



Photoshop cc

בהנחיית אורן שמעון

תוכן עיניינים:

8..... מושגי יסוד בעולם הגרפיקה

9..... פורמטים לשמירת קבצים

11..... פקודות בסיסיות לעבודה בתוכנה

11..... הגדלה והקטנה תצוגת המסמך

12..... הוספת סרגלים

13..... הוספת קווי עזר ורשת עבודה למסמך

14..... עבודה עם קווי עזר

15..... הוספת רשת עבודה למסמך

16..... מצבי תצוגה של משטח העבודה

17..... עבודה עם חלון ההסטוריה

20..... פתיחת משטח עבודה חדש

22..... כלי בחירה

24..... כלי המלבן והאליפסה

25..... עבודה עם איזורי בחירה

26..... עבודה עם כלי הלאסו

27..... כלי הלאסו הפוליגון

28..... כלי הלאסו המגנטי

29..... כלי הבחירה המהירה

30..... כלי מטה הקסם

31..... פקודות בסיסיות לעבודה עם איזורי בחירה

33..... צביעת איזור בחירה

35..... צביעה באמצעות חלון Fill

36..... שיטות שילוב - Blending Mode

38..... הוספת קו מתאר לאזור בחירה

40..... הגדרת נתוני התמונה

41..... חלון Image Size בגרסת Photoshop CS6 ומטה

43..... חלון Image Size בגרסת Photoshop CC ומעלה

44..... חלון Canvas size

46..... Image Rotation - סיבוב משטח העבודה

47..... Duplicate - שיכפול תמונה

48..... Crop Tool - כלי חיתוך משטח העבודה

50..... מברשות

52..... חלון המברשות המצומצם

53..... תפריט חלון המברשות

54..... חלון המברשות המורחב

56..... יצירת מברשת מתמונה

57..... כלי צביעה וציור

61..... מילוי מסוג מעבר צבעים

64..... Pattern מסוג

66..... כלי הדלי

67..... כלי דוגם הצבע

68..... כלי המחק

69..... כלי מחק הרקע

71..... כלי מחק הקסם

71..... כלי ריטוש

73..... כלי החותמת

74..... כלי הפלסטר הנקודתי

75..... כלי הפלסטר

76..... כלי הטלאי

77..... ריטוש באמצעות מילוי Content-Aware

79..... Content-Aware Move Tool

80..... Content-Aware Scale

83..... טיפול בעיניים אדומות בתמונה

84..... כלי הטשטוש

85..... כלי החידוד

86..... כלי המריחה

87..... כלי ההבהרה

88..... כלי ההכהיה

89..... כלי הרוויה

90..... Perspective Warp

94..... עבודה עם שכבות בפוטושופ

95..... מאפייני שכבת Background

96..... אפשרויות חלון השכבות

97..... שכפול שכבות

98..... בחירת שכבות בחלון השכבות

99..... שינוי סדר השכבות בחלון השכבות

100..... בניית קולאז' תמונות

102..... אפקטים של שכבה

106..... עבודה עם Styles

108..... עבודה עם Group

109..... אפשרויות עריכה עם Group

110..... קשירת שכבות

111..... חיפוש וסינון רשימת השכבות

113..... יישור שכבות

114..... אפשרויות לנעילת שכבות

115..... הפרדה/איחוד שכבות

116..... תפריט חלון השכבות

118..... עבודה עם מלל

122..... חלונות עריכת המלל

123..... חלון התווים

128..... חלון הפיסקאות

131..... הגדרות יישור לפיסקה

133..... המרת מלל לצורה גרפית

134..... הצמדת מלל למסלול

134..... הכלים הוקטורים של פוטושופ

136..... שכבת צורה

138..... עבודה עם כלי ה-Pen

139..... "צריבות" בפוטושופ

141..... כלים שימושיים בעבודה עם "צריבות"

143..... עבודה עם שכבה חכמה

147..... עבודה עם Layer Comps

153 עבודה עם מסיכות

- 153יצירת מסיכה על שכבה
- 157 Clipping Mask

159 פעולות שינוי על שכבה

- 159 Free Transform - פעולת שינוי
- 160 Transform - פעולת שינוי
- 161 Puppet Warp - פעולת שינוי

165 עבודה עם שכבות התאמה

- 177 Levels - תיקוני בהירות וניגודיות
- 180 Curves - תיקוני בהירות וניגודיות
- 183 Vibrance - תיקוני רוויה
- 186 Hue/Saturation - תיקוני גוונים
- 189 Color Balance - איזון צבעים בקולאז' של תמונות
- 192 Black and White - המרת תמונה לגוני אפור באמצעות
- 196 Photo Filter - חימום/קירור התמונה באמצעות
- 198 הפיכת צבעי התמונה
- 199 Invert - הפיכת צבעוניות בתמונה
- 202 Threshold - יצירת תמונה בגווי שחור לבן באמצעות
- 204 Shadows/Highlights
- 209 Match Color
- 212 Replace Color

215 יצירת איזורי בחירה מורכבים

- 215 יצירת איזור בחירה עבור שיער
- 222 Select and Mask - הכרות עם סביבת העבודה של
- 224 Select and Mask - שלבים בעבודה עם
- 232 Color Range - יצירת איזור בחירה בעזרת
- 237 Focus Area - יצירת איזור בחירה באמצעות

241 עבודה עם פילטרים

- 243 פילטרים "אמנותיים"
- 244 Filter Gally - חלון
- 245 Filter Gallrey - יצירת קומיקס באמצעות

248.....	תיקוני עיוות עדשת המצלמה.....
255.....	Liquify באמצעות ריטוש תמונות.....
258.....	Gaussian Blur עם פילטר.....
259.....	Lens Blur עם פילטר.....
261.....	Motion Blur עם פילטר.....
262.....	Radial Blur עם פילטר.....
263.....	Blur Gallery עם.....
273.....	Sharpen באמצעות חידוד.....
274.....	Unsharp Mask באמצעות חידוד.....
275.....	Smart Sharpen באמצעות חידוד.....
276.....	High Pass באמצעות חידוד.....
279.....	Lighting Effects באמורה שינוי תאורה.....
281.....	פילטרים - סיכום כללי.....

283..... ייבוא קבצי וידאו לעריכה

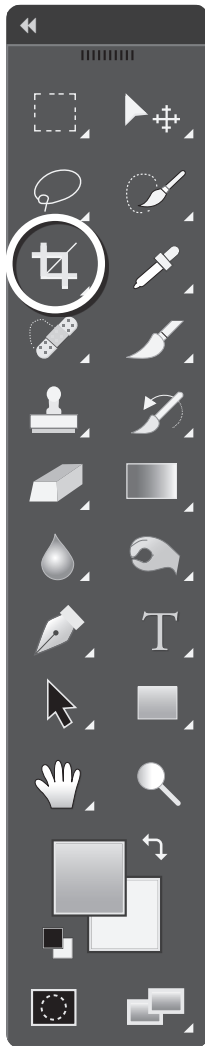
284.....	חיתוך סרטונים לעריכה.....
286.....	הוספת מעברים בין הסרטונים השונים.....
287.....	הוספת סאונד לסרטון.....

289..... מה זה Actions?

290.....	תפריט חלון Actions.....
291.....	שליבים ביצירת Action חדש.....
292.....	פקודות שימושיות בעבודה עם Actions.....
294.....	הפעלת רצף הפעולות על מספר קבצים.....

285..... פוטושופ עבור מעצבי אתרים ואפליקציות

298.....	Artboards עם עבודה.....
307.....	יצוא משטחי עבודה לפורמטים של תמונה ו-PDF.....
308.....	ייצוא שכבות לקובצי תמונה.....
310.....	שילוב תווים מתוך פונט.....



ראינו כיצד ניתן באמצעות חלון Canvas Size להגדיל או להקטין את משטח העבודה עבור תמונה קיימת. כלי נוסף שמאפשר לבצע פעולה זו באופן חופשי הוא כלי ה-Crop ניתן למצוא את הכלי בחלון כלי העבודה בצידה השמאלי של התוכנה.



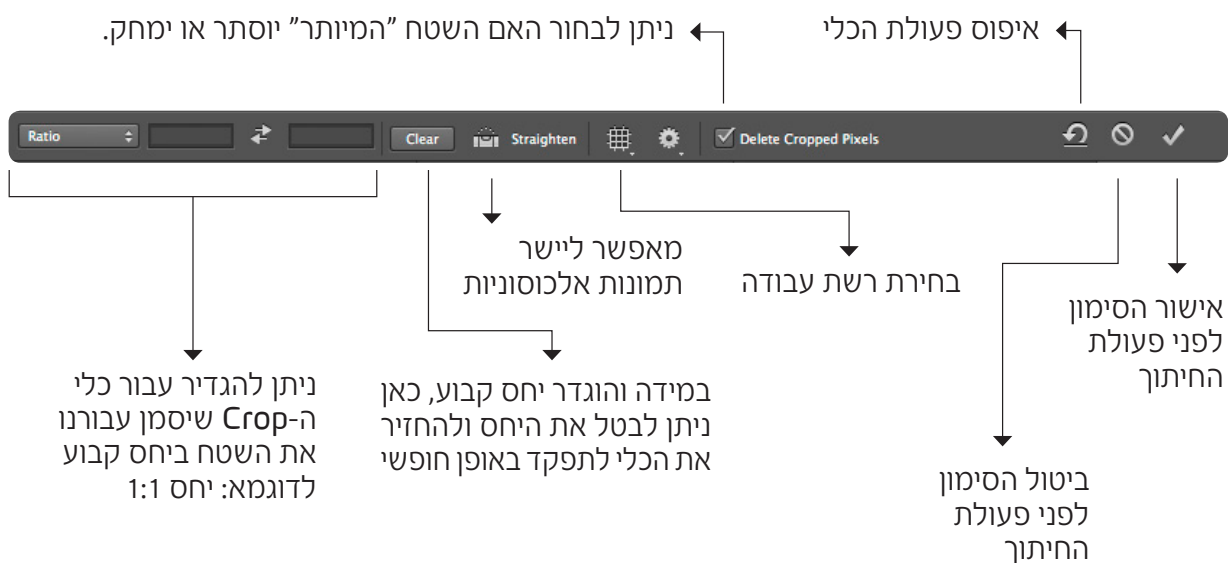
אופן השימוש בכלי נעשה באמצעות קליק וגרירה של הסמן על השטח שאנו מעוניינים להשאיר בסופו של דבר לאחר החיתוך - כפי שניתן לראות בדוגמא.

לאחר הסימון - על מנת לאשר את הפעולה יש להקליק **Enter** במקלדת או ללחוץ על הכפתור ✓ בחלון השליטה של הכלי (מתחת לשורת התפריטים).

כך תיראה התמונה לאחר סימון השטח הרצוי באמצעות כלי ה-Crop



חלון האפשרויות עבור כלי ה-Crop בתפריט השליטה



כלי החלפת הצבע מאפשר צביעה על שטח רצוי בתמונה תוך כדי שמירת הטקסטורה, גווני התאורה של התמונה המקורית ופשוט מבצע החלפת צבע בצורה יעילה.



לאחר צביעה ◀



לפני הצביעה ▶



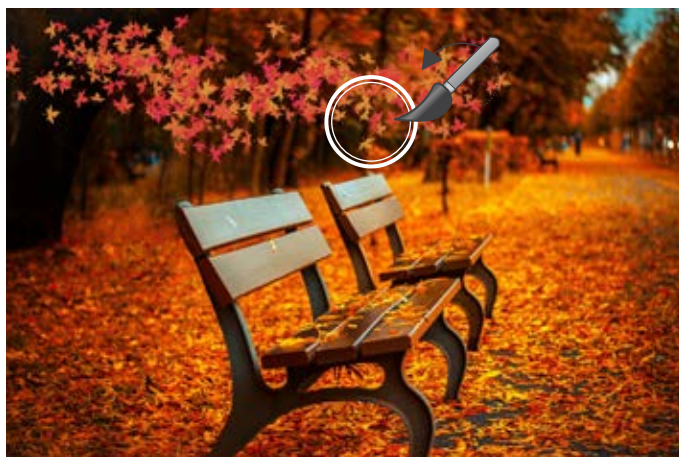
הערות אישיות:

כלי המברשת ההסטוריה יודעת לשחזר עבורנו את התמונה המקורית, כלומר כל פעולת צביעה שבוצעה בעזרת כלי ציור או ריטוש כלשהו תימחק והתמונה המקורית תחזור לקדמותה.

