

The background features a dark navy blue field with two large, organic, curved shapes in a vibrant red color. These shapes overlap and curve around the central text, creating a dynamic and modern aesthetic.

Photoshop CookBook 3

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

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-סמסונב. 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 מסוים 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 נכתוב 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 בדרישות 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 (RGB או CMYK) 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

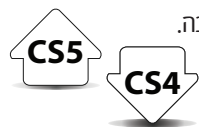
הספר נכתב עבור משתמשי פוטושופ ללא קשר למערכת ההפעלה המותקנת אצלם. בין שתי הגרסאות ניתן למצוא הבדלים מזעריים שאינם באים לידי ביטוי בעבודה השוטפת. ההבדל היחיד שמצאנו לנכון להדגיש הוא שימוש במקשי הקיצור: הפעולות המתבצעות במחשבי מקינטוש בעזרת מקש Cmd, מתבצעות במחשבי פי.סי: בעזרת מקש Ctrl. משתמשי מקינטוש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



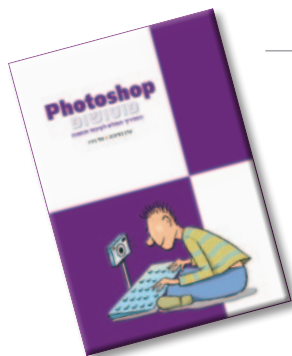
רוב התרגילים שבספר בוצעו בגירסה CS5, מה שלא אומר שלא תוכל לבצע אותם גם בגירסה מוקדמת או מאוחרת יותר של התוכנה. במקרים מיוחדים הוספו בתרגיל הסבר כיצד ניתן לבצע את התהליך גם בגירסה אחרת. בכל מקרה, מומלץ לשים לב לדמויות המיוחדות המציינות את הגירסה ואת התאימות קדימה (חץ כלפי מעלה) או אחורה (חץ כלפי מטה).

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 המצוין 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

3	●	משהו שלא חייבים לקרוא	72	●	שינויי תאורה בתמונה
4	●	רגע לפני שקופצים למים	74	●	העמקת צללים
4	●	כמה הנחיות שחייבים לקרוא	76	●	הקצנת תאורה
6	●	קישורים להעשרת ארגז הכלים	77	●	ויהי חושך (פעם ראשונה)
תזרים עבודה 9					
10	●	תזרים עבודה	79	●	ויהי חושך (פעם שנייה)
יסודות הפוטומונטאז' 29					
30	●	(י)סודות הפוטומונטאז'	81	●	ויהי חושך (פעם שלישית)
32	●	הוספת צל לעצמים	83	●	שינויי תאורה- 1
43	●	שימוש נכון בצל נופל	85	●	שינויי תאורה- 2
45	●	צל נופל לגופים הנדסיים	87	●	שינויי תאורה- 3
46	●	צל נופל לדמות / עצם	89	●	אפקטים בתאורה
48	●	יצירת צל בהתאם לפרספקטיבה	91	●	קן שמש מאוחרת 1
51	●	הוספת צללים לעצם	93	●	קן שמש מאוחרת 2
52	●	צל מוטל על קיר אחורי	95	●	ניצוצות אור
55	●	צל קטן	97	●	התאמת רמת חדות וגרעיניות
57	●	צל לא אחיד	102	●	התאמת טמפרטורת צבע 1
59	●	הוספת צל לעצמים שקופים	104	●	התאמת טמפרטורת צבע 2
62	●	צל מעוות לפי פני השטח 1	108	●	שינויי טמפרטורת צבע יצירתיים
64	●	צל מעוות לפי פני השטח 2	110	●	השוואת צבעים בין תמונות
65	●	צל למכונת	112	●	חיבור אוטומטי בין תמונות
67	●	יצירת צל- סיכום	114	●	יחסי גומלין בין עצם, תאורה וחומר 1
69	●	הוספת תאורה לפנס רחוב	117	●	יחסי גומלין בין עצם, תאורה וחומר 1
			120	●	יחסי גומלין בין עצם, תאורה וחומר 3
			122	●	יצירת השתקפות לעצמים
			126	●	יצירת השתקפות מורכבת

- 129 • | יצירת קומפוזיציה
- 131 • | קומפוזיציה- חוק השלישים
- 133 • | קומפוזיציה- קו האופק
- 134 • | קומפוזיציה- קריאת פרספקטיבה
- 136 • | שילוב דמות במרחב תלת מימדי
- 141 • | מונחי יסוד בפרספקטיבה
- 142 • | שילוב עצם במרחב תלת־מימדי
- 145 • | שילוב עצמים בפרספקטיבה- בסיס
- 149 • | הסתרה
- 150 • | צמצום והפשטה
- 187 • | פתרון בעיית קצוות שיער
- 190 • | צריבת קצוות רכים
- 194 • | צריבה מרקע לא אחיד
- 197 • | צריבה באמצעות ערוצי CMYK/LAB
- 202 • | צריבות מורכבות- סיכום

207 אפקטים

- 208 • | ממטרה אנושית
- 211 • | כרזת סרט כנופיות
- 216 • | כרזת סרט דרמה
- 220 • | כרזת מערבון
- 224 • | כרזת מערבון 2
- 228 • | כרזת מערבון 3
- 231 • | כרזת סרט אימה
- 236 • | כרזת סרט אימה
- 240 • | אפקט שובלי אור
- 244 • | נקודות חשמליות
- 248 • | יצירת פרקטלים
- 253 • | שעשועי ספירוגרף
- 256 • | העמקת פרטים אגרסיבית
- 263 • | אפקט אינפרא אדום

155 צריבה

- 157 • | בחירות מהירות- כלי מטה הקסם
- 159 • | צריבה מבוססת קצה
- 164 • | צריבה בסיסית מבוססת צבע
- 166 • | צריבת עצמים שקופים 1
- 169 • | צריבה מהירה
- 172 • | צריבת עצמים שקופים 1
- 176 • | צריבת עצמים שקופים 2
- 178 • | צריבה מהירה וללא מאמץ
- 183 • | צריבת שיער מתקדמת

מה קרה לפילטרים ולפקודות שנעלמו?

