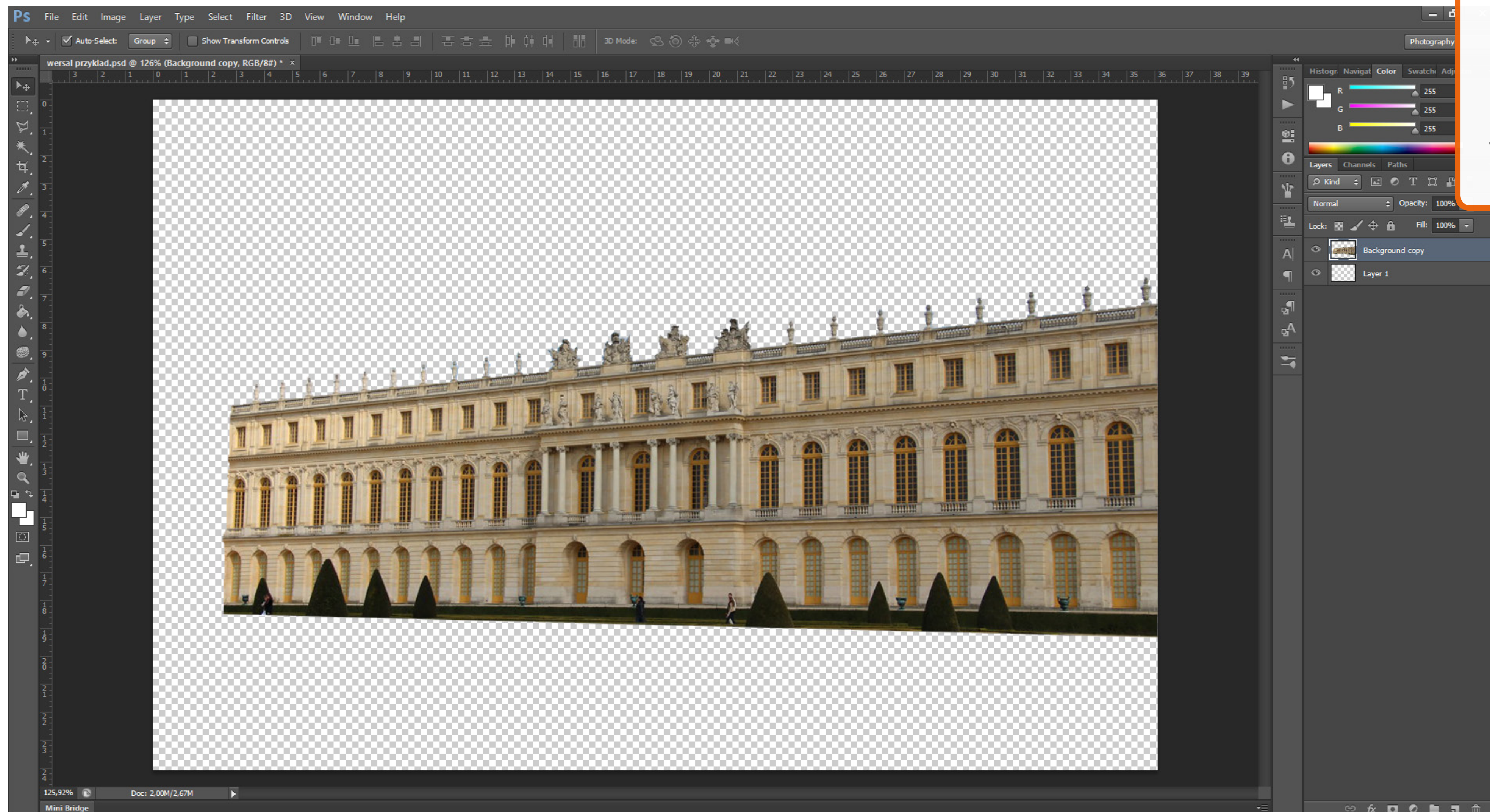
15. Tak przygotowane zdjęcie umieszczam w szablonie baneru i patrzę jak dociąć budynek, by był w podobnym rozmiarze do wcześniej zaprojektowanych banerów, żeby skos dachu dobrze wpasowywał się w obszar paska - analizuję całość pod względem kompozycji.



16. Kiedy już sobie to wszystko ułożę, wracam do Phooshopa i przycinam budynek w jakimś sensownym miejscu, jeśli tak będzie wyglądać lepiej na banerze.



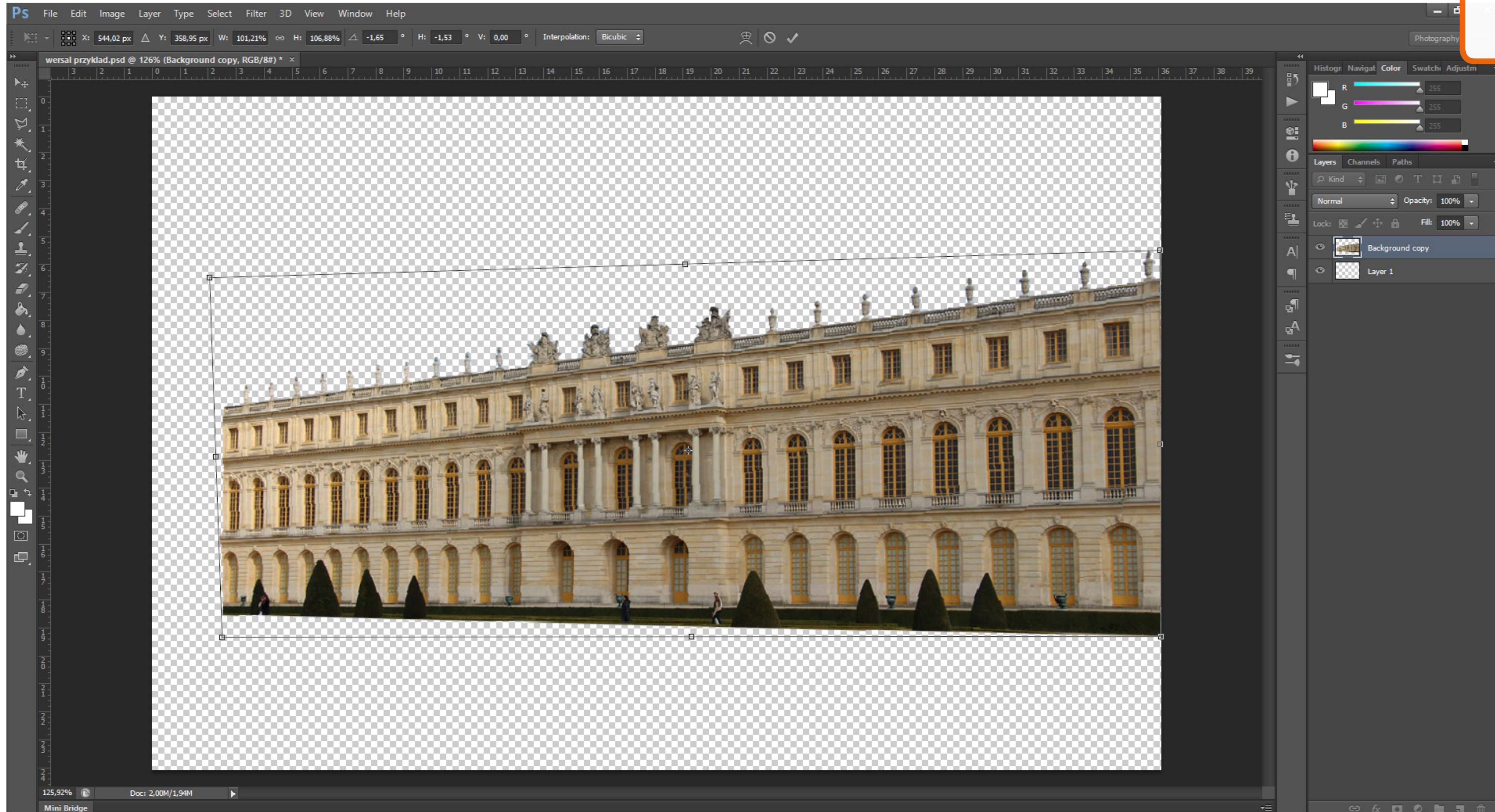
17. W tym przypadku usunę ten fragment.

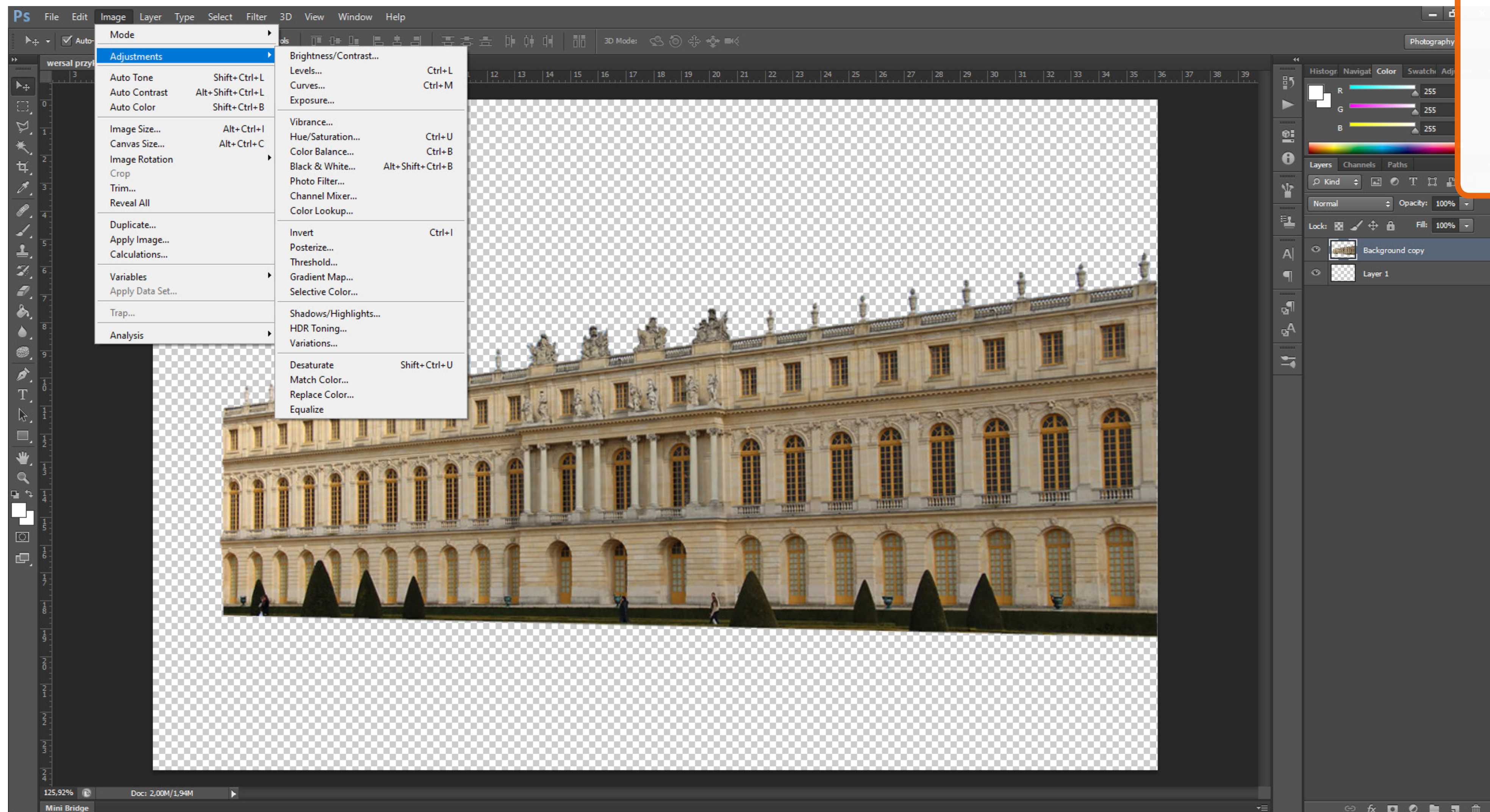


18. Następnie wprowadzam delikatną korekcję perspektywy, aby wyprosować budynek i delikatnie zwiększyć kąt nachylenia dachu.

Wybieram skrót CTRL + T i trzymając przycisk CTRL ciągnę za rogi fotografii ustalając jej pozycję.

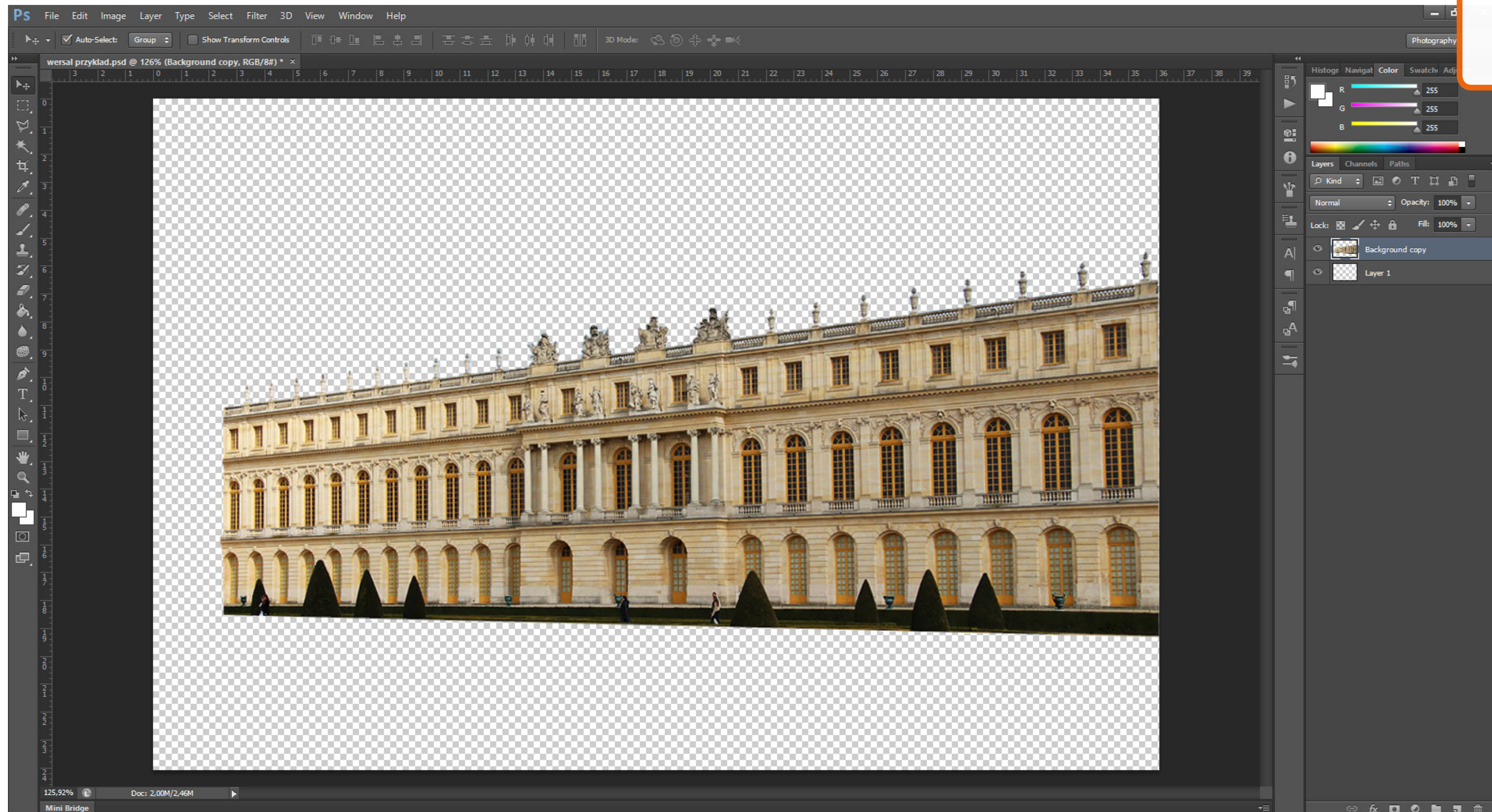
19. Trochę lepiej to wygląda ;)



