



Photoshop CookBook 4

ערן בורוכוב, יגאל לוי
דוד קסירר, יעל לנדאו, ערן בורוכוב
גלית סביליה
סיגלית אריאלי
דפוס טל

ערן בורוכוב, יגאל לוי ותמונות מתוך תקליטורים ואתרים פטורים מזכויות יוצרים

לכל צוות מנטור: שרונה, סיגלית, ריטל, אביאל, אורי, שירלי (הקטנה), גיא, טל שיבר (הגדול), ליאור, חן, קרן, מירי וצוות המדריכים.
לנעמה (של ערן) שנתנה לו את הכוח וההשראה והאהבה לאלתה, למשפחת גליקמן נטלר סמסונב שהיוותה השראה לכתיבת הספר
ובעיקר לאנשי הסטודיו: עינת, אורית, אורן, קרן, איירין, שירי, ירון, קטיה, אופיר, זיו, אריה ולבסוף לדני הצלם הכי טוב בין הפרסומאים
והפרסומאי הכי טוב בין הצלמים. למאיה (של יגאל) על הסבלנות וההבנה ולשקד וניצן שניאותו להצטלם לדוגמאות שונות בספר.
למשפחות, לילדים, לחברים ולחיות המחמד על הסבלנות... לכל מי שסייע במודע, או שלא במודע, ושמו נפקד מהרשימה...



©

כל הזכויות שמורות לערן בורוכוב

אין להעתיק או להפיץ ספר זה או קטעים ממנו בשום צורה ובשום אמצעי, אלקטרוני או מכני (לרבות צילום או הקלטה),
ואין ללמדו כולו או חלקים ממנו, בשום מכון, קורס או בית ספר ללא הרשאה בכתב ומראש מאת המוציאים לאור.
אין להשאל ספר זה בספריות השאלה ציבוריות או פרטיות ללא הרשאה בכתב ומראש מהמוציאים לאור. השאלת ספר זה
בספריות השאלה לכל צורך שהוא, מהווה הפרה חמורה של הזכויות הבלעדיות של המוציאים לאור.

הוצאת מנטור - רח' ריינס 6 תל-אביב, טל. 03-5291888 פקס. 03-5290526

www.mentor.co.il

מהדורה ראשונה ינואר 2013

סמלים מסחריים: במקומות שונים בספר, השתמשנו בשמות מסחריים. הכותבים מצהירים בזאת שהעדפה לשימוש בשמות
בלבד ללא ציון הסמל המסחרי ומבלי לאזכר את החברה בעלת השם המסחרי, נובעת משיקולי סידור המלל בלבד ולטובת
בעלי השם המסחרי- ואין בכוונתם להפר את זכויות היוצרים.

הספר כתוב בלשון זכר משיקולי נוחות בלבד, ומיועד כמובן לגברים ולנשים כאחד

משהו שלא חייבים לקרוא

החומרים הדרושים	
תאור כללי	2 קרחים
רוחב בס"מ	הולך וגדל
גובה בס"מ	הולך וקטן
מודל צבע	שחור (נתוני יצרן)
רזולוציה	תלוי מי שואל
תכולה	ריקה מתוכן

ערן בורוכוב

מכותבי סדרות הספרים לתוכנות פרייהנד (עליה השלום), אילוסטריטור (תיבדל לחיים ארוכים), פוטושופ, אקרוט, פלאש ועוד כמה... מראשוני המקינטושאים בארץ, מרצה במוסדות האקדמיים בצלאל, שנקר, מכללת ויצ"ו חיפה, HIT ועוד. מנחה ותיק ומנוסה לגרפיקה ממוחשבת, מולטימדיה, צילום ועיבוד תמונה והבעלים של מנטור- המכללה לצילום וגרפיקה ממוחשבת.

יגאל לוי

בוגר המחלקה לעיצוב גרפי בביה"ס אבני. מנהל מערכת המחשב במשרד הפירסום גליקמן-נטלר-סמסונוב. מומחה לעיבוד תמונה והבאה לדפוס, מרצה מטעם מנטור בבצלאל במחלקה לתקשורת חזותית, במכללת סיעור מוחות (למגזר החרדי) ובמוסדות אקדמיים רבים נוספים. הכותבים נימנים על צוות המרצים של מכללת מנטור בתל-אביב ובחיפה.

משהו אישי

ארבע שנים של עבודה מאומצת הביאו בסופו של דבר להוצאתם של שני ספרים לאור. במהלך התקופה יצאו כבר שלוש גירסאות חדשות לתוכנה, מה שאילץ אותנו לשוב אחורה, לתקן פרקים שכבר נכתבו ולשדרג את הטעון שדרוג. בעקבות החידושים נאלצנו גם להשאיר לא מעט תרגילים על ריצפת חדר העריכה בעיקר בגלל שאלה הפכו פחות רלוונטיים.

בבחירת התרגילים בכל אחד מהספרים, נלקחו בחשבון מספר שיקולים: האחד, להתרכז בתרגילים "רחבים" ככל האפשר שיעידו על הכלל ופחות על אפקט ספציפי- טוב ככל שיהיה. המחשבה שעמדה מול עינינו היתה שבעזרת הבנת תהליך מסויים יוכל המשתמש להקיש אודות תהליכים נוספים. שיקול נוסף שנלקח היה, עד כמה התרגיל מלמד טכניקות עבודה ושיטות יעילות ונכונות. בקרב לקוחות רבים של מנטור אנו מוצאים משתמשים שעדיין דוגלים בשיטות שלמדו בקורס הבסיסי ללימוד התוכנה (גם אם זה התקיים לפני עשור) ונמנעו, מסיבות כאלה או אחרות לשדרג יחד עם גירסת התוכנה גם את שיטות העבודה. ושיקול חשוב נוסף, אמנם אנו לא מתיימרים להכיר את קהל היעד שירכוש את הספרים אבל ניסינו לקלוע ככל האפשר לדרישות השוק הישראלי (גרפיקאים, מעצבים גרפיים, משרדי פרסום, הוצאות לאור, מעצבי אתרים וכדומה). מקווים שהצלחנו...

יהיו בוודאי כאלה שישאלו למה שני ספרים ולא אחד והאם יש הבדל בין השניים? התשובה פשוטה. בתחילת הדרך חשבנו על ספר אחד לגרפיקאים ושמיד אחריו נכתב אחד נוסף שיתאים גם לצלמים. ככל שעבר הזמן הבנו שגם לאחר סינון ומיון קפדני של התרגילים, יש בידינו תרגילים ותכנים הפרושים על פני 500 עמודים- מה שהפך את תהליך ההפקה למשהו מאוד לא פשוט. הספרים תוכנו כך שבכל אחד מהם משולבים גם תרגילים קריאטיביים ועיצוביים וגם טכניקות מתקדמות. אבל מעבר לזה, אין הבדלי רמות בין הספרים או הבדל בדراגות הקושי.

