

Рачунарска гимназија

Београд, Кнез Михаилова 6

МАТУРСКИ РАД ИЗ ПРИМЕНЕ РАЧУНАРА

Израда промотивног банера у програму Фотошоп

Ментор:

Војо Шекуларац

Ученик:

Димитрије Крсмановић IV2

Београд, 2020.

Садржај:

Увод	3
1. Примена рачунара – рад са рачунарском графиком	3
1.1 Шта је рачунарска графика?	4
1.2 Примена рачунарске графике	5
2. Обрада дигиталне слике	5
2.1 Растерска графика	6
2.2 Векторска графика	7
2.3 Предности и мане растерске и векторске графике	8
3. Графички програми за обраду дигиталне слике	9
3.1 ГИМП (GNU Image Manipulation Program)	9
3.2 Адоби Фотошоп	10
3.3 Други графички програми за обраду дигиталне слике	13
4. Примена Фотошопа у различитим медијима	13
4.1 Фотошоп и друштвене мреже	14
5. Израда комерцијалног банера за промоцију музичке издавачке куће Metropolis Music – од идеје до реализације	14
6. Закључак	19
Литература	21

Увод

Крај XX и прву половину XXI века обележила је, између осталог, експанзија визуализације информација из разних области. Визуално представљање информација које се односе на пружање различитих услуга или промовисање производа различитих намена, део је маркетиншких стратегија које су данас неизоставни део сваког пословања. Појава друштвених мрежа, пре свега Фејсбука (2004)¹, а потом Тамблера (2007) и Инстаграма (2010) допринела је овој експанзији, и оне су постале основно гласило сваког малог, средњег или великог предузећа, па чак и личне промоције. Може се рећи да оне великим делом и служе за визуално представљање свега што можемо замислити и то кроз фотографије, гифове, анимације, видеа, итд.

Како друштвене мреже „захтевају“ сталну присутност, односно активност и актуелност објава у виду фотографија, анимација, видеа и др. да би наши профили или странице биле посећене и атрактивне потенцијалним купцима и / или сарадницима, морају се пронаћи рачунарски програми у којима би се ефикасно и релативно лако могли креирати различити едитабилни визуални материјали доброг квалитета. Један од рачунарских програма који задовољава ове критеријуме јесте Адоби Фотошоп.

У овом раду бавићу се применом графичког програма Фотошоп у изради промотивних банера („постова“) за друштвене мреже Фејсбук и Инстаграм. Приказаћу на који начин можемо дизајнирати високо квалитетну рекламу и прилагодити је димензијама које су препоручене од стране наведених друштвених мрежа. На крају, свој рад представићу мокаповима који ће илустративно представити изглед дизајна на различитим уређајима.

1. Примена рачунара – рад са рачунарском графиком

Пре него што објасним конкретну примену Фотошопа за израду промотивног банера, требало би да дефинишемо појам „рачунарска графика“. То ће нам помоћи да боље разумемо не само употребну вредност Фотошопа у области дизајна, већ ће нам пружити

¹ <https://www.digitalnimarketing.in.rs/kratka-istorija-drustvenih-mreza/>

шири увид у област рачунарске графике и приказати нам делатности којима се можемо бавити у оквиру ње.

1.1 Шта је рачунарска графика?

Рачунарску графику можемо дефинисати као област рачунарства која служи за креирање и обраду дигиталних визуалних садржаја. Визуални садржаји могу представљати стварне или замишљене објекте. Оно што је на почетку битно напоменути јесте да када говоримо о рачунарској графици, можемо говорити о 2Д² (дводимензионалном) и 3Д³ (тродимензионалном) приказу визуалних садржаја. Рачунарска графика нам на јединствени начин помаже да разумемо физички свет око нас али омогућава и да креирамо виртуелне светове налик нашем или у складу са нашим имагинацијом. Њен константни развој огледа се и у томе што се рачунари и рачунарски програми дизајнирани за њену намену константно усавршавају па је важно, уколико се бавимо рачунарском графиком, да будемо у току са применом нових метода и технологија који су везани за њу.

