

# Program PhotoShop

Gradivo pripravil: Tilen Perko

Gradivo je dostopno na portalu CVŽU Gorenjska –  
<http://ucenje.cvzu-gorenjske.si/show.aspx?xid=WBt:X:PrvaStran>

**Jesenice; junij 2009**

# Adobe Photoshop

Leta 1978 je študent Thomas Knoll, ki je ravno delal doktorat, začel pisati program, ki bi izpisoval črno-bele slike na ekran. Program se je takrat imenoval Display. Pritegnil je pozornost njegovega brata Johna Knolla, ki je bil zaposlen v firmi ILM.

Firma ILM je bila ustanovljena leta 1977, njen oče je George Lucas, ki jo je ustanovil z namenom, da bi lahko posnel Vojno Zvezd.

John je predlagal bratu, da naj iz tega razvije poln program za obdelavo slik. Po približno pol leta je bil program sestavljen in preimenovan v Photoshop. Pod okrilje ga je vzelo podjetje Adobe, ki je kupil licenco za program in tako je leta 1990 izšel Adobe Photoshop 1.0, sicer izključno za Macintosh.

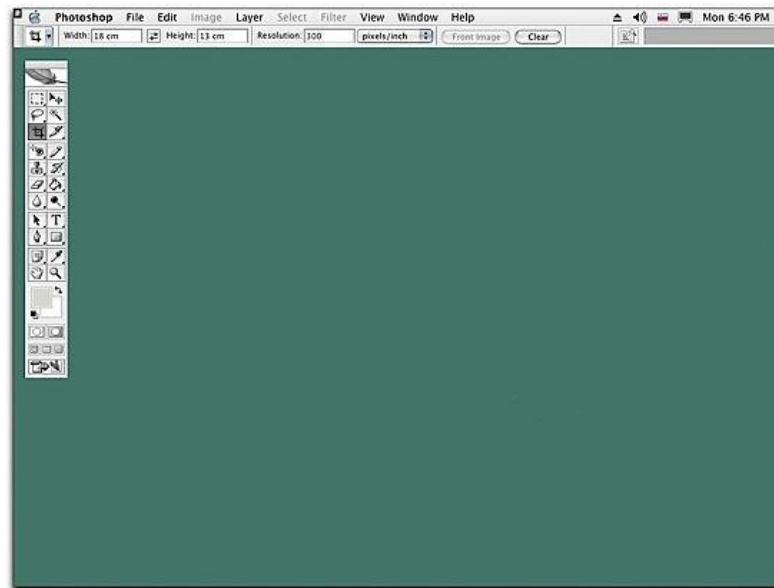
Photoshop je tudi zelo kompatibilen z drugimi Adobovimi izdelki na področju urejanja, animacije in avtorskih izdelkov. Standardno Photoshopovo datoteko .PSD je možno izvoziti v druge Adobove programe kot so Illustrator, After Effects, Premiere Pro, Encore in z njimi delati npr. profesionalne DVDje, montažo, vizualne efekte za televizijo, filme in internet.

Za razliko od Illustratorja, ki sloni na vektorskih slikah, se Photoshop opira na bitne slike, t.i. bitmap, ki so narejene iz pixlov.

