

METODISKAIS MĀCĪBU LĪDZEKLIS
PRODUKTU DIZAINA IZGLĪTĪBAS PROGRAMMU
AUDZĒKŅIEM

Adobe Photoshop

BIEŽĀK LIETOTIE RĪKI ATTĒLU APSTRĀDEI

PRODUKTA ATTĒLOŠANAI VIDĒ
UN
PROJEKTA IZSTRĀDĒ

PIKC „Rīgas Dizaina un mākslas vidusskola”
Izglītības programma Metāla izstrādājumu dizains
Mācību priekšmets DATORGRAFIKA
Pedagogs **Baiba Lindāne**
2021

METODISKĀ MĀCĪBU LĪDZEKĻA

MĒRĶIS

Datorprogrammas Adobe Photoshop apguves mērķis, produktu dizaineriem, ir apgūt prasmes savu izstrādāto dizaina produktu attēlot vidē. Apgūt attēlu apstrādi uzstādītajam mērķim. Un prasme attēlot savu izstrādāto produktu nobeiguma darba projektā.

UZDEVUMI

1. Objekta izgriešana no attēla.
2. Objekta izdzēšana no attēla, saglabājot fonu.
3. Izstrādātā dizaina objekta ievietošana vides attēlā.
4. Attēla apstrāde tonālā, krāsu, asuma korekcijas.
5. Attēla apstrāde lietojot Layer (slāņus).
6. Apgūto rīku lietošana citos mācību priekšmetos uzdoto uzdevumu izpildei.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

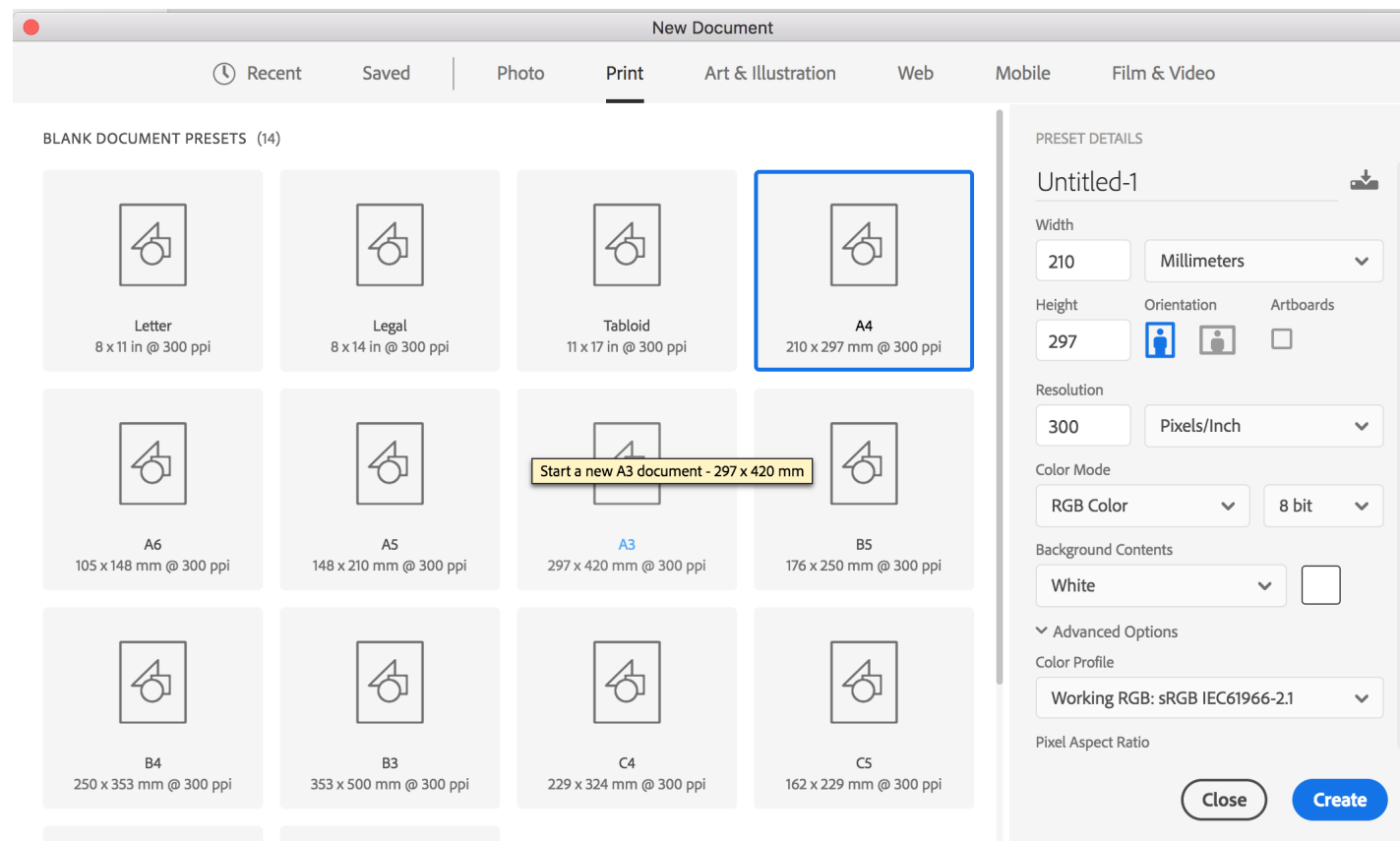
Apgūstot šos rīkus un izpildot dotos uzdevumus, audzēknis spēs attēlot savu izstrādāto dizaina objektu atbilstošā vidē. Spēs veikt korekcijas attēlā. Un spēs izstrādāt nobeiguma darba projektu, kurā ietverti attēli.

DARBA UZSĀKŠANA

DARBU SĀK

File - New - sagatavot darba lapu - klik uz Create
vai

File - Open - atrodot datorā attiecīgo attēlu - klik uz Open



PALĪGRĪKI ĪSCEĻI



PARVIETOT ATTĒLU - paņemt Hand Tool un ar peli virzīt nepieciešamajā virzienā.

PARVIETOT ATTĒLU NEIZEJOT NO ŠĪ BRĪŽA DARBĪBAS - piespiest uz klaviatūras garo atstarpes taustiņu un ar peli virzīt nepieciešamajā virzienā.

PIETUVINĀT / ATTĀLINĀT - paņemt Hand Tool, turot ALT un klikšķinot uz ekrāna - attālinās, turot Cmd un klikšķinot uz attēla - pietuvinās.



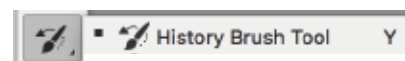
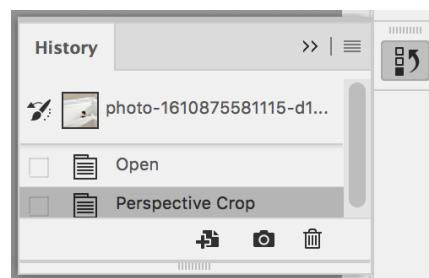
PIETUVINĀT / ATTĀLINĀT - paņemt Zoom Tool, turot Cmd mīnuss - ekrāns attālinās, turot Cmd pluss - pietuvinās.