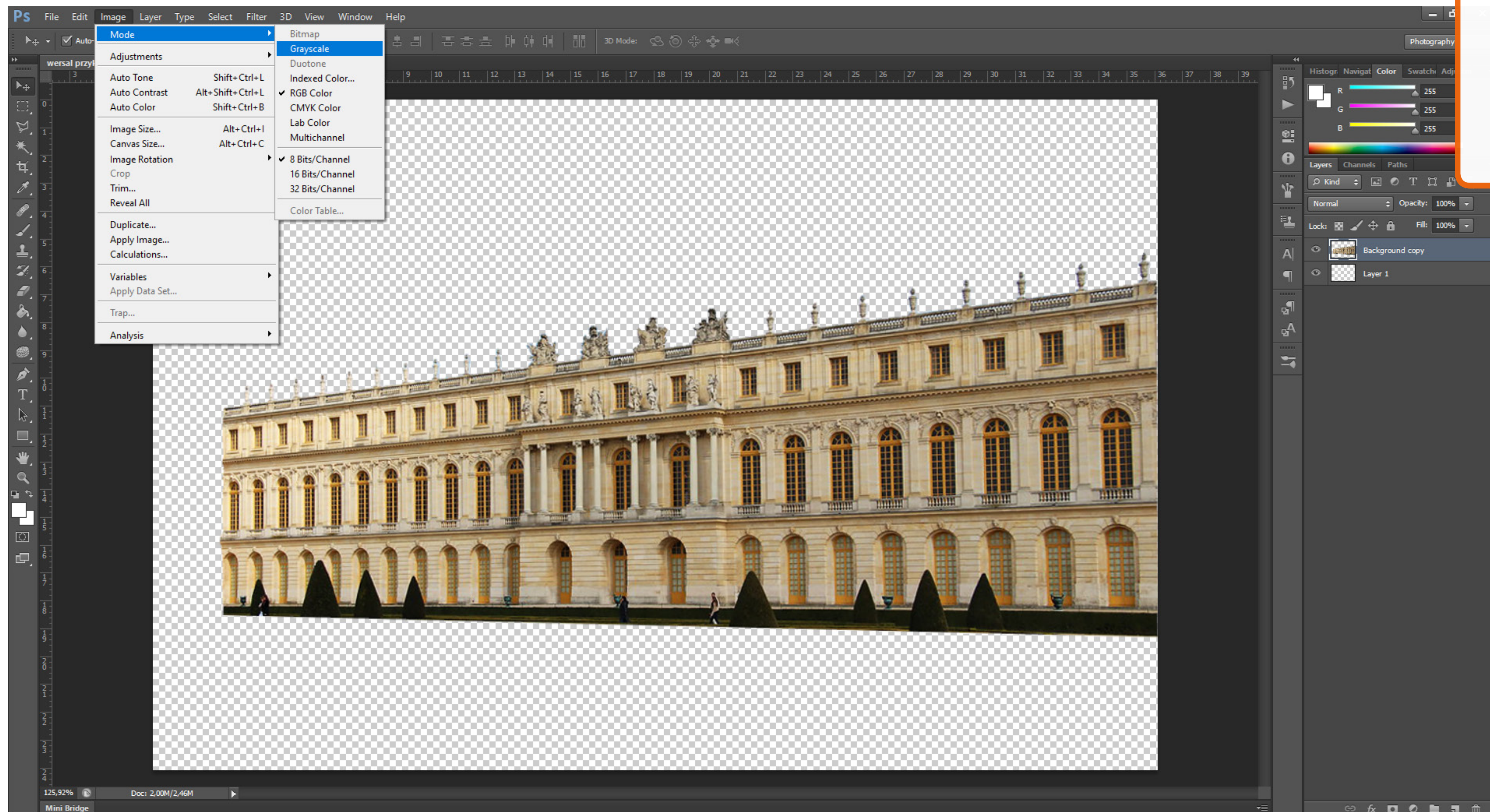


20. Teraz poprawiamy trochę kontrasty, możemy delikatnie wyostrzyć fotografię itp.

Opcje do tego znajdziemy w Image Adjustments oraz Filter i dalej Sharpen.

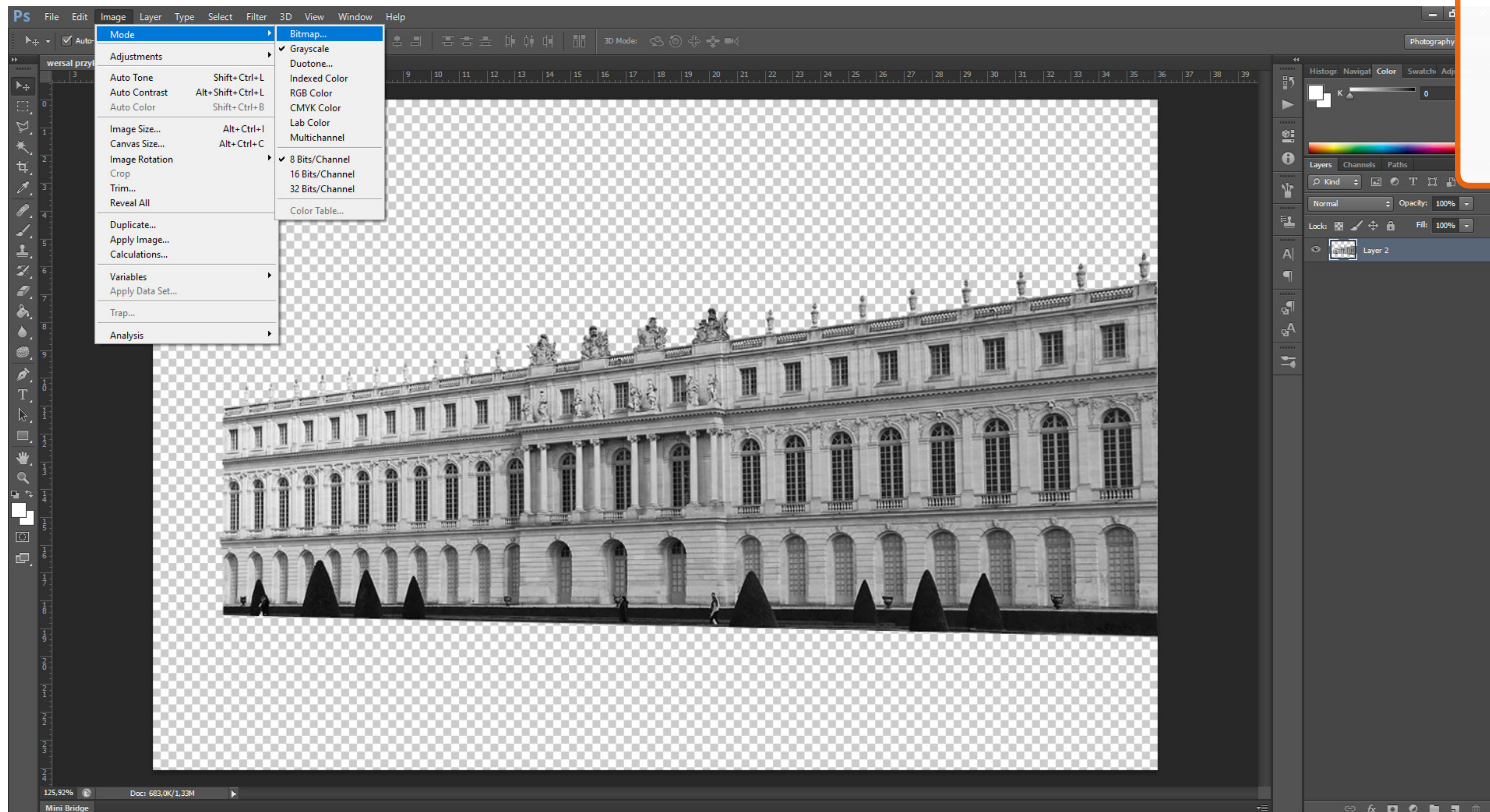


21. W tym momencie możemy rozpocząć tworzenie grafiki.

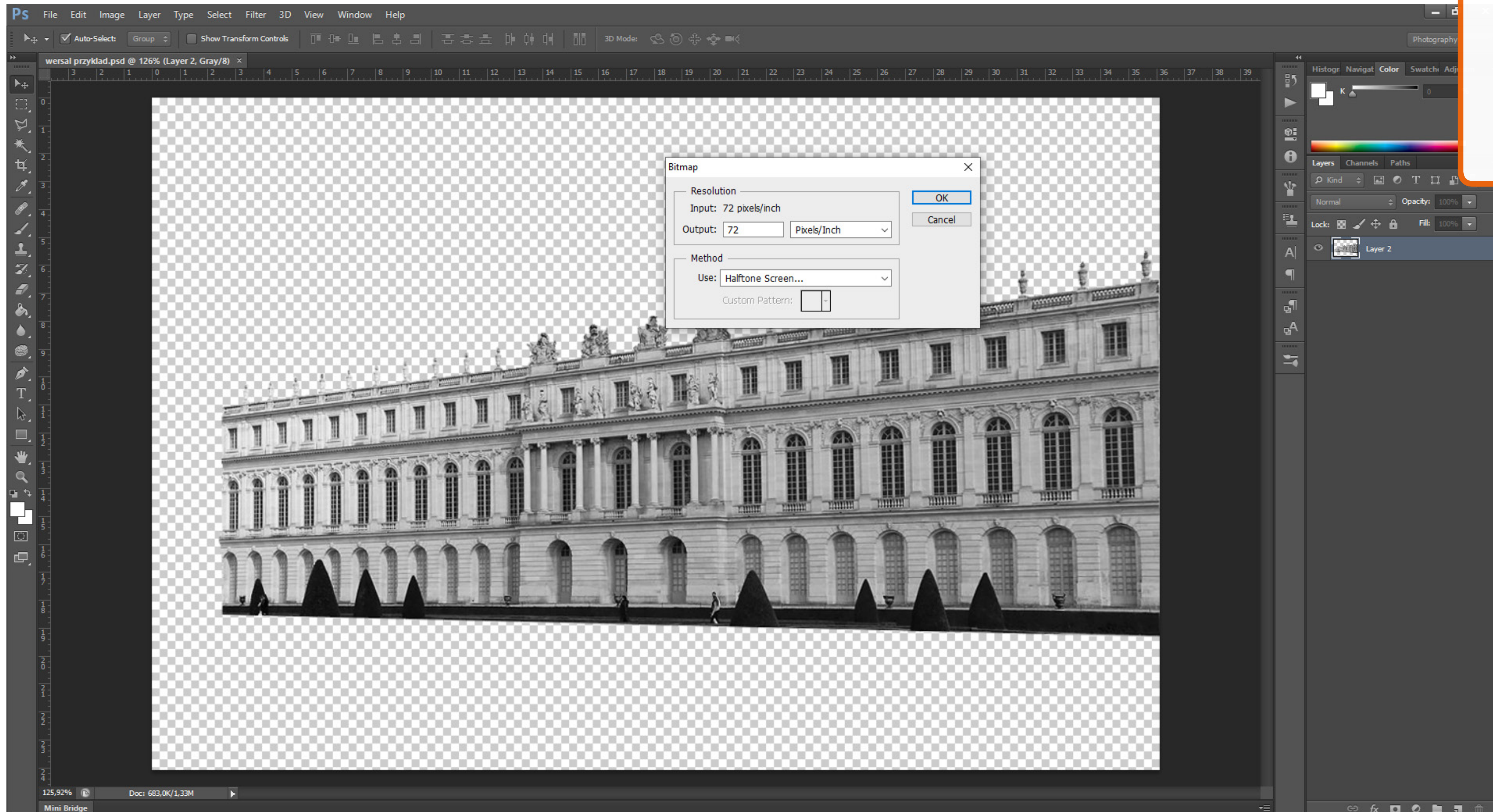


22. Wybieramy w opcjach Image a następnie w Mode zmieniamy fotografię na tryb grayscale.

Polecam w tym momencie zapisać ponownie swój plik ;)