התקנת או שדרגת את פוטושופ וגילית שנעלמו לך פקודות ופילטרים חשובים כגון Extract ו- Contact Sheet ואתה אפילו מתגעגע ל- Pattern Maker. על מנת להשיב את הפילטרים או הפקודות לסקומוס סגור את התוכנה, גלוש לאתר אדובי (www.adobe.com), הקלד בשורת החיפוש את המשפט: "Optional Plug-Ins" ואשר לחילופין ניתן לגלוש לקישורים הבאים. המכללים את ההורדות לכל הגירסאות האחרונות של פוטושופ.

מקינטוש: adobe.com/support/downloads/product.jsp?product=39&platform=Macintosh

לגירסה CS5: adobe.com/support/downloads/detail.jsp?ftpID=4965

פיסי: adobe.com/support/downloads/product.jsp?product=39&platform=Windows

לגירסה CS5: adobe.com/support/downloads/detail.jsp?ftpID=4688

התקן את הקבצים בהתאם להוראות באתר ופתח את התוכנה.

אפקטים

הקדמה

אומנות הפוטומונטאז' עוסקת בהרכבת מספר תצלומים שונים לכדי תמונה אחת. במרבית המקרים המטרה היא ליצור את הרושם שהתמונה היא אמיתית ונלקדה בעדשת המצלמה ללא התערבות כלשהי. המטרה של פרק זה היא לא בהכרח להונות את המתבונן, שכן חלק מהאשליות שיוצגו אינן אפשרויות במציאות. המטרה היא להדגים מספר טכניקות ליצירת פוטומונטאז' ובדרך גם לעזור למשתמש בתוכנה לחשוב בצורה יצירתית, תחילתה של מחשבה יצירתית היא לאו דווקא בתוכנה הגראפית. ראשיתה בחיים האמיתיים שמחוץ לעולם הדיגיטלי. אומנים רבים מחפשים מדי יום את מקור ההשראה ואת הכלים שיעזרו להם להפיק את התוצאות הטובות ביותר. חלקם שואבים השראה מיצירות של אומנים אחרים וחלקם משיגים את מבוקשם באמצעות ביצוע מטלות בצורה שונה מהרגיל או מהמקובל.

הכוח או אותו דחף מסתורי הגורם לאדם ליצור, מושג בדרכים שונות. בפרק זה נלמד כיצד לנצל את הכלים בפוטושופ ליצירת אפקטים מעניינים ואולי אף מעוררי השראה.

- 208 | ממטרה אנושית
- 211 | כרזת סרט כנופיות
- 216 | כרזת סרט דרמה
- 220 | כרזת מערבון
- 224 | כרזת מערבון 2
- 228 | כרזת מערבון 3
- 231 | כרזת סרט אימה
- 236 | כרזת סרט אימה
- 240 | אפקט שובלי אור
- 244 | נקודות חשמליות
- 248 | יצירת פרקטלים
- 253 | שעשועי ספירוגרף
- 256 | העמקת פרטים אגרסיבית
- 263 | אפקט אינפרא אדום

החומרים הדרושים	
תאור כללי	מספר תמונות
רוחב בס"מ	13
גובה בס"מ	20
מודל צבע	RGB
רזולוציה	dpi 300
תכולה	-



הקדמה

יצירת הפוטומונטאז' מורכבת בבסיסה מקטעי תצלומים שונים המשובצים יחד לתמונה אחת. מלאכת ההרכבה איננה פשוטה וכרוכה לעיתים בעבודה דקדקנית המביאה בחשבון לא מעט גורמים. חלק מהיצירות דורשות ידע בסיסי בהכרת התוכנה וחלק נשענות על ניסיון רב וידע מעמיק בבניית התוכנה. כרזה זו היא אחת כזו.

הכנות ראשונות לשילוב בין התמונות

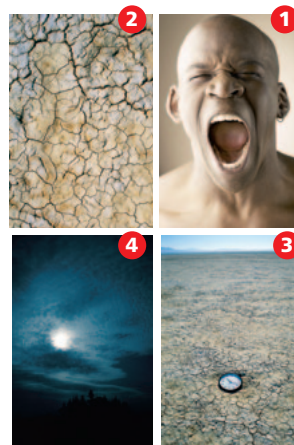
ליצירת כרזה זו השתמשנו במספר תמונות ביניהן דמות צורחת (1), אדמה יבשה וסדוקה מזווית עליונה (2), אדמה דומה מזווית שונה (3) ושמיים ליליים (4). תמונות אלו הורדו בתשלום ממאגרי תמונות שונים. ניתן להשתמש בתמונות דמות ממאגרי תמונות חופשיים לשימוש. על מאגרים אלו קרא בעמ' 6.

א. פתח תמונה של איש צורח (1) והפרד אותו מהרקע בכל דרך שתמצא לנכון (על שיטות מגוונות לצריבת דמויות קרא בעמ' 156-205). שנה את שם השכבה ל-Screamer.

ב. בחר בכלי הציפוף (☞), בחלון אפשרויות הכלי וודא שאפשרות מסלולים (☞) מסומנת וצור מסלולים נפרדים לראש (ללא השיניים) ולצוואר. כבה את תצוגת המסלול האחרון באמצעות החזקת מקש Shift ולחיצה על שם המסלול בחלון המסלולים.

ג. פתח תמונה של אדמה יבשה וסדוקה מזווית עליונה (2), בחר בכלי ההזזה (☞) וגרר אותה לתמונת האיש הצורח.

ד. מקם את שכבת האדמה באופן ששטחה יכסה את כל שטח הדמות הצורחת (במידת הצורך התאם את גודל השכבה בעזרת פקודת Free Transform מתפריט Edit) והכנס את השכבה לגבולות שכבת הדמות באמצעות הפקודה Create Clipping Mask מהתפריט הצדדי בחלון השכבות (או באמצעות קיצור המקלדת Cmd/Ctrl+alt+G). שנה את שם השכבה ל-Cracked Soil.



2.

שילוב הטקסטורה עם תווי הפנים

א. הסר את רוויית הצבעים של שכבת האדמה באמצעות הפקודה

(Image⇒Adjustments) Desaturate.