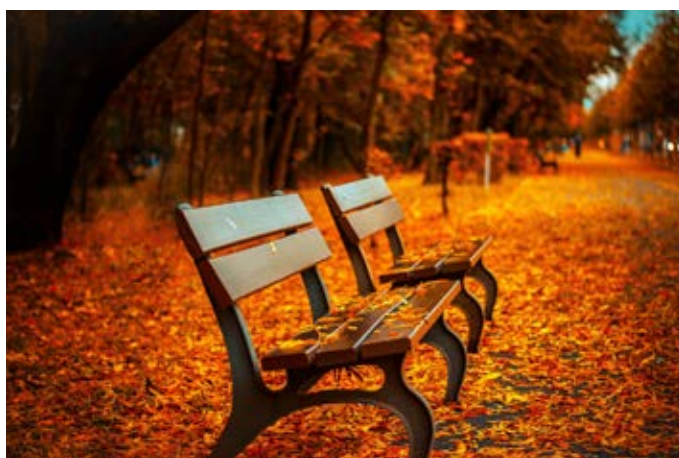


חשוב לזכור שמברשת ההסטוריה יעילה בדומה לחלון ההסטוריה, כלומר ניתן למחוק את פעולות הצביעה והריטוש במהלך העבודה הנוכחי, במידה ונפתח את הקובץ בעתיד פעולות הצביעה והריטוש לא יוכלו להימחק בעזרתה.

⏪ תמונה שנעשה בה שימוש במברשת צביעה ובאמצעות מברשת ההיסטוריה ניתן למחוק את הצביעה:



⏩ לאחר החזרת התמונה למצבה המקורי באמצעות מברשת ההיסטוריה:



מילוי מסוג Pattern מתבצע בארבעה אופנים: ◀

1. באמצעות כלי חותמת Pattern בחלון כלי העבודה
2. באמצעות שכבת מילוי מסוג Pattern (פירוט בהמשך)
3. באמצעות חלון Fill בתפריט Edit
4. כלי הדלי בחלון כלי העבודה

חלון תצוגת מגוון התבניות

כפתור פתיחת תפריט האפשרויות

שמירת ספריית תבניות החלפת ספריית תבניות

אפשרויות תצוגת התבניות

איפוס תצוגת התבניות

טעינת ספריית תבניות

מגוון ספריות המכילות תבניות לשימוש מיידי

באמצעות כלי חותמת Pattern בחלון כלי העבודה, מאפשר צביעה באמצעות Pattern באופן חופשי בדומה לעבודה עם כלי המכחול. למעשה, כלי החותמת הוא מכחול שצובע ב- Pattern



Eyedropper Tool

כלי שימושי מאוד המאפשר לדגום את הצבע הרצוי מתוך התמונה ולעשות בו שימוש על פי הצורך.
על מנת לדגום צבע מהתמונה יש לגשת ובאמצעות הכלי להקליק באיזור הרצוי בתמונה.
לאחר פעולת הדגימה - הצבע יופיע כצבע קדמי בתחתית חלון כלי העבודה.



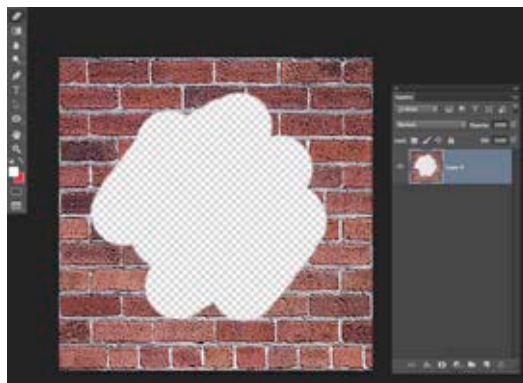
הערות אישיות:

כלי המחק מתפקד באופן שונה במקרים הבאים:

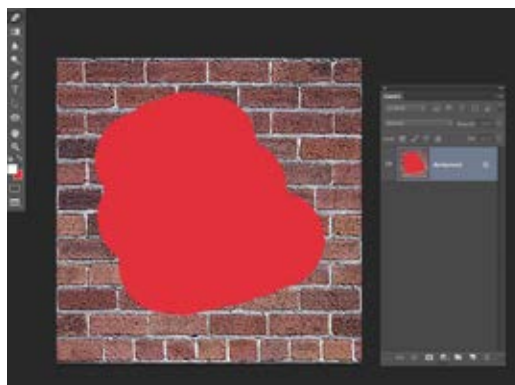
1. כאשר יש שכבת Background יתפקד כמו כלי המכחול תוך כדי שימוש בצבע האחורי.
2. כאשר אין שכבת Background בקובץ - כלי המחק יוצר שטח שקוף במהלך פעולתו.



פעולת המחק כאשר יש שכבה רגילה



פעולת המחק כאשר יש שכבת Background



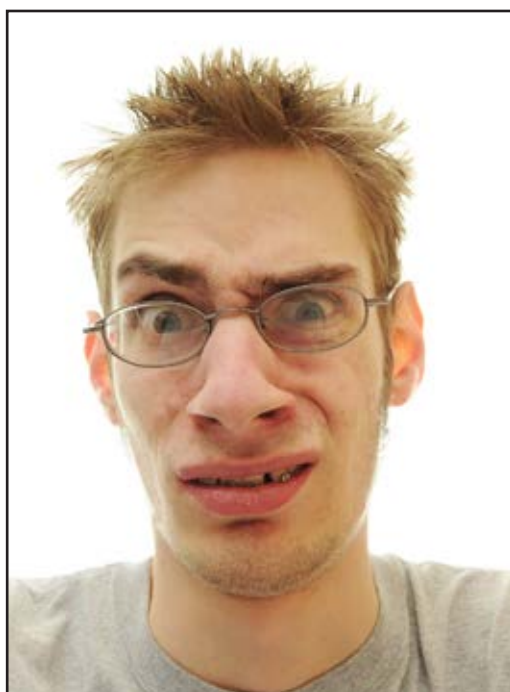
Spot Healing Brush עובד בשני אופנים:



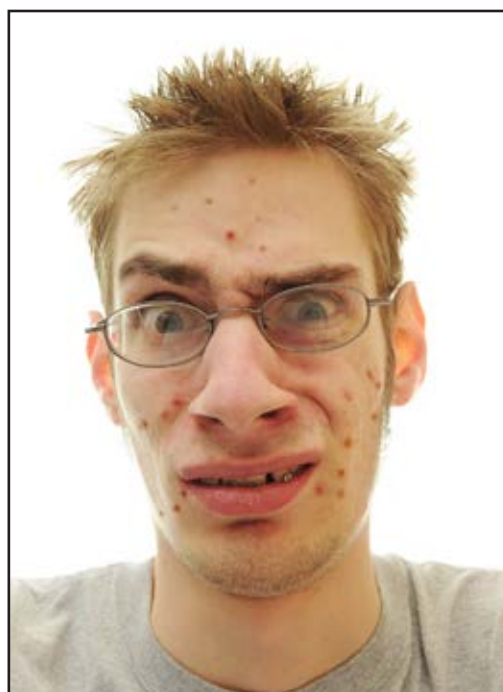
1. קליק עם הסמן על הכתם הרצוי - ניתן לגשת לכתם בתמונה (כגון: חצ'קון) יש לוודא שגודל המברשת של הכלי גדול במעט מהכתם ופשוט להקליק עם הסמן והכתם ייעלם. פוטושופ מחשבת את הגוון הרצוי באמצעות גווי הפיקסלים המופיעים מסביב לכתם וצובעת את הכתם על פי אותו חישוב תוך כדי מיזוג עם הרקע עליו הוא נצבע ובכך מעלימה את הכתם בצורה מושלמת. טכנולוגיה זו ידועה בשם: **Content-Aware**.

2. באמצעות קליק וגרירה על הכתם שאנו מעוניינים להסיר.

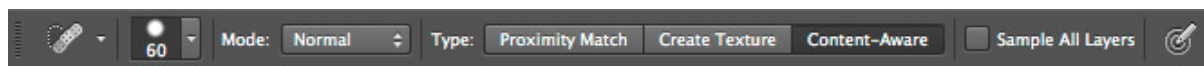
לאחר שימוש בכלי



התמונה המקורית



אפשרויות עבור כלי הפלסטר הנקודתי בתפריט השליטה:



חלון המברשות

שיטות שילוב

אפשרויות דגימה בעבודה עם שכבות

השיטה המומלצת לעבודה עם הכלי, פוטושופ דוגמת את הפיקסלים מסביב ומשלימה את הרקע מחדש בהתאם

Healing Brush



כלי הפלסטר מתפקד באופן דומה לכלי החותמת - כלומר בשני שלבים:

1. שלב הדגימה - באמצעות הקשה על מקש AIT במקלדת והקלקה עם הסמן על האיזור הרצוי בתמונה.
2. שלב הצביעה - ניגשים לאיזור הרצוי בתמונה וצובעים בעזרת כלי החותמת מהאיזור שדגמנו.

בניגוד לכלי החותמת - כלי הפלסטר צובע באמצעות השטח שדגמנו תוך כדי התחשבות בגוונים של השטח הרצוי וממזג בניהם.

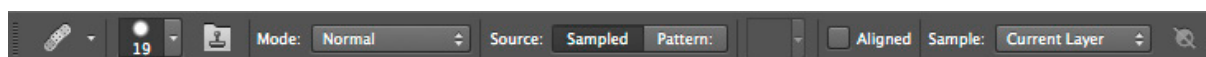
⏪ לאחר שימוש בכלי



⏩ התמונה המקורית



⏪ אפשרויות עבור כלי הפלסטר בתפריט השליטה:



חלון המברשות

שיטות שילוב

אופן פעולת הכלי: צביעה באמצעות דגימה או באמצעות Pattern

אפשרויות דגימה בעבודה עם שכבות

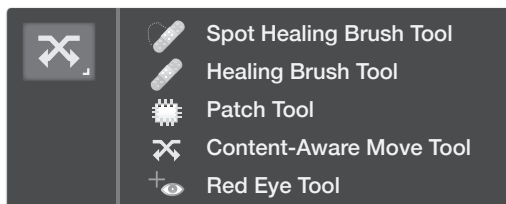
כאשר אפשרות זו מסומנת, בשלב הצביעה במידה ונעשה הפסקות בהקלקות הסמן בעבודה עם הכלי, כלי החותמת ימשיך להעתיק מהנקודה שבה הפסקנו ברצף. לעומת זאת, כאשר אפשרות זו אינה מסומנת, בכל קליק שלנו עם הסמן באמצעות הכלי אנו נבצע בעצם חזרה לנקודת הדגימה הראשונה.

הרצויה. במקרה של התמונה שבדוגמא הכנסתי את הערך 20 פיקסלים.

3. לאחר שהרחבנו את איזור הבחירה, ניגשים לחלון Fill שנמצא כאמור בתפריט Edit ובחרים בסוג מילוי Content-Aware. כמו כן, יש לוודא ש- Opacity נמצא במצב 100% ושיטת שילוב Normal. מאשרים את חלון ופוטושופ כבר תעשה את העבודה.

Ⓜ הערה: במידה וישנן שאריות ניתן לנקות אותן עם כלי הפלסטר הנקודתי.