Рачунарска графика има своје поддисциплине. Неке од најважнијих су:

- а) Моделовање
- б) Рендеровање
- в) Рачунарска анимација
- г) Обрада слике

Моделовање служи за описивање и представљање модела који могу бити апстрактни и физички. Модел се може дефинисати као „упрошћена представа комплексне реалности.“⁴ Да бисмо разумели комплексне моделе, потребна нам је њихова једноставна представа, а моделовање нам управо служи да бисмо ову комплексност савладали. **Рендеровање** је процес креирања дигиталне слике на основу 2Д или 3Д

² 2Д рачунарску графику или дводимензионалну рачунарску графику можемо дефинисати као приказ слике на рачунару који је представљен у две димензије. Пример 2Д графике је дигитална слика.

³ 3Д рачунарска графика или тродимензионална рачунарска графика може се дефинисати као појам који означава различите методе стварања и приказивања тродимензионалних објеката помоћу рачунарске графике. Пример 3Д графике се може наћи у моделовању.

⁴ <http://www.vps.ns.ac.rs/Materijal/mat22111.pdf> стр. 4;

модела. **Рачунарска анимација** је креирање „покретних“ слика уз помоћ рачунара. Наиме, када правимо анимацију ми заправо брзо приказујемо креиране слике и на тај начин се ствара илузија кретања објеката који се на тим сликама налазе. Рачунарска анимација најчешће подразумева 2Д или 3Д технику. **Обрада слике** представља реконструкцију дводимензионалних или тродимензионалних објеката на основу њихових слика. За обраду слике, односно мењања одређених детаља на њој, користе се посебни графички програми који могу бити растерски и векторски.

У даљем раду посебно ћу говорити о обради слике, разлици између растерске и векторске графике као и програмима који се најчешће користе за обраду слика.

1.2 Примена рачунарске графике

Рачунарска графика има широку примену у индустрији, науци, архитектури, медицини, инжењерингу и дизајну. Према типу димензионалности и врсти слике, рачунарска графика користи се за 2Д цртеж, 2Д слика у нијансама сиве као и пуном колору, за 3Д мрежни модел, 3Д колор слика са сенкама и другим ефектима.⁵

Дизајн веб странице, интерфејса оперативних система и софтвера за, на пример, различите врсте видео игара, али и конструисање других типова виртуелне реалности није могућ без рачунарске графике. Она је неопходна за израду цртежа у науци и технологији јер визуално представља на једноставнији начин податке који су по природи веома комплексни. Такође, има примену у штампаном и електронском издаваштву, научним и симулацијама у забавне сврхе, картографији, индустријском дизајну, итд. Велику примену у филмској индустрији рачунарска графика је добила са појавом 3Д филмова.

2. Обрада дигиталне слике

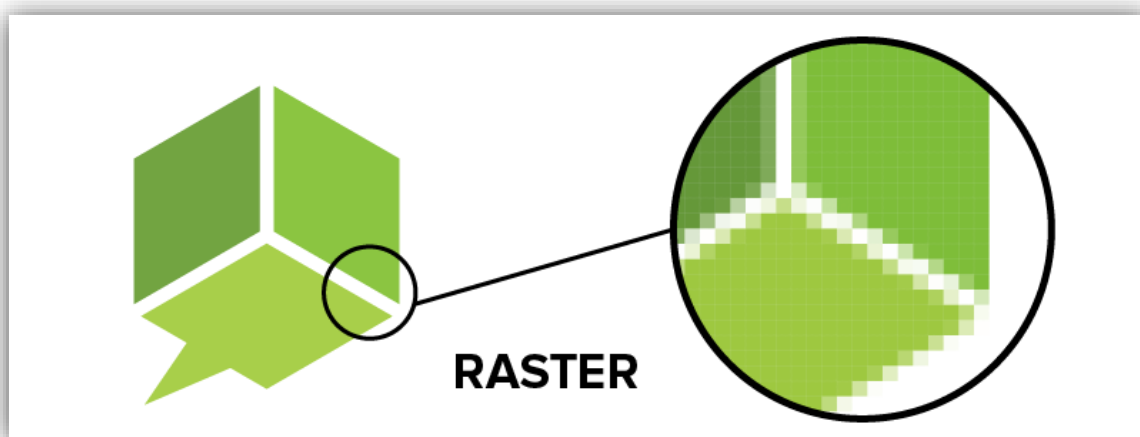
Слику, у рачунарском смислу, можемо дефинисати као продукт неког графичког производа који се представља у облику битмапе у рачунару. Слику уносимо у рачунар на неколико начина: скенирањем, преношењем из дигиталног фотоапарата али и

⁵ <http://poincare.matf.bg.ac.rs/~janicic/courses/rg.pdf>

креирајући је у неком од програма за обраду слика. Основни елемент код растерског начина представљања слика је пиксел.