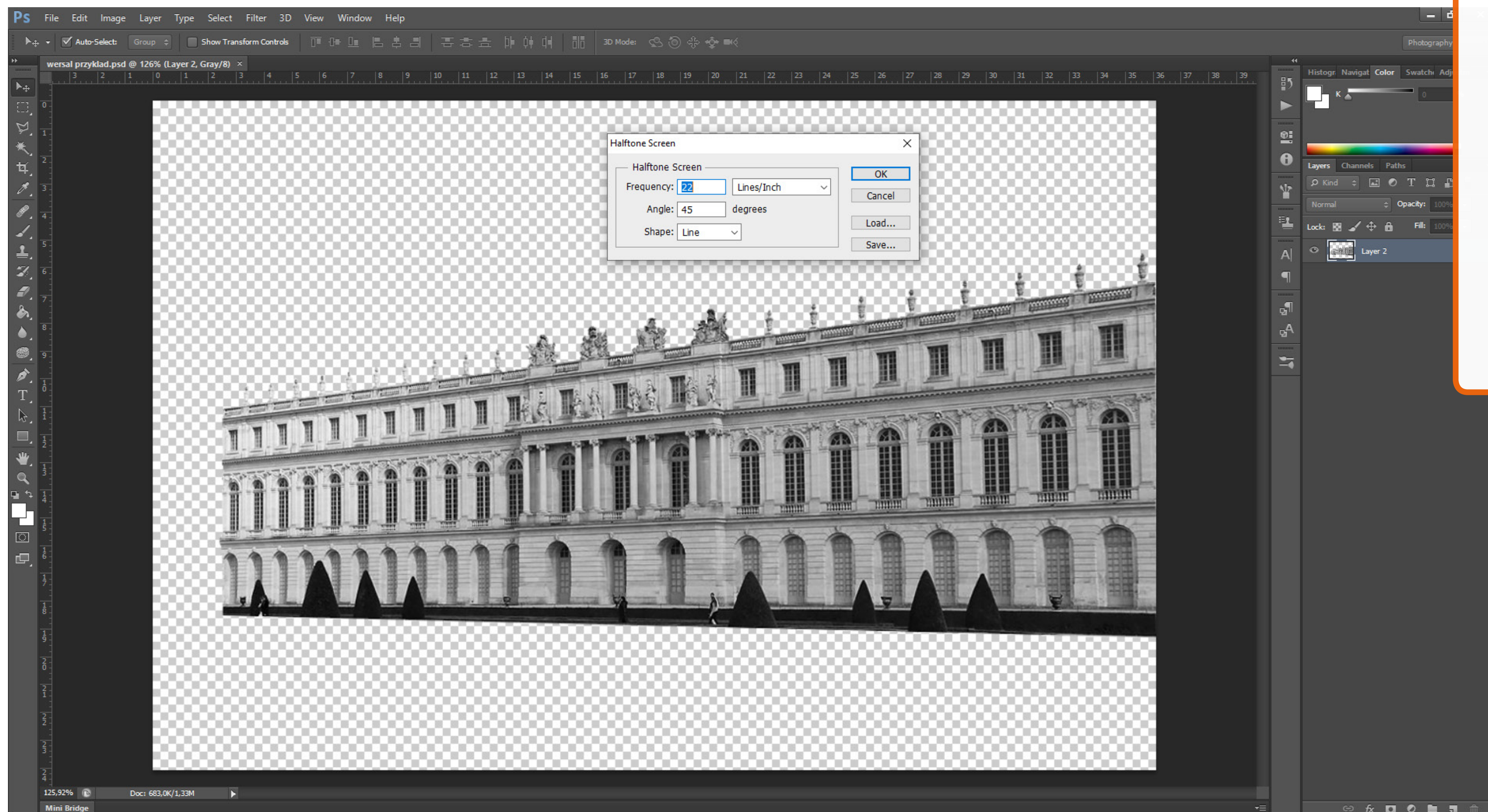


23. Ponownie wchodzimy w Image i Mode, a następnie wybieramy tryb Bitmap. Zgadzamy się na spłaszczenie warstw.



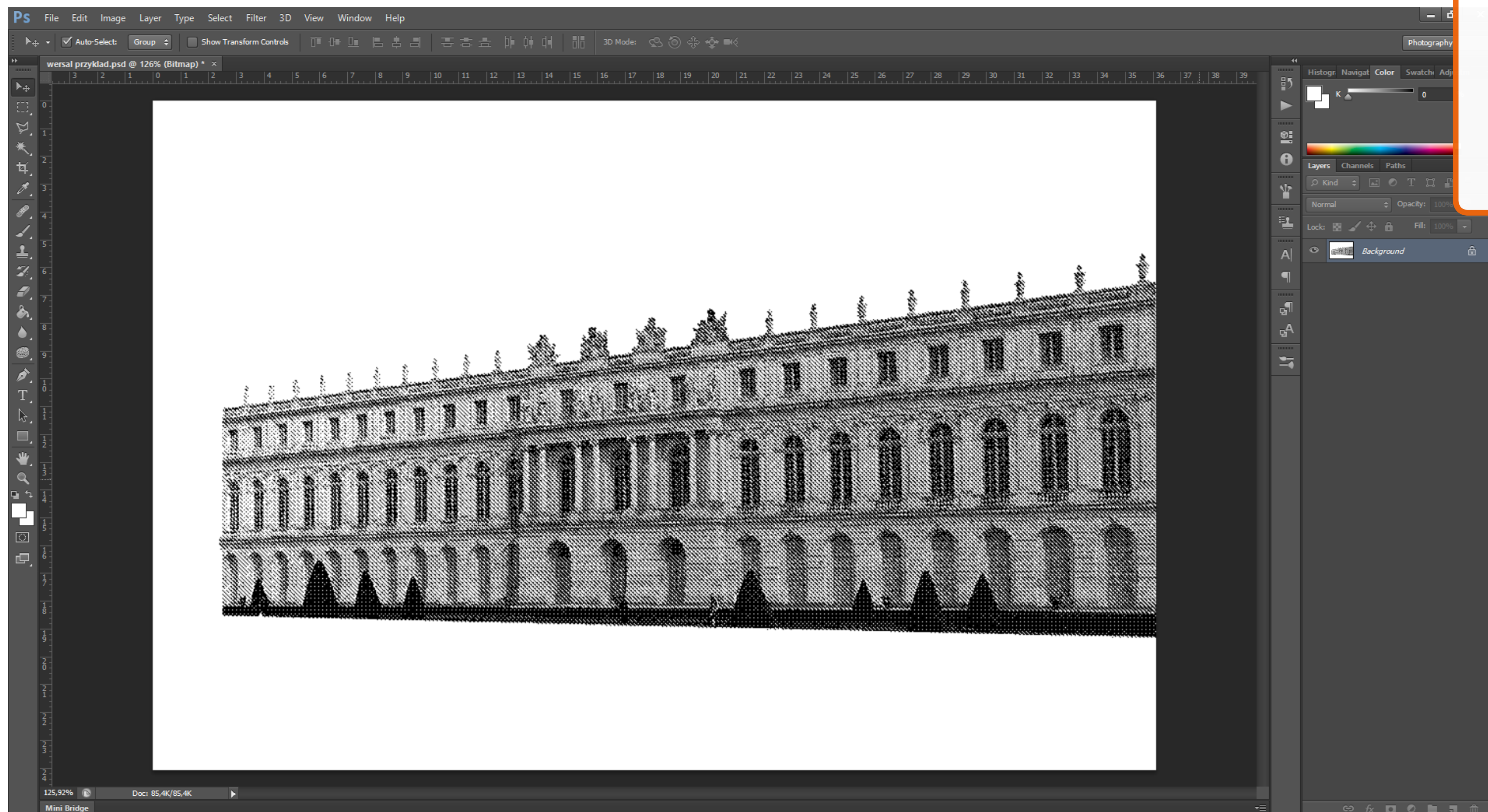
24. Zobaczymy takie okno. Niech output będzie wynosić tyle samo co input (robi się to automatycznie, więc wybieramy dalej OK).

Ważne jest to aby w opcji Method było wybrane Halftone Screen.

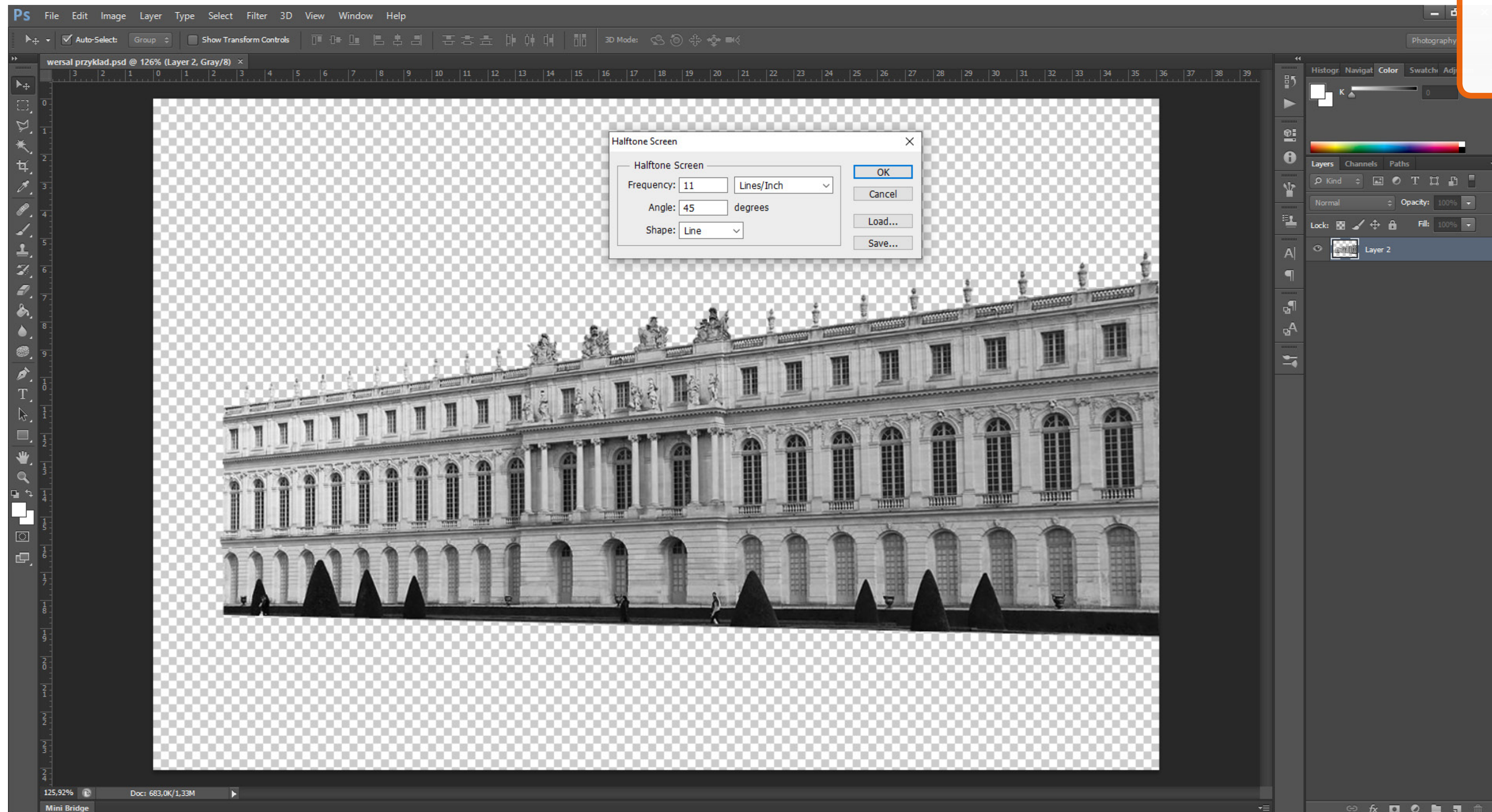


25. Przechodzimy do takiego okna. Musimy tutaj wybrać w Angle - 45 stopni, a w Shape - Linie.

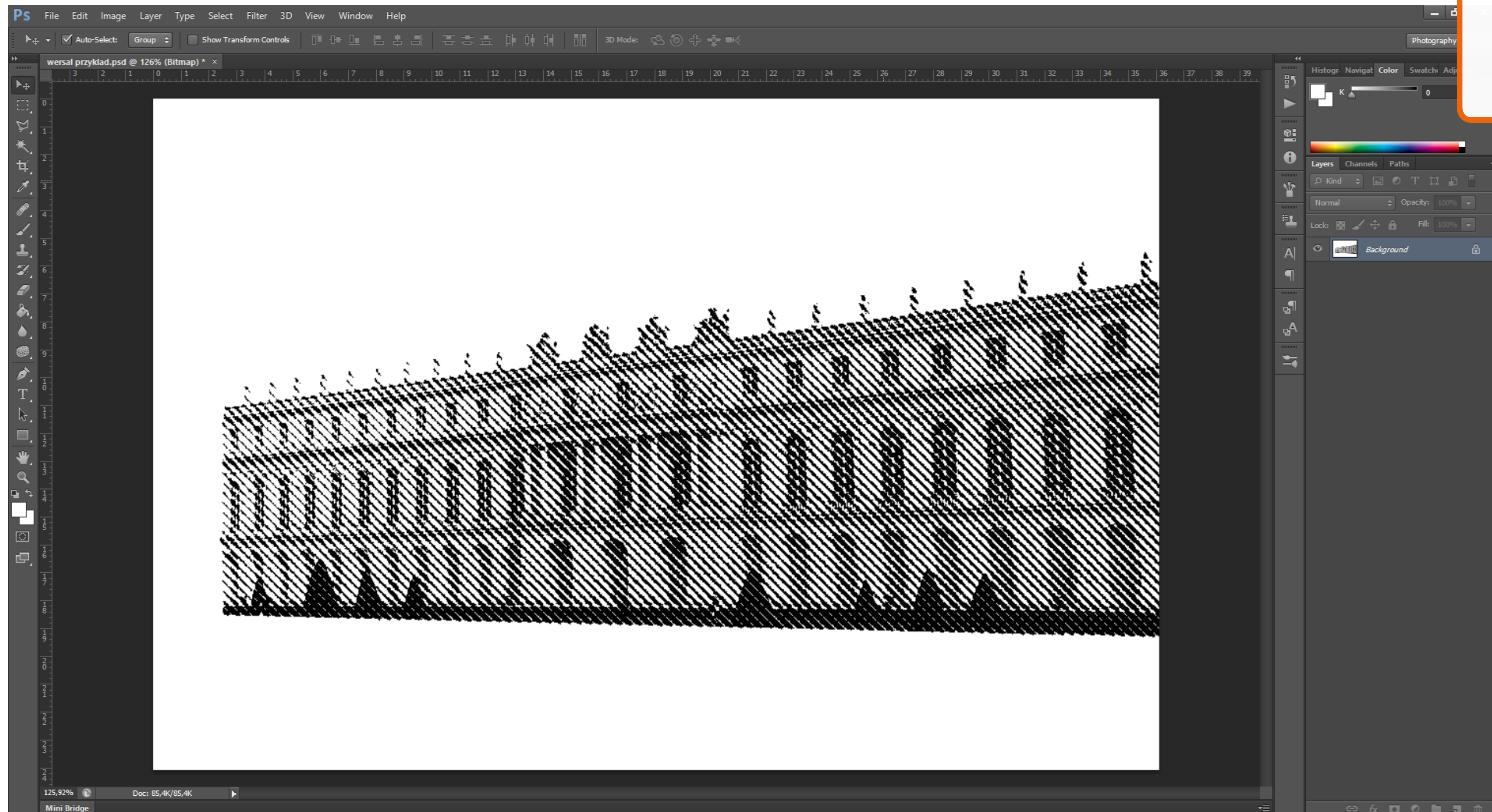
Co do Frequency to bywa tu z tym różnie. Zależy to jest od wielkości naszego zdjęcia itp. dlatego konieczne jest sprawdzenie jak to będzie wyglądało z przykładowym ustawieniem 22 i czy grubość linii będzie podobna do poprzednio przygotowanych grafik (aby było spójnie :)).