אחד הכלים שעושה שימוש יעיל בטכנולוגיית Content-Aware הוא כלי ה- Content-Aware Move

🔍 **שלבם בשימוש בכלי Content-Aware Move:**
 המטרה היא להזיז את הנשר למיקום אחר בשמיים.

1. יוצרים איזור בחירה מסביב לאיזור הרצוי בתמונה באופן חופשי באמצעות כלי Content-Aware Move
2. גוררים את האיזור הנבחר באמצעות הכלי למיקום הרצוי בתמונה - עוזבים את הסמן ופוטושוף תעשה כבר את העבודה! פשוט ויעיל כאשר מדובר בתמונות שבהם הרקע שנדרש למזג הוא לא מורכב כפי שניתן לראות בדוגמא שלפנינו:

🔍 **לאחר שימוש בכלי**



🔍 **התמונה המקורית**



🔍 **אפשרויות עבור כלי Content-Aware Move בתפריט השליטה:**

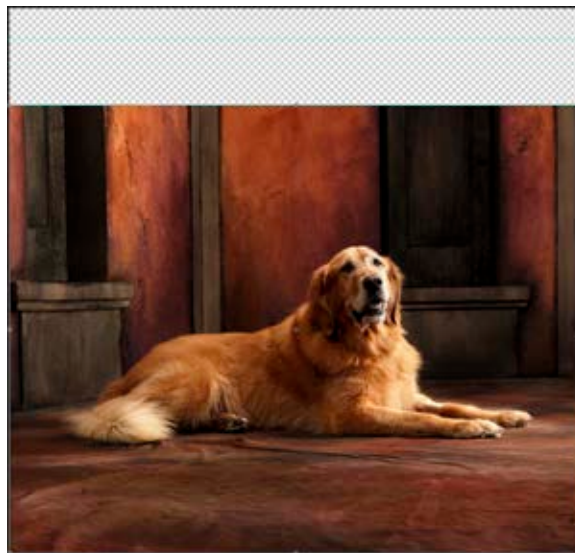
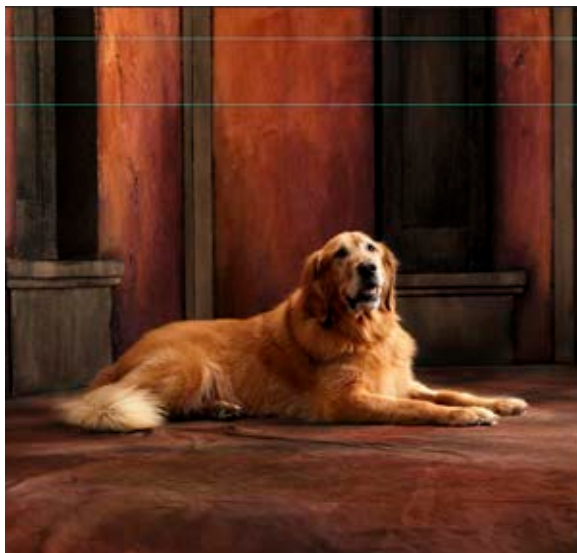


אפשרויות עבור איזור בחירה: חדש, הוספה, החסרה ואיזור חופף

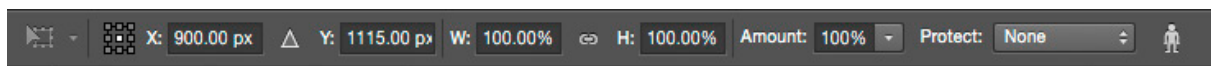
אופן תיפקוד הכלי: ניתן באמצעות הכלי לבצע הזזה של איזור בחירה בדומה לדוגמה המופיע לעיל, או הארכה (Extend) של איזור לדוגמה: להאריך בניין גורד שחקים כלפי מעלה על ידי סימון החלק העליון שלו וגרירה באמצעות הכלי.

ניתן לשלוט במידת הקירבה בשלב ההעתקה של האיזור הנבחר מהאיזור המועתק, כלומר האם ההעתקה תהיה מדוייקת ממש כמו העתק הדבק או יותר רנדומאלית על מנת ליצור אשליה טבעית שהתמונה לא עברה ריטוש.

4. כעת ניתן למתוח את התמונה בכיוון הרצוי, (במקרה שלנו כלפי מעלה) אבל שימו לב, לא בבת אחת עד הסוף על מנת לקבל את התוצאה הטובה ביותר רצוי לעשות זאת בשלבים, במקרה שלפנינו המתיחה נעשתה באמצעות שלושה שלבים:



אפשרויות עבור כלי Content-Aware Scale בתפריט השליטה: ⌵



מיקום נקודת הציר שממנו תבצע המתיחה.

קביעת מידת שמירת הפרטים בתמונה כאשר מבצעים את המתיחה בתמונה, רצוי לשמור על ערך גבוה על מנת לקבל תוצאה טובה.

על מנת לעשות שימוש במאפיין Protect ראשית, יש לבחור את האיזור הרצוי כפי שעשינו בדוגמה בשלב המוקדם

שימוש באפשרות זו רלוונטית רק כאשר יש דמות אנושית המופיעה בתמונה שאנו מעוניינים למנוע עיוות שלה ללא צורך ביצירת איזור בחירה כלשהו

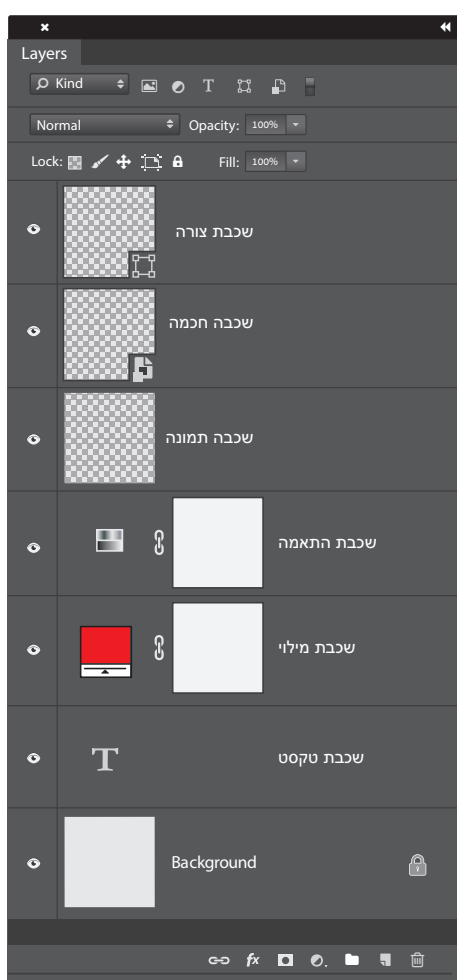
עבודה עם שכבות

שכבות אלו הן משטחי עבודה המאפשרים ויכולים להכיל מגוון אפשרויות כגון: תמונה, מילוי, טקסט ועוד...

עבודה עם שכבות מקנה לנו גמישות רבה בעבודה ומפחיתה באופן דרמטי את התלות שלנו בחלון ההסטוריה.

העבודה עם שכבות נעשית באמצעות חלון Layers. על מנת לשמור את קובץ העבודה שלנו בפורמט שתומך בשכבות יש לשמור את הקובץ בפורמט PSD.

בפוטושופ ישנן 7 סוגי שכבות: ◀



1. שכבת צורה

2. שכבת חכמה

3. שכבת תמונה

4. שכבת התאמה

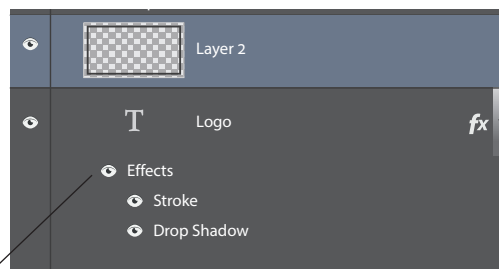
5. שכבת מילוי

6. שכבת טקסט

7. שכבת Background

LAYER STYLE

LAYER STYLE

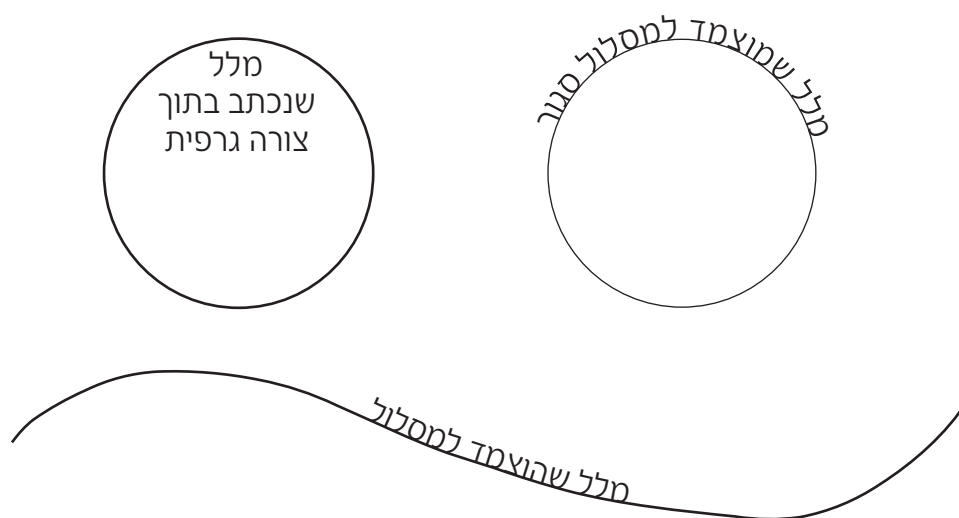


3. ניגשים לפקודה Effects כאשר מעוניינים להעתיק את כל האפקטים או לחילופין רק את האפקט הרצוי (לדוגמה: Drop Shadow בלבד), המופיע בחלון השכבות כאשר שכבה מכילה אפקטים. כעת, גוררים על האובייקט הרצוי אל תוך משטח העבודה וכל האפקטים יופיעו גם על גבי האובייקט שגררנו אליו.

הערות אישיות:

באופן טבעי המלל נמצא בתוך תיבת מלל שצורתה מלבנית או ריבועית. תוכנת פוטושופ מאפשרת להצמיד מלל למסלול פתוח, סגור, ישר או עקום. או לחילופין למקם מלל בתוך צורה גרפית שהופכת למעשה לתיבת מלל.

את תכונות המלל הבסיסיות כגון: פונט, גודל, משקל וכיוצא בזה ניתן לערוך במידת הצורך גם לאחר הצמדת המלל למסלול או הכנסתו לתוך צורה גרפית. כמו כן, צורת המסלול ניתנת לשינוי גם לאחר הצמדת המלל שיסתדר בהתאם.



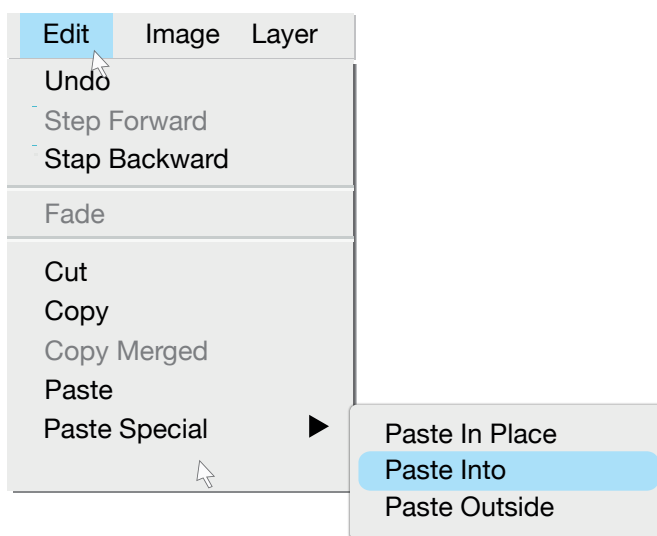
1. יוצרים מסלול באמצעות כלי ה-Pen או כלי הצורות הוקטוריות בחלון הכלים כאשר הם במצב יצירת מסלול ולא צורה. ניגשים לכלי המלל ומקליקים באמצעותו על גבי המסלול.
2. כעת, הפך המסלול לסוג של תיבת מלל וניתן להקליד עליו.