2.1 Растерска графика

Растерска графика или битмапа означава податак који представља правоугаону мрежу пиксела или обојених тачака на излазном уређају какав је, на пример, монитор или папир. Пиксели се још називају и растерске тачкице јер су распоређени у матрици која се назива растер. Пиксели су меморисани у хард диску као растерска слика или растерска мапа. Сваки пиксел може приказати само једну боју и нијансу.⁶ Постоје два стандардна модела боја – RGB (*red, green, blue*) и овим моделом дефинише се боја пиксела на екрану. Други модел је CMYK (*cyan, magenta, yellow, black*) и њиме је дефинисан штампани отисак. Дигиталној слици коју обрађујемо у неком од графичких програма одговара RGB колорни модел.



На квалитет растерске слике утиче **дубина боје** слике као и **резолюција**. Под дужином боје слике подразумева се то да се боја сваког пиксела представља низом бита. Више бита података по пикселу представља већу дужину боја, односно већи број расположивих боја и прецизније представљање боја на дигиталним сликама. Овде важи правило: „Што више, то боље“, односно, што је већа дужина боје слике то је слика квалитетнија. **Резолюција** представља „тачно дефинисану густину пиксела или тачака на

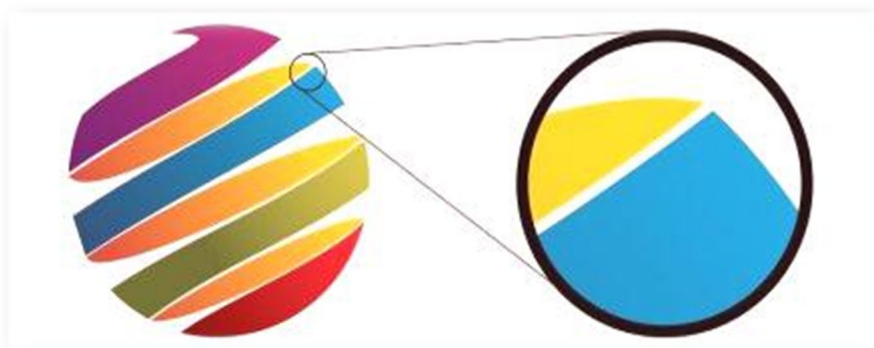
⁶ <http://www.smilecode.org/razlika-izmedu-vektorske-i-rasterske-grafike/>

тачно дефинисаној површини, тј. густину растера.“⁷ Као што разликујемо два колорна модела у зависности од тога да ли говоримо о слици представљеној на екрану или папиру, тако имамо и две врсте резолуције: PPI (*pixels per inch*) која је екранска резолуција и DPI (*dots per inch*) која представља резолуцију штампаног отиска. Дигитална слика најчешће има резолуцију од 72 до 150 PPI. Резолуција слике која се штампа креће се од 150 до 300 PPI.

Фотографија је један од најзаступљенијих типова растерске графике, а програм који се најчешће користи за обраду фотографије је Адоби Фотошоп. Најпознатији растерски формати су jpg/jpeg, RAW, tiff, png, gif, bmp и psd.

2.2 Векторска графика

Векторска графика базира се на геометријским принципима, то јест, векторима. Вектор је дефинисан почетном и завршном тачком, смером и дужином. Уколико је закривљен, он поседује и додатне тачке којима се дефинишу углови и лук. Векторима исцртавамо геометријске облике попут круга, квадрата, троугла али и неправилне облике и то помоћу тачака, правих и кривих линија. Векторска графика се, за разлику од растерске, не базира на пикселима па немамо ограничење у повећавању нацртаног објекта (неће изгубити на квалитету). Објекат можемо повећавати или смањивати у бесконачност, а он неће изгубити на свом квалитету. Ово је разлог зашто, на пример, лого правимо помоћу векторске графике јер њега умањујемо када правимо меморандум или га увећавамо много пута када желимо да дизајнирамо билборд.



⁷ <https://www.slideshare.net/dmaricperunicic/ss-117553128>

Програми који се највише користе за векторску графику су Адоби Илустратор (Adobe Illustrator) и Корелдро (CorelDRAW), а најпознатији типови су логои и фонтови.⁸ Векторски фајлови који се најчешће користе су ai, eps, pdf, cdr, cmx. Данас, готово сви рачунарски графички прикази имају могућност да преводе векторску слику у растерски формат.