בדומה לתהליך כתיבתם של הספר הראשון והשני, גם הפעם התהליך היה איטי ומוקפד, אבל זה עדיין לא מבטיח ספר ללא טעויות. אם מצאתם אחת כזו או יותר, נשמח לשמוע ולתקן במהדורה הבאה. וללא כל קשר, נשמח לשמור איתכם על קשר גם בין הספרים. תמיד תוכלו להעזר בפורום שלנו (www.zmandigitali.co.il), לשלוח אלינו מייל למנטור (info@mentor.co.il), לבקר אותנו בכנס זמן דיגיטלי (כל שנה בחנוכה), סתם להתקשר למשרד (03-5291888) ולשאל מה חדש או פשוט להחליט, שהגיע הזמן להכיר אותנו מקרוב, ולבוא לקורס פוטושופ למתקדמים במנטור...

מקווים שתהנו! יגאל וערן

רגע לפני שקופצים למים

כמה הנחיות שחייבים לקרוא

קודם כל- לקרוא

קרא את התרגיל עד תומו לפני שתתחיל לבצע אותו. שים לב לפקודות, לחלונות ולכלים "המשתתפים" במשחק. כמעט בכל תרגיל, חביות שיטות עבודה וטיפים שימושיים ובמקרים רבים תמצא שתחילתו של התרגיל אינה מעידה על סופו.

1.

טבלת החומרים הדרושים

2.

החומרים הדרושים	
תמונות דיוקן	תאור כללי
14	רוחב בס"מ
20	גובה בס"מ
RGB	מודל צבע
dpi 300	רזולוציה
לבנה	תכולה

שים לב היטב לטבלת החומרים הדרושים שבחלקו העליון של התרגיל, הם יסייעו לך במציאת תמונת תרגול משלך. לנתון הרזולוציה עשויה להיות משמעות רבה- במקרים רבים, בגלל הבדלים ברזולוציה, תאלץ להמיר את הנתונים שבדוגמא שלנו לנתונים אחרים. למודל הצבע (CMYK או RGB) עשויה להיות משמעות גם בתצוגת הצבעים על המסך וגם בפקודות ו/או פילטרים שאינם זמינים בכל מודלי הצבע.

טכניקות עבודה

3.

בתרגילים השונים המפורטים בספר, השתמשנו שוב ושוב, במספר פקודות חשובות. כדי שלא נצטרך לחזור ולפרט כיצד לבצע פעולות אלה, בכל תרגיל ותרגיל, להלן כמה שלבים שיחזרו על עצמם:

א. הוספת שכבת התאמה:

כמעט בכל תרגיל, תמצא את המשפט "הוסף שכבת התאמה מסוג ..." או "הוסף שכבת מילוי מסוג ..." הכוונה היא שתיגש לחלון Layers ותלחץ על כפתור העיגול החצוי (🔲) שבתחתית החלון. בתפריט שיוצג, בחר את הפקודה ששמה כתוב בתרגיל. בהמשך, תקבל הנחיות מה לעשות בחלון הפקודה שנפתח.

ב. שכפול שכבה

מי שכבר עובד עם פוטושופ יומיים או שלושה, יודע כי היא מספקת מגוון רחב של קיצורי מקלדת. שכפול שכבה היא פעולה כל כך שכיחה, שחבל לבזבז עליה זמן מיותר. בכל מקום שתבקש לשכפל שכבה, היעזר בקיצור המקשים **Cmd + J** (מקינטוש) או **Ctrl + J** (פי.סי.). בתרגילים השונים, קיצור זה יוצג במבנה מקוצר: **Cmd/Ctrl + J**.

ג. מקשי עזר ומערכות הפעלה

הספר נכתב עבור משתמשי פוטושופ ללא קשר למערכת ההפעלה המותקנת אצלם. בין שתי הגרסאות ניתן למצוא הבדלים מזעריים שאינם באים לידי ביטוי בעבודה השוטפת. ההבדל היחיד שמצאנו לנכון להדגיש הוא שימוש במקשי הקיצור: הפעולות המתבצעות במחשבי מקינטוש בעזרת מקש **Cmd**, מתבצעות במחשבי פי.סי. בעזרת מקש **Ctrl**.

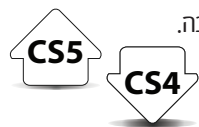
משתמשי מקינטוש שימו לב: מקש **option** הוא למעשה, מקש **alt** (אפילו כתוב עליו...), לכן נמנענו מאיזכור כפול של מקש זהה... כמו כן, לחצן ימני בעכבר. כן, אם אתם עדיין תקועים עם העכבר בעל הלחצן הבודד, מומלץ להחליפו בכזה עם שני לחצנים (ועם גלגלת).

ד. פרק הפתיחה

אנו ממליצים בחום, לקרוא בעיון את הפרק הפותח (תזרים עבודה). אנו מבטיחים שלא תתחרטו על הזמן שהקדשתם לו... הוא עשוי לשפר את התוצאות ולא פחות חשוב לקצר משמעותית את משך הביצוע.

4.

גירסאות תוכנה



רוב התרגילים שבספר בוצעו בגירסה CS5, מה שלא אומר שלא תוכל לבצע אותם גם בגירסה מוקדמת או מאוחרת יותר של התוכנה. במקרים מיוחדים הוספו בתרגיל הסבר כיצד ניתן לבצע את התהליך גם בגירסה אחרת. בכל מקרה, מומלץ לשים לב לדמויות המיוחדות המציגות את הגירסה ואת התאימות קדימה (חץ כלפי מעלה) או אחורה (חץ כלפי מטה).

5.

מילון קצר

בתהליך עבודה רגיל, מתבצעות פעולות שונות המשלבות שימוש בעכבר (לחיצה, לחיצה וגרירה, לחיצה כפולה וכדומה), שימוש במקשי המקלדת: מקשי אותיות "רגילים", מקשי החצים, מקשי הספרות ושילובים ביניהם. על מנת לעשות מעט סדר באופן ביצוע הפעולות השונות והגדרתן המילולית, שים לב לפירוט הבא:

- **לחיצה** = קליק עם העכבר (לחצן שמאלי לבעלי שניים או יותר).
- **לחיצה כפולה/לחץ פעמיים** = דאבל קליק (שוב, באמצעות אותו לחצן שמאלי שבעכבר).
- **לחיצה וגרירה** = החזקת לחצן העכבר וגרירתו.
- **הקשה** = שימוש במקשי המקלדת.
- **החזקת מקש ו...** = לחיצה רצופה (לא הקשה חד-פעמית) על המקש המצויין וביצוע הפעולה הנוספת, לדוגמא: "החזק מקש Cmd/Ctrl ולחץ על דמות השכבה בחלון השכבות" משמעותו: החזק מקש Ctrl אם אתה משתמש חלונות ו-Cmd אם אתה משתמש מק ולחץ עם לחצן העכבר השמאלי על הדמות המבוקשת.
- **דמות** = Icon (לא צלמית, ולא דוגמית ולא חלונית...).
- **בהתאם לדוגמה** = בהתאם לצילום המסך. **בהתאם לתמונה** = בהתאם לתמונה עליה אתה עובד.