הערות אישיות:

פקודת Paste Into ◀

אפשרות נוספת ליצירת מסיכה בקלות וביעילות היא באמצעות הפקודה Paste Into, שימוש בפקודה זו נעשה באמצעות השלבים הבאים:

1. בוחרים את האיזור הרצוי בתמונה ומבצעים את הפקודה Copy הממוקמת בתפריט Edit או באמצעות המקלדת Control+C.
2. ניגשים לתמונה הרצויה ויוצרים איזור בחירה (באמצעות כלי בחירה מתאים) באיזור שבו אנו מעוניינים להדביק את התמונה שהעתקנו בשלב הראשון.
3. כעת, יש לבצע את פעולת ההדבקה, אבל לא הדבקה רגילה, אלה הדבקה בתוך איזור הבחירה שיצרנו ולכן יש לגשת לתפריט Edit > Paste Special < Paste Into

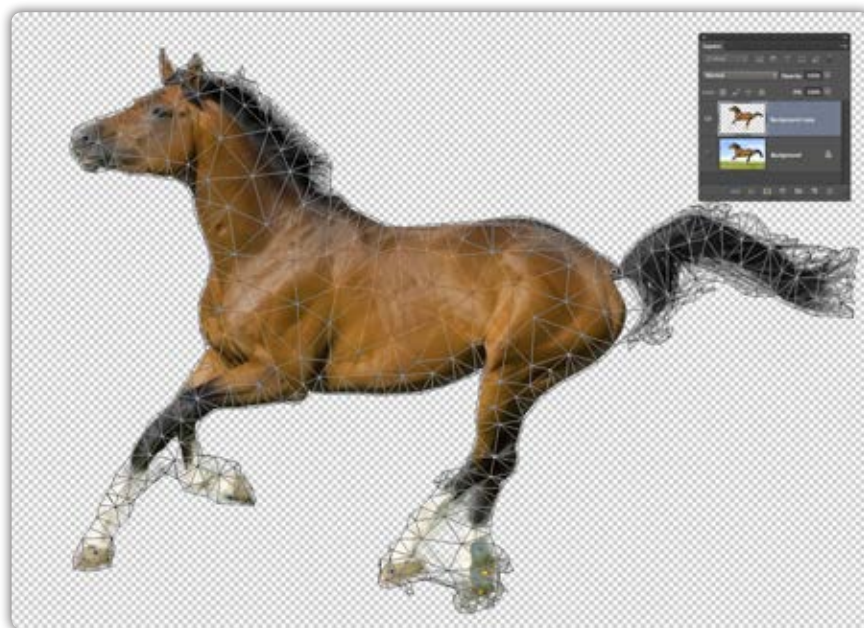


הערות אישיות:

לפני

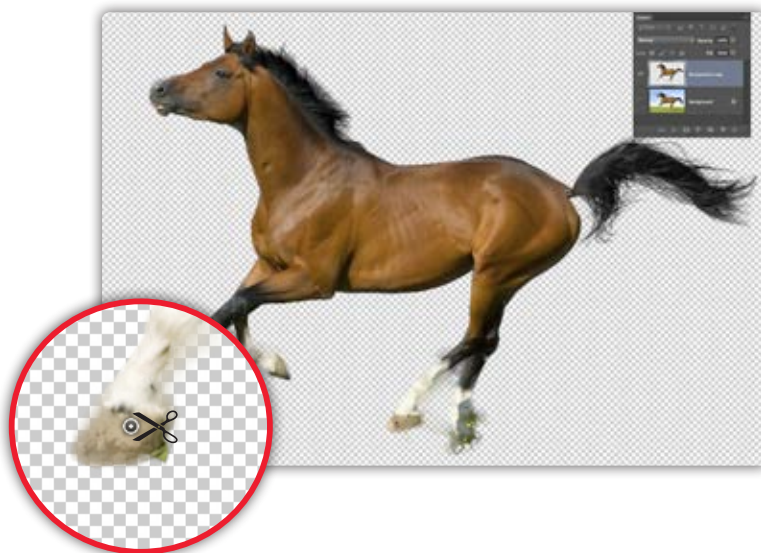


אחרי



הסרת נעצים: ↩

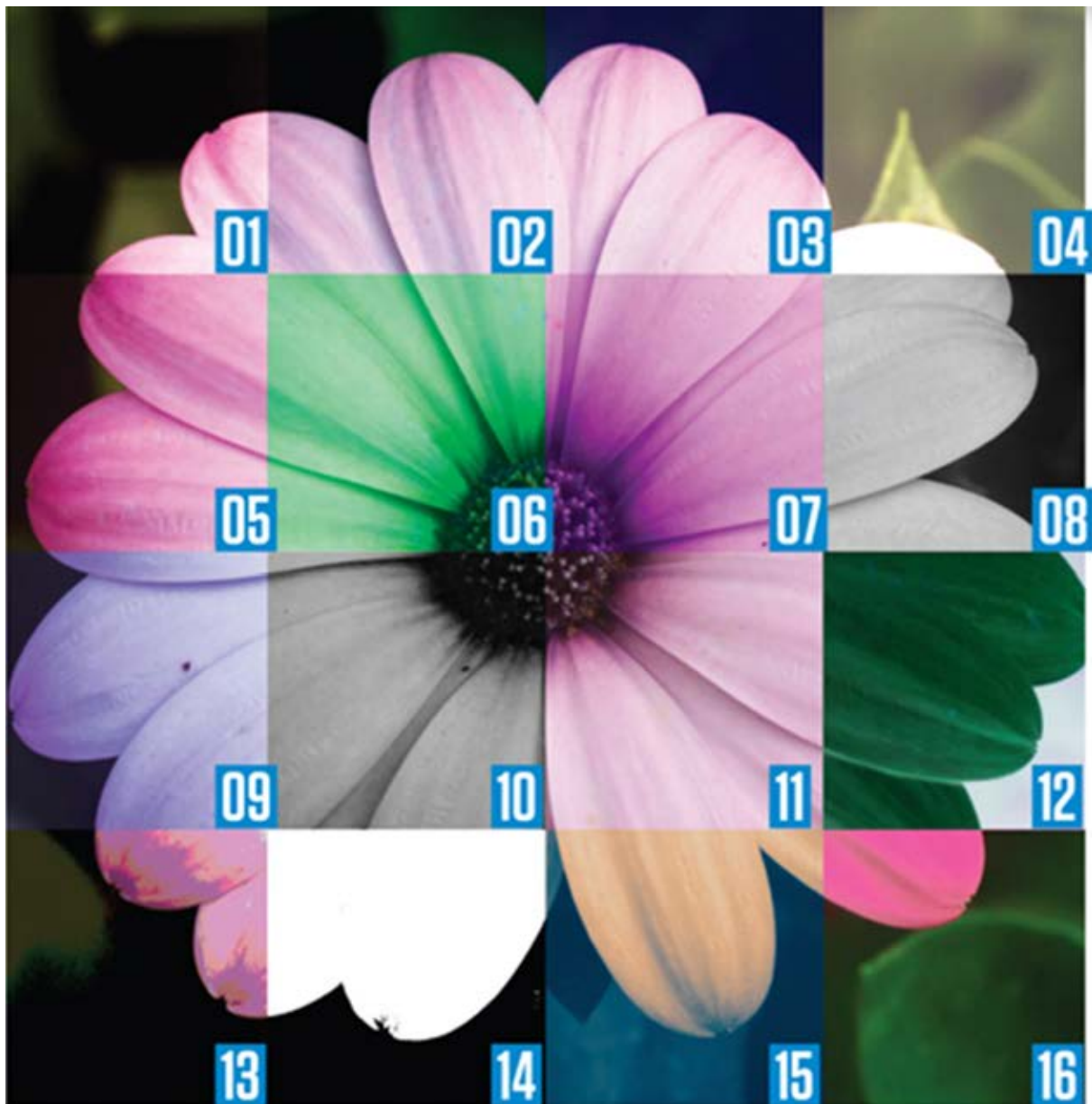
על מנת להסיר נעץ יש לגשת לנעץ הרצוי ללחוץ על מקש Alt במקלדת ולהקליק עם הסמן על הנעץ הרצוי.



סיבוב איזור נעוץ: ↩

על מנת לסובב את האיזור הרצוי - יש לגשת עם הסמן לאיזור הרצוי להקיש על מקש Alt במקלדת - אז יופיע לנו עיגול מסביב לפין המאפשר לסובב כעת את האיזור.





הערות אישיות:

תיאור הפעולה	קבוצת שכבות התאמה לתיקוני גוונים	
שכבת התאמה המאפשרת תיקוני רוויה של צבע בתמונה באמצעות שני מכוונים: Vibrance ו- Saturation	Vibrance	01
שכבת התאמה המאפשרת לבצע שינוי גוונים בתמונה או ערוצי צבע בודדים וכמו כן, שינויי רוויה ובהירות. ניתן להפוך תמונה לתמונת Grayscale עם צבע אחד בלבד (ספיה)	Hue/Saturation	02
שכבת התאמה המאפשרת איזון בין הניגודיות של הצבעים בתמונה. מאוד שימושי כאשר בונים קולאז' של תמונות	Color Balance	03
שכבת התאמה המאפשרת להמיר באופן יעיל תמונת צבע לתמונת Grayscale , כלומר, ניתן לשלוט בגווני האפור בהתאם לצבעי התמונה המקוריים. כאשר רוצים להפוך תמונת צבע לתמונה בגוונים של אפור, זו הפקודה השימושית והיעילה ביותר	Black & White	04
שכבת התאמה המאפשרת כוון את טמפרטורת הצבע של תמונה באמצעות "שטיפות" של צבע.	Photo Filter	05

שכבת התאמה המאפשרת שינוי ברוויה של הצבע בתמונה. על מנת להבין כיצד לעבוד עם פקודה זו, ראשית, יש לשים לב למודל הצבע של התמונה.

האם מדובר RGB או ב-CMYK.

מודל צבע **RGB** מכיל 3 ערוצי צבע:

RED, GREEN, BLUE - אדום, ירוק וכחול.

מודל צבע **CMYK** מכיל 3 ערוצי צבע:

CYAN, MAGENTA, YELLOW, BLACK - טורקיז, סגלגל, צהוב ושחור.

ניתן להבחין בערוצי הצבע בחלון **Channels**

פקודת **Vibrance** פועלת בהתאם למה שמתרחש בערוצי הצבע של התמונה.