CMD / Ctrl + pietuvina attēlu

CMD / Ctrl - attālina attēlu

Cmd + Z - atsaukt vienu darbību

Cmd + ALT+Z - atsaukt vairākas darbības vai ar rīku panelī - History



History Brush t. - atsaukt vairākas darbības pārvelkot ar otu pār vietu attēlā, kur veiktas retušēšanas darbības.

Cmd / Ctrl + J - Layer nokopēšana

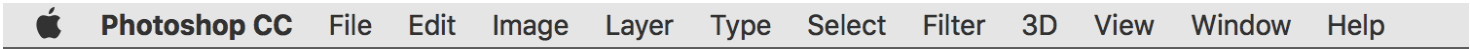
Cmd / Ctrl +T - parādās attēla palīglīnijas, lai palielinātu / samazināt attēlu

RĪKI



DARBA VIDE

IZVĒLNES

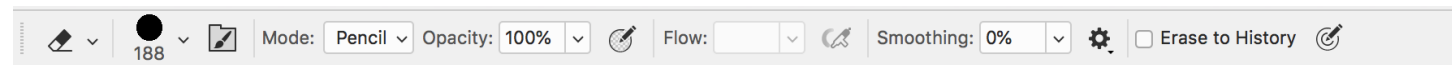


Pierakstiem:

A series of horizontal dashed lines for handwriting practice, consisting of 15 lines.

DARBA VIDE

OPCIJAS - PAPILDUS IESPĒJAS



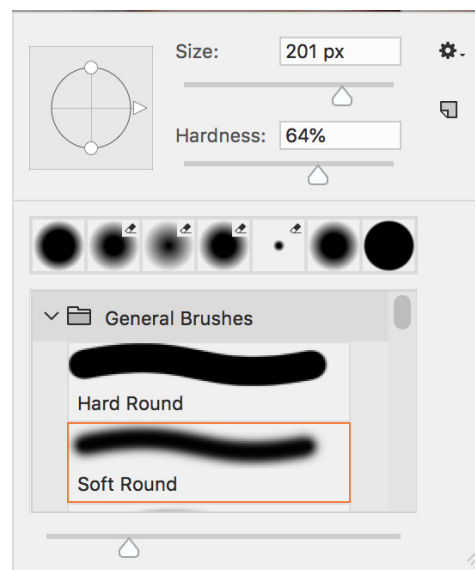
Papildus iespēju josla jebkuram rīkam.

Atrodas: zem izvēlņu joslas.

Šī josla atveras, kad tiek paņemts kāds instruments.

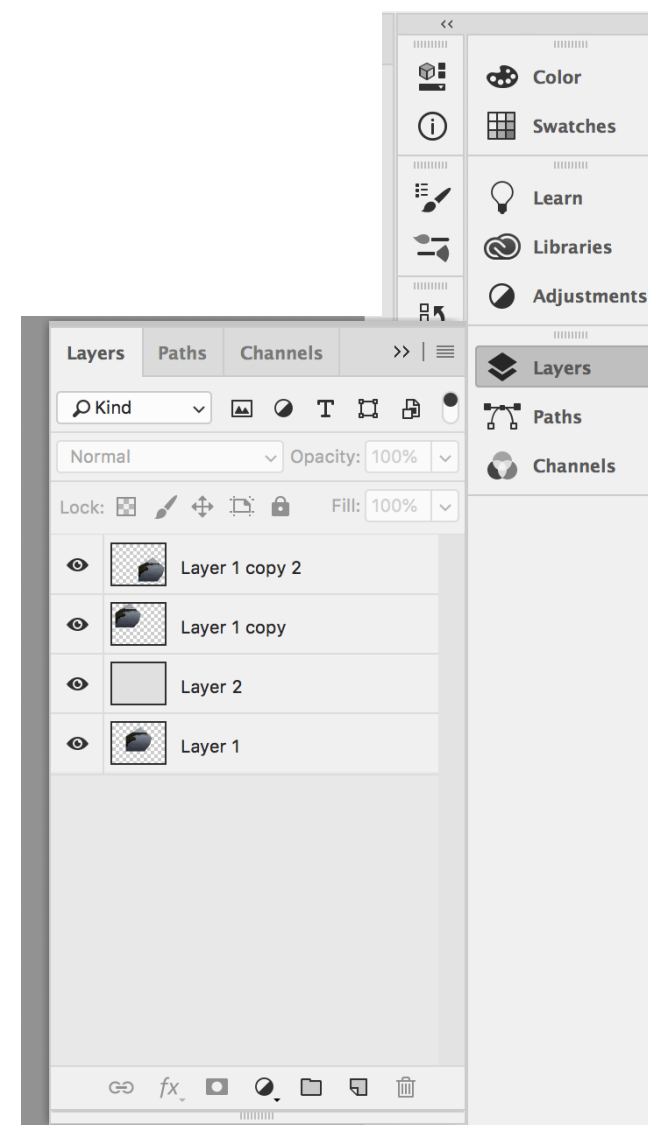
Piemēram: paņemot Eraser tool, iespēju joslā redzams piedāvājums ar papildus iespējām - mainīt izvēlēta rīka diametru, intensitāti, caurspīdīgumu, pārklājumu u.c.

Šādu iespēju paneli var atvērt arī ar labo peles taustiņu. Izvēlas rīku, kad kursorš atrodas uz attēla, klik ar labo peles taustiņu.

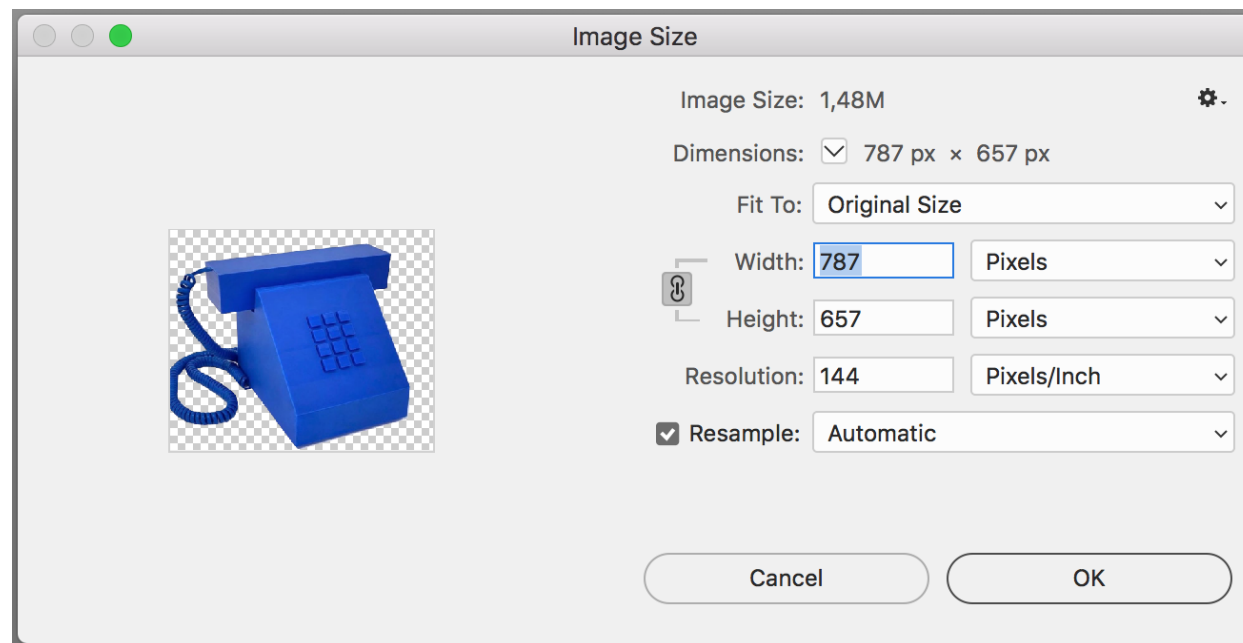


PANELİ

Pierakstiem:



ATTĒLA IZMĒRS



Attēla izmērs.