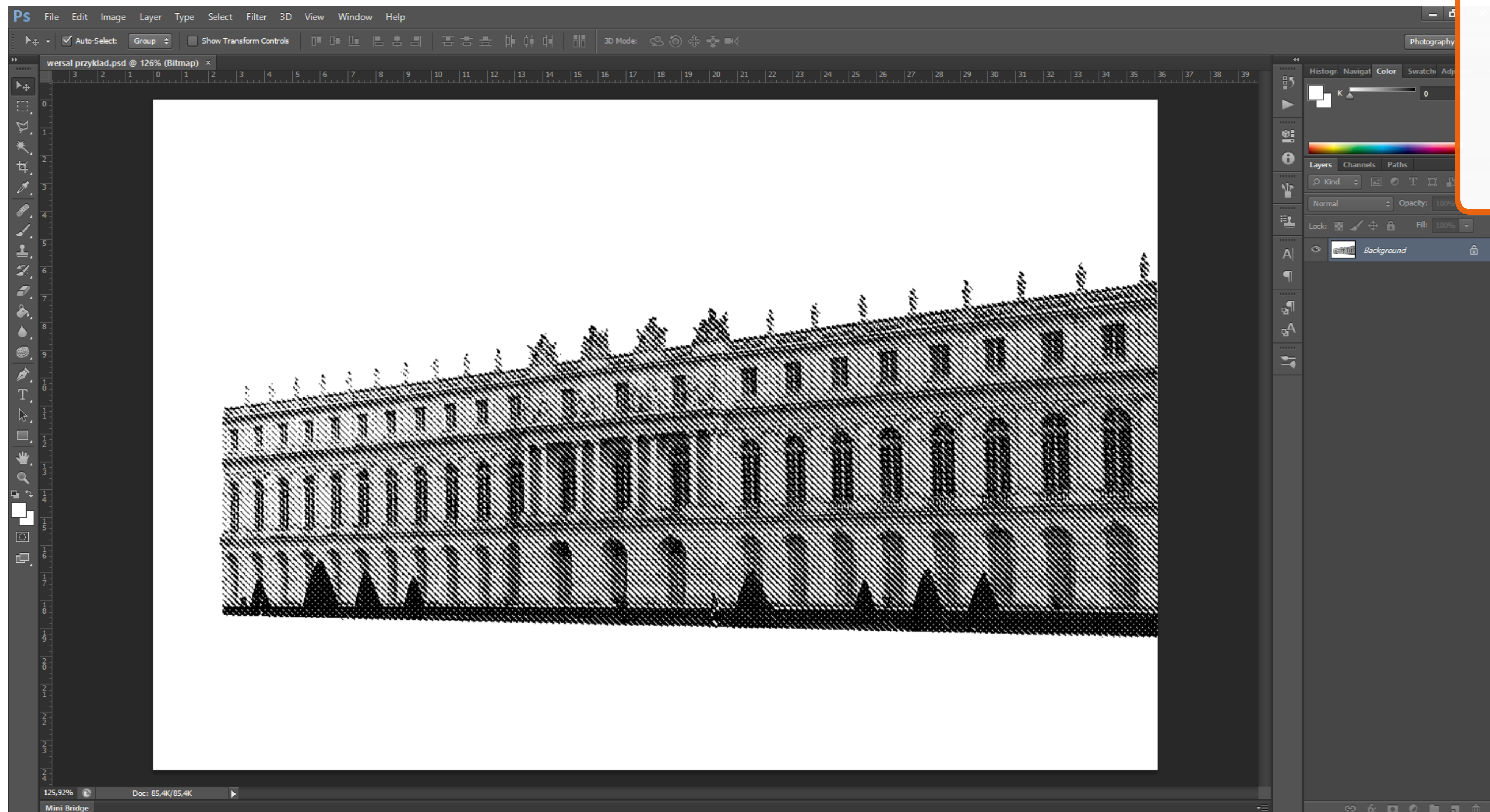
26. Widzimy że efekt jest bardzo szary i nie uzyskaliśmy wyraźnie odznaczających się linii. Dlatego trzeba zmniejszyć liczbę w oknie Frequency. Klikamy zatem CTRL + Z i próbujemy znowu (czyli musimy znowu wybrać Image -> Mode -> Bitmap).



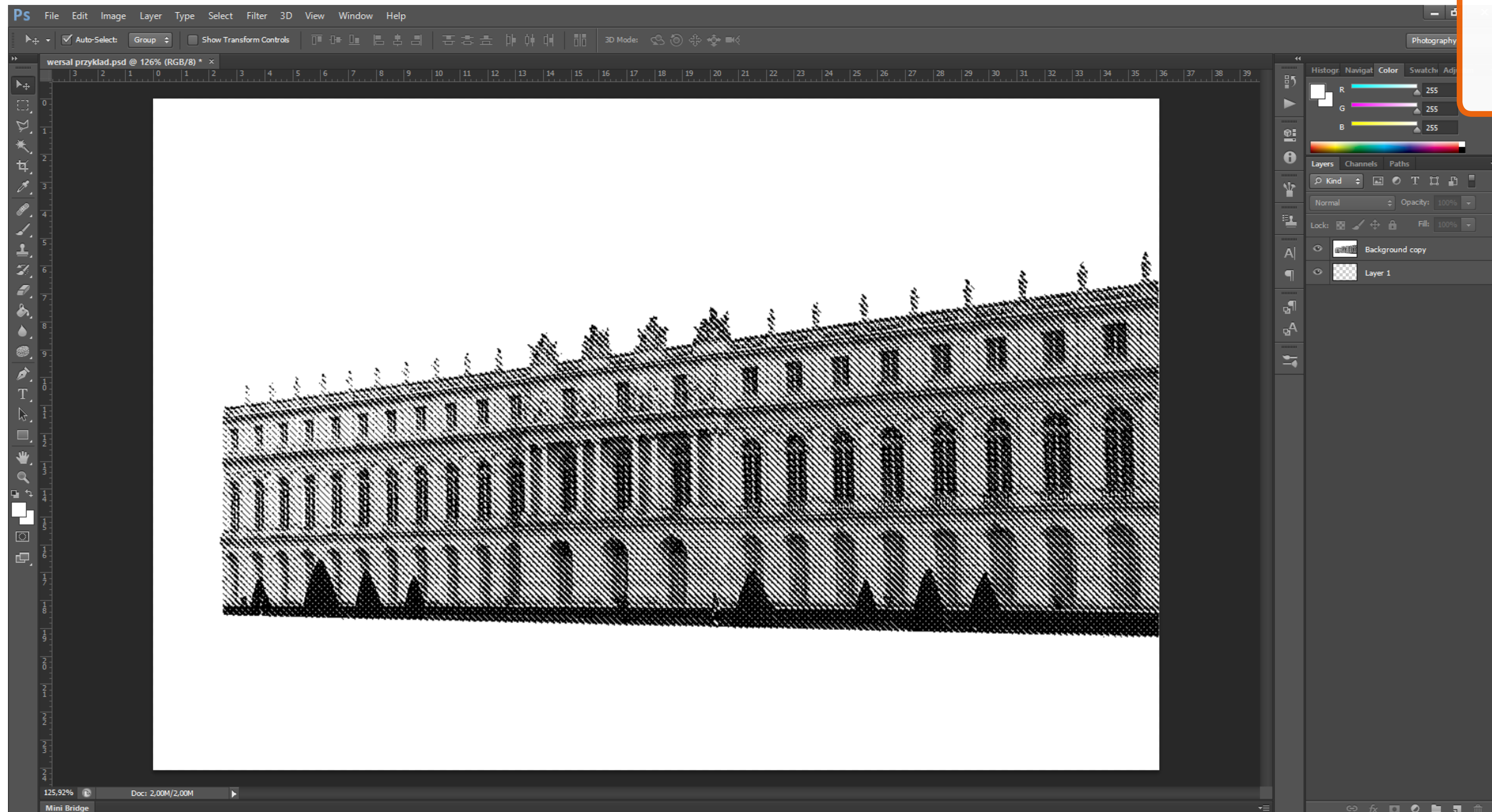
27. Teraz wpisuję dwa razy mniejszą wartość żeby zobaczyć czy da mi to efekt jakiego oczekuję.



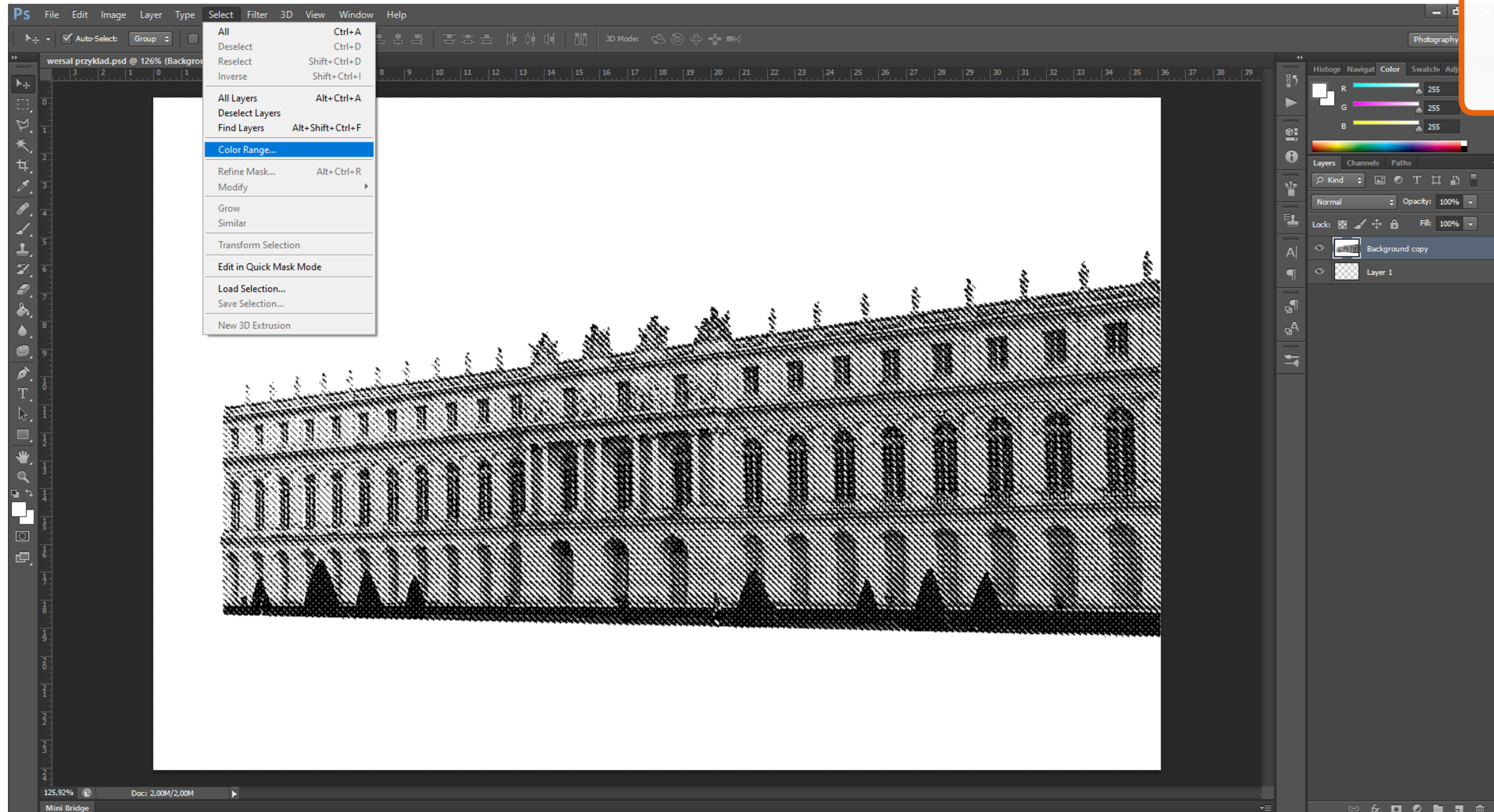
28. Poszliśmy w lepszym kierunku, ale teaz linie są za grube. Jeszcze raz CTRL + Z -> Image -> Mode -> Bitmap.



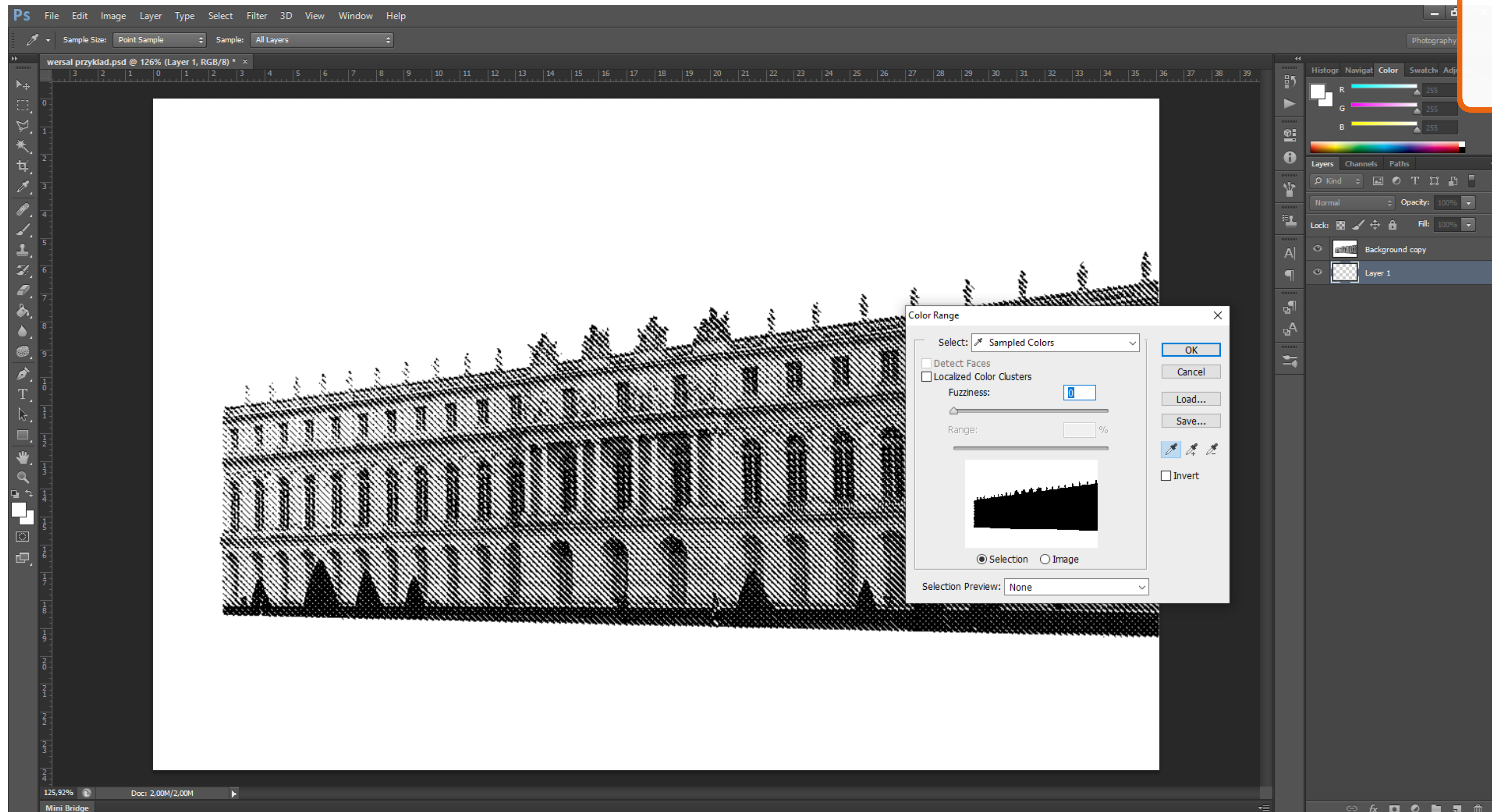
29. Wybranie 16 wygląda dobrze.
Teraz wchodzimy do Image ->
Mode -> i ustawiamy RGB.