בחלון העריכה של הפקודה, מופיעים שני מכוונים:

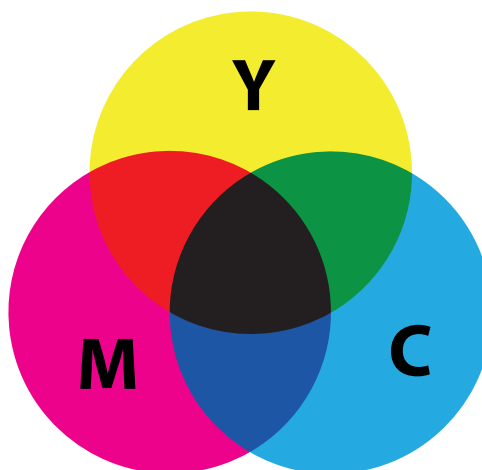
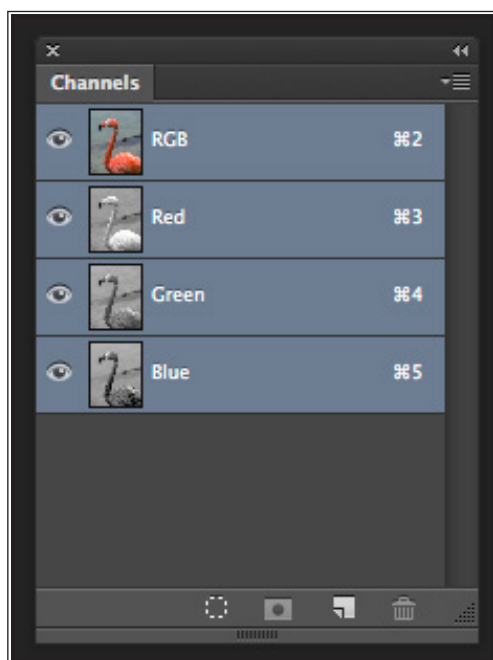
Vibrance - הזזה של המכוון ימינה תחזק יותר את ערוצי הצבע "החלשים" בתמונה

לעומת הערוץ הדומיננטי שיקבל פחות רוויה.

כלומר, פקודה זו מחזקת את החלשים בעיקר.

לעומת זאת, הזזה של המכוון שמאלה תחליש עוד יותר את ערוצי הצבע "החלשים".

המכוון **Saturation** אינו עושה את ההבחנה הנ"ל. הזזה של המכוון ימינה תחזק את כל ערוצי הצבע לעומת הזזה של המכוון שמאלה, תפחית לחלוטין את הרוויה של הצבע בתמונה התוצאה, התמונה תופיע בגוונים של אפור.



התמונה לאחר הזזה ימינה של
מכוון Vibrance



התמונה לאחר הזזה שמאלה
של מכוון Vibrance



התמונה לאחר הזזה ימינה של
מכוון Saturation



התמונה לאחר הזזה שמאלה של
מכוון Saturation

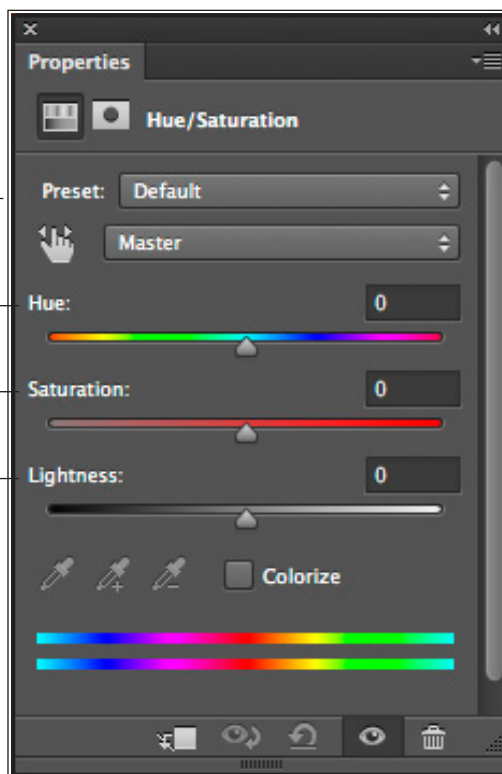


אפשרות מהירה לשינויי גוונים היא באמצעות בחירה בתבניות מוכנות. כמו כן, ניתן לשמור Preset ולייבא.

המכוון שמאפשר שינויי גוונים בתמונה ברשימה שכתרתה Master ניתן לבחור את הגוון שאנו מעוניינים לשנות בתמונה מתוך הרשימה.

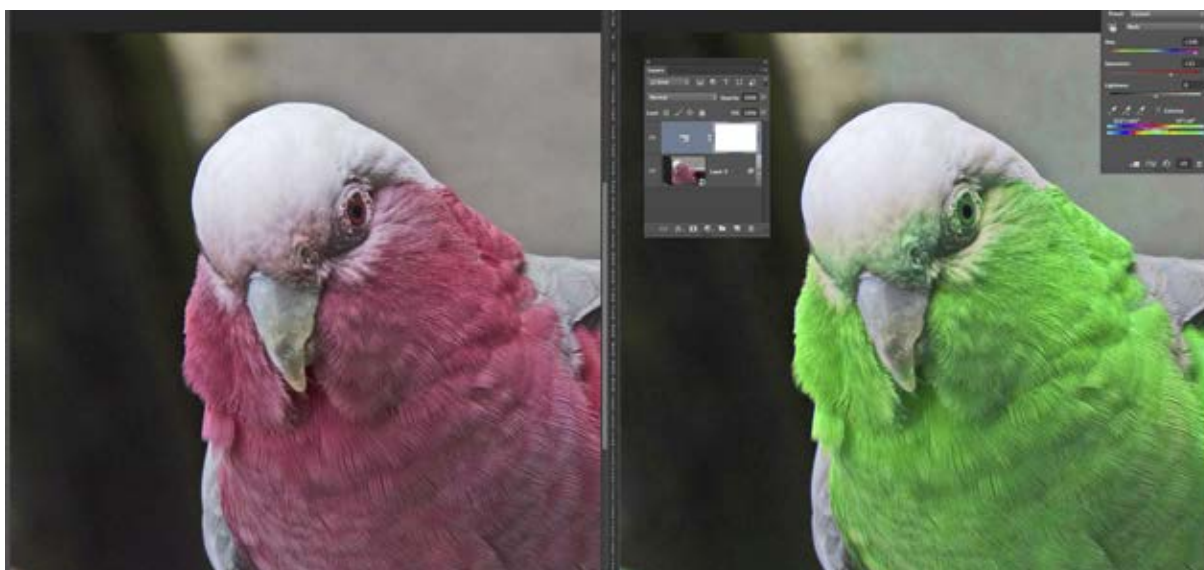
המכוון שמאפשר שינויי רוויה בתמונה.

המכוון שמאפשר שינויי תאורה בתמונה.

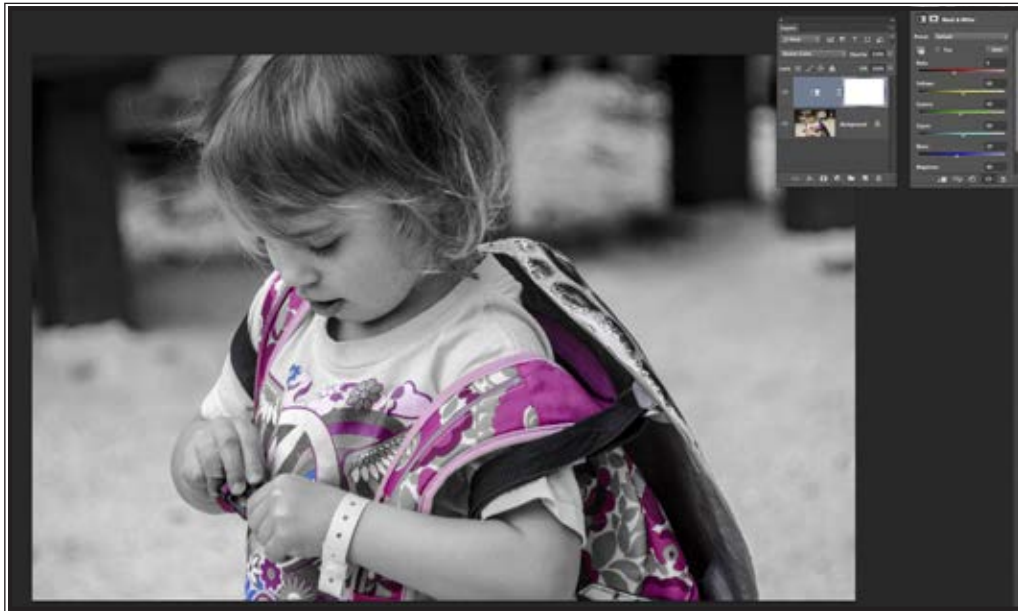


התמונה לפני הוספת הפקודה Hue/Saturation

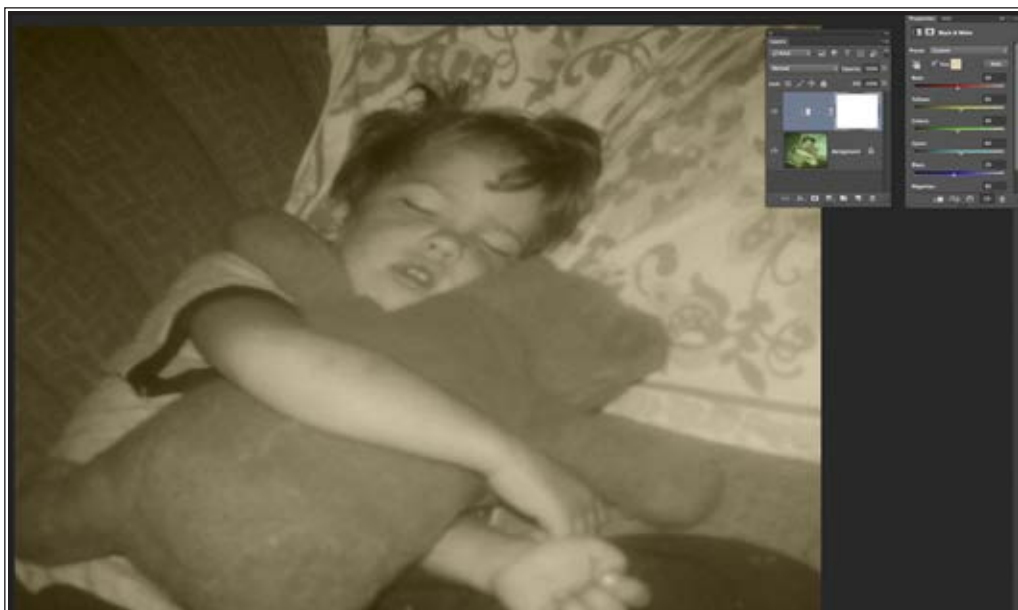
התמונה לאחר שינויי הגוונים באמצעות Hue/Saturation



את פקודת Black and White מומלץ להוסיף כמובן בתור שכבת התאמה. עובדה זו מאפשרת לנו לבצע שיטת שילוב בחלון השכבות ועל ידי כך ליצור אפקט מעניין בתמונה, כפי שניתן לראות בדוגמא:



פקודת Black and White כאשר האפשרות Tint מסומנת בחלון, ניתן לבחור את הגוון שישתלב עם גווני האפור.



התמונה לאחר הוספת Threshold



התמונה המקורית



פקודת Threshold עובדת רק בגווני שחור ולבן, על מנת להוסיף צבעוניות ניתן להוסיף שכבת מילוי בחלון השכבות ולהפעיל שיטת שילוב כפי שניתן לראות בדוגמא:



התמונה המקורית: ◀



לאחר תיקון הצבעוניות בעזרת Replace Color ◀



לפני ↩



אחרי ↩

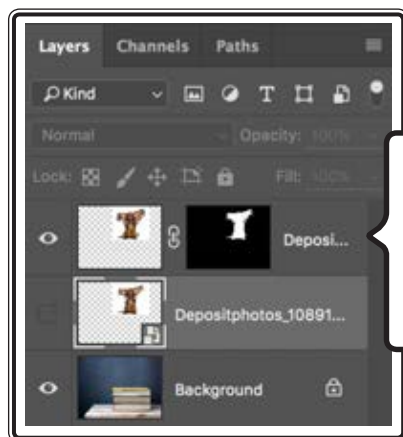


על מנת לבצע בחירה באמצעות הפקודה Select and Mask, ניגשים לאחד מכלי הבחירה השונים בחלון כלי העבודה. בחלון האפשרויות של הכלים מופיע כפתור: Select and Mask.