6.

רמת הידע הנדרש

ספר זה נכתב מתוך הנחת יסוד שאתה יודע פוטושופ. לכן, אין בספר הסברים אודות אופן תיפקודם של כלים, פקודות וחלונות ואין פירוט על יעודן הכללי של הפקודות השונות, אלא רק על השימוש הרלוונטי לתרגיל או לתהליך העבודה המתואר בתרגיל. על מנת שתוכלו להעמיק את ידיעותיכם בתוכנה, אנו ממליצים להיעזר ב"מדריך המלא לעיבוד תמונה" שגם הוא יצא לאור במנטור. בספר, המכיל למעלה מ-900 עמוד, תוכלו למצוא את פוטושופ מפורקת לגורמים על כל הכלים, החלונות, הפקודות וכל מה שסביבם. את הספר ניתן לרכוש באתר האינטרנט שלנו: www.mentor.co.il.

7.

דרגת קושי



אנחנו מאמינים שבסופו של דבר תוכל לבצע את כל התרגילים שבספר. אבל מנסיונו, יש תרגילים שנדרשת להם יותר מיומנות ולא מעט נסיון ויש תרגילים שגם משתמש פוטושופ מתחיל יוכל לבצע בקלות. בכל מקרה, בתחילתו של כל תרגיל מיקמנו דמות מיוחדת המגדירה את דרגת הקושי שלו.

8.

הגבלת אחריות מקצועית

על מנת להסיר ספק: ההגדרות והערכים שבספר הם בגדר המלצה בלבד. מנטור והכותבים מטעמה אינם אחראים לתוצאות ההדפסה או לתקלות שייגרמו עקב שימוש בתרגילים שבספר זה. בכל מקרה, לפני הדפסה מסחרית, אנו ממליצים לבצע הדפסת ניסיון.

תוכן העניינים

75	● שינויי קומפוזיציה באמצעות עיוות רשת	9	● תזרים עבודה
77	● הסרת תבנית מוארה	10	● תזרים עבודה
80	● ריטוש באמצעות מקבץ תמונות		
83	● ריטוש ושחזור תמונות- הקדמה	29	● סודות הריטוש
90	● תיקון חריגת צבע	30	● הקדמה
92	● ריטוש רקעים	31	● טיפים שימושיים לכל מרטש
94	● שחזור תמונה בלוייה ומוכתמת	34	● רגע לפני, המלצות חמות
97	● שיקום תמונה שרטה	36	● העלימו לי את האופניים
100	● תיקון תמונות דהויות	38	● השאלה והתאמה- אבן היסוד
103	● סיכום תורת השחזור	40	● ריטוש מבוסס כיוון (1)
		44	● ריטוש מבוסס כיוון 2
		47	● ריטוש באמצעות כלי הטלאי
		49	● מיזוג בין תמונות 1
		51	● מיזוג בין תמונות 2
		53	● ריטוש מבוסס צבע 1
		55	● ריטוש מבוסס צבע 2
		57	● ריטוש מבוסס צבע 3
		59	● מילוי מבוסס תכולה- הבסיס
		62	● ריטוש באמצעות צביעה
		65	● מילוי מבוסס תכולה- מתקדם
		67	● שימוש בכלי הההזזה מודע התכולה
		69	● שינויי קומפוזיציה באמצעות כלי הטלאי
		71	● ריטוש באמצעות שכפול במרחב
109	● אפקטים על מלל		
110	● אפקטים על מלל		
113	● מלל עשוי מנקודות		
115	● שימוש במברשות ומסלולים		
116	● מלל מקושקש		
118	● חקוק באבן		
120	● עיוות מלל בהתאם לחומר		
123	● שימוש בטקסטורה כמסיכה למלל		
125	● צבע הכסף		
129	● פלסטיקאי מדופלם		
132	● אבנים קטנות ומוזהבות		
135	● אותיות זכוכית		

איור מתמונה 139

- 140 • | איור מתמונה- קומיקס 1
- 144 • | איור מתמונה- קומיקס 2
- 147 • | איור מתמונה- קומיקס 3
- 148 • | איור מתמונה- שיטות מהירות
- 151 • | איור מתמונה- פוסטריזציה 1
- 153 • | איור מתמונה- פוסטריזציה 2
- 155 • | איור מתמונה- חריטה
- 157 • | צביעה אימפרסיוניסטית
- 160 • | שימוש במברשות מותאמות
- 162 • | איור מתמונה- איור מנוקד
- 164 • | תמונה בצבעי שמן
- 169 • | צביעה אומנותית
- 174 • | כתמי צבע
- 176 • | מעברי צבע חעשים
- 178 • | תמונת כתמים

טכניקות מתקדמות והכרחיות בפוטושופ. 181

- 182 • | קיפול דף
- 184 • | שכבות מלאות שקופות
- 187 • | הוספת טקסטורה לתמונה 1
- 189 • | מטבע כסף
- 192 • | הוספת טקסטורה לתמונה 2
- 194 • | אפקט תאורה
- 197 • | יצירת טקסטורות מהיסוד 1
- 199 • | יצירת טקסטורות מהיסוד 2

- 201 • | יצירת טקסטורות מהיסוד 3
- 203 • | יצירת טקסטורות אקראיות 1
- 205 • | יצירת טקסטורות אקראיות 2
- 207 • | יצירת טקסטורות מופשטות סימטריות
- 209 • | יצירת טקסטורות ורקעים מתמונות 1
- 211 • | יצירת טקסטורות ורקעים מתמונות 2
- 213 • | שימוש בתמונות כטקסטורות 1
- 216 • | שימוש בתמונות כטקסטורות 2
- 218 • | התאמת הטקסטורה
- 220 • | שימוש מושכל בטקסטורות
- 225 • | יצירת עיטורים גראפיים
- 228 • | חצאי טונים
- 231 • | יצירת תבניות
- 234 • | יסודות יצירת התבנית
- 237 • | יצירת אריחים משולבים
- 238 • | טיפים ליצירת תבניות
- 240 • | יצירת תבנית לתלת-מימד
- 242 • | יצירת קליידוסקופ
- 245 • | החלפת צבע
- 254 • | שימוש במודל צבע LAB
- 256 • | המרת תמונת פחצס ל-2 צבעים
- 257 • | ריטוש מבוסס צבע
- 259 • | חיפוי עצמים- הוספת תוית
- 262 • | חיפוי עצמים- קעקוע