Informācija par attēla lielumu, izšķirtspēju.

Atrodas: Izvēlņu joslā- Image - Image size

FAILU FORMĀTI

KURUS LIETO
SAGLABĀJOT FAILU
STRĀDĀJOT
ADOBE PHOTOSHOP
PROGRAMMĀ

PSD - “dzīvs” fails - programmas Photoshop formāts. Saglabā iespēju rediģēt veiktās darbības. Šajā formātā saglabā failu, ja nepieciešams turpināt darbu.

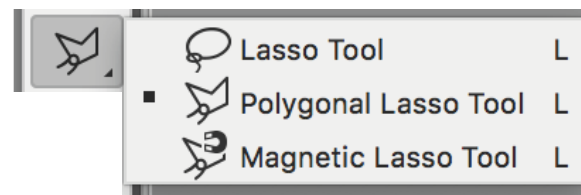
TIFF - “dzīvs” fails - saglabā programmā veiktās darbības. Universāls formāts. Šajā formātā saglabā failu ja nepieciešama augsta faila kvalitāte. Bet tādēļ fails ir arī liels.

JPG - “nedzīvs” fails - nesaglabā rediģējamās veiktās darbības. Fails ir universāls, to var atvērt dažādās programmās. Šajā formātā saglabātu failu, ērti pārsūtīt, lietot digitāli. Fails ir kompakts. Bet ir neliels kvalitātes zudums (jpg. attēla kvalitāte atkarīga no tā, kādā izmērā saglabā failu).

PNG - “nedzīvs” fails. Šajā formātā iespējams saglabāt failu, nezaudējot caurspīdīgo fonu.

ATTĒLA

IEZĪMĒŠANA



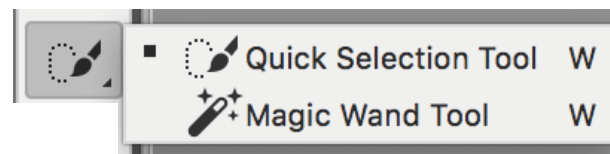
Poligonal L.t. - Atzīmēt ar klik sākumpunktu un klikšķinot ar datorpeli apzīmēt līniju apkārt objektam, objektu noslēdz pie sākumpunkta - pārādoties aplītim - klik).

Atrodas: Rīkjoslā.

Lieto: precīzai iezīmēšanai.

Magnetic L.t. - Iezīmēt sākumpunktu un bīdīt peli apkārt objektam, kuru nepieciešams iezīmēt, līnija pati pielips pie objekta.

Lieto: kontrastainiem attēliem.



Quick s.t.- Ātrā iezīmēšana - klik uz attēla laukuma, kuru nepieciešams iezīmēt. ar plus / mīnuss var pievienot / noņemt iezīmētos laukumus.

Atrodas: Rīkjoslā.

Lieto: kontrastainiem attēliem.

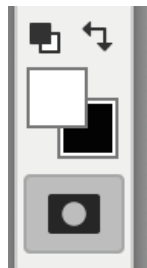
FONA KRĀSA,

CAURSPĪDĪGS
FONS



Mask - **Caurspīdīgs fons** apkārt izgrieztajam objektam.

Atrodas: panelī - Layer, apakšējā joslā.



Quick Mask - **Krāsains fons** apkārt izgrieztajam objektam.

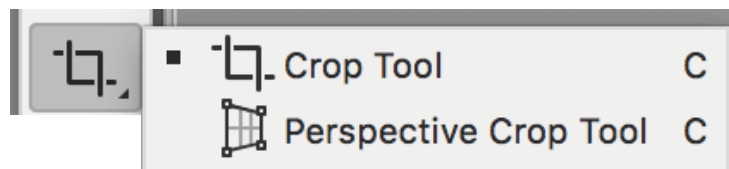
Atrodas: Rīkjoslā.

Maskas krāsu un intensitāti var mainīt - divreiz uzklikšķinot uz rīka.

Lai pārklājuma krāsu izdzēstu - atsegtu fonu - baltajam kvadrātiņam jābūt apakšā.

ATTĒLA

APGRIEŠANA



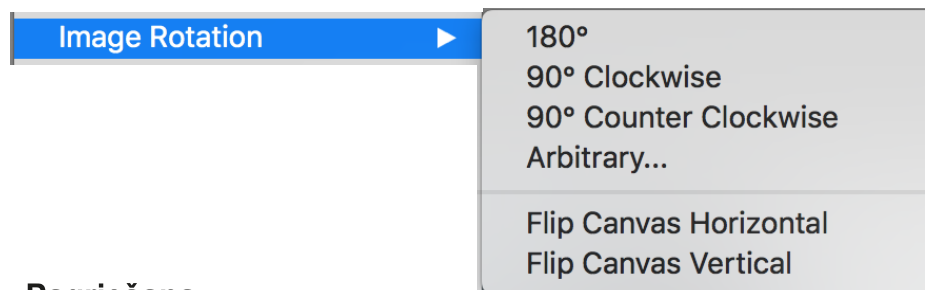
Apgriešana.

Crop t. - attēla malu nogriešana, attēla kadrēšana.

Atrodas: Rīkjoslā.

ATTĒLA

ROTĒŠANA



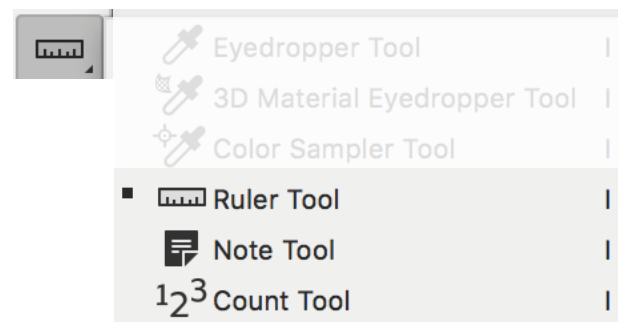
Pagriešana.

Arbitrary - norādot konkrētu leņķi.