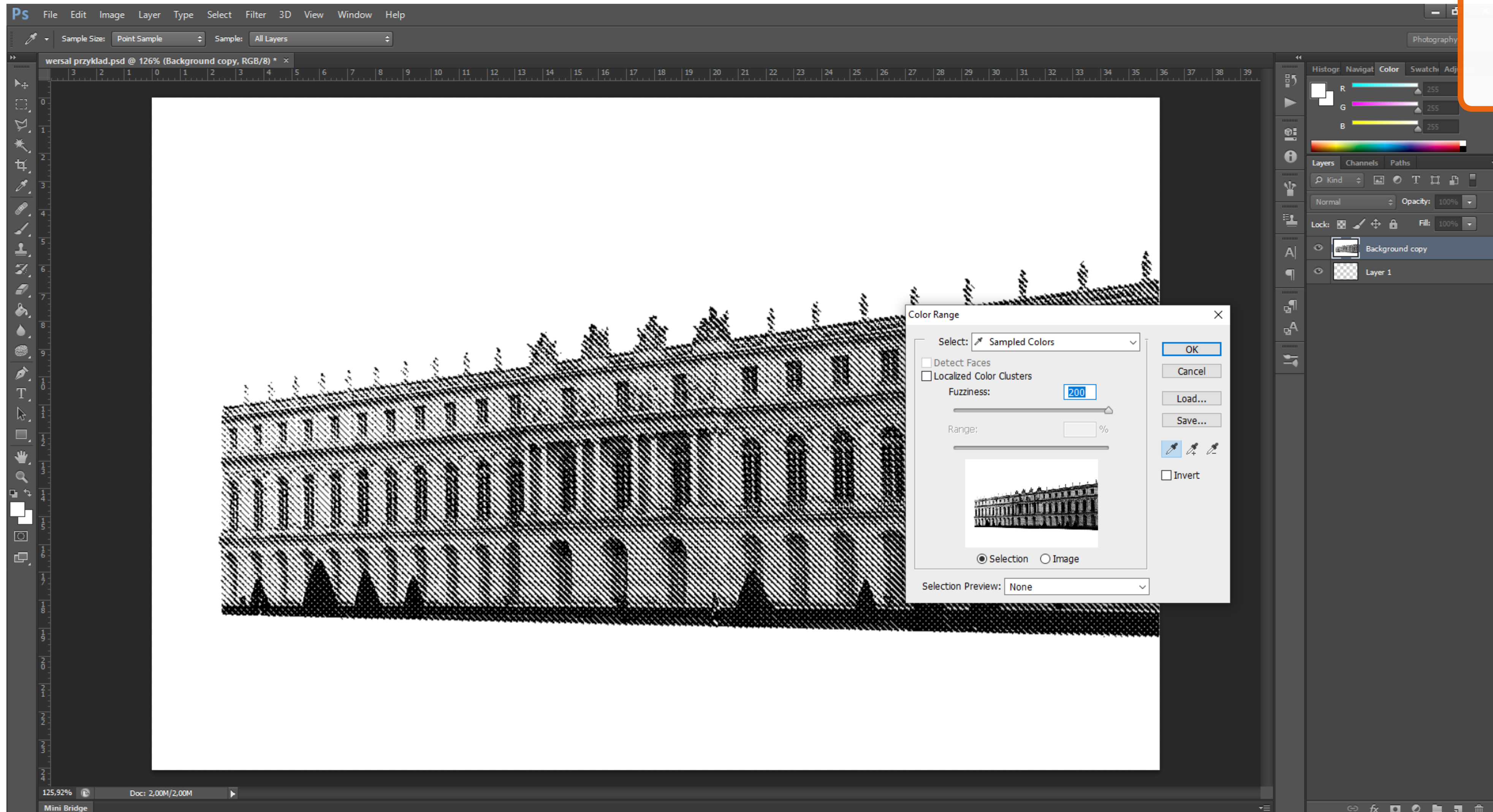
30. Znowu trzeba usunąć białe tło
zatem kopiujemy oryginał -> pod
spód wrzucamy nową, pustą war-
stwę, a oryginał usuwamy.



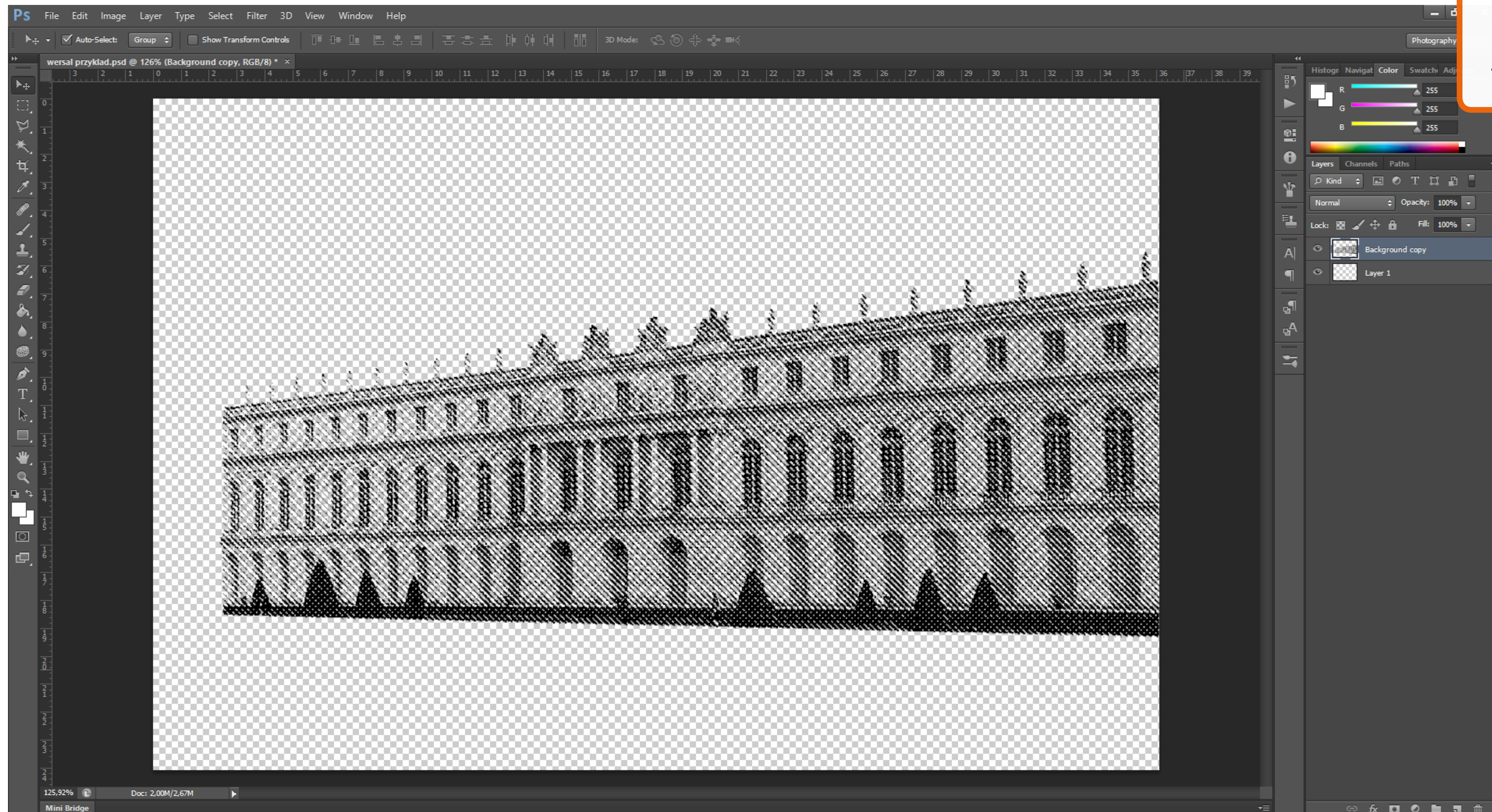
31. Wchodzimy w Select -> Color Range.



32. Tym razem chcemy pozbyć się białych linii na grafice, także musimy zmienić wartość w Fuzzynes na maksa.

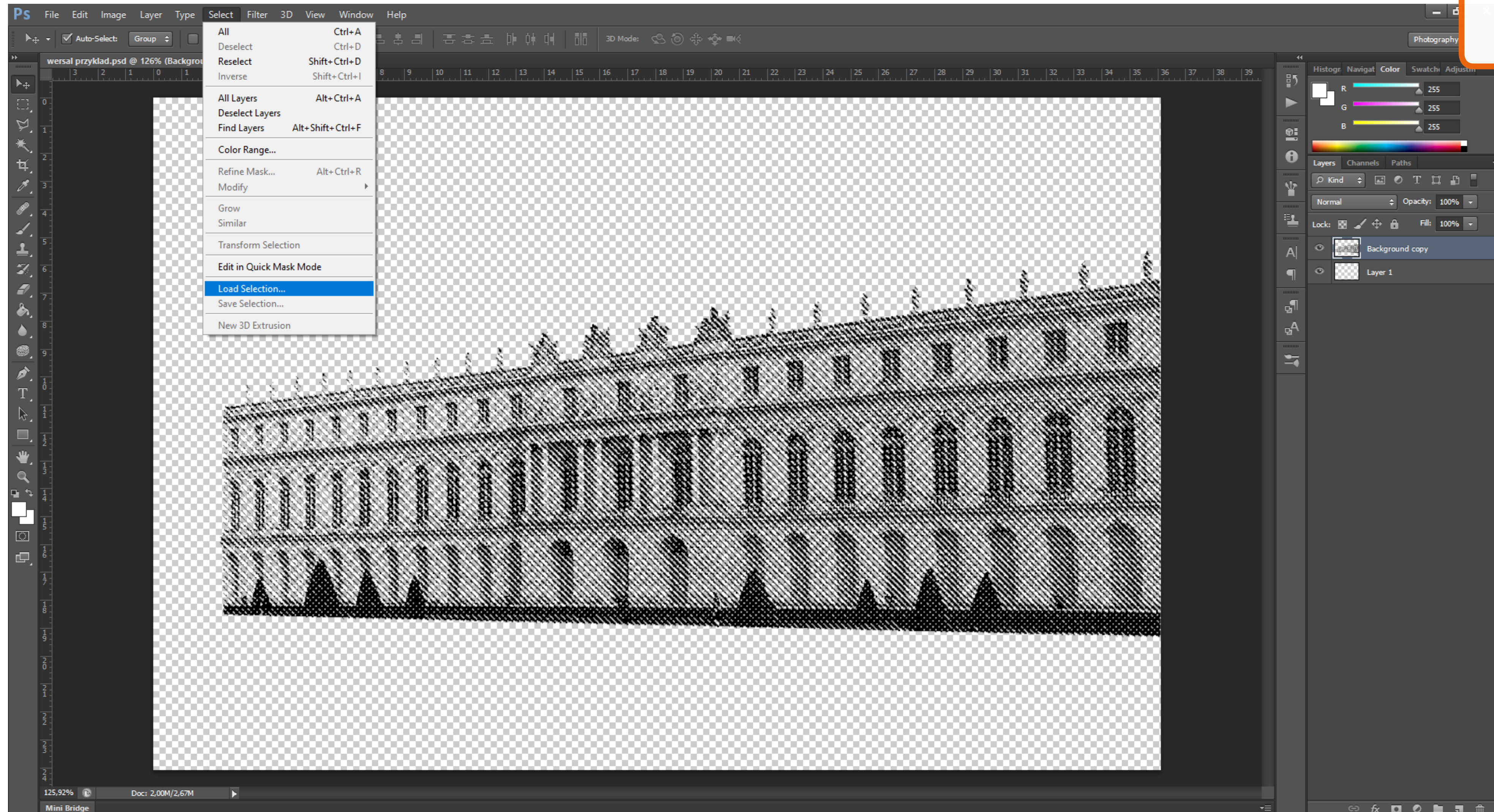


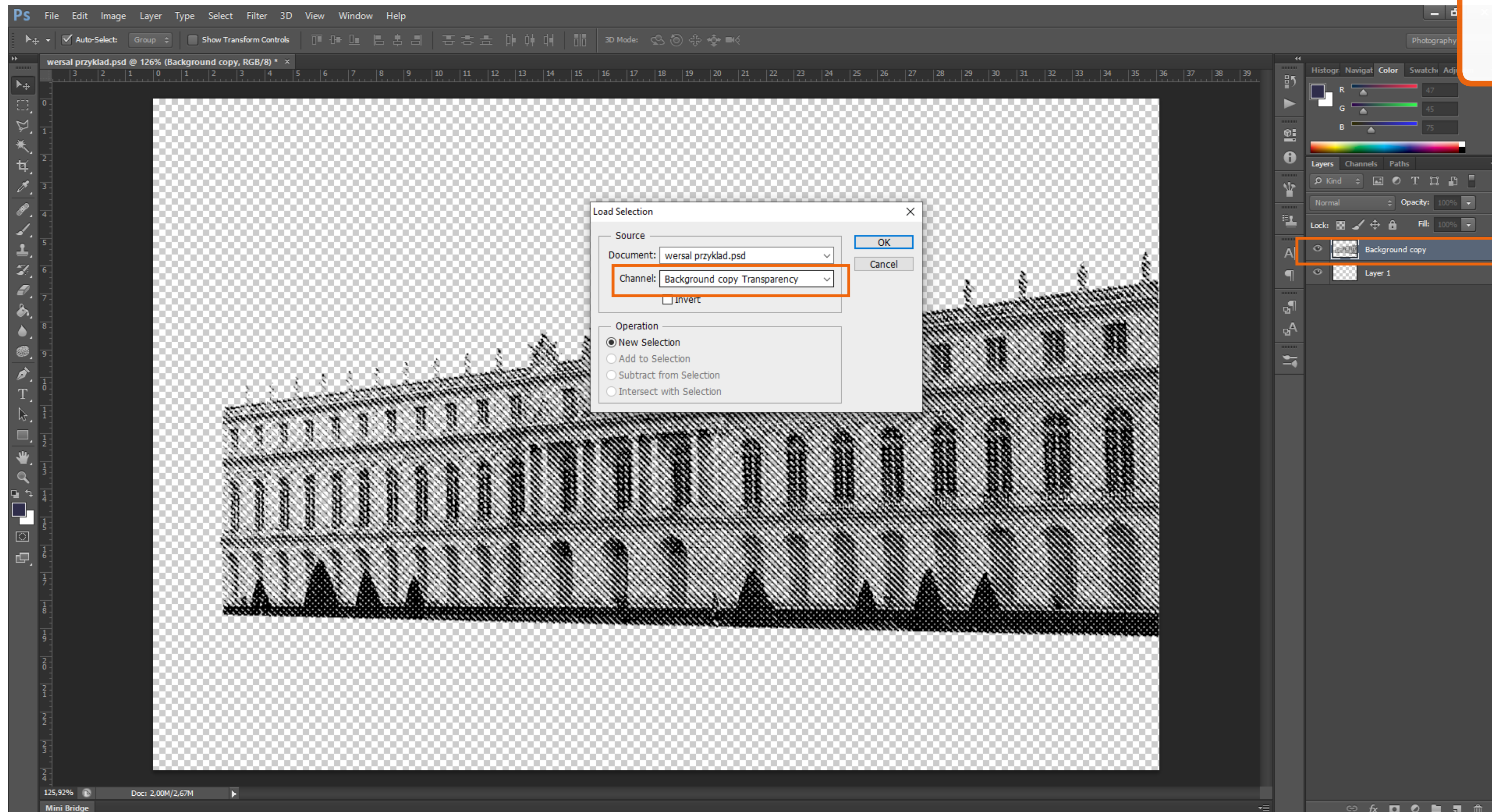
33. Na miniaturze zobaczymy mniej więcej taki efekt. Klikamy OK. Następnie CTRL + X i usuwamy białe tło.