טכניקות מתקדמות והכרחיות בפוטושופ

- 182 | קיפול דף
- 184 | שכבות מלאות שקופות
- 187 | הוספת טקסטורה לתמונה 1
- 189 | מטבע כסף
- 192 | הוספת טקסטורה לתמונה 2
- 194 | אפקט תאורה
- 197 | יצירת טקסטורות מהיסוד 1
- 199 | יצירת טקסטורות מהיסוד 2
- 201 | יצירת טקסטורות מהיסוד 3
- 203 | יצירת טקסטורות אקראיות 1
- 205 | יצירת טקסטורות אקראיות 2
- 207 | יצירת טקסטורות מופשטות סימטריות
- 209 | יצירת טקסטורות ורקעים מתמונות 1
- 211 | יצירת טקסטורות ורקעים מתמונות 2
- 213 | שימוש בתמונות כטקסטורות 1
- 216 | שימוש בתמונות כטקסטורות 2
- 218 | התאמת הטקסטורה
- 220 | שימוש מושכל בטקסטורות
- 225 | יצירת עיטורים גראפיים
- 228 | חצאי טונים
- 231 | יצירת תבניות
- 234 | יסודות יצירת התבנית
- 237 | יצירת אריחים משולבים
- 238 | טיפים ליצירת תבניות
- 240 | יצירת תבנית לתלת־מימד
- 242 | יצירת קליידוסקופ
- 245 | החלפת צבע
- 254 | שימוש במודל צבע LAB
- 256 | המרת תמונת פרוצס ל-2 צבעים
- 257 | ריטוש מבוסס צבע
- 259 | חיפוי עצמים- הוספת תוית
- 262 | חיפוי עצמים- קעקוע



החומרים הדרושים

תאור כללי	תמונת טקסטורה
רוחב בס"מ	בלתי תלוי
גובה בס"מ	בלתי תלוי
מודל צבע	RGB
רזולוציה	בלתי תלוי
תכולה	-



הקדמה

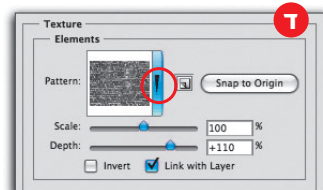
לעיתים המטרה היא לאו דווקא ליצור את הטקסטורה אלא להחיל אותה על תמונה. זוהי בדיוק הסיבה מדוע אנו ממליצים לצלם בכל הזדמנויות טקסטורות ותבניות מעניינות וליצור מאגר שישמש אותך בבוא העת בעבודת העיצוב. להלן מספר רעיונות בסיסיים.

החלת טקסטורה או תבנית על תמונה - חלק ראשון

1.

כאמור ההמלצה שלנו היא להצטייד במצלמה דיגיטלית, לשוטט באיזורים עירוניים ואו בטבע ולצלם כל טקסטורה מעניינת. החל בקיר בעל טיח מתקלף וכלה בגזע עץ. בהמשך תוכל לשלב את הטקסטורה בעיצוב ולהשיג תוצאות מעניינות וייחודיות.

- א.** פתח תמונה של קיר לבנים. לצורך אפקט זה הורדנו תמונה חופשית לשימוש מהאתר www.mayang.com/textures.
- ב.** הצג את חלון הערוצים (Window → Channels), סמן את הערוץ המפורט ביותר (בדוגמא נבחר ערוץ Green) והגדר אותו כתבנית בעזרת הפקודה Define Pattern שבתפריט Edit.
- ג.** פתח תמונה שאליה תרצה להוסיף את הטקסטורה והפוך את שכבת הרקע לשכבה רגילה באמצעות החזקת מקש alt ולחיצה כפולה על שם השכבה.
- ד.** לחץ לחיצה כפולה על דמות השכבה שבחלון השכבות והפעל את האפשרות Textures שבצידו השמאלי של החלון. לחץ בחלק העליון על המשולש הפונה מטה ובחר בתבנית שזה עתה הגדרת (התבנית האחרונה בחלון התבניות), גרור את מכוון העומק (Depth) ימינה ושמאלה לשליטה בעוצמת הטקסטורה. רגע, אל תאשר עדיין את חלון סגנונות השכבה!



* הכתובת להורדת התמונה (קרא תמיד את הסכמי השימוש בתמונה לפני ההורדה):

www.mayang.com/textures/Architectural/images/Brick/bricks_5140174.JPG

2.

החלת טקסטורה או תבנית על תמונה- חלק שני

במקרים מסוימים השלב הקודם ייספק ותוכל לאשר את חלון סגנונות השכבה. במידה ותראה להעמיק את הטקסטורה ולהוסיף לה מימד יותר ריאליסטי, אנו ממליצים לנסות להוסיף את השלב הבא. סמן בציוד השמאלי של חלון סגנונות השכבה את הקטגוריה Pattern Overlay ומחלון התבניות בחר באותה תבנית. החלף את שיטת השילוב של הסגנון ל-Overlay. במידה והטקסטורה בולטת או חזקה מדי הפחת את אחוז האטימות ו/או החלף את שיטת השילוב של הסגנון ל-Soft Light. **שים לב!** במידה ובחלון Textures קבעת אחוז הגדלה (Scale) שונה מ-100% קבע בחלון זה את אותו אחוז הגדלה. כעת אשר את חלון סגנונות השכבה (OK).

3.