ב. על מנת לשלב את הטקסטורה הסדוקה עם הפנים החלף את שיטת השילוב של השכבה ל-Overlay. שיטת שילוב זו מבטלת את הגוון האפור (הופכת אותו לשקוף) ומשמרת את האיזורים הבהירים ואת הצללים. אם האפקט נראה חזק מדי, הפחת את אחוז האטימות של השכבה ו/או החלף את שיטת השילוב של השכבה ל-Soft Light.

ג. על מנת לחזק את מרקם הסדקים הפעל פקודה Levels

(Image⇒Adjustments) והוסף קונטרסט באמצעות הזזת מכוון האיזורים הבהירים שמאלה והזזה מתונה יותר של מכוון הצללים ימינה.

אשר את החלון (OK).

ד. זה הזמן להתאים את מיקום הסדקים. בחר בכלי ההזזה (↔) והזז את השכבה למיקום הרצוי.

ה. שכפל את השכבה העליונה (Cmd/Ctrl+J) והסתיר אותה (☐).

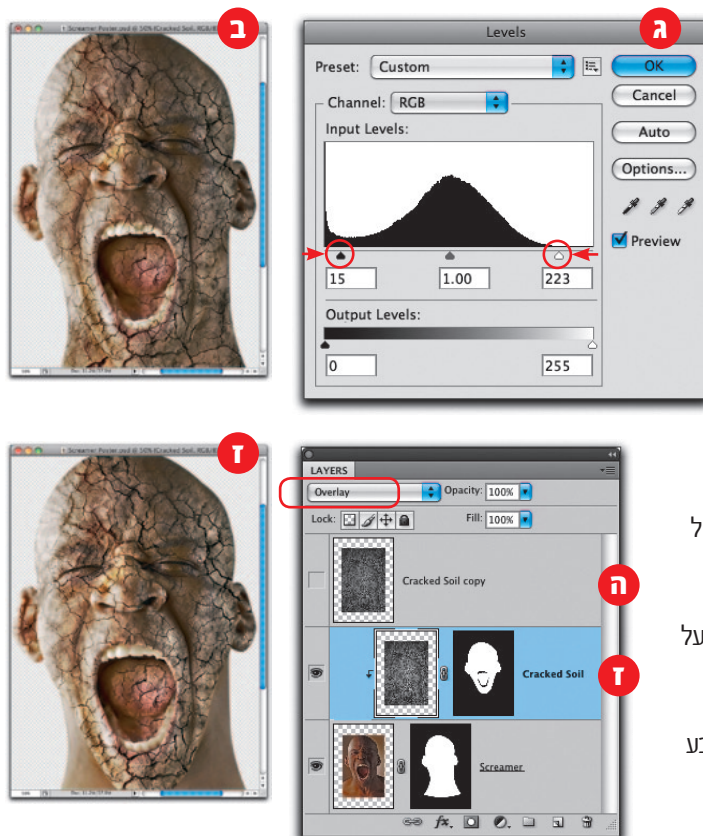
ו. הצג את חלון המסלולים (Window⇒Paths) וצור איזור בחירה ממסלול הראש (ללא השיניים), בעזרת החזקת מקש Cmd/Ctrl ולחיצה על שם המסלול בחלון המסלולים.

ז. הצג את חלון השכבות, סמן את השכבה האמצעית בחלון השכבות, ולחץ על כפתור המסיכה (□).

ח. הוסף שטח למסמך באמצעות פקודה Canvas Size מתפריט Image

ובחלון שנפתח סמן את אפשרות Relative, בשדה הרחב (Width) קבע את הערך 3 ס"מ ובשדה הגובה (Height) 4 ס"מ ואשר את החלון.*

* ערכים אלו מתאימים לדוגמא. קבע את הערכים בהתאם לתמונה שלך.



3.

התאמת הטקסטורה באיזור הצוואר

א. הצג וסמן את השכבה העליונה.

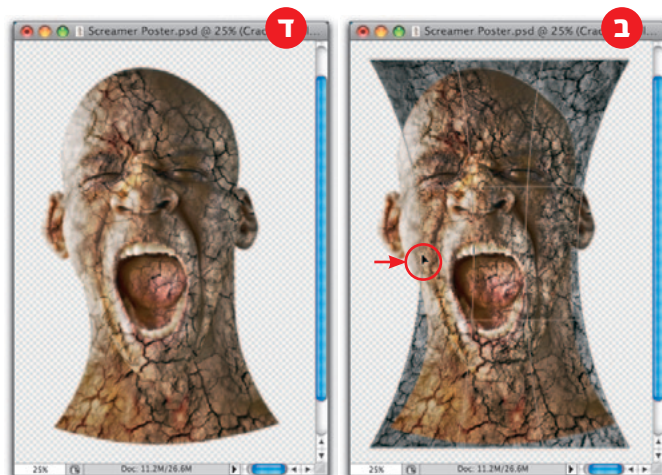
ב. הפעל פקודה Warp (Edit⇒Transform) Warp. המטרה היא "לעטוף" את הצוואר בטקסטורה הסדוקה. באפשרויות הכלי בחר בתפריט Warp

ב-Bulge (↺) והפוך את צורת העיוות באמצעות לחיצה על הכפתור המתאים (↻) בחלון אפשרויות הכלי.

בתפריט Bend קבע ערך שלילי בהתאם לצורת הצוואר ואשר את התיבה בעזרת לחיצה על מקש Enter. **שים לב!** ניתן להתאים את צורת מעטפת העיוות גם באמצעות גרירת הנקודה האמצעית הימנית או השמאלית ימינה ושמאלה. במידה וברצונך לשלוט במעטפת בצורה חופשית, בחר באפשרויות הכלי בתפריט Warp באפשרות Custom וגורר את הנקודות והמנופים בהתאם לעצמך.

ג. כעת הצג את חלון המסלולים (Window⇒Paths) וצור איזור בחירה ממסלול הצוואר.

ד. הצג את חלון השכבות ולחץ על כפתור המסיכה (□).