Atrodas: Zem Image - Image rotation

Flip Canvas Horizontal - spoguļattēls horizontāls

Flip Canvas Vertical - spoguļattēls vertikāls



Lineāls - Ruler t. - Nomēra attēla pagriešanas leņķi.

Atrodas: Rīkjoslā.

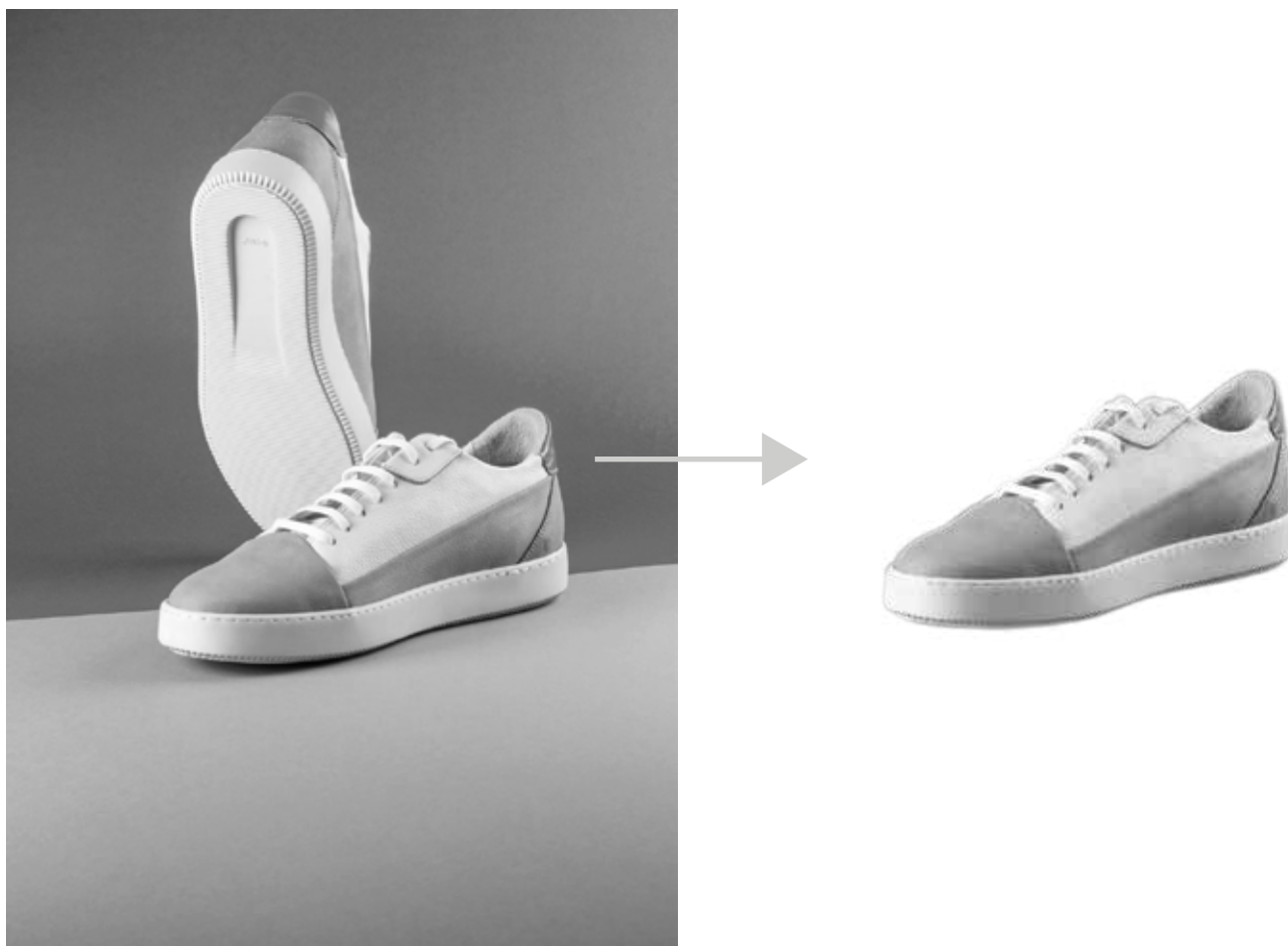
Paņem rīku, novelk līniju, pār to vietu, attēlā, kuru nepieciešams iztaisnot, tad atver izvēlnē - Image_Rotation_Arbitrary , atvērsies izmēru logs, kurā jau būs atzīmēts atbilstošais rotēšanas leņķis.

1. UZDEVUMS

Objekta izgriešana no attēla.

Veicamie darbi:

- 1) No atlasītajiem attēliem (priekš "Moodboard") izgriezt objektu no fona,
- 2) Uzlikt caurspīdīgu fonu ar Mask,
- 3) Apgriezt attēla malas.
- 4) Saglabāt - Save As - izvēlēties formātu PNG, ar nosaukumu- "vards uzvards_2.k._datorgrafika_1.uzd".



2. UZDEVUMS

Izgriezto objektu izvietošana noteiktā kompozīcijā -
izveidot MOODBOARD par doto tēmu
(par sevi / iedvesmas / analogi u.c)

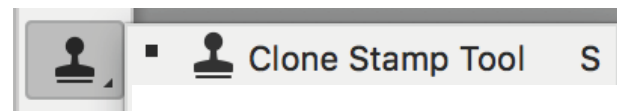
Veicamie darbi:

- 1) Izgrieztos objektus, kas saglabāti PNG formātā, izvietot noteiktā kompozīcijā, ietojot Adobe Illustrator programmu.
- 2) Pabeigtu darbu saglabāt jpg, ar nosaukumu - "vards uzvards_2.k._datorgrafika_2.uzd"



ATTĒLA DAĻAS RETUŠĒŠANA

OBJEKTA IZNĒMŠANA, ATSTĀJOT FONU



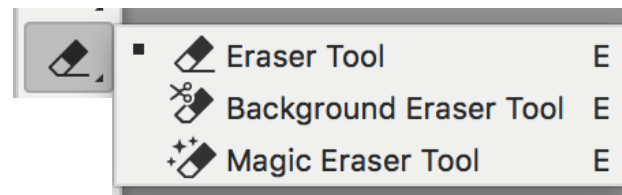
Vietas kopēšana / atkārtošana.

Clone stamp - kādas attēla vietas pārkopēšana citā vietā.

Atrodas: Rīkjoslā.

Lieto: kādas vietas / objekta notīrīšanai, atstājot fonu (skatīt 3.uzdevumu)

Izvēlēties rīku - izvēlēties vietu kuru pārkopēt - turot ALT nokopēt pārnesamo vietu - klik ar peli uz tās vietas attēlā, uz kuru nepieciešams pārnest kopēto attēla vietu.



Dzēšana.

Eraser -vienas, iezīmētās attēla vietas izdzēšana.

Atrodas: Rīkjoslā.

Lieto: Kādas, iezīmētas attēla vietas izdzēšanai nesaglabājot fonu. Piemēram - ažūriem objektiem, izdzēšot tās vietas kas ir iekšā objektā.