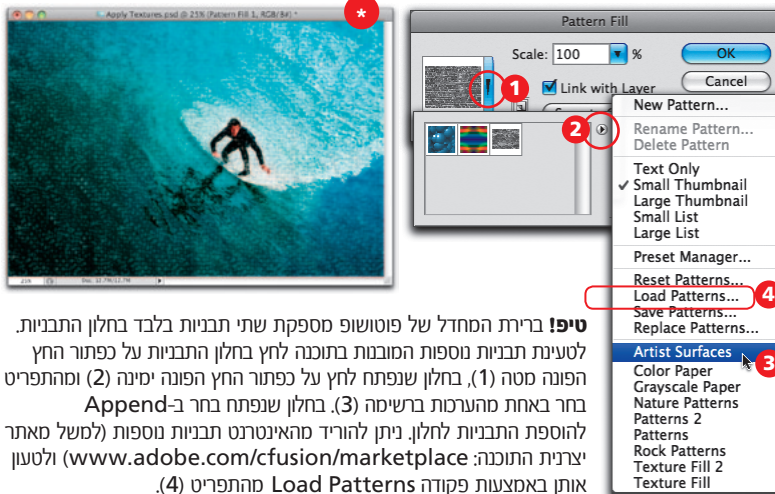
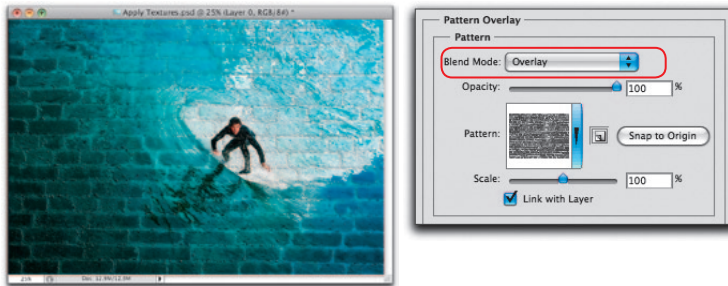
החלת טקסטורה או תבנית על תמונה- שיטה שנייה

החלת התבנית כטקסטורה לא חייבת להיעשות בעזרת סגנון שכבה. למעשה לשם כך יצרו את שכבת מילוי התבנית. א. לאחר הגדרת הטקסטורה כתבנית (סעיף 1 שלבים א'-ב') הוסף שכבת מילוי תבנית באמצעות לחיצה על הכפתור () שבתחתית חלון השכבות ובחירה בתפריט ב-Pattern. בחלון שנפתח בחר בתבנית שהגדרת ואשר את החלון (OK). ב. החלף את שיטת השילוב של השכבה ל-Overlay. במידה והטקסטורה בולטת או חזקה מדי הפחת את אחוז האטימות של השכבה ו/או החלף את שיטת השילוב של הסגנון ל-Soft Light. להעצמת הטקסטורה (על חשבון התמונה) החלף את שיטת השילוב של השכבה ל-Hard Light או ל-Linear Light ובמידת הצורך הפחת את אחוז האטימות. שם הטקסטורה שבדוגמה הוא Oil Pastel והיא נטענה מערכת Artist Surfaces (ראה טיפ משמאל).

4.

החלת טקסטורה או תבנית על תמונה- שיטה שלישית

ניתן להשתמש בטקסטורה גם ללא הגדרתה כתבנית. א. לאחר מיקום הטקסטורה מעל התמונה, בטל את רוויית הצבעים של שכבת הטקסטורה באמצעות הפקודה Desaturate (Image⇒Adjustments). ב. החלף את שיטת השילוב של השכבה ל-Overlay. במידה והטקסטורה בולטת או חזקה מדי הפחת את אחוז האטימות של השכבה ו/או החלף את שיטת השילוב של הסגנון ל-Soft Light. להעצמת הטקסטורה (על חשבון התמונה) החלף את שיטת השילוב של השכבה ל-Hard Light או ל-Linear Light ובמידת הצורך הפחת את אחוז האטימות של השכבה.



טיפ! ברירת המחדל של פוטושופ מספקת שתי תבניות בלבד בחלון התבניות. לטעינת תבניות נוספות המובנות בתוכנה לחץ בחלון התבניות על כפתור החץ הפונה מטה (1), בחלון שנפתח לחץ על כפתור החץ הפונה ימנה (2) ומהתפריט בחר באחת מהערות ברשימה (3). בחלון שנפתח בחר ב-Append להוספת התבניות לחלון. ניתן להוריד מהאינטרנט תבניות נוספות (למשל מאתר יצרנית התוכנה: www.adobe.com/cfusion/marketplace) ולטעון אותן באמצעות פקודה Load Patterns (מהתפריט (4)).



טיפ! שים לב לתוצאה הסופית בראש העמוד. הקודם. הנחת שכבת מלל מתחת לשכבת הטקסטורה מציגה את הטקסטורה מעל המלל.

החלת טקסטורה או תבנית על תמונה - שיטה רביעית

על הוספת טקסטורה לתמונה כתבנו גם בפרק העוסק בשכבות מלאות שקופות (עמ' 184-195). השיטה הבאה נעזרת בפילטר שכל ייעודו הוא הוספת טקסטורה לתמונה.

א. פתח תמונה כלשהי והמר את שכבת הרקע לשכבת פילטרים חכמה בעזרת הפקודה **Convert for Smart Filters** שבתפריט **Filter**.

ב. הפעל את הפילטר **Texturizer (Filter⇒Texture)**. בחלקו הימני של החלון שנפתח תוכל לבחור אחת מארבע טקסטורות המובנות בתוכנה (לבנים, אריג גס, בד ציור ואבן חול), וכמו שניתן לראות, המגוון לא משהו...

על מנת להגדיל את הרשימה ניתן לטעון טקסטורות נוספות מאחת מספריות התוכנה. על מנת לעשות זאת, לחץ על התפריט הצדדי בחלון והפעל פקודה ***Load Texture**.

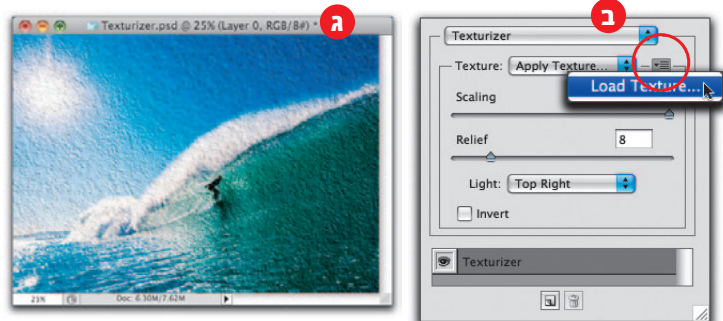
ג. בחלון שנפתח נווט לתיקיית **Textures** הנמצאת במיקום הבא: למשתמשי מקינטוש:

Applications⇒Adobe Photoshop CS4/5⇒Presets⇒Textures
למשתמשי חלונות:

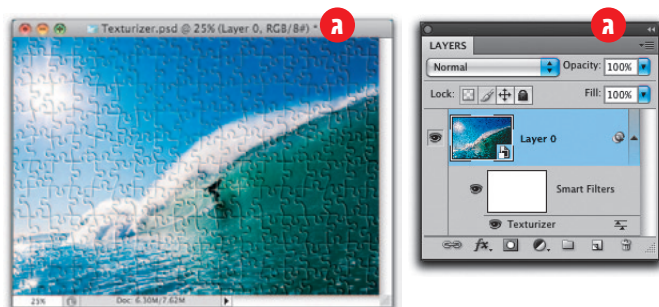
Applications⇒Adobe Photoshop CS4/5⇒Presets⇒Textures
ובחר באחת הטקסטורות.