2.3 Предности и мане растерске и векторске графике

Након што смо направили основно разликовање између растерске и векторске графике, споменућемо предности и мане за сваку од њих.

Предности растерске графике одликују се у томе што она поседује много више детаља у односу на векторску. То омогућава већ споменути DPI који означава број пиксела тј. тачака по квадратном инчу. Што је DPI већи, то имамо детаљније информације о боји, односно имамо више детаља у растерској графици. Такође, прецизност измене је још једна предност растерске графике. Измене можемо правити и на нивоу пиксела што значи да можемо мењати сваку информацију о боји која је у њему садржана.

Мане растерске графике су те што је не можемо увеличавати у бесконачност јер долази до замућености односно пикселизације и тиме се губи њен квалитет. Ово се дешава јер приликом увећавања, рачунар мора надоместити празнине додавањем нових пиксела који никада не могу бити баш тачне нијансе боја које има првобитна (неувећана) графика. Такође, величина фајла у којима се растерска графика чува могу бити велики јер чувају велики број информација сваког појединачног пиксела.

Предности векторске графике огледају се у томе што постоји могућност бесконачног увећавања без губитка квалитета. Такође, величина векторског фајла је мања од растерског пошто садржи мање информација. То омогућава и бржу обраду. На крају, предност векторске графике у односу на растерску огледа се и у томе што можемо увек мењати сваки облик посебно, а да притом не утичемо на друге, док се код растерских формата може десити да сви елементи буду „слепљени“ у један слој па ову могућност немамо.

⁸ <http://www.smilecode.org/razlika-izmedu-vektorske-i-rasterske-grafike/>

Један од недостатака векторске графике је тај што немамо могућност детаљне обојености и нијанси. Ово је врло битно за комплексне графике којима је потребно нијансирање и сенчење. Такође, векторске графике не могу имати комплексније ефекте попут блуровања јер се састоје од тачака, линија и кривих.

3. Графички програми за обраду дигиталне слике

У складу са развојем рачунарске технологије, данас постоји велики број графичких програма који служе за обраду слике односно растерске графике. Већина од њих се константно надограђује у складу са потребама корисника али и ради превазилажења мана које су уочене током рада у њима. Неки од њих су једноставнијег, а неки пак комплекснијег типа и омогућавају већу фотоманипулацију. Који од њих ћемо користити зависи од наше техничке потребе приликом обраде слике али и од тога да ли желимо да користимо неки од програма који су доступни бесплатно или неки који морамо платити да бисмо га користили.

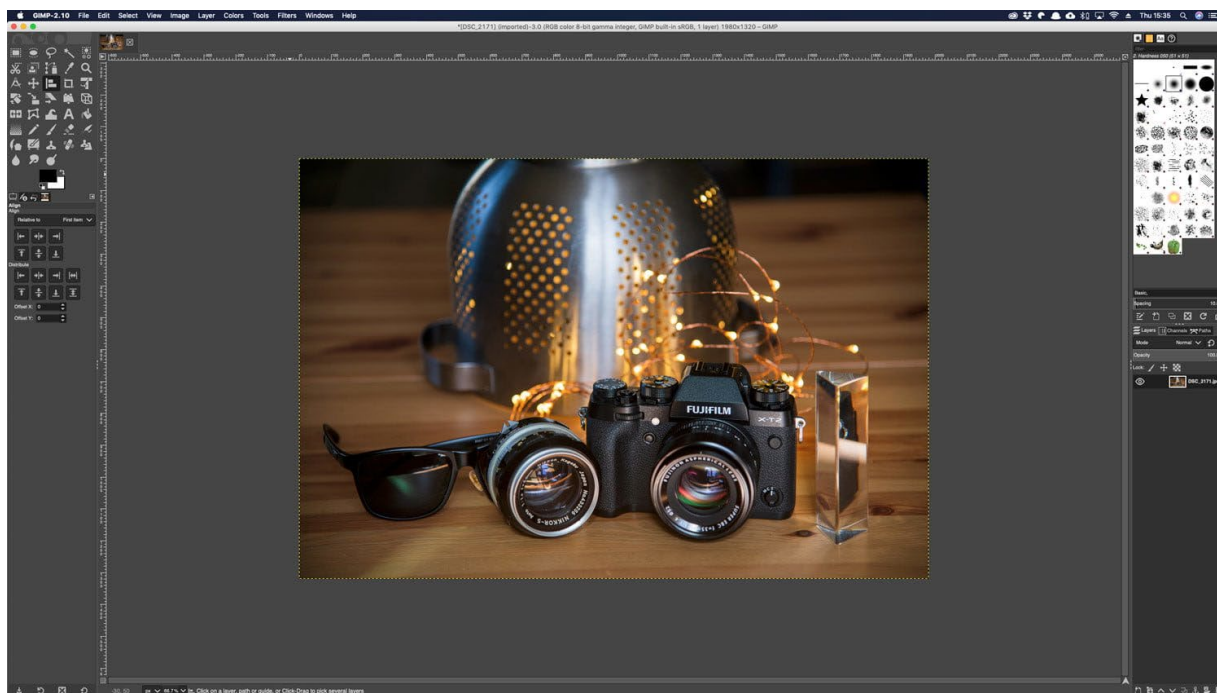
Један од водећих бесплатних графичких програма за обраду дигиталне слике је ГИМП (GIMP), док се професионални дизајнери и фотографи врло често одлучују да уложе новац у један од најпопуларнијих програма, а то је Адоби Фотошоп.