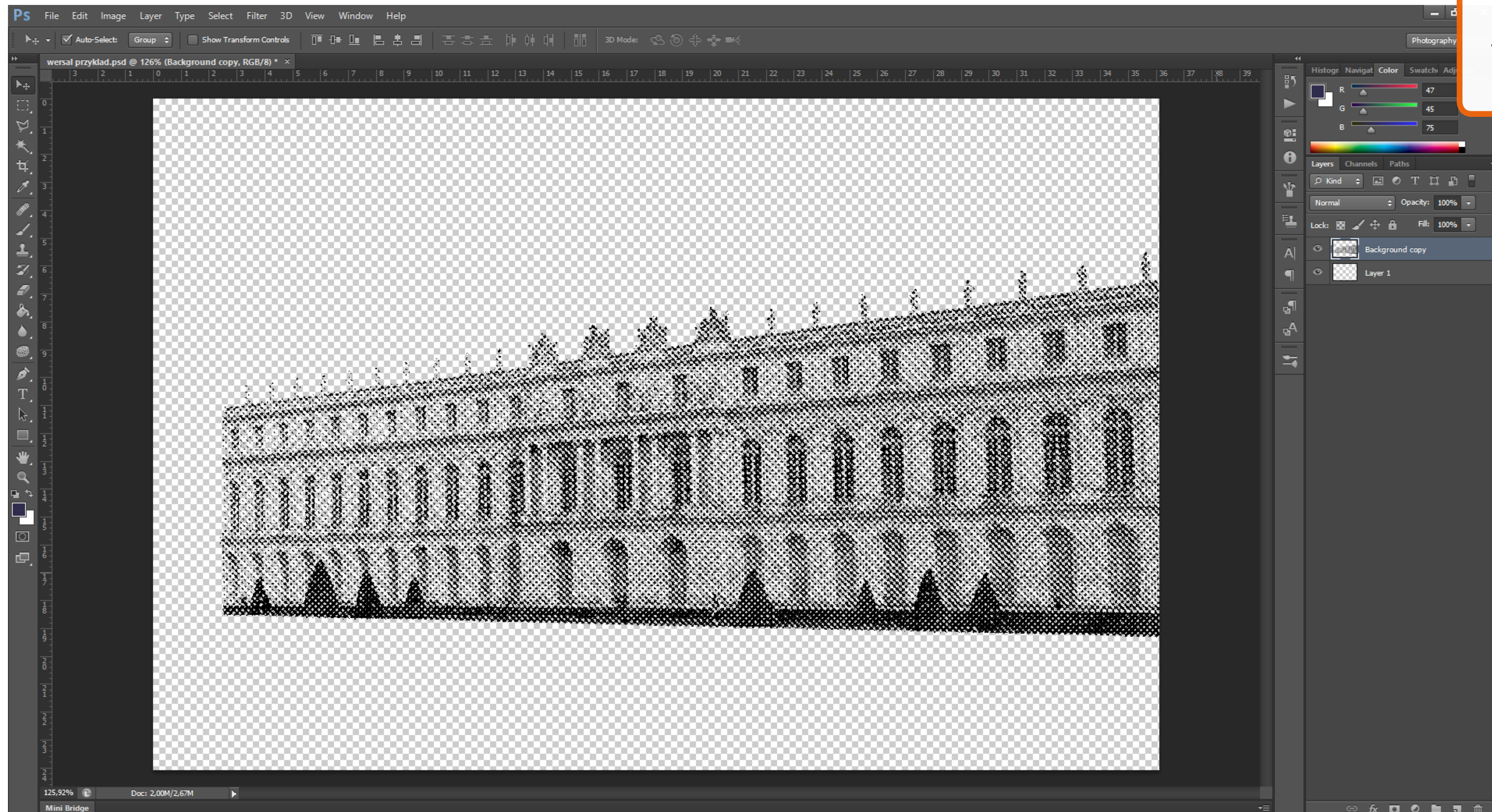
34. W tym momencie mamy już praktycznie gotową grafikę do wrzucania na baner. Trzeba jej jeszcze nadać odpowiedni kolor.

35. W tym celu wybieramy Select a następnie Load Selection.

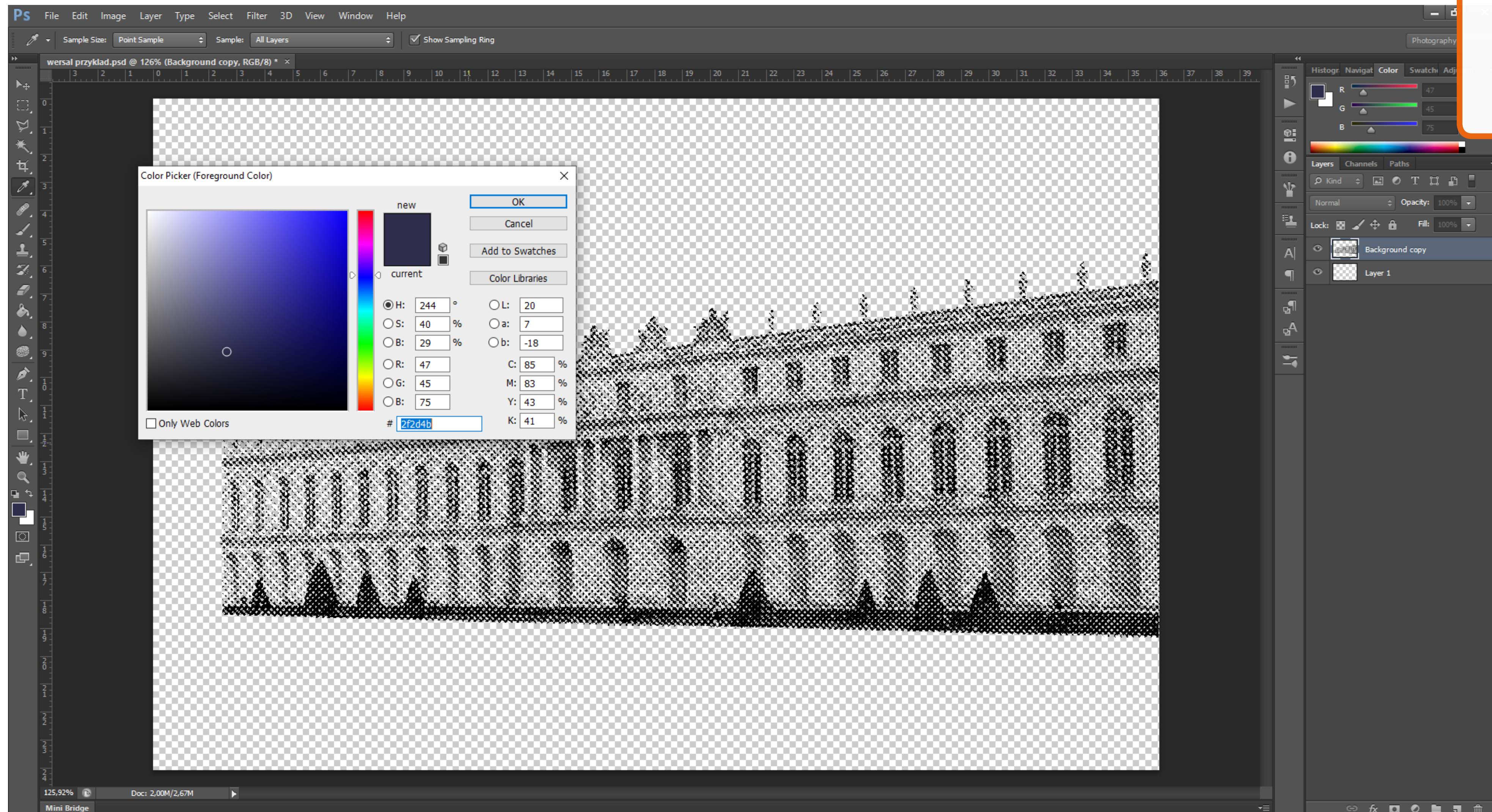




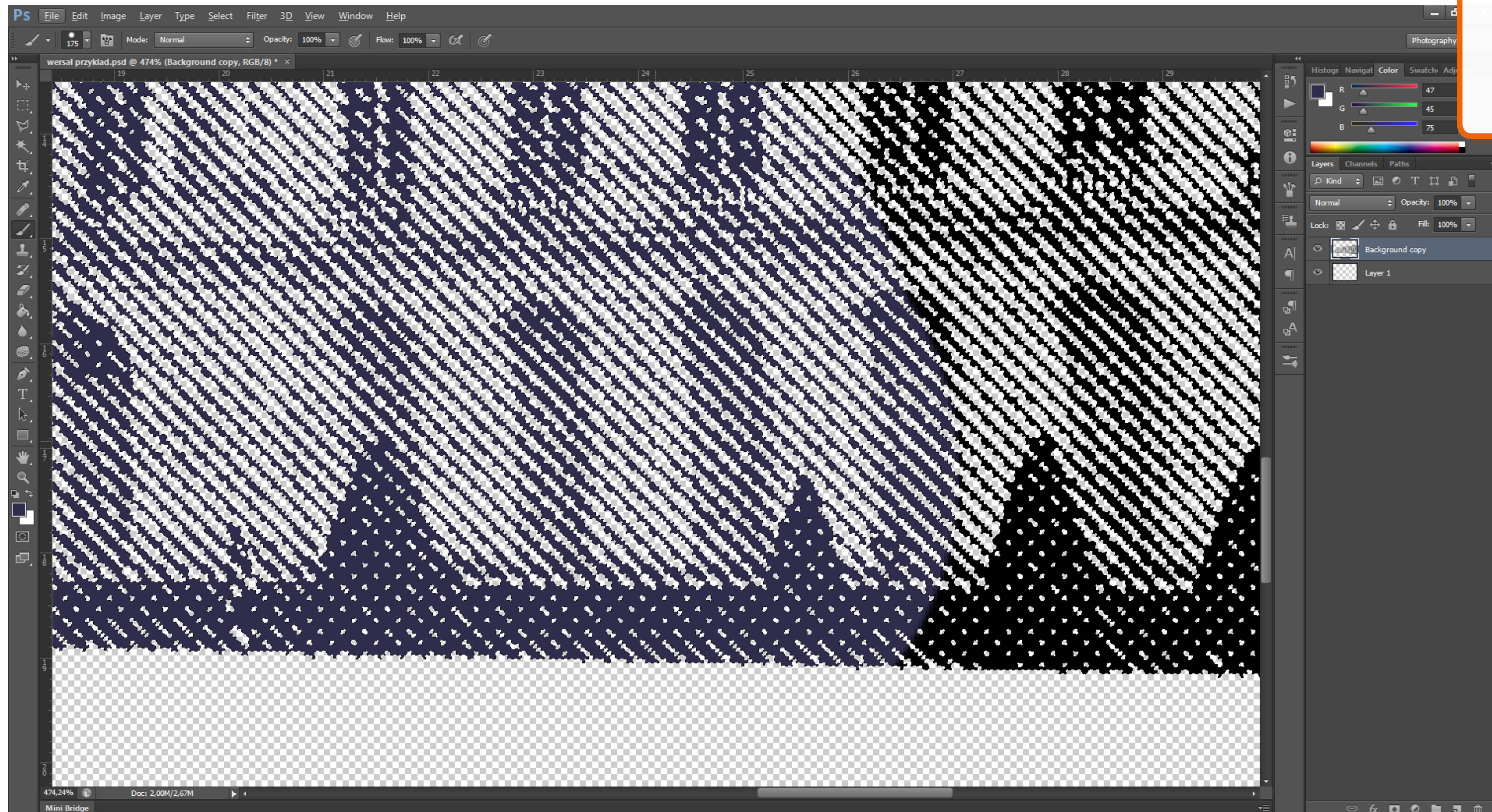
36. W Channel musi znajdować się nazwa naszej warstwy, na której znajduje się nasza grafika.



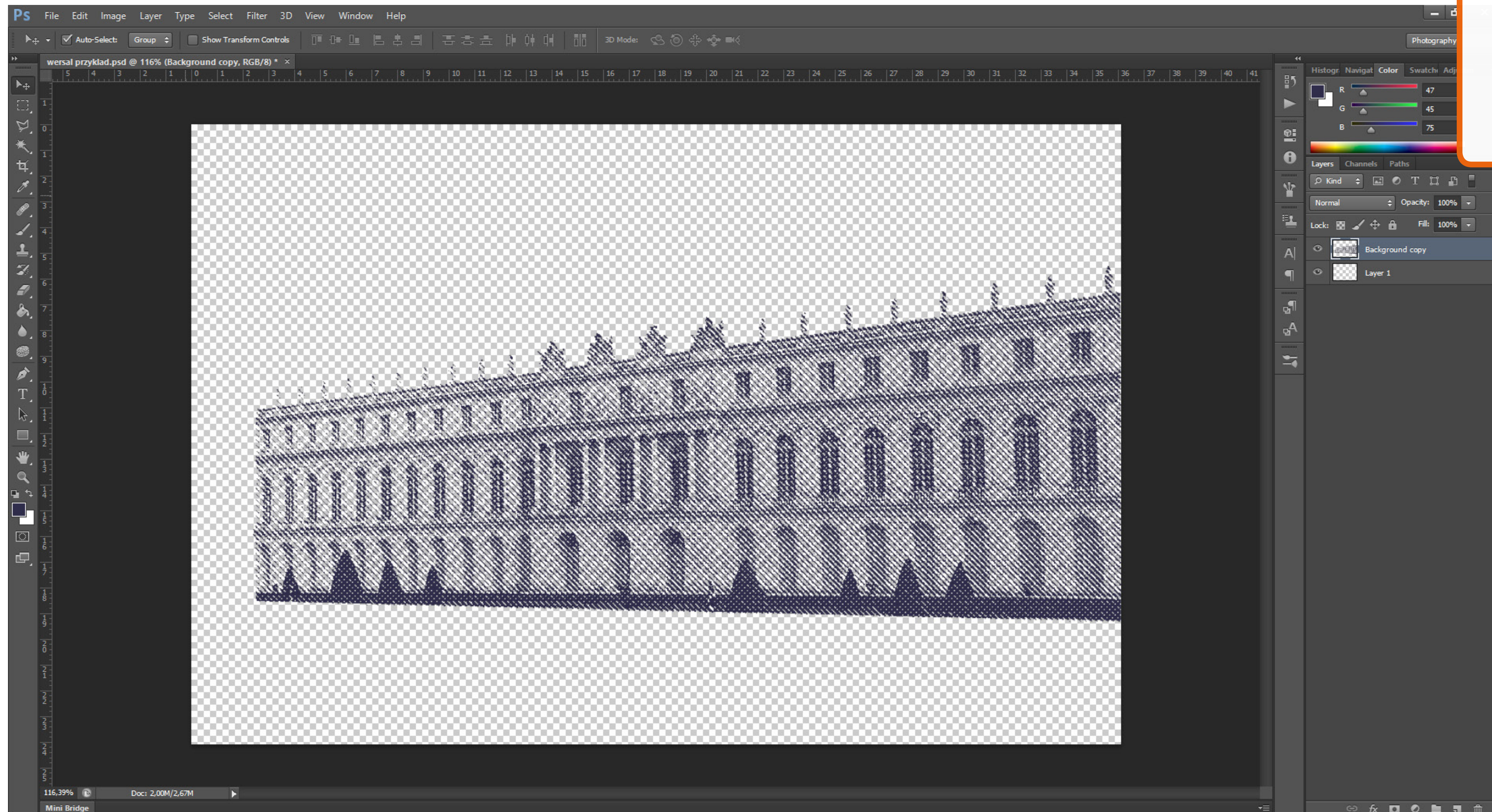
37. W ten sposób zaznaczamy czerń naszej grafiki i możemy ją teraz zamalować docelowym granatem.