בדוגמא העליונה נבחרה טקסטורת **Stucco2** בדוגמא תחתונה נבחרה טקסטורת **Puzzle**. אשר את החלון (**Load**) קבע את אחוז ההגדלה (**200%** בדוגמא), את עוצמתה (**Relief**) וכיוון התאורה (**Light**) ואשר את החלון (**OK**).

* הערה חשובה: פוטושופ בגרסה **CS4** ומעלה מגיעה ללא ערכת הטקסטורות שהייתה מותקנת בגרסאות קודמות. על מנת להשיב אותן לשימוש יש לגלוש לאתר יצרן התוכנה, להוריד אותן ולהתקין בדומה לכתוב בשלבים ב-ג. בפוטושופ גרסה **CS6** ומעלה. הפעל קודם פקודה **Filter Gallery** מתפריט **Filter**.



* **שים לב!** צילום המסך מקוצר משקולי עריכה בלבד.



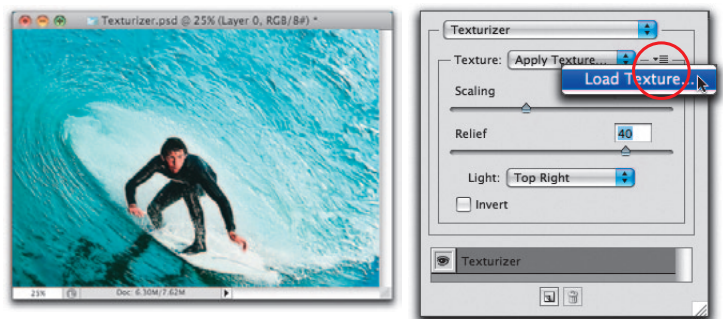
שימוש בתמונה כטקסטורת הבלטה

הטקסטורה הבאה נעזרת בתמונה עצמה ויוצרת הבלטה של קווי המתאר בתמונה.

א. פתח תמונה כלשהי והמר את שכבת הרקע לשכבת פילטרים חכמה בעזרת פקודה **Convert for Smart Filters** שבתפריט **Filter**.

ב. הפעל פילטר **Texturizer (Filter⇒Texture)**. בחלון שנפתח לחץ על התפריט הצדדי בחלון והפעל פקודה ***Load Texture**. בחלון שנפתח בחר את התמונה שזה עתה פתחת ואשר (**Load**). קבע את אחוז ההגדלה **100%** (חובה) התאם את עוצמתה (**Relief**) וכיוון התאורה (**Light**) ואשר את החלון (**OK**).

* **הערה:** שם הטקסטורה שיופיע לאחר הפעלת הפקודה **Load Texture** יהיה זהה לשם התמונה.





החומרים הדרושים

תמונת טקסטורה	תאור כללי
בלתי תלוי	רוחב בס"מ
בלתי תלוי	גובה בס"מ
RGB	מודל צבע
בלתי תלוי	רזולוציה
-	תכולה



הקדמה

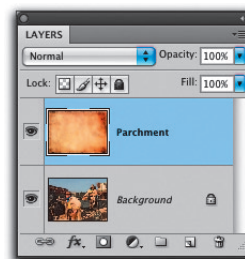
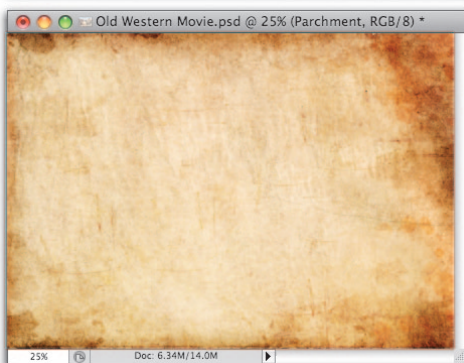
לעיתים התמונה מספרת את כל הסיפור ולפעמים צריך לעזור לה. הוספת טקסטורה לתמונה עשויה להוסיף מימד אחר, לשדר אווירה, לרמוז על תקופה או להדגיש את המתרחש בתמונה. בדוגמאות הבאות ננסה לספק רעיונות לשילוב טקסטורה בתמונה. את הטקסטורה נשאל מתמונה אחרת.

שימוש בתמונות בעלי אופי מרקמי

1.

הקלישה אומרת שזבל של מישהו אחד, עשוי להיות אוצר עבור מישהו אחר. לעיתים תמונה "סתמית" עשויה להפוך לאוצר, בייחוד כשעושים בה שימוש מושכל. על מנת ליצור תמונה מיושנת המאפיינת את המערב הפרוע, נשתמש בתמונה של קלף שרט שהורדנו מאתר שיתוף התמונות www.sxc.hu. באופן כללי ניתן להיעזר בכל תמונה המכילה טקסטורה עדינה בדומה לטקסטורה בדוגמא. **א.** הורד ופתח את תמונת הקלף* ופתח תמונה אותה תרצה ליישן**. **ב.** בחר בכלי ההזזה (Move) וגרור את תמונת הקלף לתמונת המערבון. **ג.** הפעל פקודה Free Transform מתפריט Edit והתאם את גודל שכבת הקלף לגודל שכבת התמונה. במידת הצורך הזז את הסמן מחוץ לתיבת השינוי וסובב את התמונה. לאישור השינוי לחץ על מקש Enter.

* **הערה:** התמונה הורדה מהכתובת: www.sxc.hu/photo/1319276 לא חייבים להשתמש בתמונה זו או באתר הנ"ל. ניתן להיעזר באתרי שיתוף תמונות שונים. בשדה החיפוש יש להקליד את המילה Parchment. ** את תמונת המערבון הורדנו בתשלום מהאתר www.shutterstock.com 54056671 לאיתור התמונה באתר הקלד בשדה החיפוש את המספר **שים לב!** יש לקחא בקפידה את תנאי השימוש בתמונות באתרים אלו.

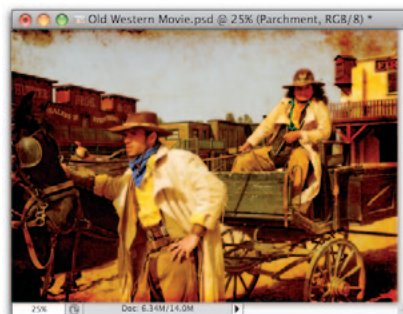


2.