Iezīmēt vietu attēlā, kuru nepieciešams izdzēst, vai retušēt - izvēlēties rīku - turot piespiestu datorpeli vilkt pāri iezīmētajam laukumam. Tiks dzēsta / retušēta tikai tā vieta, kas ir iezīmēta, pakartējais laukums paliks nemainīgs.

3. UZDEVUMS

Objekta izdzēšana no attēla.

Veicamie darbi:

- 1) Lietojot instrumentu Clone Stamp izņemt objektu no attēla.
- 2) Pabeigtu darbu saglabāt PSD un JPG, ar nosaukumu - "vards uzvards_datorgrafika_3.uzd".



4A. UZDEVUMS

Dizaina objekta ievietošana vidē.

Veicamie darbi:

- 1) Veikt vides attēlu atlasī. Sameklēt attēlu, kas būtu piemērots (pēc krāsas un stila) konkrētajam dizaina objektam. Attēlu galerija: unsplash.com
- 2) Izgriezt no fona dizaina objektu / savu izstrādāto maketu.
- 3) Veikt objekta retušu, noņemot liekās detaļas, akcentus.
- 4) Izgrieztā objekta attēlu uzlikt uz vides attēla.
- 5) Veikt dizaina objekta attēla pielāgošanu konkrētajai videi attēlā. (izmēra, perspektīvas, skata koriģēšana.
- 6) Pabeigtu darbu saglabāt PSD un JPG, ar nosaukumu- " vards uzvards_ - datorgrafika_4A.uzd".



+



4B. UZDEVUMS

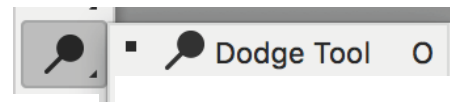


+



ATTĒLA DAĻAS RETUŠĒŠANA

GAIŠĀKA ASĀKA MIGLAINĀKA

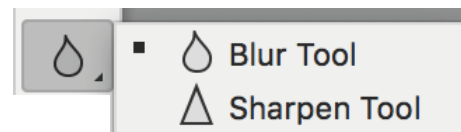


Gaišāka vieta attēlā.

Atrodas: Rīkjoslā.

Lieto: Dodge t. - kādas konkrētas vietas attēlā gaišināšana.

Paņemt rīku - ar datorpeli "klik" uz vietas attēlā, kuru jākorrigē. To atkārtot pēc nepieciešamības.



Asāka, miglaināka vieta attēlā.

Atrodas: Rīkjoslā.

Lieto: Blur t. - kādas konkrētas vietas attēlā samiglošana.

Sharpen t. - kādas konkrētas vietas attēlā saasināšana.

Paņemt rīku - ar datorpeli "klik" uz vietas attēlā, kuru jākorrigē. To atkārtot pēc nepieciešamības.

Piemērs.



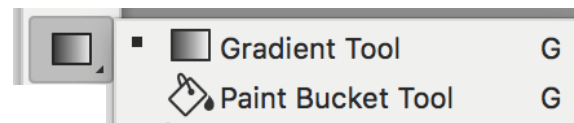
Dodge tool - konkrētas vietas attēlā gaišināšana.



Blur tool - konkrētas vietas attēlā samiglošana.

ATTĒLA APSTRĀDE

AR KRĀSAS / PĀRKLĀJUMA INTENSITĀTES PĀREJU



Krāsas vai caurspīdīga pāreja.

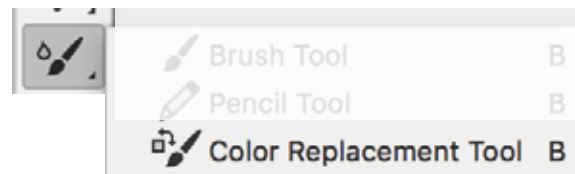
Atrodas: Rīkjoslā.

Lieto: Gradient t. - pāreja no piesātinātas virskārtas uz caurspīdīgu vai pāreja no vienas krāsas uz otru.

Paņemt rīku, turot piespiestu datorpeli, ar kursoru vilkt pāri vietai no kuras nepieciešams sākt uzklāt pāreju.

Paint Bucket t. - nekonkrētas vietas attēlā (ko izvēlas rīks) iekrāsošana vai izdzēšana, atkarīgs no tā kāds ir uzlikts attēla fons.

Paņemt rīku - ar datorpeli “klik” uz vietas attēlā, kuru jākorrigē.



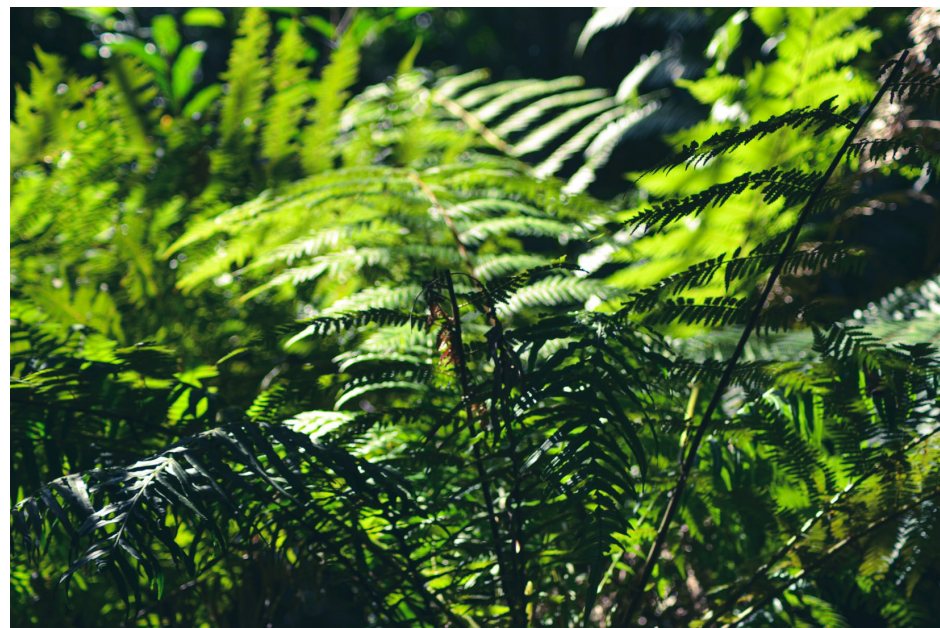
Krāsas kopēšana.

Atrodas: Rīkjoslā.

Lieto: Color Replacement t. - nokopē jebkuru toni attēlā.

Paņemt rīku - turot ALT - ar datorpeli “klik” uz vietas attēlā, no kuras nepieciešams paņemt krāsu / toni.