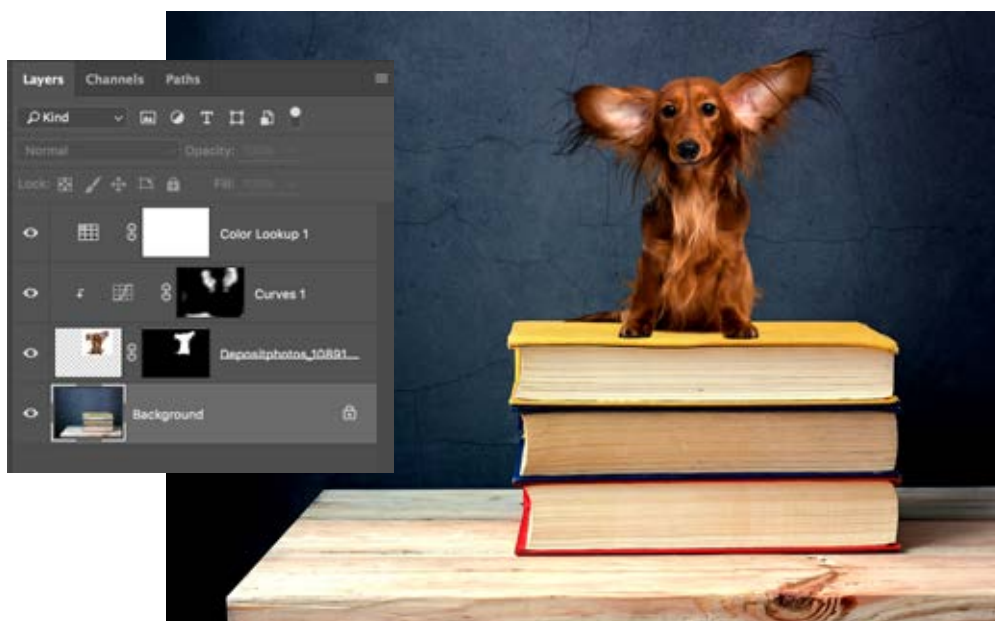
מקליקים על הכפתור ופותחים למעשה את חלון עריכת הפקודה:





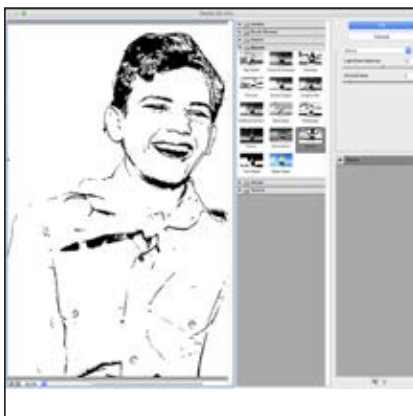
לאחר אישור החלון תתקבל שכבה חדשה עם מסיכה וחלון השכבות יראה כך:

על מנת לשפר את התוצאה מומלץ לשלב עבודה עם שכבות התאמה. בדוגמה שלפנינו נוספה שכבת התאמה מסוג Curves על מנת להכהות את הקצוות של השיער בכדי ליצור שילוב יותר מושלם עם הרקע. התוצאה התקבלה תוך כדי שימוש במסיכה. כמו כן, נוספה שכבת התאמה על מנת לאחד צבעוניות וליצור משחק של אור וצל המנחה את העין של הצופה לנושא העיקרי של התמונה.





על מנת להדגים שימוש יעיל באמצעות פילטרים אמנותיים
 נהפוך תמונה רגילה לתמונת קומיקס:



1. ממירים את השכבה לשכבה "חכמה", כמו כן, יש לודא שבצבע הקדמי והאחורי מופיעים צבע שחור ולבן.
2. ניגשים לתפריט Filter ובחרים ב-Filter Gallery, בחלון שנפתח ניגשים לתקיית Sketch, מתוך רשימת הפילטרים בתקיה יש לבחור בפילטר Stamp ומאשרים את החלון.
3. מתחילים בצביעה: יש לבחור את האיזור הרצוי בתמונה. לצורך ההדגמה בתמונה שלפנינו נבצע בחירה של הרקע.

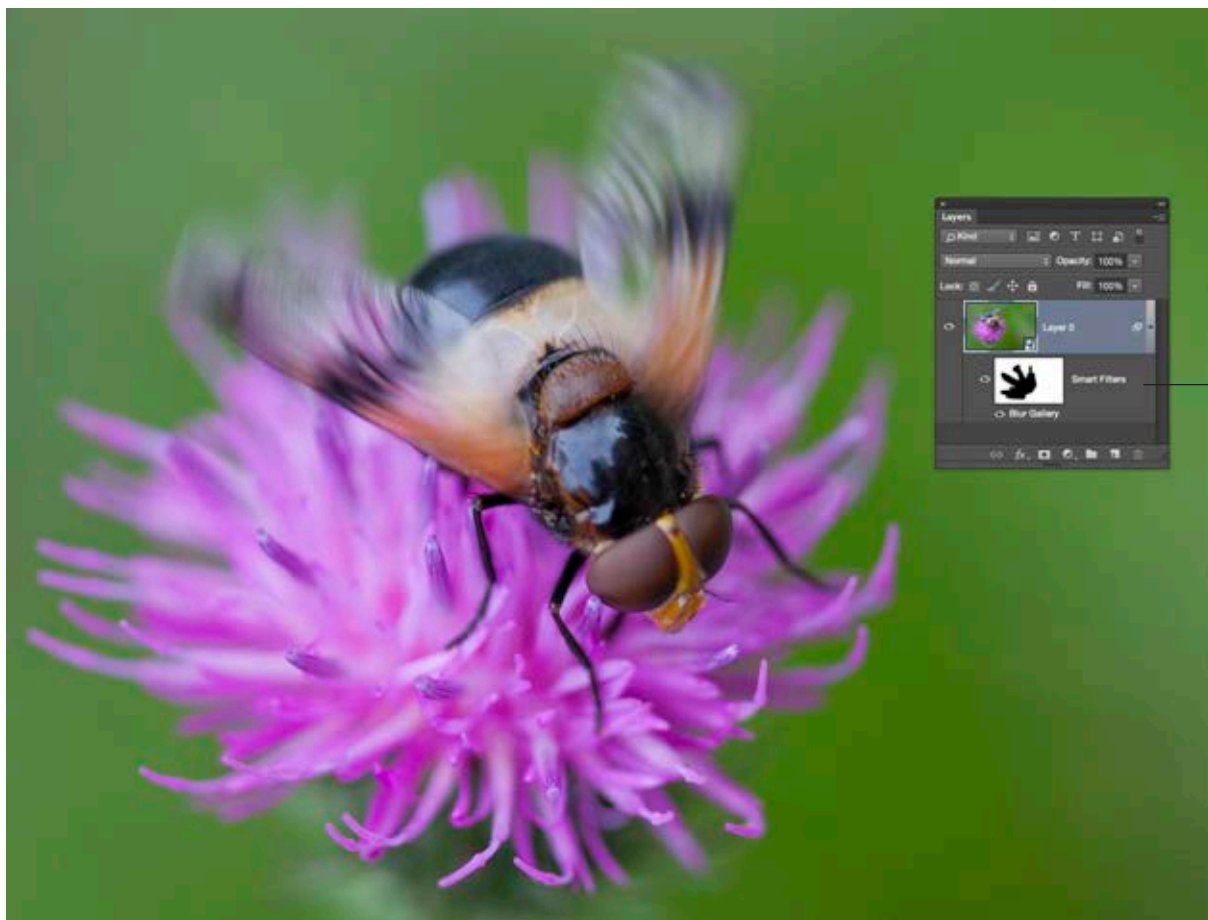
- ⌕ אחד הפילטרים המלהיבים שניתן למצוא בפוטושופ הוא ללא ספק Liquify המאפשר לרטש את התמונה לדוגמא: הרמת עפעפיים או חיטוב הגוף.
- ⌕ חלון העריכה של הפילטר מכיל כלי עבודה שונים בעזרתם ניתן לבצע את מלאכת הריטוש הרצויה.

⌕ התמונה המקורית:



⌕ התמונה לאחר תיקונים שבוצעו באמצעות Liquify:

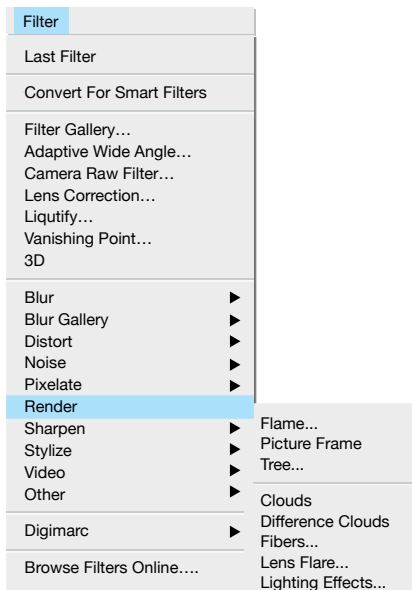




כאשר עובדים עם Spin Filter יכולים להיות איזורים נוספים המושפעים מהפילטר ואנו לא חפצים בכך. במקרה כזה יש לאשר את חלון העריכה של הפילטר ולעשות שימוש במסיכת הפילטר המופיעה בחלון השכבות (בתנאי שעובדים עם שכבה חכמה כמובן).

ניגשים בעזרת מכחול וצבע שחור בצבע הקדמי ומסתירים את האיזורים הרצויים בתמונה מפני השפעתו של הפילטר, כפי שניתן לראות בדוגמא.

הערות אישיות:



שינוי תאורה בתמונה הוא צורך שיכול לבוא לידי ביטוי כאשר מעוניינים להאיר או להחשיך איזור מסוים בתמונה, והוא יכול לשמש כטכניקה למקד את העין של הצופה לאיזור הרצוי על מנת להדגיש את העיקר מול הטפל בתמונה בדומה לטכניקה אחרת שאנו מכירים **.Out of Focus**

פוטושופ מעמידה לרשותנו כלי מרשים למדיי על מנת לספק את הצורך הזה, מדובר בפילטר **Lighting Effects** שניתן למצוא בתפריט **Filter > Render**

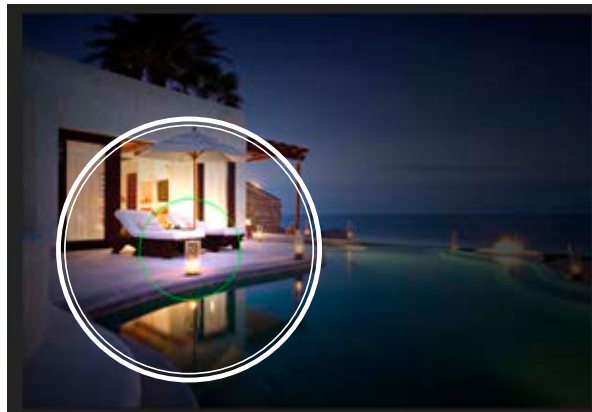
התמונה המקורית:



בחלון העריכה של הפילטר ניתן למצוא סוגי תאורה שונים:



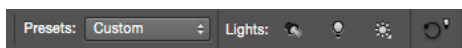
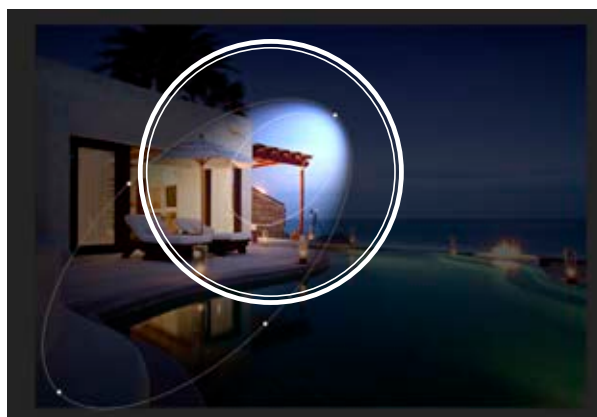
:Point