התאמת הטקסטורה לאף ולאזורים נוספים

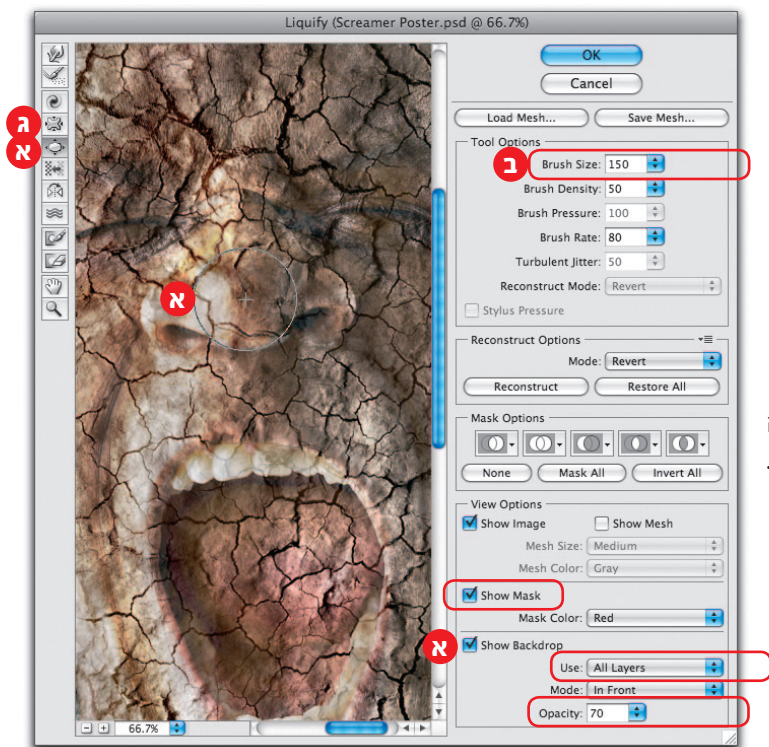
על מנת שהטקסטורה הסדוקה תעטוף את הפנים בצורה אחידה, עלינו להתאים אותה לפני השטח. איזור האף למשל בולט ומנופח ולכן עלינו ל"נפח" ולהתאים את הטקסטורה.

א. סמן את השכבה האמצעית (Cracked Soil) והפעל פילטר Liquify מתפריט Filter*. בתחתית החלון שנפתח סמן את אפשרות Show Backdrop, הצג בתפריט Use את כל השכבות (או רק את השכבה שמתחת) וקבע את אחוז האטימות באופן שניתן יהיה לראות היטב את תווי הפנים ואת הטקסטורה. כעת בחר בכלי ניוף הפיקסלים (⌘), בחר בצידו הימני של החלון בגודל מברשת השווה בערך לשליש עד מחצית מרחב האף ולחץ מספר לחיצות במרכז האף.

ב. כעת ליצירת נפח באיזור השפתיים, הקטן את גודל המברשת לגובה השפה העליונה וצבע עם המברשת במשיכה אחת מסביב לשפתיים.

ג. בחר בכלי כיווץ הפיקסלים (⌘). לחיצה עם הכלי באיזור כלשהו בתמונה "יונקת" את הפיקסלים לכיוון מרכז המברשת. קבע את גודל המברשת בהתאם לגודל העיניים העצומות וצבע את העיניים במריחה אחת. לשיפור התוצאה ניתן להקטין את המברשת ולעבור במשיכות קצרות על קווי מתאר פנים. אשר את החלון (OK).

* **הערה:** להצגת כל הכלים והאפשרויות בגרסה CS6 ומעלה, סמן את אפשרות Advanced Mode בראש החלון (מתחת לכפתור Load Last Mesh).



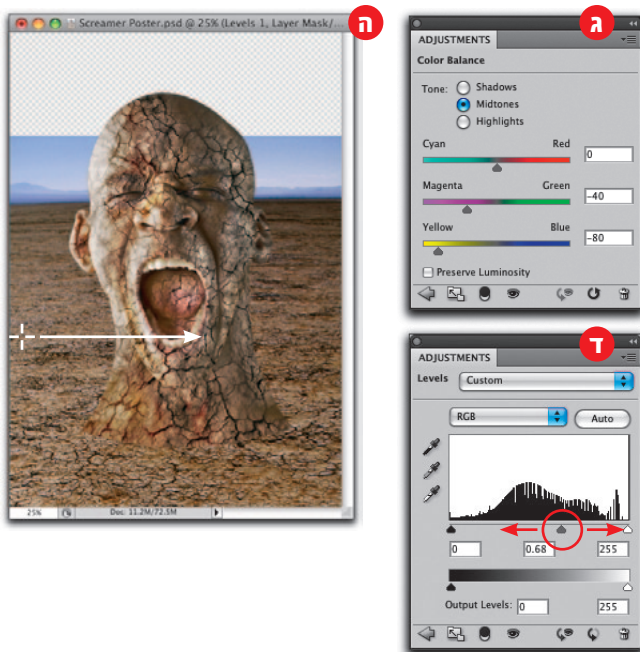
הוספת תמונת רקע והתאמתה לשכבת האיש

א. סמן את שלוש השכבות בחלון השכבות וצור מהן קבוצה (Cmd/Ctrl+G). החלף את שם הקבוצה ל-Screamer.

ב. פתח את תמונת הרקע המכילה רקע מדברי, בחר בכלי ההזזה (⌘) וגורר אותה לתמונה עליה עובד. את השכבה המדברית גרור לתחתית הרשימה בחלון השכבות. מומלץ למקם את קו האופק בקו ישר עם העיניים. על מנת להתאים את צבעי שכבת הרקע לצבעי הדמות הוסף שכבת התאמה מסוג Color Balance, וגורר את המכוונים בהתאם לתמונה (הערכים עשויים להשתנות מתמונה לתמונה).