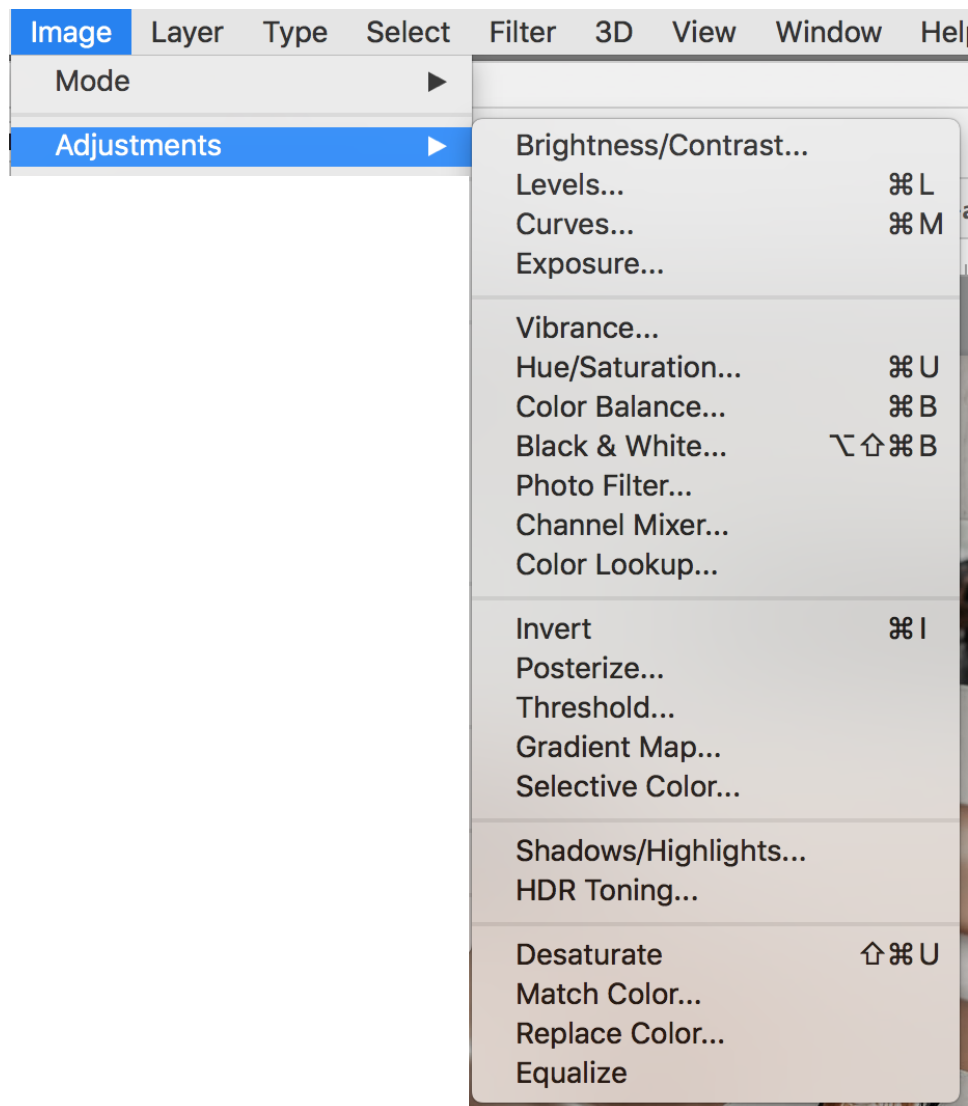
Piemērs.



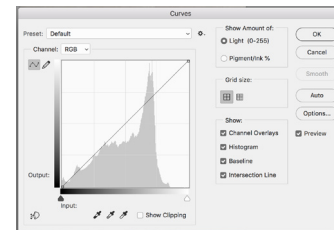
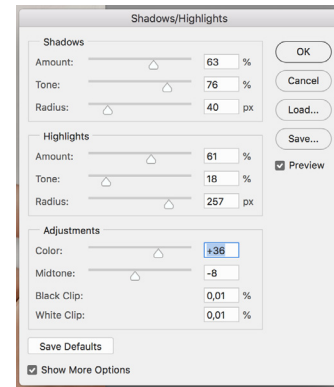
Gradient - caurspīdīga vai krāsas pāreja.

ATTĒLA
APSTRĀDE

TONĀLĀS
KRĀSU
ASUMA
KOREKCIJAS

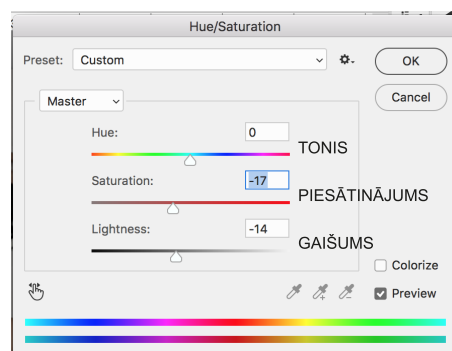


TONĀLĀS KOREKCIJAS



Atrodas: Zem Image Adjustments

KRĀSU KOREKCIJAS



Atrodas: Zem Image Adjustments

Piemērs.



Neapstrādāts attēls.



Photo Filter: Uzlikts vēss / zils filtrs, kas uztaisa attēlu tonāli vēsāku / siltāku.

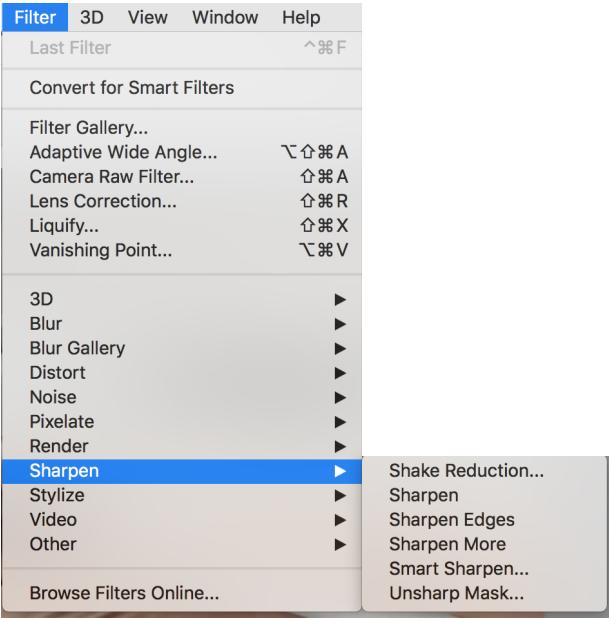


Vibrance: Noņem attēla krāsu spilgtumu, līdz pat melnbaltam attēlam.