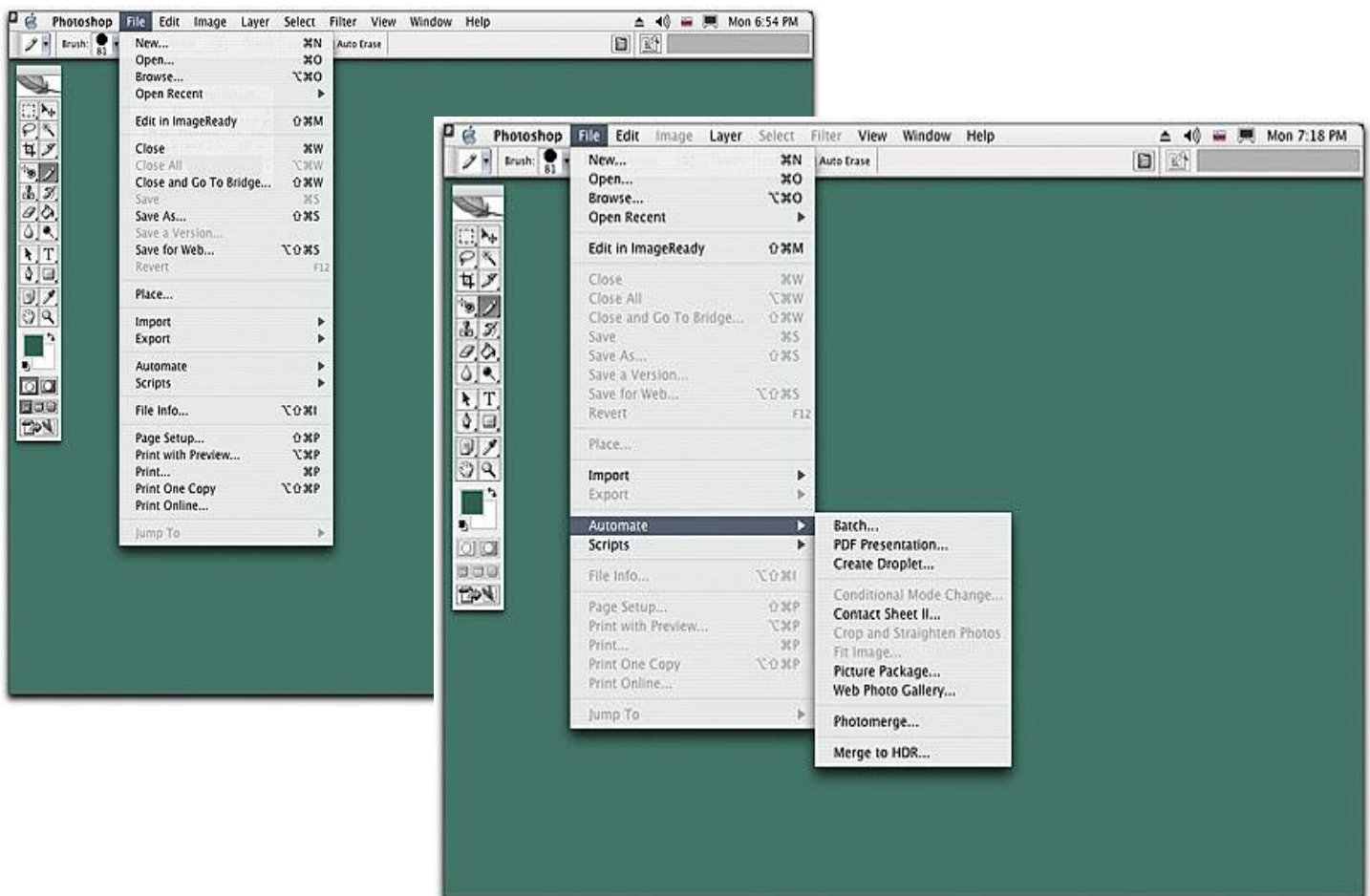
Razlika je v tem, da je vektorska slika narejena iz matematično izračunanih krivulj, zato je videz slike nenaraven (primer: vektorsko sliko lahko približujemo po mili volji in ne bo nič popačena, robovi bodo še vedno ostri). Medtem, ko je vektorska slika sestavljena iz posameznih pixlov, točk, ki skupaj tvorijo sliko (primer: bitno sliko lahko približamo do njene naravne velikosti, vendar če jo približamo še bolj, lahko vidimo da so njeni robovi neostri in nazobčani, kar predstavlja posamezne pixle.)

Operacijo delno financira Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada ter Ministrstvo za šolstvo in šport. Operacija se izvaja v okviru Operativnega programa razvoja človeških virov za obdobje 2007 – 2013, razvojne prioritete: Razvoj človeških virov in vseživljenjskega učenja; prednostne usmeritve: izboljšanje kakovosti in učinkovitosti sistemov izobraževanja in usposabljanja.