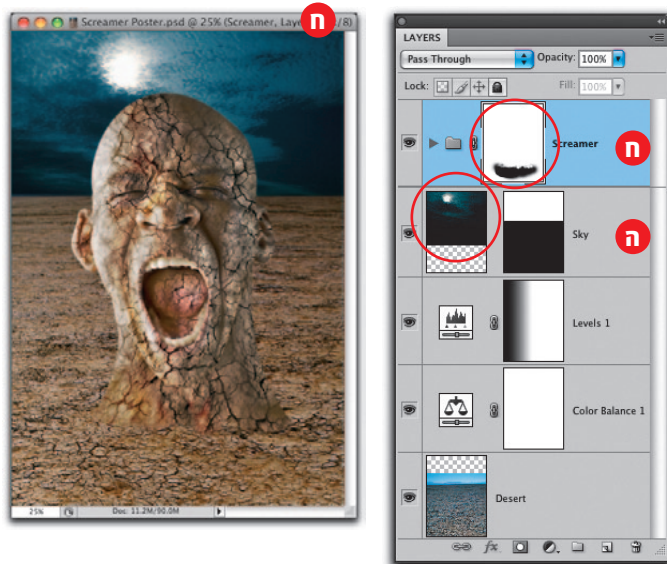
ג. כעת, על מנת להתאים את התאורה בשכבת הרקע לשכבת הדמות, הוסף שכבת התאמה מסוג Levels ובחלון שנפתח הזז את מכוון גוויי הביניים ימינה או שמאלה עד להשגת התאמה בין הדמות לרקע. סגור את החלון והחלף את שיטת השילוב של השכבה ל-Luminosity.

ד. מאחר והתאורה ממוקמת בצידה השמאלי של הדמות, נסתיר את ההכיה בצד זה. סמן את המסכה של שכבת ההתאמה (Levels) בחר בכלי מעבר הצבעים (⌘), באפשרויות הכלי בחר במעבר ישר (⌘) וגורר את הכלי מהקצה השמאלי של המסמך ועד לאמצע פני הדמות.



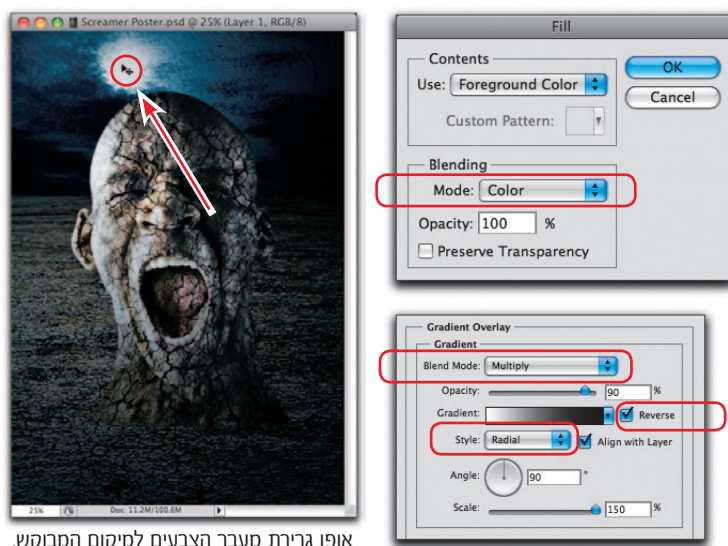
הוספת תמונת שמיים וחיבור הדמות עם הרקע

- א. להשלמת הרקע פתח תמונת שמיים ליליים, בחר את תכולת המסמך (Select⇒All) והעתק לזיכרון (Edit⇒Copy).
- ב. עבור לתמונה עליה אתה עובד, בחר בכלי הבחירה המלבני (☐) וסמן את האיזור מקו האופק ועד הקצה העליון של המסמך.
- ג. רכך מעט את איזור הבחירה (2-6 פיקסלים) באמצעות הפקודה Feather (Select⇒Modify).
- ד. הפעל פקודה Paste Inside (Edit⇒Paste special). בפוטושופ גרסה CS4 ומטה הפעל את הפקודה מתפריט Edit.
- ה. בחר בכלי ההזזה (⇧) והזז את השמיים למיקום המתאים.
- ו. גרור את השכבה מתחת לקבוצה ומעל שכבות ההתאמה בהתאם לדוגמא.
- ז. על מנת ליצור חיבור נאה יותר בין הדמות לרקע, סמן את הקבוצה (Screamer) והוסף לה מסיכה (☐).
- ח. בחר בכלי המכחול (☐) ובמברשת רכה ובצבע שחור, "צבע" (במסיכה) בעדינות את החיבור בין הצוואר לקרקע.



צביעת הכרזה בצבע אחיד

- על מנת להעניק לכרזה מימד דרמטי נוסף לה שכבה בעלת גוון אחיד והכהיה בהתאם לתאורה בתמונה.
- א. ליצירת עותק משוטח של המסמך, סמן בחלון השכבות את הקבוצה (Screamer), החזק את מקש alt והפעל פקודה Merge Visible.
- ב. הסר את רוויית הצבעים מהשכבה באמצעות הפקודה (Image⇒Adjustments) Desaturate.
- ג. החלף את שיטת השילוב של השכבה ל-Overlay.
- ד. בחר בכלי דוגם הצבע ודגום מהשמיים צבע כחול אופייני.
- ה. הפעל פקודה Fill מתפריט Edit (B-49, G-34, R-19 בדוגמא), בחר ב-Use Foreground Color, שנתחם בחר בתפריט Mode בחר ב-Color ואשר את החלון (OK).
- ו. להחשכת מסגרת התמונה לחץ על מקש D והוסף את סגנון השכבה Gradient Overlay (Layer⇒Layer Style), בחלון שנפתח בחר בשיטת שילוב Multiply ובמעבר עגול (Radial), סמן את אפשרות Reverse וקבע את שאר הערכים בהתאם לדוגמא רגע, אל תאשר את החלון עדיין. הזז את הסמן לעבר התמונה וגרור את מעבר הצבעים אלכסונית לכיוון הירח באופן שההכהיה לא תשפיע על איזור מואר זה. עכשיו ניתן לאשר את החלון (OK).
- ז. לסיום הוסף את המלל לכרזה כפי שמתואר בעמ' 235 סעיף ה'.



אופן גרירת מעבר הצבעים למיקום המבוקש.