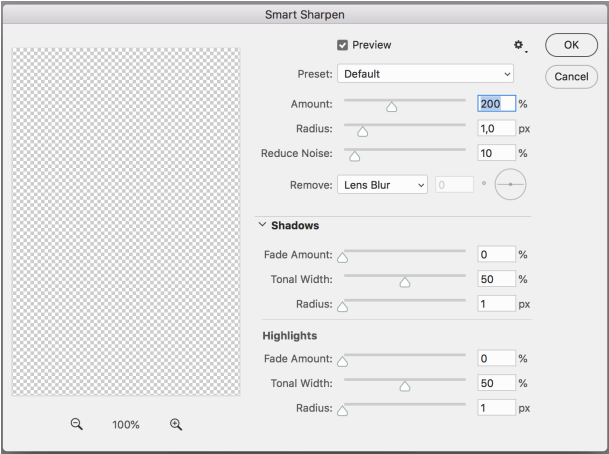
ATTĒLA
APSTRĀDE

ASUMA
KOREKCIJAS

SHARPEN



Smart SHARPEN

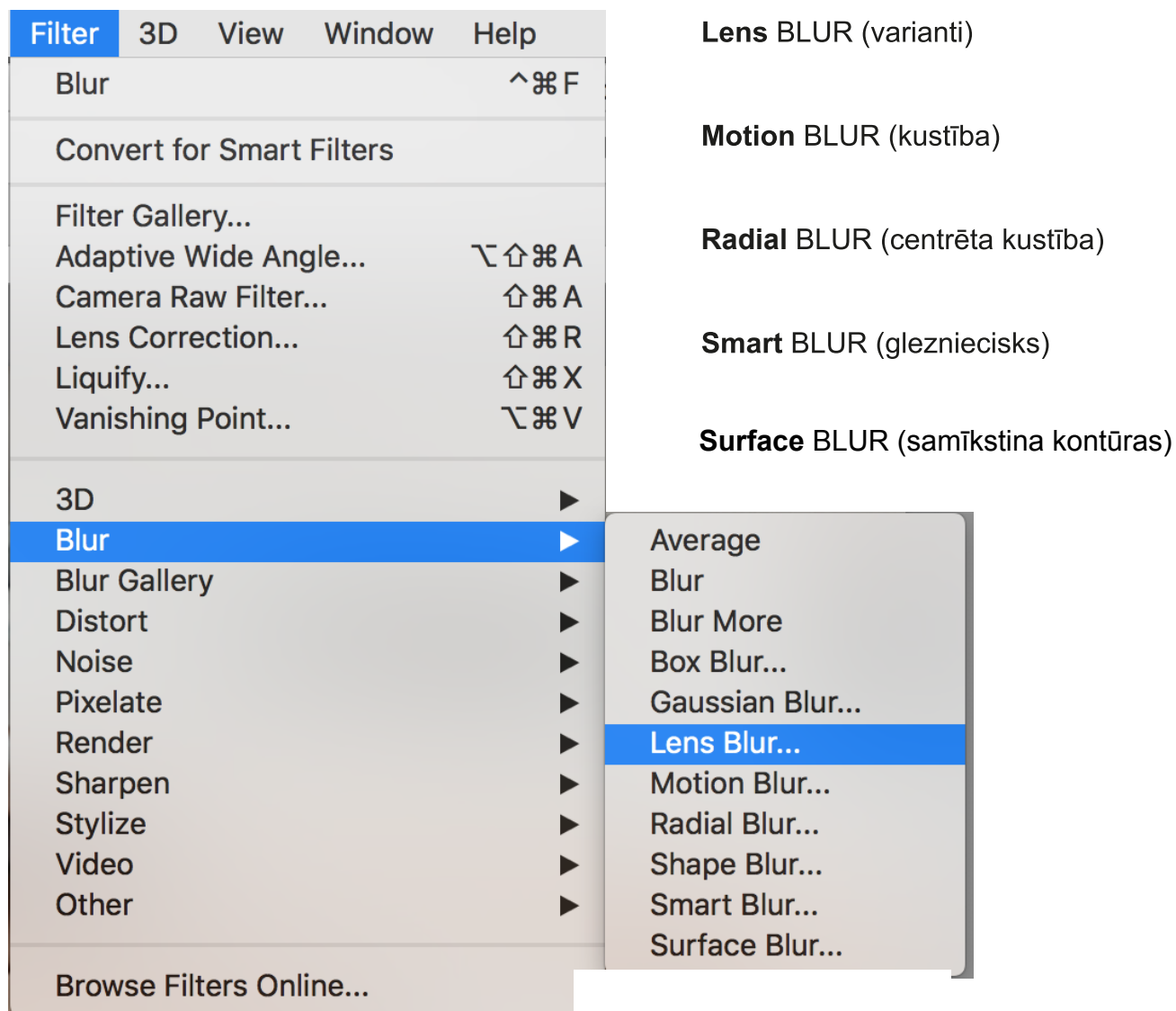


Atrodas: Filter - Sharpen - Smart Sharpen

ATTĒLA
APSTRĀDE

MIGLAINUMA
KOREKCIJAS

BLUR



Atrodas: Filter - Blur - izvēlas nepieciešamo

Piemērs.



Neapstrādāts attēls



Lens BLUR (varianti)



Motion BLUR (kustība)



Radial BLUR (centrēta kustība)

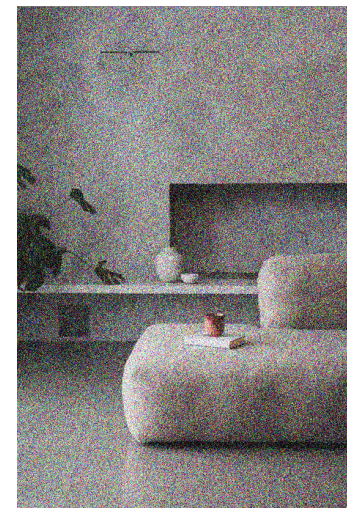
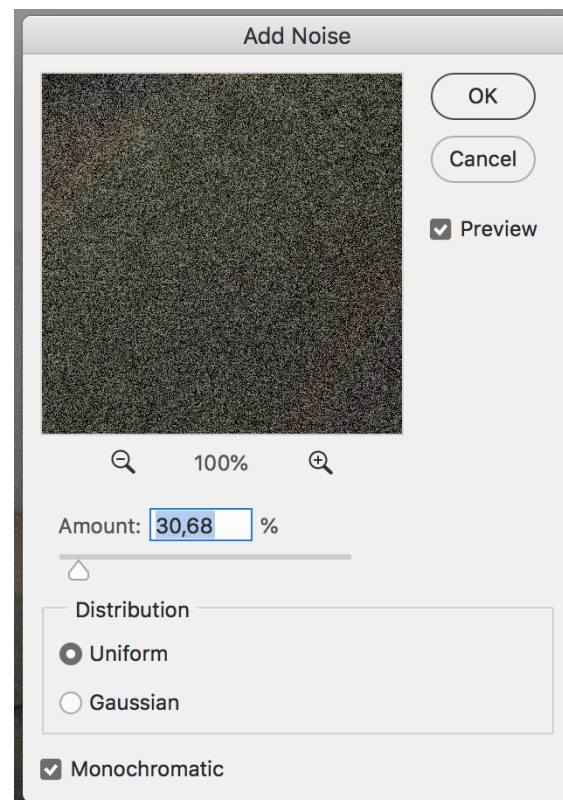


Surface BLUR (samīkstina kontūras)