Osnovno okno :

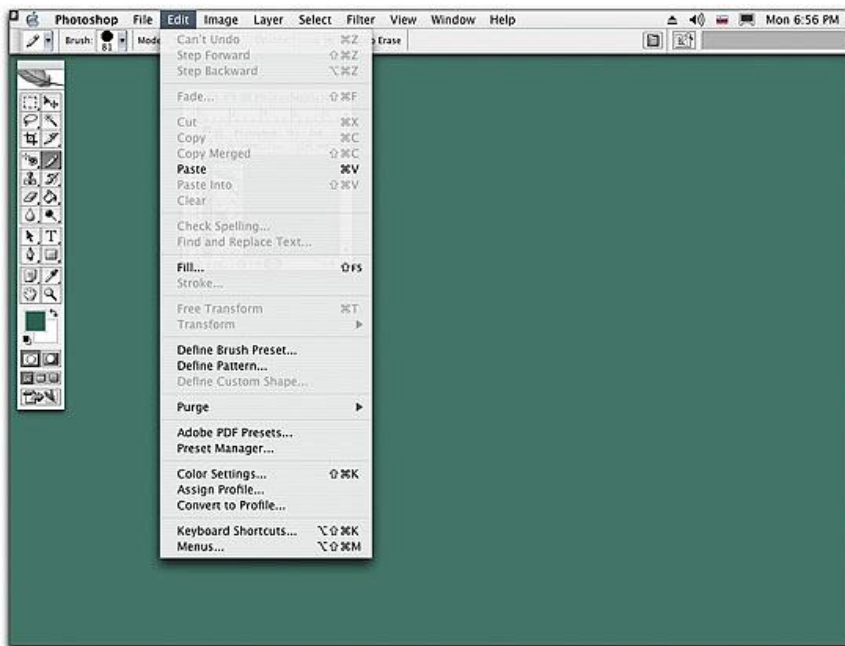


Vrstice z ukazi  
File

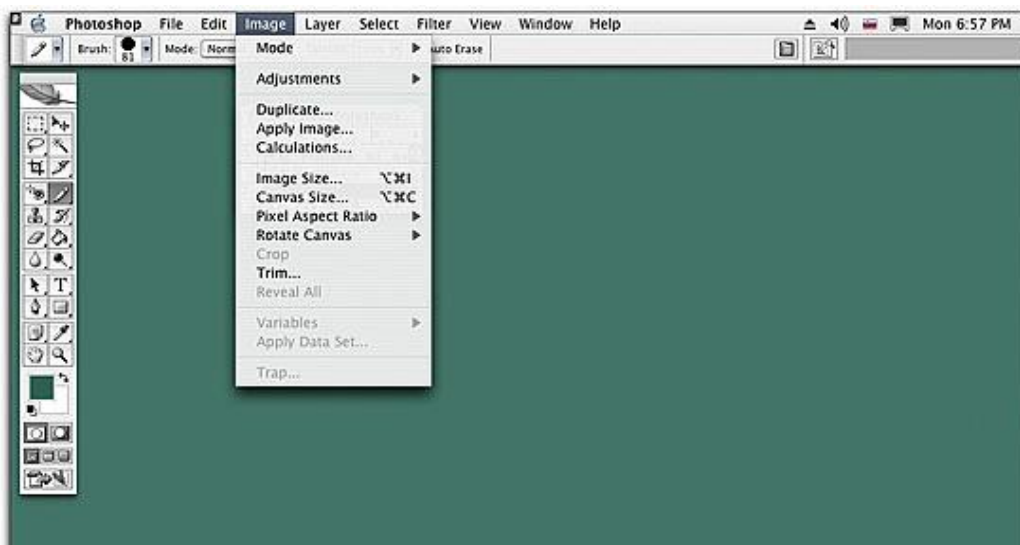


Operacija delno financira Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada ter Ministrstvo za šolstvo in šport. Operacija se izvaja v okviru Operativnega programa razvoja človeških virov za obdobje 2007 – 2013, razvojne prioritete: Razvoj človeških virov in vseživljenjskega učenja; prednostne usmeritve: Izboljšanje kakovosti in učinkovitosti sistemov izobraževanja in usposabljanja.