החומרים הדרושים

תמונת דמות	תאור כללי
13	רוחב בס"מ
20	גובה בס"מ
RGB	מודל צבע
dpi 300	רזולוציה
-	תכולה



הקדמה

חלון ה-Camera Raw מכיל מספר רב של מכוונים ובקורות ומאפשר לבצע מגוון תיקונים והתאמות. בתרגיל הבא נבצל את יכולות החלון לביצוע אפקט והחלתו על תמונות אחרות.



פתיחת התמונה בחלון ה-Camera Raw

המטרה בתרגיל הבא היא ליצור אפקט "מחוספס" ודרמטי.

מרבית השלבים יבוצעו בחלון ה-Camera Raw. פתח תמונת דמות

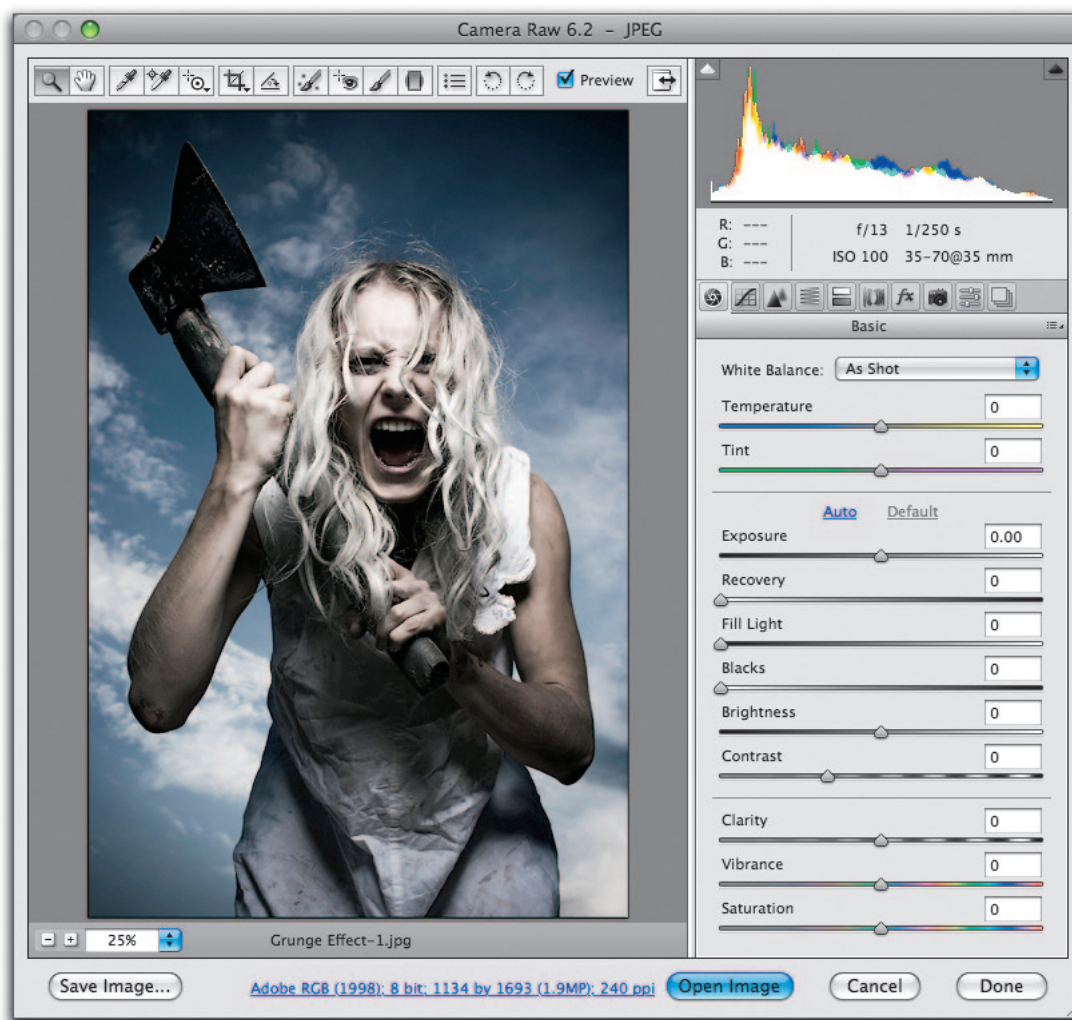
בפורמט Raw (סיומת crw, cr2, nef וכדומה)

אם התמונה בפורמט Tiff או Jpeg הפעל את הפקודה **Open** מתפריט

File (בפי.סי **Open As** מתפריט **File**), בחלון שנפתח סמן את התמונה

שברצונך לפתוח, בתפריט **Format** בחר בפורמט **Camera Raw** ואשר את החלון (הקש **Enter** או לחץ על כפתור **Open**).
הערה: אם ברשותך תוכנת **Adobe Bridge** סמן את התמונה בחלון התוכנה והקש **Cmd/Ctrl+R**.

הערה: תרגיל זה בוצע בפוטושופ גירסה **CS5** אך ניתן לביצוע גם בגרסאות מתקדמות יותר.



יצירת אפקט תחום דינמי רחב מדומה

ליצירת האפקט נניח את מרבית המכוונים לקצה התחום המירבי.

א. מאחר ואפקט זה נועד לכרזת אימה נחשיך מעט את התמונה באמצעות הזזה מתונה של מכוון החשיפה (Exposure) שמאלה. בתמונות אחרות הזז את המכוון בהתאם לאפקט אותו אתה מנסה להשיג (כהה/בהיר).

ב. הזז את מכוון הבהירות הבהירים (Recovery) ימינה עד הסוף (100)*.

ג. הזז את מכוון הבהרת הכהים (Fill Light) ימינה עד הסוף (100).

ד. לחיזוק הצבעים והקונטרסט הזז את מכוון הבהירות הצללים (Blacks) ימינה. גם ערך זה עשוי להשתנות מתמונה לתמונה.