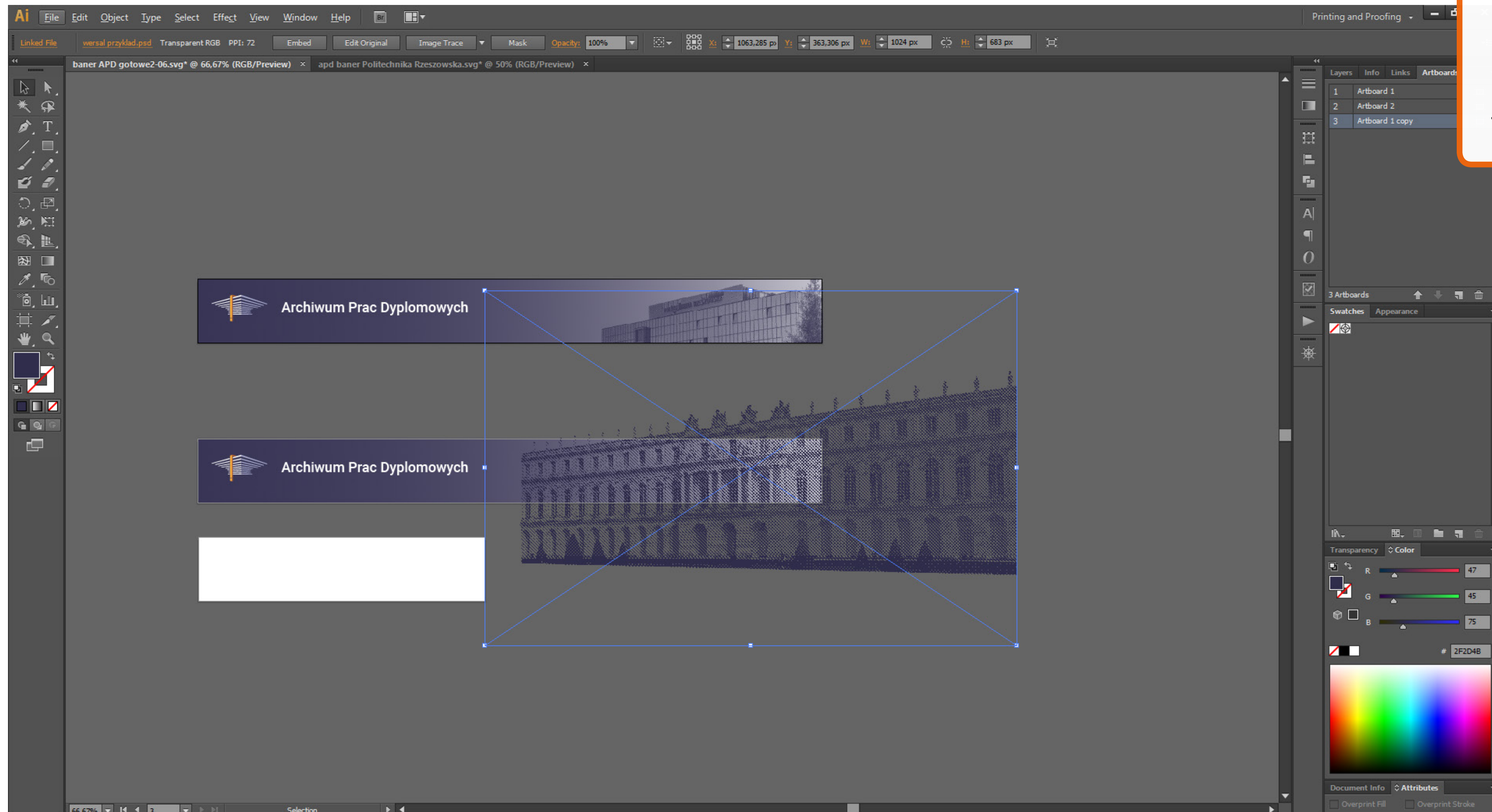
38. Mi najwygodniej to zrobić wybierając opcję Pędzla -> Następnie w kolorze ustawiamy Hex (w miejscu z #) wartość 2F2D4B i zamalujemy cały obszar grafiki.



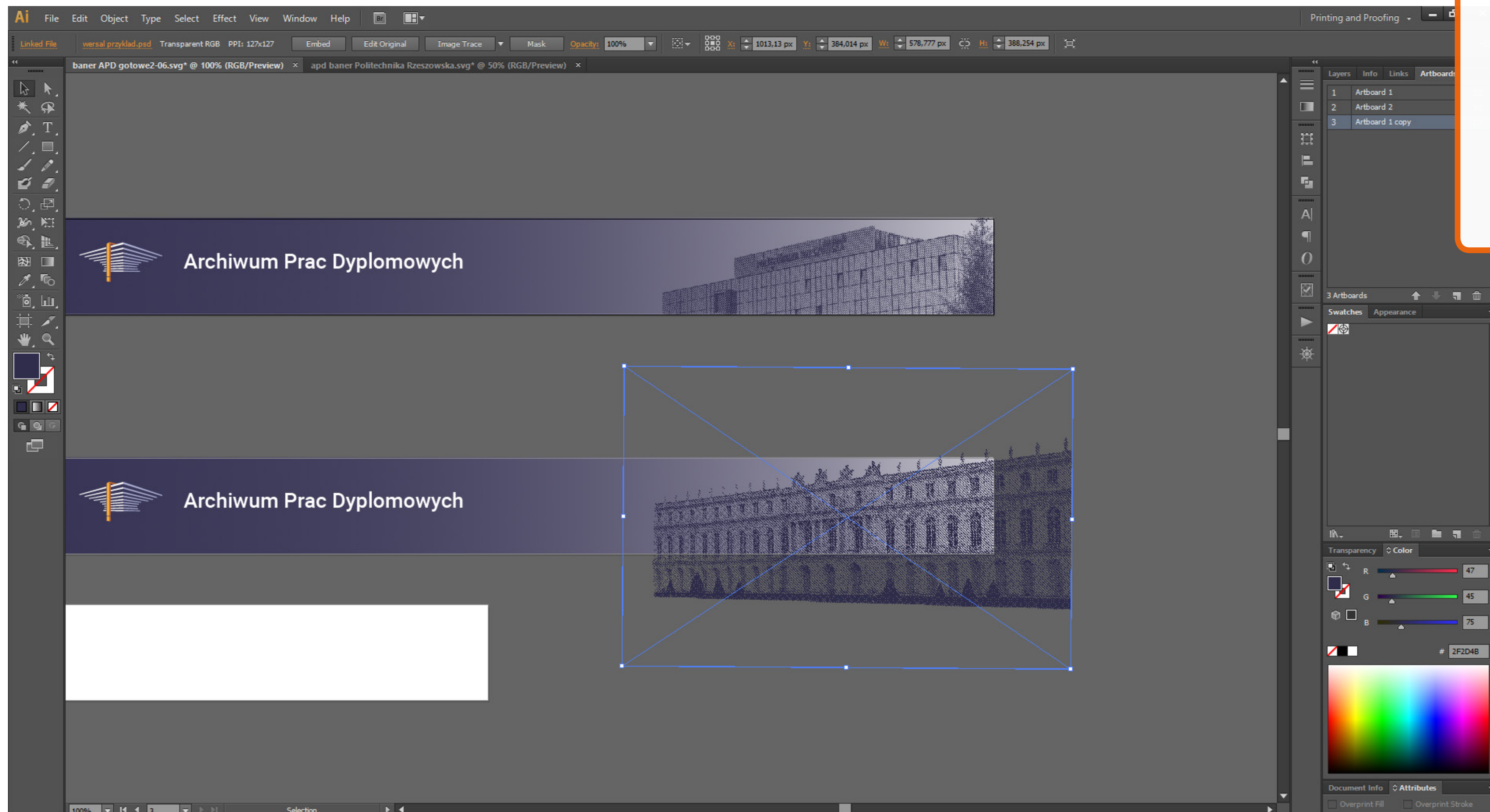
39. Lepiej sobie powiększyć obszar dzięki czemu dokładniej widać, które miejsca są zakolorowane, a które nie. Polecam też powiększyć sobie pędzel :)



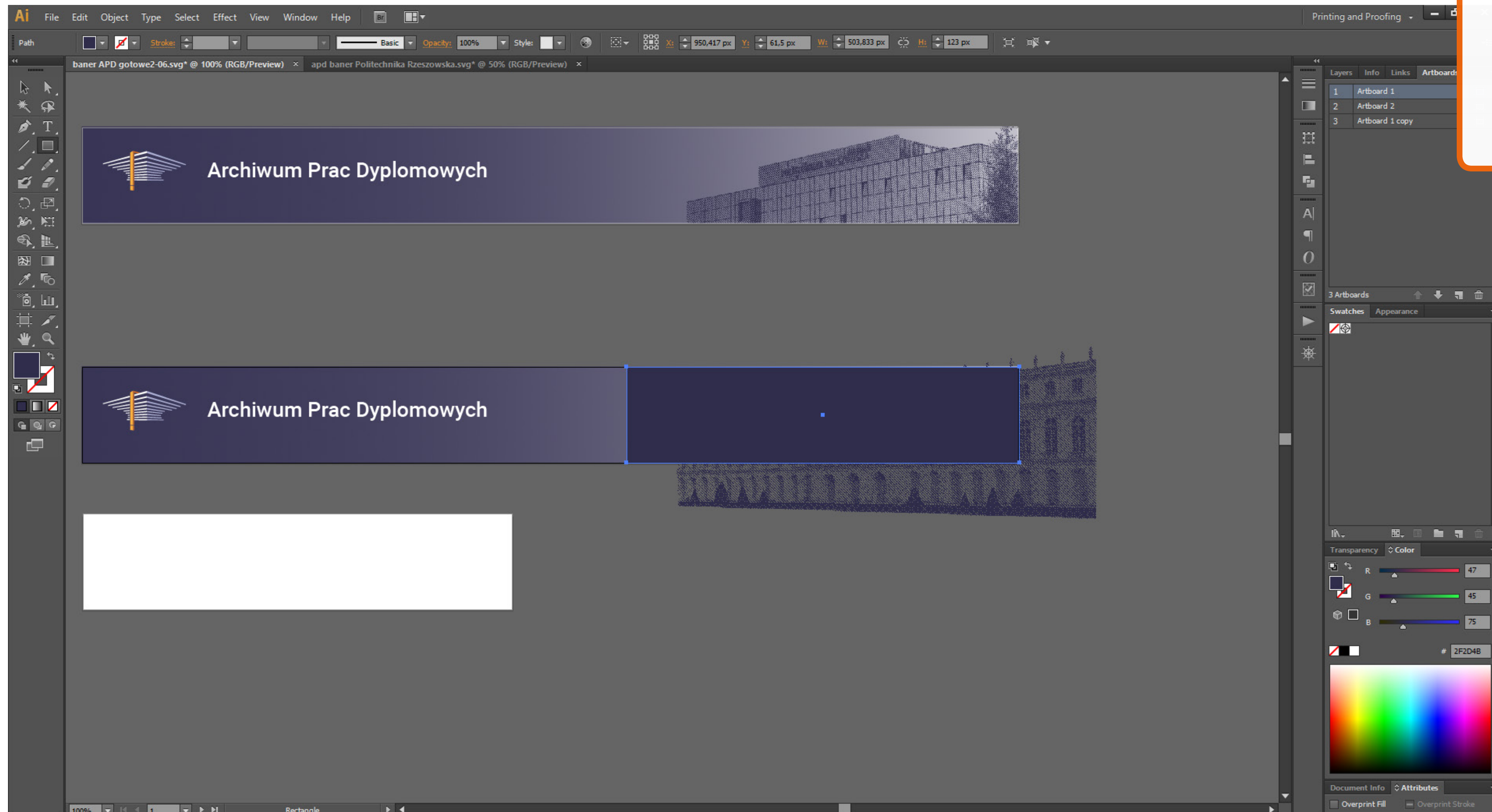
40. Klikamy CTRL + D i usuwamy zaznaczenie, a następnie zapisujemy naszą grafikę w formacie PSD i wrzucamy ją do naszego szablonu w Illustratorze.