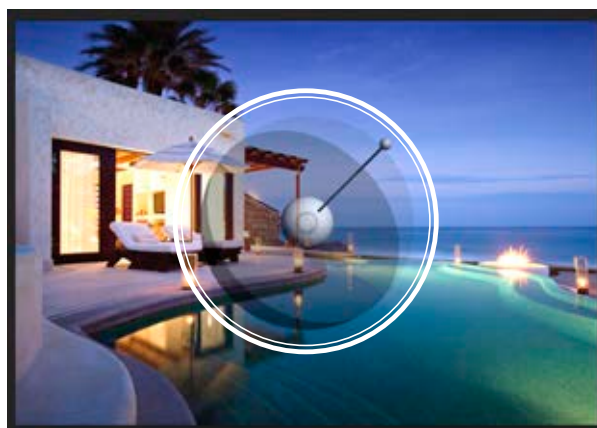
באמצעות המאפיינים העיקריים בחלון ניתן לקבוע את המאפיינים הבאים:

- עוצמת התאורה (Intensity)
- מידת חשיפת האור (Exposure)
- הארת האיזור שמחוץ לטווח הפילטר (Ambience)

:Spot



:Infinite



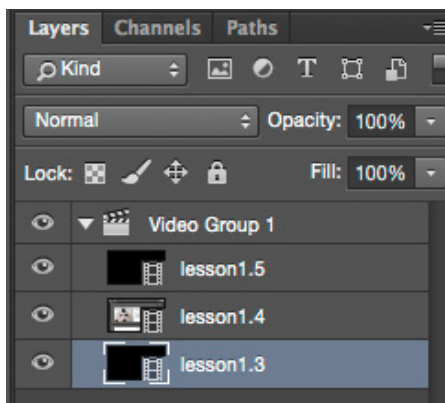
בחלק העליון בצידו השמאלי של החלון ניתן למצוא תבניות תאורה מוכנות (Presets). ליצור תאורה באופן עצמאי באמצעות בחירה באחת מסוגי המנורות (Lights)

עריכת וידאו בפורטל

1. יש להגדיר את סביבת העבודה עבור וידאו לכן יש לייבא את חלון Timeline באמצעות תפריט Window
2. על מנת למקם את הסרטונים שרוצים לערוך יש ללחוץ על הכפתור פלוס בתחתית החלון, בצידו הימני.

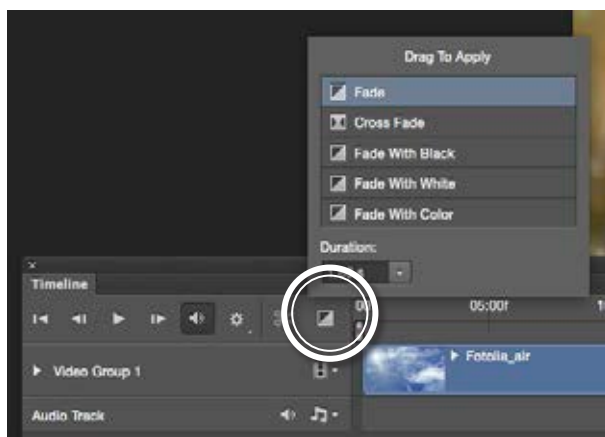


3. ברגע שנמקם את הסרטונים הרצויים, כל סרטון יופיע בשכבה נפרדת בחלון

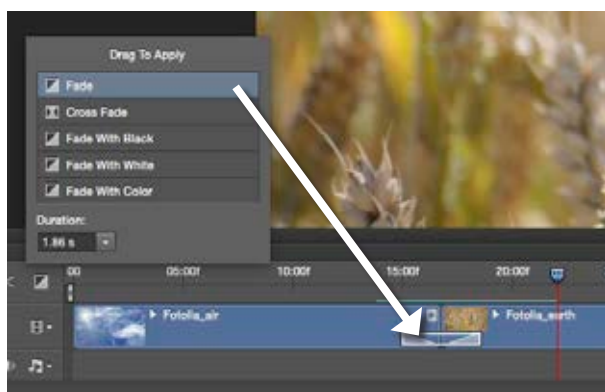


הערות אישיות:

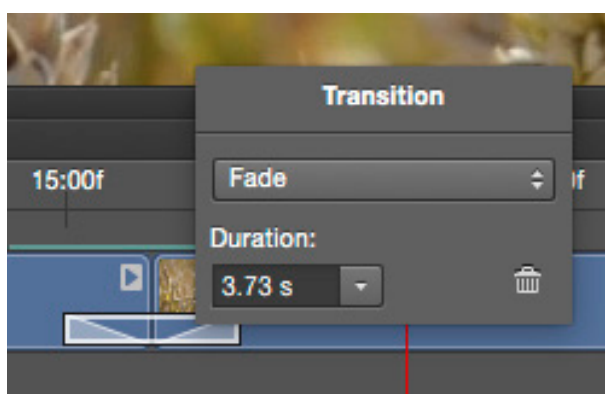
על מנת להוסיף מעבר בין הסרטונים השונים, יש לגשת לחלון Timeline וללחוץ על כפתור Fade בחלון שנפתח ניתן לבחור את המעבר הרצוי (1). כעת יש לגרור אותו על קצה הסרטון ותחילתו של הסרטון הבא (2). על מנת לקבוע את משך זמן המעבר יש להקליק בעזרת המקש הימני בעכבר. בתפריט שנפתח לקבוע את משך הזמן הרצוי (3).



1

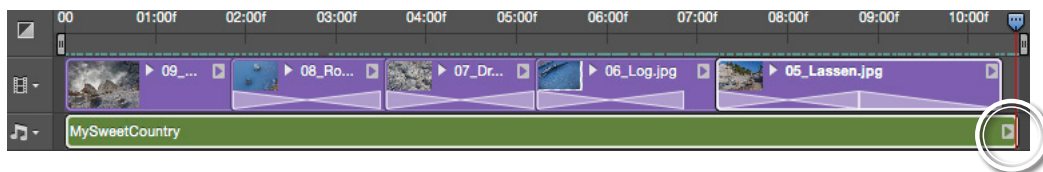
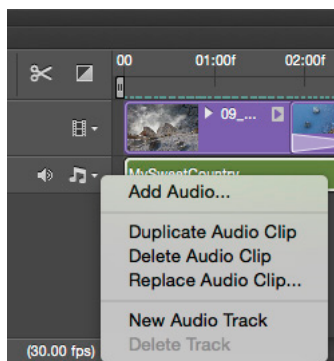


2

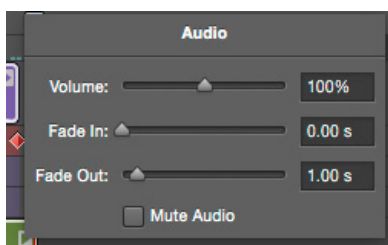


3

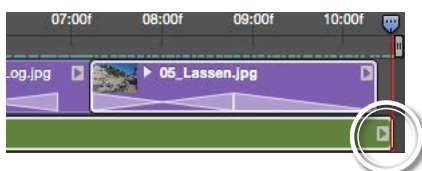
על מנת להוסיף קובץ קול לסרטון יש ללחוץ על הכפתור עם האייקון בתפריט שנפתח יש לבחור בפקודה Add Sound



ניתן לשלוט במאפייני קובץ הקול באמצעות קליק על יגרום לפתיחתו של החלון המאפיינים וניתן לקבוע באמצעותו את המאפיינים הבאים: עוצמת הסאונד, אפקטים והשתקת הסאונד.



על מנת לבצע חיתוך של הסאונד, יש לגרור את המלבן שמסמן את הסאונד בחלון מקצהו השמאלי או הימני עד לנקודה הרצויה.



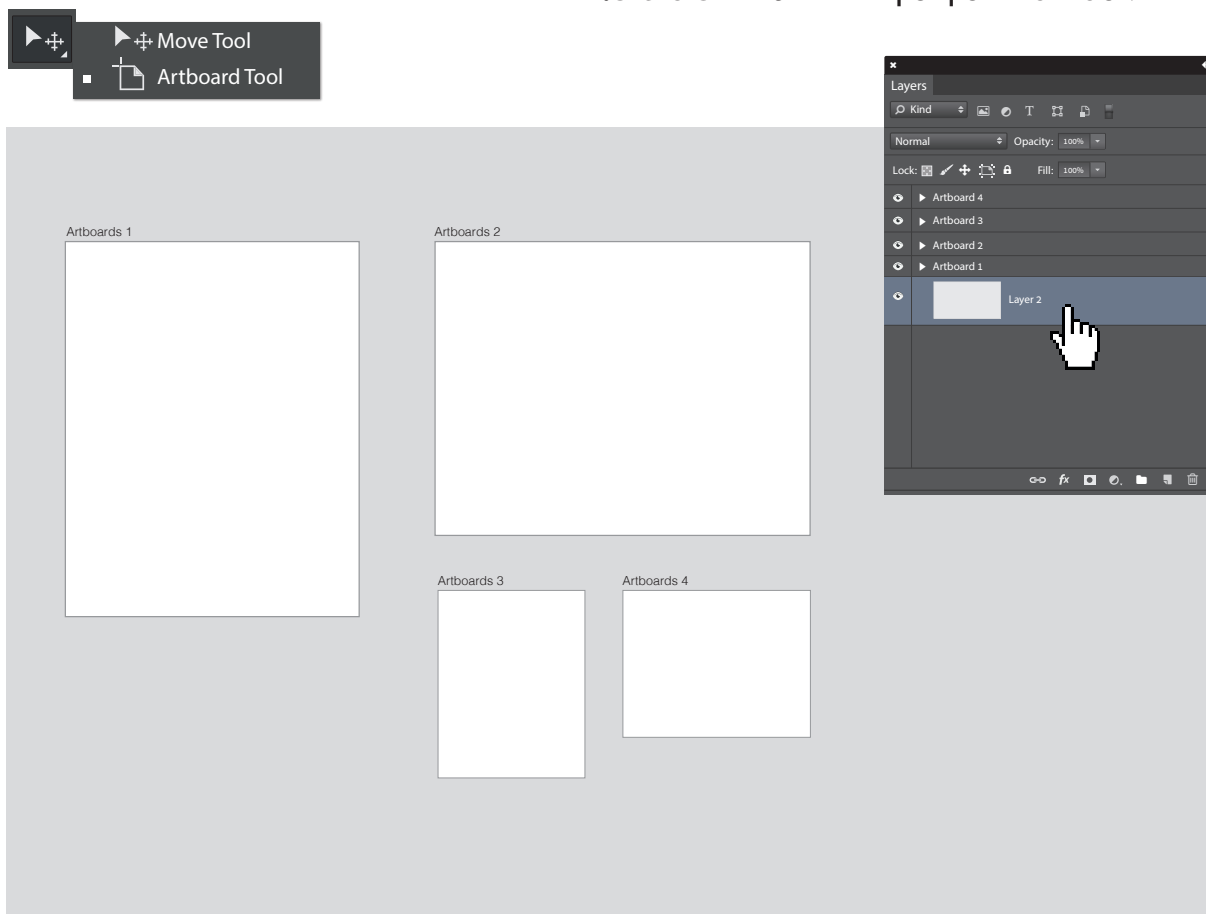
פוטושופ עבור
מעצבי אתרים ואפליקציות

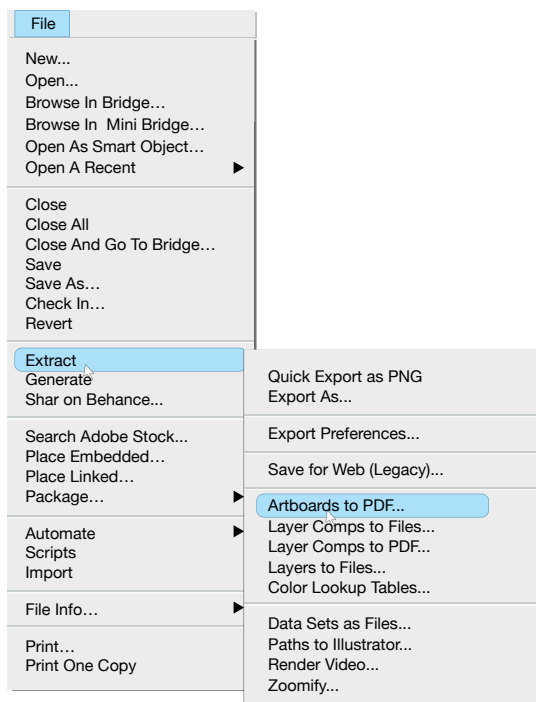
אנו חווים שינוי טכנולוגי גדול בשנים האחרונות באופן כללי ובתחום העיצוב הגרפי בפרט. עד לפני כעשור בלבד המעצבים הגרפיים היו צריכים להתמודד עם עיצוב עבור אתרי אינטרנט שהיו מוצגים על מסך מחשב בלבד, בשנים האחרונות הצטרפו לשוק מכשירים חדשים (כגון: טלפונים חכמים בגדלים שונים, טאבלטים ושעונים חכמים) אשר מחייבים התייחסות עיצובית מיוחדת, מותאמת עבורם.