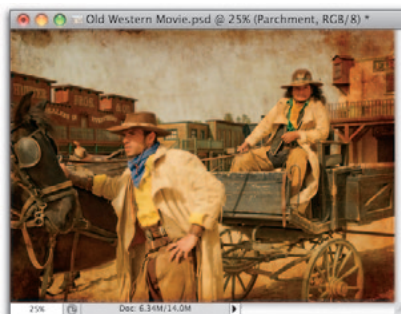
שילוב הטקסטורה בתמונה- חלק ראשון

הסוד טמון בשיטת השילוב של שכבת הטקסטורה. לדוגמא, נסה לשנות את שיטת השילוב של השכבה העליונה ל-Overlay. או אולי, במחשבה שניה... מי אמר ששיטת שילוב זאת מתאימה לתמונה שבידך? למרות שספר זה הוא ספר מתכונים, אנו דוגלים בשיטת ניסוי וטעיה. זאת מאחר שאין לנו מושג איזו תמונה בחרת. בחר בכלי ההזזה (H), החזק מקש Shift ולחץ על מקש + במקלדת. שיטת השילוב השתנתה. רגע, לא לשחרר את מקש Shift! המטרה היא לאתר את שיטת השילוב המתאימה לאפקט שברצונך להשיג. המשך ללחוץ על מקש +, עד שתעבור בין כל שיטות השילוב. בדרך תגלה מספר תוצאות מעניינות.

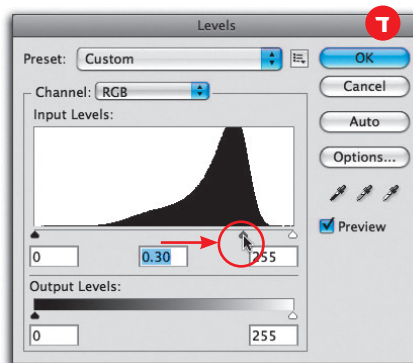
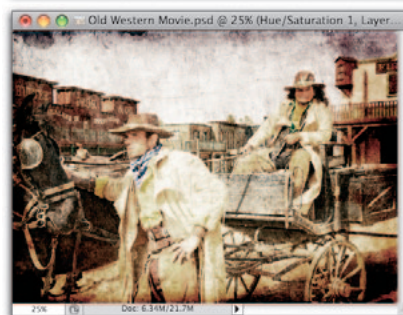
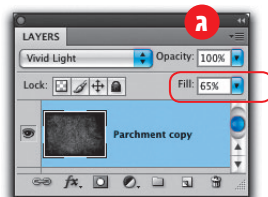
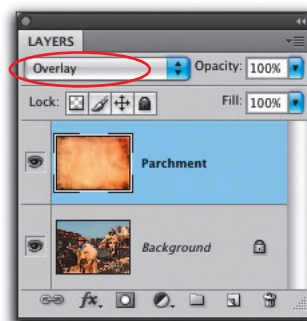
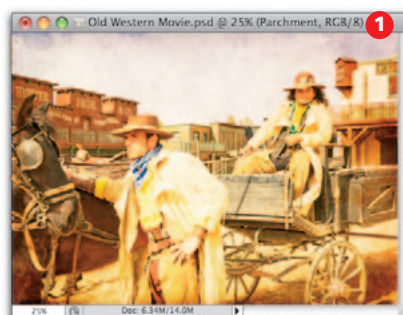
זכור ניתן גם לשנות את אחוז האטימות של השכבה. בדוגמא שלפניך נבחרה שיטת השילוב Overlay (1). במרבית המקרים אנו ממליצים לבטל את רוויית הצבעים בשכבת הטקסטורה באמצעות פקודה Desaturate (Image⇒Adjustments). בתמונה זאת צבעי שכבת הטקסטורה התאימו לאפקט ולכן חרגנו ממנהגו.



שיטת שילוב Color Burn



שיטת שילוב Multiply



הערה: בחלק משיטות השילוב יש הבדל בין שינוי אחוז האטימות (Opacity) של השכבה לבין שינוי אחוז האטימות של מילוי השכבה (Fill).

3.

שילוב הטקסטורה בתמונה- חלק שני

ברוב המקרים שינוי שיטת השילוב ושינוי אחוז האטימות של שכבת הטקסטורה ייספיקו. במקרים אחרים תיאלץ לבצע התאמה נוספת כדי להשיג את התוצאה המבוקשת. שכפל את שכבת הטקסטורה (Cmd/Ctrl+J). על מנת לחזק את הטקסטורה מבלי לפגוע בצבעי התמונה בטל את רוויית הצבעים בשכבה באמצעות הפקודה Desaturate (Image⇒Adjustments). החלף את שיטת השילוב של השכבה ל-Vivid Light ואת אחוז האטימות של מילוי השכבה ל-65%.

בתמונה זאת, האיזורים הבהירים הובהרו מדי וחלקם "נשרפו". על מנת לתקן בעיה זו הפעל פקודה Levels (Image⇒Adjustments) וגחר ימינה את מכון גווני הביניים (המכון האמצעי). לסיום אשר את החלון (OK). א. על מנת להפוך את התמונה לדהוייה יותר (בהתאם לחוקי הזמן) הוסף שכבת התאמה מסוג Hue/Saturation וגחר שמאלה את מכון הרווייה (Saturation) עד להשגת התוצאה הרצויה (60- בדוגמא) וסגור את החלון.

ב. במידת הצורך סמן את שכבת הטקסטורה וחדד אותה מעט באמצעות פילטר Unsharp Mask (Filter⇒Sharpen).

התאמת הטקסטורה

החומרים הדרושים	
תאור כללי	תמונה כלשהי
רוחב בס"מ	בלתי תלוי
גובה בס"מ	בלתי תלוי
מודל צבע	בלתי תלוי
רזולוציה	dpi 300
תכולה	-



הקדמה

טקסטורה שאיננה משפיעה על צבעי התמונה מורכבת מאיזורים נייטרליים כהים (מעל 50% שחור) ומאיזורים נייטרליים בהירים (מתחת ל-50% שחור). על מנת להוסיף רק את הטקסטורה לתמונה מבלי לשנות את ערכי הבהירות של התמונה או את צבעיה עלינו לבצע מספר התאמות.



מיקום הטקסטורה מעל שכבת התמונה

- א. ליצירת אפקט זה ניעזר בתמונת דף מקומט שהורדנו מאתר שיתוף התמונות www.sxc.hu. באופן כללי ניתן להיעזר בכל תמונה המכילה טקסטורה בדומה לטקסטורה בדוגמא.
- ב. הורד ופתח את תמונת הדף* ופתח תמונה כלשהי לה תוסיף את הטקסטורה**.
- ג. בחר בכלי ההזזה (👉) וגרור את תמונת הדף לתמונת שפתחת.
- ד. הפעל פקודה Free Transform מתפריט Edit והתאם את גודל שכבת הטקסטורה לגודל שכבת התמונה. במידת הצורך הזז את הסמן מחוץ לתיבת השינוי וסובב את הטקסטורה. לאישור השינוי, לחץ על מקש Enter. **שים לב!** תמונת הדף המקופל כללה מסגרת לבנה סביב לדרך- החלטנו להשאיר אותה ולהשתמש בה מאוחר יותר.
- ה. על מנת ששכבת הטקסטורה לא תשפיע על צבעי התמונה בטל את רוויית הצבעים בשכבה באמצעות הפקודה Desaturate (Image⇒Adjustments).