## Edit

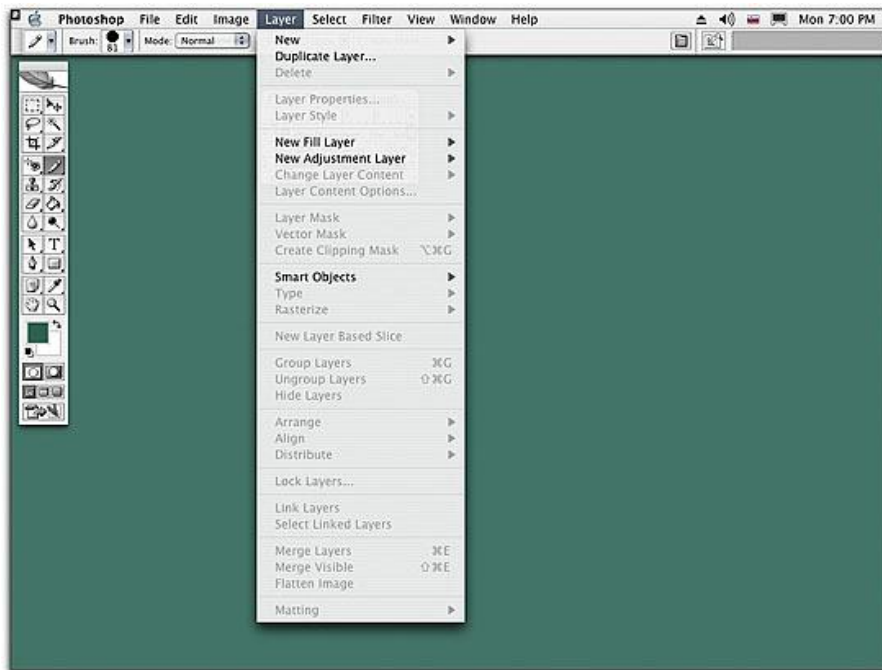


## Image

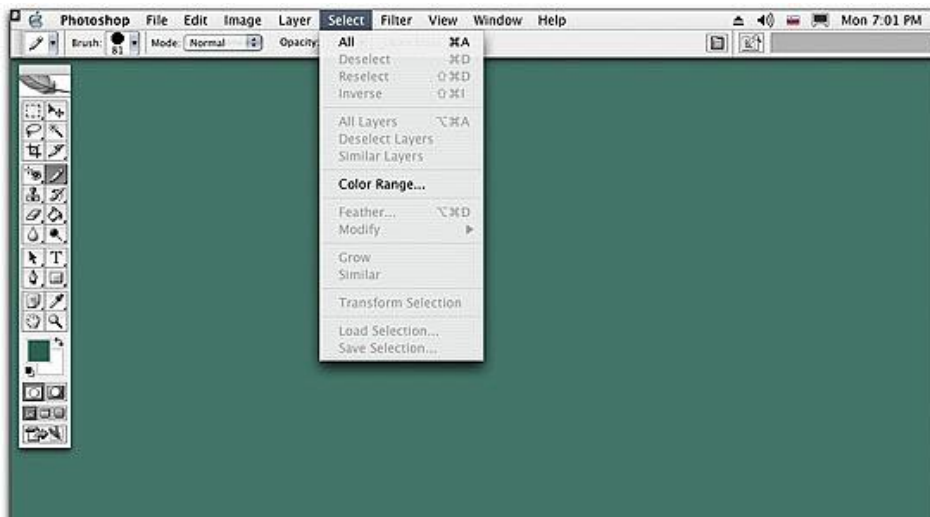


Operacijo delno financira Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada ter Ministrstvo za šolstvo in šport. Operacija se izvaja v okviru Operativnega programa razvoja človeških virov za obdobje 2007 – 2013, razvojne prioritete: Razvoj človeških virov in vseživljenjskega učenja; prednostne usmeritve: Izboljšanje kakovosti in učinkovitosti sistemov izobraževanja in usposabljanja.