בעקבות זאת הצרכים של המעצב הגרפי גדלו והתפתחו וגרמו לכך שתוכנות הגרפיקה השונות: פוטושופ, אילוסטרייטור, אינדיזיין וכו' התפתחו עם כלים חדשים בהתאם. כך לדוגמה ניתן למצוא כיום באינדיזיין תוכנה שהיתה עבור הדפסה בלבד, יכולות אינטראקטיביות המאפשרות יצירת של אפליקציות ומגזינים דיגיטליים.

פוטושופ מהווה כיום כלי משמעותי עבור המעצב הגרפי באופן כללי ובמיוחד כאשר מדובר בעיצוב אתרים ואפליקציות. עובדה זו הביאה לכך שהתוכנה מתפתחת בהתאם ובכך מקנה כלים חדשים עבור המציאות החדשה שנוצרה ותוארה לעיל.

בגרסת Photoshop CC2015 אנו מוצאים שידרוג חשוב ומשמעותי (עבור המעצבים הגרפיים אשר מעצבים עבור הסביבה הדיגיטלים בעיקר) - היכולת לעבוד עם ריבוי משטחי עבודה בדומה לתוכנת אילוסטרייטור - סוף סוף Artboards בפוטושופ!





חשוב להבין, משטחי עבודה בפורמט הם לא דפים.

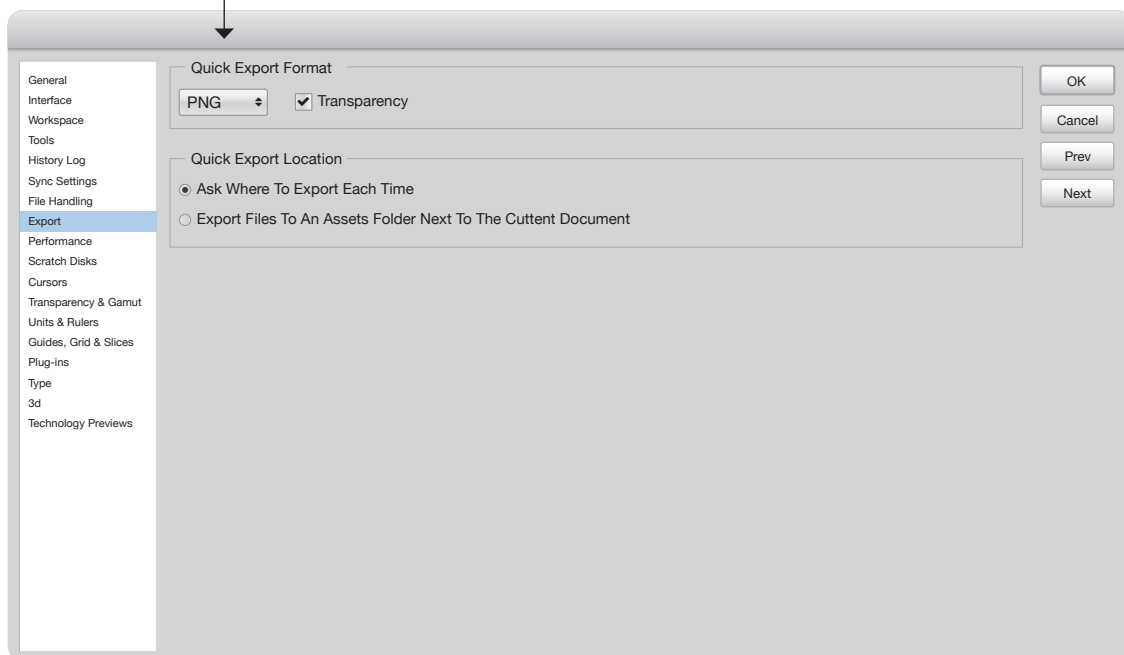
הדבר בא לידי ביטוי כאשר מנסים להדפיס משטח עבודה אחד ומגלים שלא ניתן לבצע פעולה זו בדומה לתוכנות כגון אינדיזיין ואילוסטרייטור.

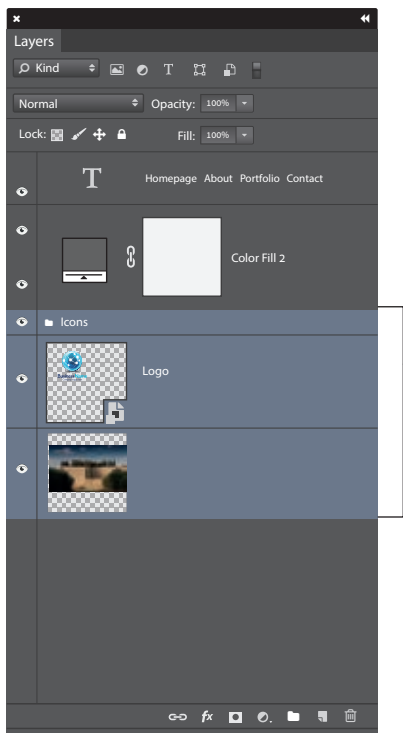
לכן כאשר מעוניינים לבצע הדפסה, ראשית, יש לייצא את הקובץ לפורמט PDF באמצעות הפקודה: **Artboard to PDF** הממוקמת בתפריט **File**

על מנת לייצא בפורמט תמונה כגון: **JPEG** או **PNG**, עומדות לרשותינו הפקודות הבאות תחת הפקודה **Export**:

1. Quick Export as PNG

בחירה בפקודה זו תאפשר לייצר קובצי **PNG**. כאשר מעוניינים בקובצי **JPEG** או סוג פורמט אחר, ניתן לגשת לפקודה: **Export Preferences** ולשנות את סוג הפורמט הרצוי באמצעות החלון הבא:





◀ שלבים בשמירת קובצי תמונה עבור הקמת אתרים ואפליקציות:

1. ניגשים לחלון השכבות ומסמנים את השכבה או השכבות הרצויות

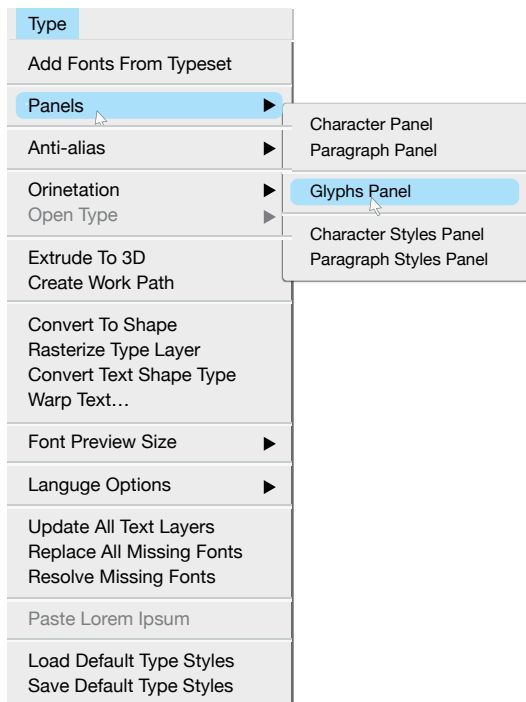
2. באמצעות תפריט חלון השכבות - ניגשים כאמור, לפקודה **Export As** ובאמצעות החלון ניתן לסמן את השכבה הרצויה ולשמור אותה כתמונה בפני עצמה בפורמט הרצוי (PNG, JPEG, SVG).

⚠ חשוב לציין שהיתרון הגדול בעבודה עם פקודה זו הוא בכך שהתמונות נשמרות בגודל הרצוי על-פי העיצוב ותוך כדי דחיסת הקובץ למשקל נמוך כפי שנדרש בפרוייקטים דיגיטליים מהסוג הזה.

לאחר סימון השכבה הרצויה לייצוא בחלק זה של החלון ניתן לקבוע את סוג הפורמט הרצוי, גודל התמונה שתיווצר (Image Size) וגודל משטח העבודה (Canvas Size)

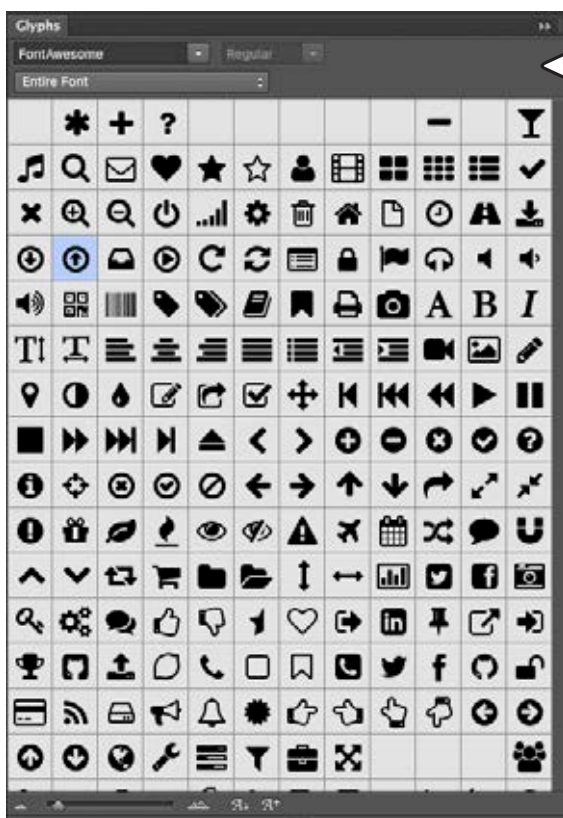


השכבות שסומנו בחלון השכבות, מופיעות כעת בחלון **Export as** כעת, מסמנים את השכבה שממנה אנו מעוניינים לייצא קובץ תמונה



אחת התוספות של Photoshop cc 2015 המוכרות מתוכנות אחרות של אדובי כגון: אינדיזיין ואילוסטרייטור, היא היכולת לעבוד עם חלון Glyphs אשר נמצא בתפריט: **Type > Panels > Glyphs Panel**

לעתים אנו מעוניינים לשלב תו מסויים בתוך המלל לדוגמא: סימן של זכויות יוצרים ©. פוטושופ מאפשרת לשלב אייקונים של גופן באמצעות חלון Glyphs - בחלון זה ניתן למצוא את פריסת כל התווים שיש לפונט הנבחר בחלון להציע.



על מנת לעשות שימוש בחלון זה, יש להגדיר את הגופן הרצוי ברשימה הגופנים בחלון Glyphs כאשר תיבת המלל נמצאת במצב עריכה, לגשת לחלון ולהקליק על הסמל הרצוי והוא יתווסף מיד לתיבת המלל.

