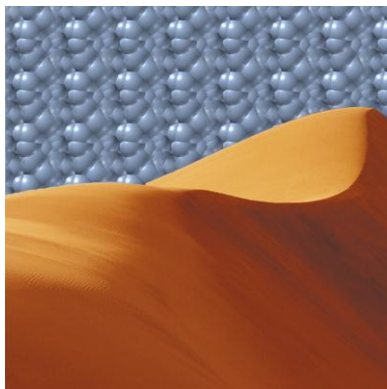


STONO IZDAVAŠTVO Vježbe 2
Photoshop -Vježbe 2

1. Otvoriti sliku *Ducky*, a zatim selektovati: Tijelo patke, alatom *Magnetic Lasso*, postaviti vrijednosti za: Feather na 30, Edge Contrast 23% i Frequency 100;
2. Selektovati kljun patke alatom *Magic Wand*, a zatim:
 - a. Nad tako dobijenom selekcijom primijeniti transformaciju skew;
 - b. Kopirati selekciju;
 - c. Pomjeriti kopirani sadržaj. Kljun patke, alatom *Magic Wand*.
3. Otvoriti sliku *Bear*, uz pomoć alatke *Magnetic Lasso* selektovati medvjeda i drvo. Postaviti oko selekcije zelenu liniju debljine 2px (Naredba Edit – Stroke, opcija inside). Naredbom *Select\Inverse* izvršiti inverznu selekciju, pa dobijenu selekciju naredbom *Ctrl+Backspace* ispuniti crvenom bojom (bojom prednjeg plana) (Slika 1). Vratiti sliku u stanje koje je imala prilikom otvaranja alatom *History Brush*, nakon toga ukloniti obrise selekcije.
4. Otvoriti sliku *Astronaut* i uz pomoć alatke *Crop* obsjeći glavu astronauta (tako da bude neiskošena i u centru slike).
5. Otvoriti sliku *Dune* postaviti liniju bijele boje alatom *Pencil*, nakon toga ukloniti liniju pomoću alatke za kloniranje. Na neki način selektovati nebo i pomoću *Pattern Stamp* alatke postaviti plave balončice umjesto neba (Slika 2).
6. Alatom *Background Eraser Tool* obrišite pozadinu oko slike medvjeda i drveta, ostatak pozadine obrišite alatom *Magic Eraser Tool* uz, obavezno, aktivnu opciju *Contiguous*. Ovako dobijenog medvjeda kopirajte. Otvorite sliku *Dune*, na neki od navedenih načina selektujte nebo i u datu selekciju postavite medvjeda (*Paste Into*) – Slika 3.



Slika 1



Slika 2

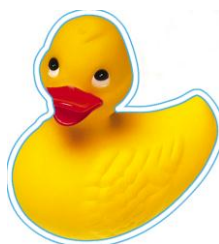


Slika 3

7. Otvorite sliku *Dune*, a zatim:
 - a. Koristeći alatku *Paint Bucket Tool* (kantica) promjeniti boju neba u bijelu boju;
 - b. Nekom od poznatih alatki selektujte nebo, izaberite alatku za preliv i primijenite preliv, Slika 4.
8. Otvorite sliku *Ducky*, selektujte patku a zatim: Primijenite naredbu *Edit\Stroke*, debljinu linije - Width 16 piksela, plava boja i centralni položaj konture; Primijenite još jednom naredbu *Edit\Stroke*, debljinu linije - Width 10 piksela, bijela boja i centralni položaj konture (Slika 5)
9. Kombinovati odgovarajuće slike da bi ste dobili Sliku 6



Slika 4



Slika 5



Slika 6