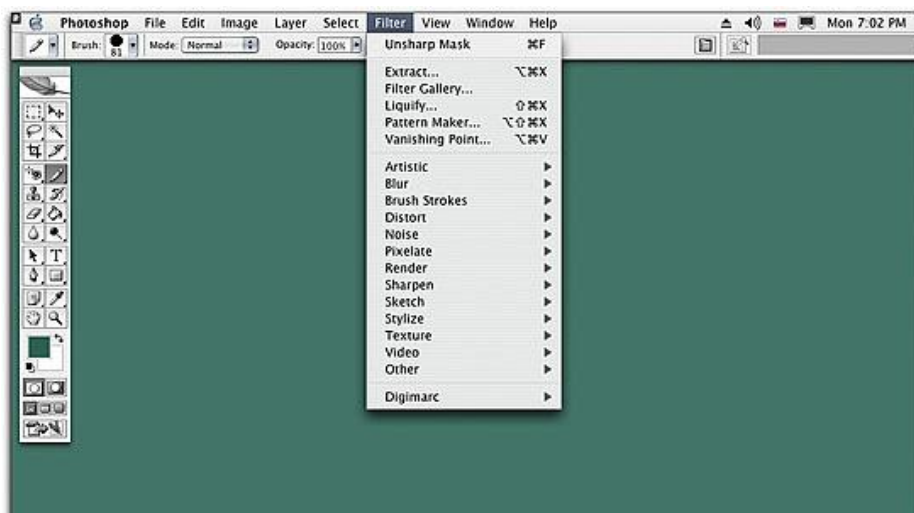
## Layer



## Select



## Filter

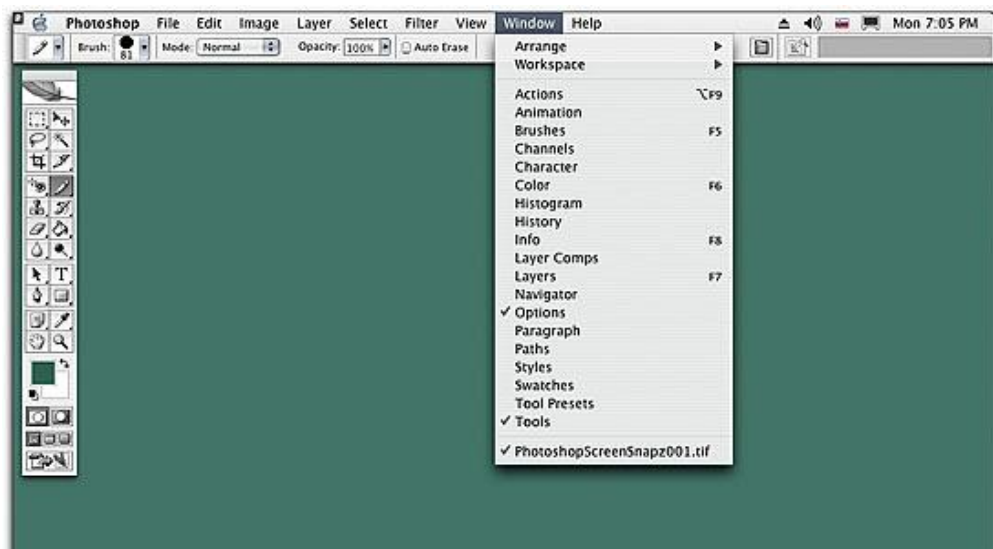


Operacijo delno financira Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada ter Ministrstvo za šolstvo in šport. Operacija se izvaja v okviru Operativnega programa razvoja človeških virov za obdobje 2007 – 2013, razvojne prioritete: Razvoj človeških virov in vseživljenjskega učenja; prednostne usmeritve: Izboljšanje kakovosti in učinkovitosti sistemov izobraževanja in usposabljanja.