1.



* **הערה:** התמונה הורדה מהכתובת: www.sxc.hu/photo/1347027
לא חייבים להשתמש בתמונה זו או באתר הנ"ל. ניתן להיעזר באתרי שיתוף תמונות שונים. בשדה החיפוש יש להקליד את המילה Old Paper.

** את תמונת הבוקר הורדנו בתשלום מהאתר www.shutterstock.com
לאיתור התמונה באתר הקלד בשדה החיפוש את המספר 54056659

שים לב! יש לקרוא בקפידה את תנאי השימוש בתמונות שבאתרים אלה.

2

קביעת האיזור האפור בטקסטורה

המטרה היא "לצפות" את התמונה בטקסטורה מבלי לשנות את ערכי הבהירות בתמונה. השלבים הבאים יסייעו במשימה.

א. הצג את חלון המידע (Window⇒Info).

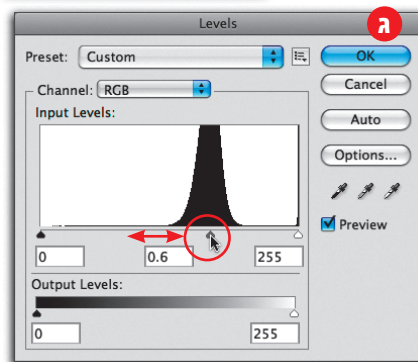
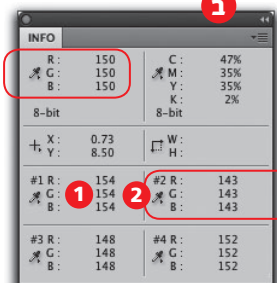
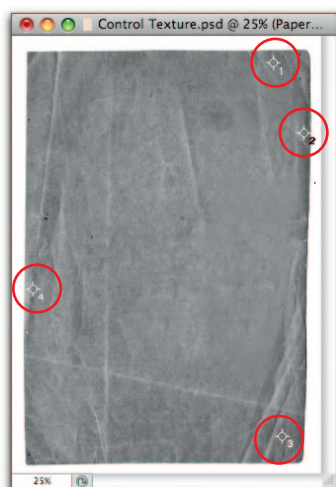
ב. בחר בכלי דוגם הצבע (🖱️) * והעבר אותו מעל התמונה. הבט בחלון המידע וחפש נקודה שערכיה בשלושת הערוצים הכי קרובים ל-128 (1). החזק את מקש Shift ולחץ על איזור בתמונה בעל גוון ביניים (שאינו בהיר או כהה). לחלון המידע תתווסף נקודת דגימה שמספרה 1. המשיך ללחוץ על מקש Shift ולדגום איזורים שערכי הבהירות שלהם קרובים ל-128.

בדוגמה שלפניך האיזור הכי קרוב לערך זה הוא נקודה מספר 2 (2).

ג. על מנת להשיג את הערך המיוחל (128) הפעל פקודה Levels (Image⇒Adjustments) Levels וגורר את מסוון איזורי הביניים (המסוון האמצעי) ימינה או שמאלה תוך כדי שאתה בוחן את ערכי נקודה 2 בחלון המידע- עד שערכי הנקודה יגיעו ל-128 אשר את החלון (OK).

טיפ! ניתן לבצע תהליך זה בדרך קצרה יותר אם כי פחות מדויקת. דלג על סעיפים א' ו-ב'. הצג את חלון ההיסטוגרמה (Window⇒Histogram).

כעת בחלון Levels גורר את מסוון איזורי הביניים ימינה או שמאלה תוך כדי מבט בוחן בהיסטוגרמה- נסה למקם את ה"הר" בהיסטוגרמה במרכז הגרף ואשר את החלון (OK). על עקרון השכבה האפורה קרא גם בעמוד 188 סעיף 3.



* **הערה:** רגע, למה 128?

בשלב הבא נחליף את שיטת השילוב של השכבה לשיטה שילוב ממשפחת הקונטרסט. במשפחה זו אפורים נייטרליים, בעלי ערכי בהירות של 128 נעלמים. ערכים נמוכים יותר פכהים ואילו ערכים גבוהים יותר פכהירים.

* לאחר בחירת הכלי, מומלץ לקבוע את גודל השטח אותו הוא ידגום (Point Sample). ברירת המחדל של כלי זה, קובעת כי הכלי ידגום את צבעו של פיקסל אחד בלבד- זה שעליו ימוקם הסמן בעת הלחיצה. לחב מומלץ לבחור בערך גבוה יותר (3x3 למשל). בצורה זו תימדד הדגימה על ידי חישוב ממוצע (Average) של מספר פיקסלים.

3

שילוב הטקסטורה בתמונה

מאחר ושימרנו את המסגרת הלבנה בטקסטורה נוודא שהתמונה תהיה בגבולות הטקסטורה.

א. הסתר את שכבת הטקסטורה, סמן את שכבת הרקע, בחר בכלי מטה הקסם (🪄) ולחץ על המסגרת הלבנה.**

ב. הפוך את שכבת הרקע לשכבה רגילה.

ג. החזק את מקש alt ולחץ על כפתור המסיכה (🔒).

ד. הצג וסמן את שכבת הטקסטורה והחליף את שיטת השילוב שלה ל-Overlay.

להשגת טקסטורה חזקה יותר החליף את שיטת השילוב של השכבה ל-Vivid Light או הפעל את הפקודה (Image⇒Adjustments) Shadows/Highlights בחלון שנפתח שנה את ערך הכמות (Amount) בצללים (Shadows) ובאיזורים בהירים (Highlights) ל-0 וגורר את מסוון Midtone Contrast ימינה ואשר (OK).

• **שים לב!** חלון הפקודה Shadows/Highlights גדול ומפורט יותר. צילום המסך מקוצר משיקולי עריכה בלבד.
** **הערה:** אם ברשותך פוטושופ בגרסה CS4 או CS5 תוכל לדלג על סעיפים ב' ו-ג'. הצג את חלון המסיכות (Window⇒Masks), החזק את מקש alt ולחץ על כפתור המסיכה מבוססת פיקסלים (🔒).