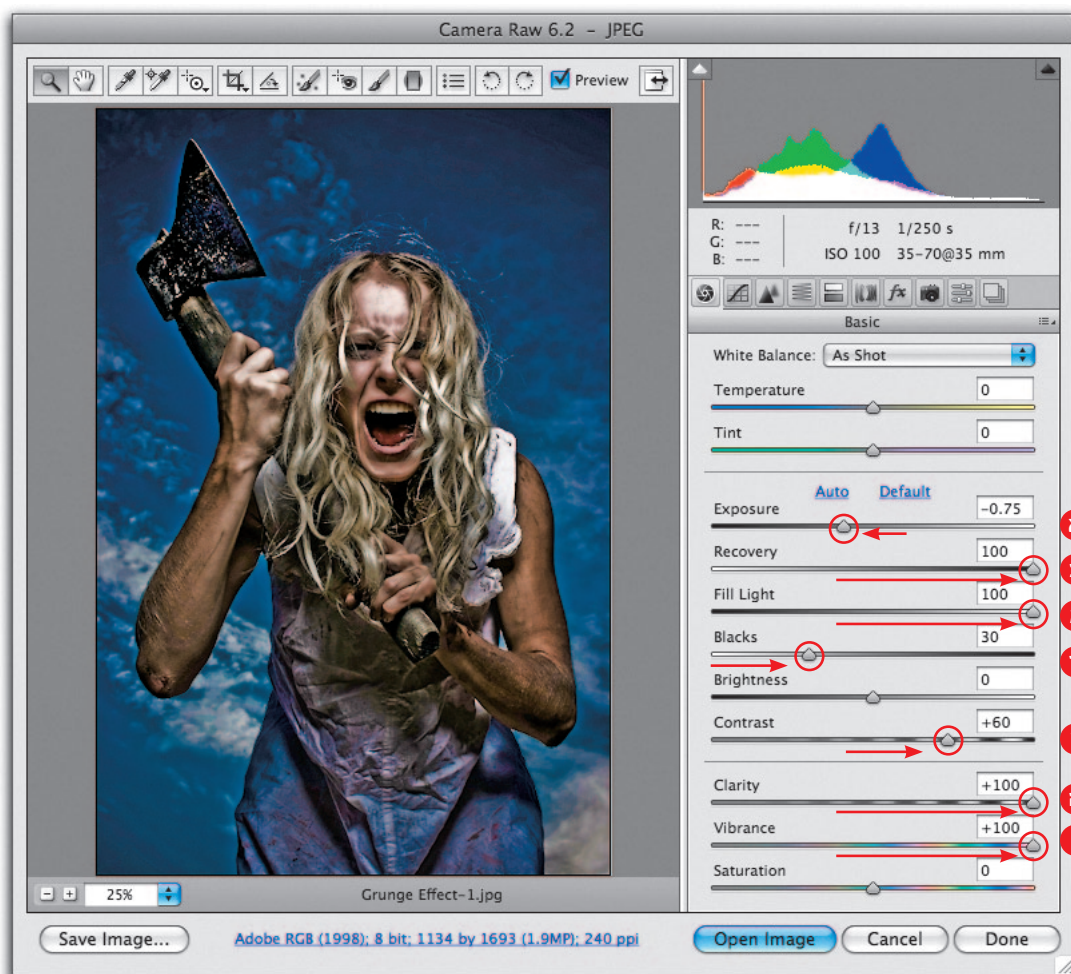
ה. הזז את מכוון הצלילות (Clarity) ימינה עד הסוף (100).

ו. הזז את מכוון חיזוק הצבעים (Vibrance) ימינה עד הסוף (100).

ז. כעת הזז את מכוון הקונטרסט ימינה בהתאם לתמונה.

שים לב! אל תאשר את החלון עדיין!

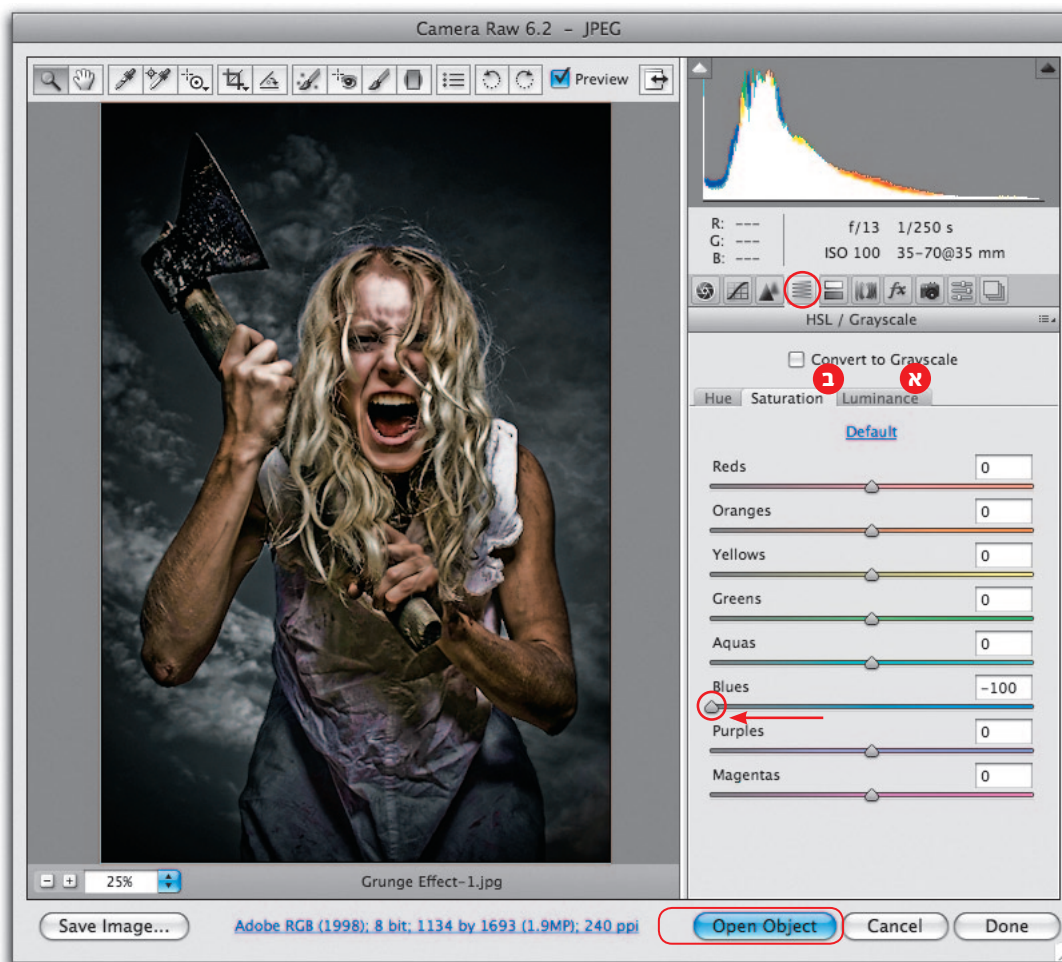
* בפוטושופ גרסה CS6 ומעלה קבע את הערכים הבאים: Exposure: -0.75, Whites: 0, Shadows: +100, Highlights: -100, Contrast: 60, Saturation: 0, Vibrance: +100, Clarity: +100, Blacks: -30