ATTĒLA
APSTRĀDE

GRAUDAINUMS

NOISE



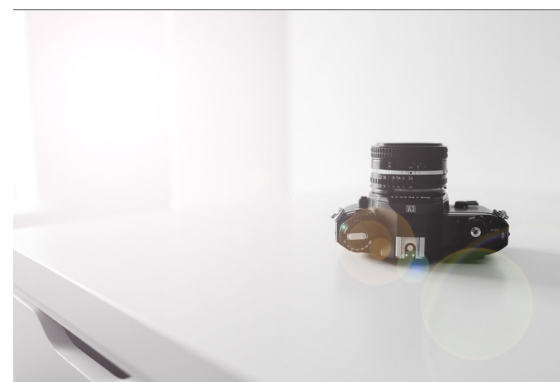
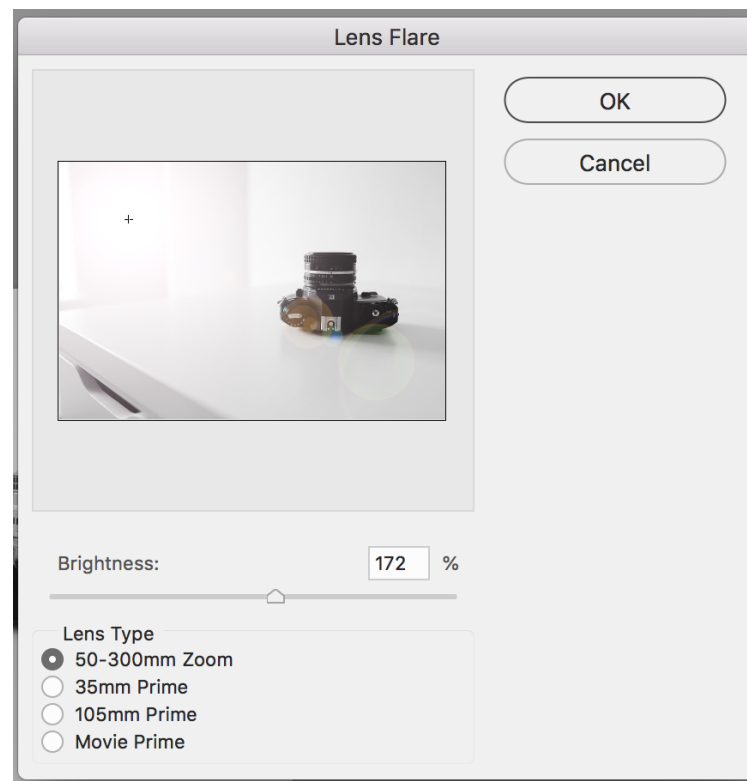
Attēla graudainums.

Atrodas: Filter - Noise - Add Noise

Lieto: Viens no veidiem, kā samazināt attēla kontrastu, piemēram, ja attēlu paredzēts lietot, kā fonu izstrādātajam dizaina objektam.

EFEKTS

GAISMAS AVOTS



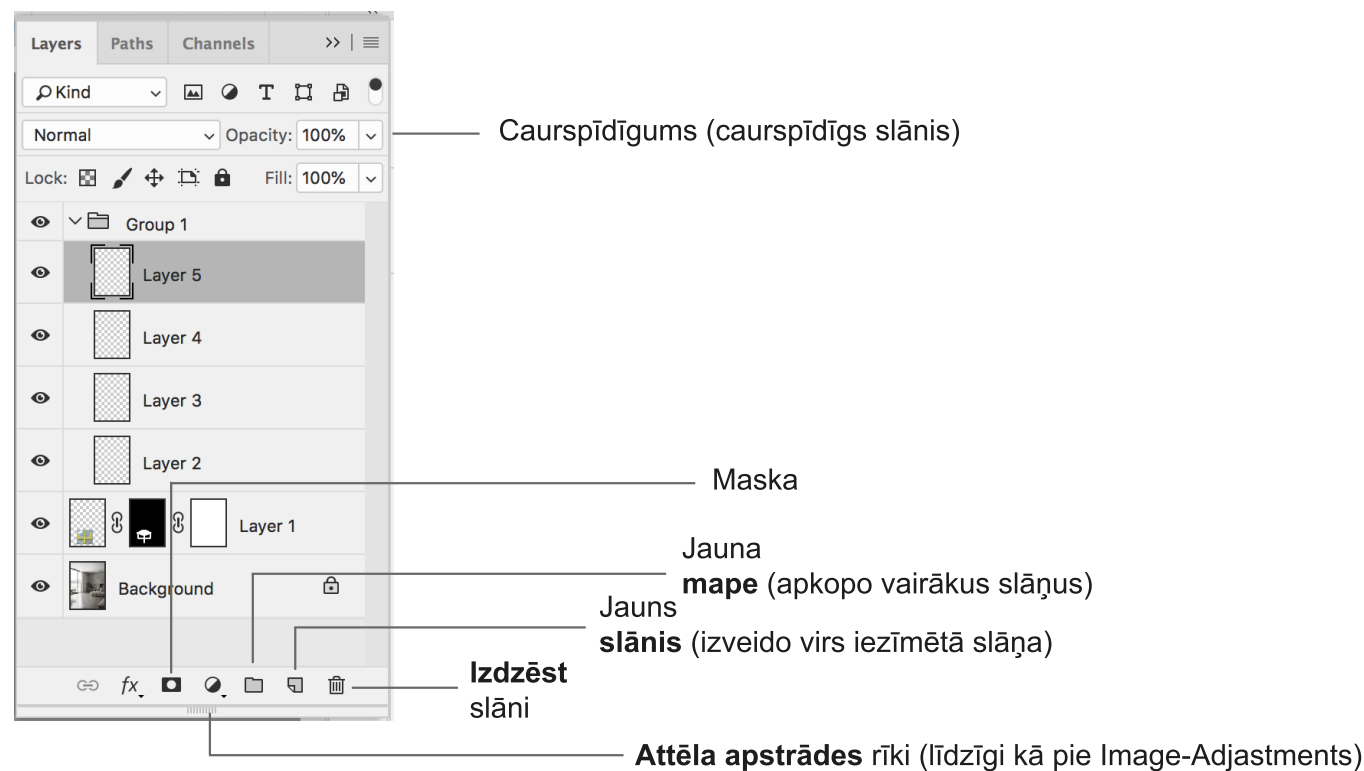
Papildus gaismas avots.

Atrodas: Filter - Render - Lens Flare

Lieto: Lai attēlam uzliktu gaismas avotu, kā papildus apgaismojumu.

ATTĒLA APSTRĀDE LIETOJOT SLĀŅUS

LAYERS



Layers.

Atrodas: Pie paneljiem - uz ekrāna vai zem Window.

Lieto: Attēla apstrādi slāņos lieto, lai būtu iespēja koriģēt un salīdzināt - vairākas veiktās darbības ar attēlu. Panelī Layers ir iespēja izslēgt / noņemt kādu darbību, tādā veidā novērtēt vai veiktā attēla korekcija ir nepieciešama.

Slāni var iezīmēt - ar datorpeli uzklikšķinot uz konkrētā slāņa. Veiktās darbības notiks iezīmētajā slānī.

Vairākus slāņus var iezīmēt - turot cmd + klik uz katra slāņa, kuru nepieciešams iezīmēt
Cmd / Ctrl + J - Layer nokopēšana

Veiksmi darbā!

PIKC „Rīgas Dizaina un mākslas vidusskola”
Izglītības programma Metāla izstrādājumu dizains
Mācību priekšmets DATORGRAFIKA
Pedagogs **Baiba Lindāne**
2021