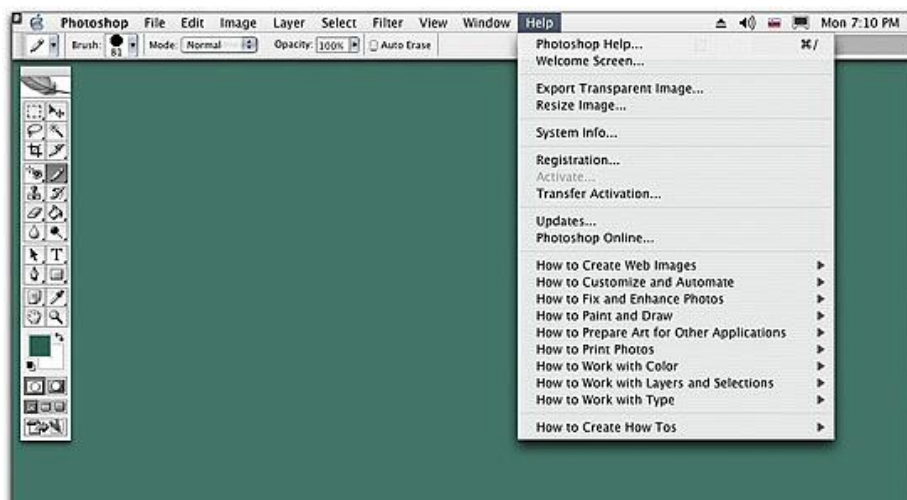
## View



## Window



## Help



Operacijo delno financira Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada ter Ministrstvo za šolstvo in šport. Operacija se izvaja v okviru Operativnega programa razvoja človeških virov za obdobje 2007 – 2013, razvojne prioritete: Razvoj človeških virov in vseživljenjskega učenja; prednostne usmeritve: Izboljšanje kakovosti in učinkovitosti sistemov izobraževanja in usposabljanja.

## **Program delavnice:**

- Predstavitev vmesnika
- Ustvarjanje novega dokumenta
- Razlaga posameznih orodij in njihovih funkcij
- Predstavitev plasti (layerjev)
- Ogled sestave nekaterih slik za boljše razumevanje

### **1.vaja: uporaba orodja za rezanje:**

Iz dveh slik je potrebno sestaviti ene povsem novo sliko, ki bo vsebovala elemente obeh slik.

### **2. vaja: uporaba naprednih orodij za rezanje:**

### **3. vaja: uporaba orodij za rezanje in prelivov (feather):**

Iz dveh slik je potrebno sestaviti eno sliko, kjer se bosta obe sliki prelivali  
Predstavitev opcije Blending Mode

### **4.vaja: rezanje s pomočjo Pen Tool:**

Iz dveh slik je potrebno sestaviti ene povsem novo sliko, ki bo vsebovala elemente obeh slik.

Predstavitev orodja pen Tool in zavihka Paths

### **5. vaja: izdelava poljubnega napisa in ga predelati z nekaterimi efekti**

Predstavitev Blending Options

### **6. vaja: izrez poljubne slike in na njej preizkušanje določenih efektov**

Predstavitev zavihka Filter in efektov, ki spadajo vanj

## **7. vaja: hitra izdelava planeta**

Predstavitev orodja Gradient Tool in drugih opcij

## **8. vaja: barvanje določene slike po poljubni barvi**

Predstavitev Hue/Saturation in Color Balance opcije

## **9.vaja: izdelava kratke GIF animacije za objavo na internetu**

Kratek uvod v animacijo, predstavitev keyframov

## **10. vaja: slikanje enega izmed udeležencev in ga potem poljubno predelati**

Združenje vseh vaj do sedaj