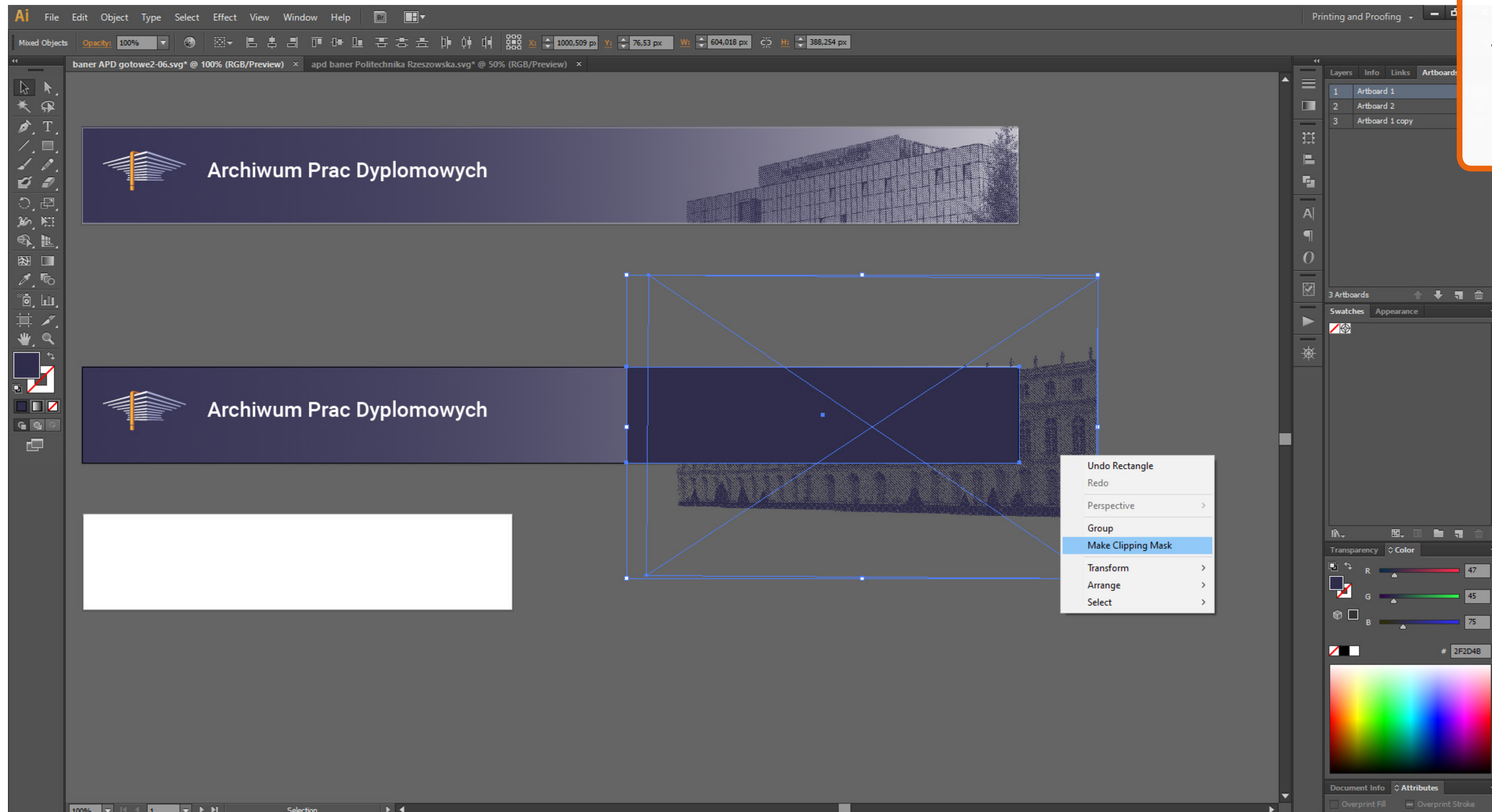
41. Tutaj możemy dostosować wielkość grafiki do Baneru. Nie musimy próbować wciskać całości w ramy tego tła. Część grafiki może wystawać poza ten obszar - potem ją przytniemy ;)



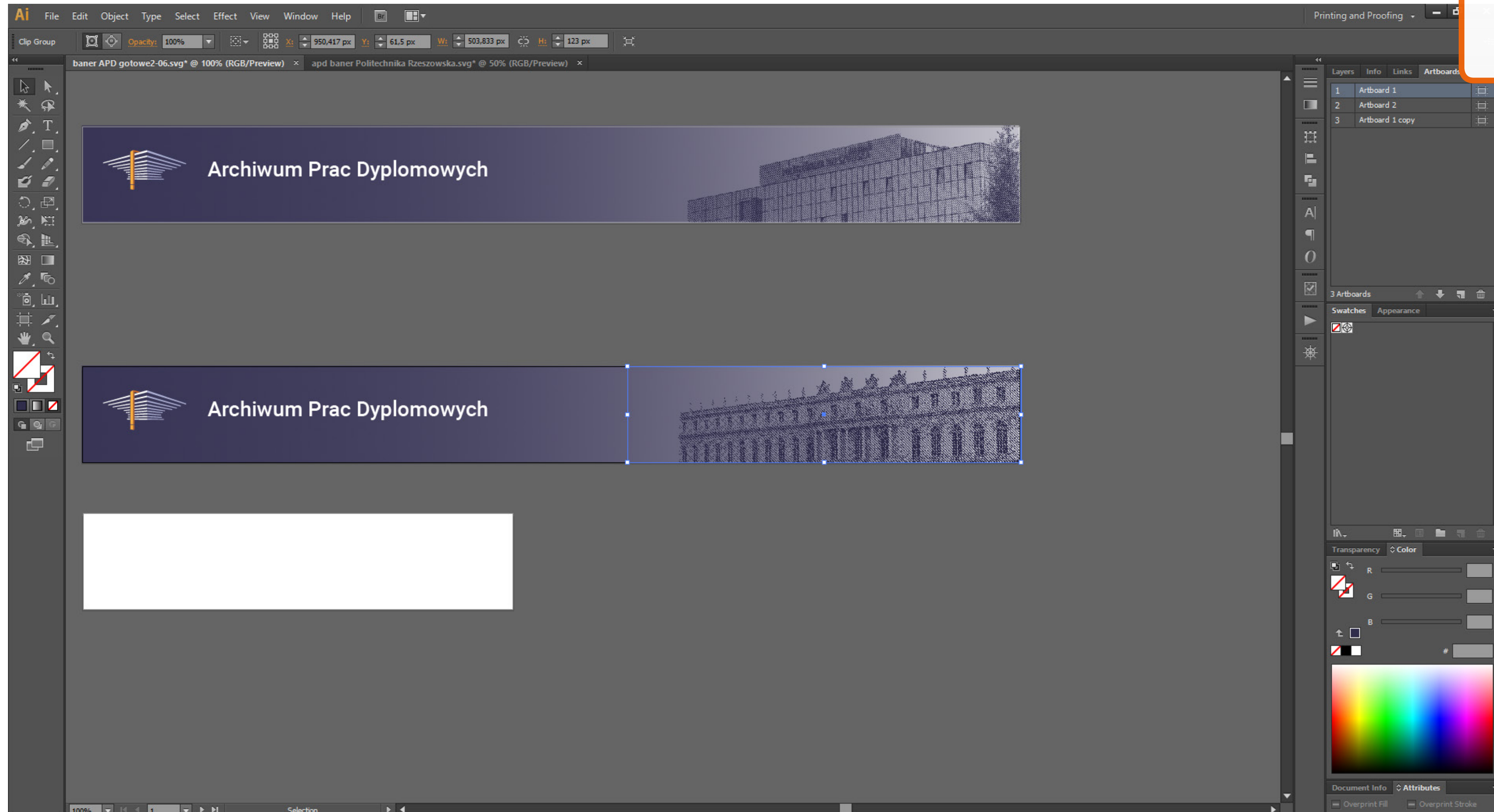
42. Na moje oko taki układ jest dobry. Budynek zajmuje taką samą szerokość baneru co poprzednie grafiki, wykadrowana na banerze część jest wystarczająco charakterystyczna, by poznać co to za budynek i generalnie dobrze to wygląda kompozycyjnie. W takim razie jak uciąć pozostałość grafiki, która wystaje poza obszar baneru?



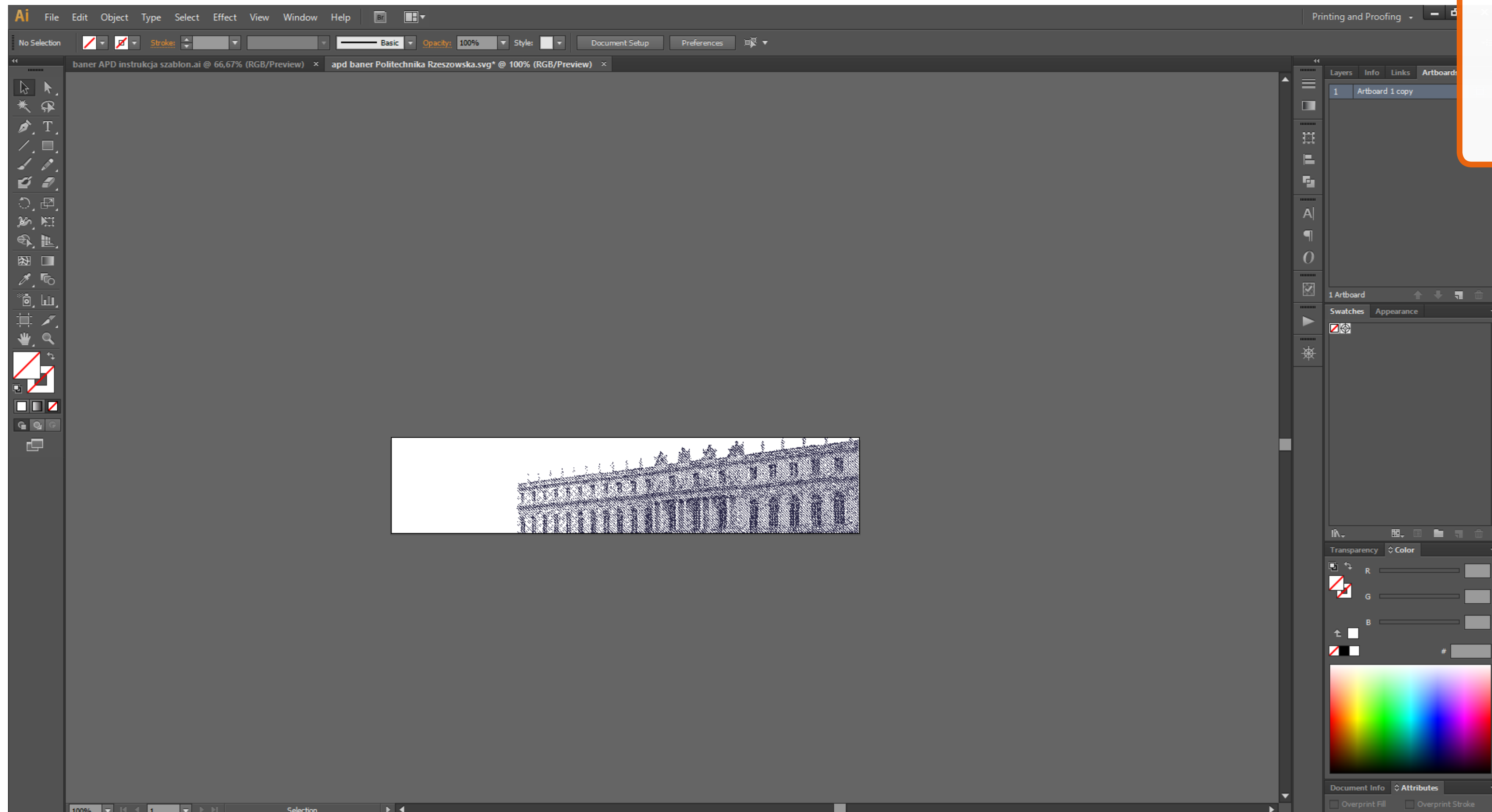
43. Rysujemy prostokąt o wysokości 123 px i szerokości, która zakrywa cały budynek na banerze. Umieszczamy prostokąt w obszarze baneru wyrównując jego położenie do prawej i dolnej krawędzi.



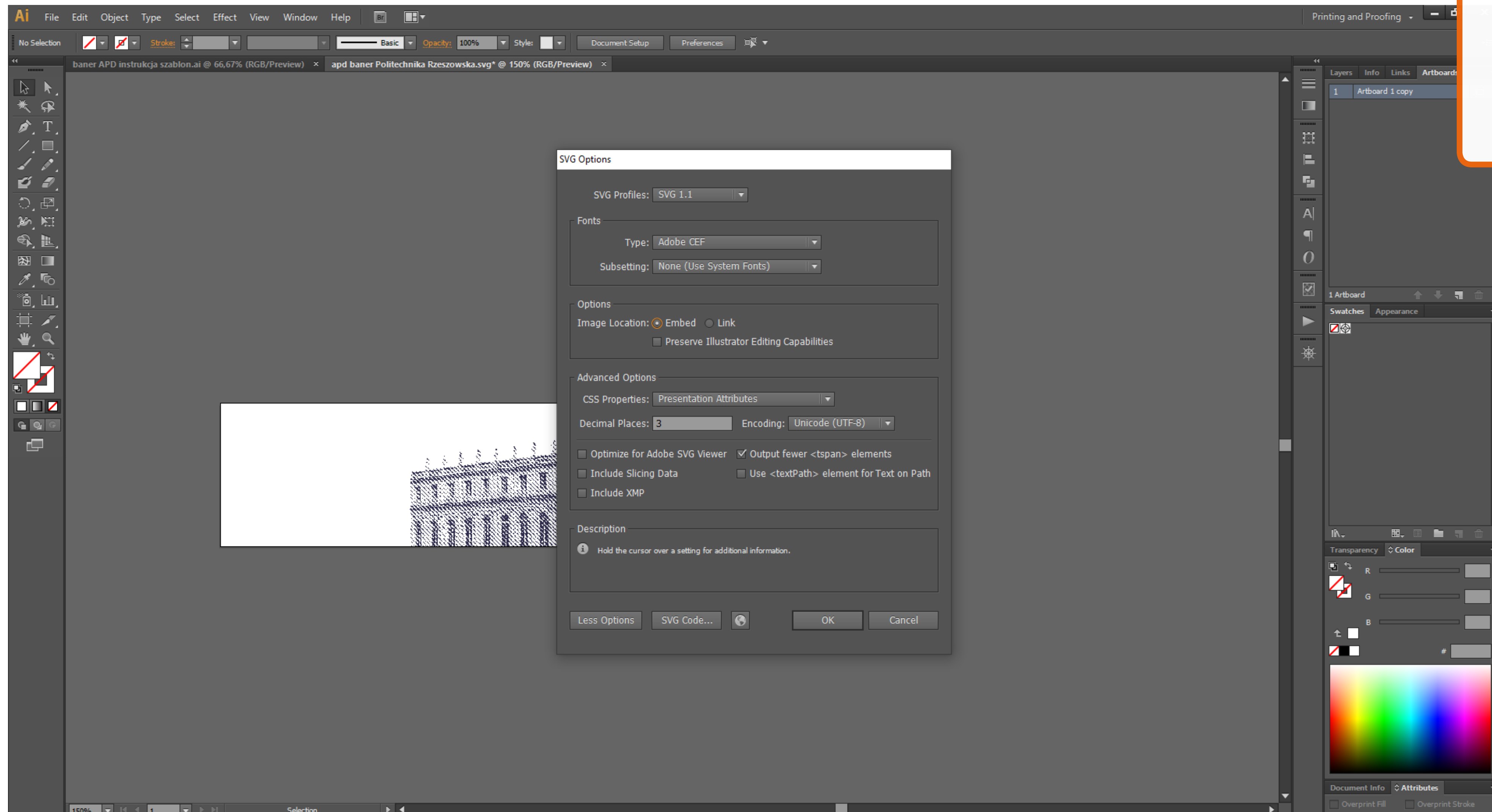
44. Następnie zaznaczamy prostokąt oraz grafikę przytrzymując klawisz Shift, klikamy prawym klawiszem myszki na zaznaczone obiekty i wybieramy Make Clipping Mask.



45. Już jesteśmy na końcu naszych działań. Teraz trzeba odpowiednio zapisać plik i gotowe!



46. Ja lubię sobie docelowy element umieścić w nowym pliku na artboardzie o odpowiednich wymiarach (wysokość na pewno 123 px - długość zależna od grafiki).



47. Zapisujemy w SVG i zaznaczamy Image Location -> Embed.

Dobrze też zapisać ten plik w PNG i wysłać dwie wersje dla bezpieczeństwa ;)

Instrukcja dość dokładna, ale lepiej
w tę stronę niż tłumaczyć coś z niedo-
powiedzeniami.

Powodzenia :)!

Kasia Moszczyńska
katarzynamoszczyńska@asp.waw.pl