התאמות צבע אחרונות

- א. לחץ על לשונית HSL / Grayscale (📄). בקטגוריה זו ניתן לטפל בגוון (Hue), ברוויה (Saturation), ובבהירות (Luminance) של צבעי יסוד וצבעים נוספים. אנו נשתמש בחלון זה לטיפול בררני בצבעים. לחץ על לשונית Luminance. להכהיית השמיים הזז מכוון הכחולים (Blues) שמאלה עד הסוף (-100).
- ב. לחץ על לשונית Saturation. להבלטת הדמות ולביטול גוני השמיים הזז את מכוון הכחולים (Blues) שמאלה עד הסוף (-100). יתכן שבתמונות אחרות תבחר בחלון זה בצבעים אחרים.

- ג. לסיום לחץ על לשונית תיקוני עדשה (📷). בקטגוריה זו ניתן לתקן עיוותים שמקורם בעדשת המצלמה. אנו נשתמש בחלון זה להכהיית פינות התמונה. בחלון Lens Vignetting הזז את מכוון הכמות (Amount) שמאלה עד הסוף (-100). הזז את מכוון נקודת האמצע (Midpoint) בהתאם לתמונה. בדוגמא זו הערך שנקבע הוא 55.
- שים לב!** שלב זה (ג') עשוי שלא להתאים לכל התמונות*.
- ד. לפתיחת התמונה כשכבת אובייקט חכם החזק את מקש Shift ולחץ על כפתור Open Image (הכפתור יתחלף ל-Open Object).



* מומלץ בשלב זה לשמור את האפקט שיצרנו באמצעות לחיצה על כפתור קביעות שנשמרו (Presets 📄) ולחיצה על כפתור הוספת קביעה (📷) שבתחתית החלון. בחלון שנפתח סמן את הקטגוריות בהן עשית שימוש ואשר את החלון. בעתיד תוכל להחיל את האפקט על תמונות נוספות באמצעות לחיצה על שם האפקט בחלון קביעות שנשמרו (Presets 📄).

הוספת חידוד איזורי להעצמת הדרמה

פתיחת התמונה כשכבת אובייקט חכם מאפשרת גמישות מירבית. לדוגמא: לחיצה כפולה על דמות השכבה בחלון השכבות תפתח את התמונה בחלון ה-Camera Raw ותאפשר עריכה נוספת או מחדש של התמונה. בנוסף, ניתן להפעיל פילטרים על שכבה זו ולשוב ולערוך אותם בכל עת.

להעצמת הדרמה הוסף חידוד איזורי לתמונה באמצעות הפילטר Smart Sharpen (Filter⇒Sharpen). בחלון שנפתח קבע ערך רדיוס גבוה, הזז את מכון הכמות (Amount) בהתאם לאפקט שברצונך להשיג, אשר את החלון (OK).

שים לב! ערכים אלו מתאימים לתמונה זו בלבד. בתמונות אחרות השתמש בערכים שונים אך ביחס דומה.



העצמת הדרמה והוספת המלל

- א. להקצנת האפקט והמתח באוויר צור שכבה חדשה, החזק את מקש alt והפעל פקודה Merge Visible מתפריט Layer (או בחר בקיצור המקלדת: Cmd/Ctrl+alt+Shift+E). פקודה זו יצרה עותק משוטח של התמונה.
- ב. לתמונה קונטרסטית החלף את שיטת השילוב של השכבה ל-Overlay.
- ג. להעצמת האפקט הפעל פילטר Highpass (Filter⇒Other) ובחלון שנפתח קבע ערך גבוה בהתאם לתמונה (בדוגמא שלפניך 72.5).
- ד. כותרת הסרט והקרדיטים בכרזה חשובים לא פחות ליצירת המראה הסופי. בחר בכלי המלל (T) ובחר בפונט המתאים לאופי הסרט (בכרזה זו נבחר הפונט Basketcase שהורד לשימוש חופשי מהאתר www.dafont.com) בגודל 46 פונט (Pt). לחץ עם העכבר באיזור הרצוי והקלד את שם הסרט בצבע אדום ובשלוש שורות בהתאם לדוגמא. בחלון אפשרויות הכלי, קבע את גודל המילים בגוש המלל בהתאם לדוגמא. בדוגמא זו החלטנו להבליט את המילה Hell ולהקטין את המילה From. בצע את השינויים כראות עיניך.
- ה. לקרדיטים בחר בפונט סנסריפי (ללא תגים) כגון Arial Narrow, Universe או Myriad Pro. במידה וכמות המלל גדולה מומלץ להשתמש בגרסאות המוצרות (Narrow או Condensed) של פונטים אלו. את התפקידים (מפיק, עורך וכד') יש להקטין ב-65% בגובה וברוחב בחלון המלל (Window⇒Character). לכתורת הגג (שמות השחקנים בדוגמא) בחר בפונט בהתאם לטעמך האישי (Trajan Pro בדוגמא). סמלים וסמלילים (כגון דולבי דיגיטל) ניתן להוריד מהאתרים: www.brandsoftheworld.com ו-www.ilogo.co.il **שים לב!** סמלים וסמלילים אלו מוגנים בזכויות יוצרים והשימוש בהם לצורך סקיצה בלבד.