3.1 ГИМП (GNU Image Manipulation Program)

ГИМП је један од водећих бесплатних програма за обраду растерске графике, па тако и дигиталне слике који се базира на обради пиксела. Често се овај програм сматра добром заменом за Фотошоп јер и у њему можемо обрађивати слике, правити фотомонтаже, анимације али се може користити и за веб дизајн. Такође, поседује подршку и за векторску графику. Овај програм је отвореног кода што значи да постоји могућност и прилагођавања кода, а доступан је за Линукс, Мас OS и Windows оперативне системе. Уколико бисмо упоређивали ГИМП и Фотошоп, могли бисмо рећи да су предности првог програма то што је бесплатан, садржи много истих алата као и Фотошоп, има едитабилни код и малу датотеку за преузимање. Међутим, постоје и извесне



мане у односу на Фотошоп. Недостаје му професионални интерфејс Фотошопа, ажурирање није често, недостају му неке напредне алатке које Фотошоп има.⁹



3.2 Адоби Фотошоп

Може се слободно рећи да је Адоби Фотошоп најпопуларнији рачунарски програм за обраду растерске графике. Разлози за то су вишеструки. Његове перформансе и велике могућности за уређивање слика, као и усаглашени интерфејс омогућавају нам да релативно лако добијемо сјајан квалитет слике. Иако су Фотошоп развили Томас и Џон Кнол још 1987. године, његова прва верзија (*Photoshop 1.0*) објављена је за тржиште 19. фебруара 1990. године. Током тридесет година постојања, овај програм се развијао и доживео 21. верзију.

Радно окружење Фотошопа садржи меније, линије алатки и панеле који нам омогућавају брз приступ алаткама али и опцијама помоћу којих можемо да уређујемо

⁹ <https://www.digitaltrends.com/photography/gimp-vs-photoshop/>

слику и да јој додајемо и друге елементе. Као што можемо радити са битмапираним сликама у Фотошопу, тако исто можемо радити и са векторским графичким објектима.¹⁰ Овај програм доступан је за Линукс, Mac OS, и Windows оперативне системе. Као што можемо вршити обраду слика, исто тако нам Фотошоп омогућава да цртамо, креирамо илустрације, правимо анимације и веб дизајн.



Када је реч о слици, Фотошоп садржи велики број алатки и команди које нам омогућавају да побољшамо квалитет слике. Сliku можемо уредити како за веб тако и за штампу. Можемо је ретуширати, променити њену величину.

Фотошоп садржи неколико алатки за **селектовање** која је битна функција за обраду слике. *Marquee Tool* је најједноставнија алатка за селекцију, а поред ње постоје и *Lasso Tool*, *Polygonal Lasso Tool*, *Magnetic Lasso Tool*, *Quick Selection Tool*, *Magic Wand Tool*. За селекцију можемо користити и напредније опције - *Color Range*, *Focus Area*, *Subject*. У одређеним случајевима, ове опције нам могу уштедети много времена приликом селектовања одређеног објекта на слици или одређене боје.

Опсецање и исправљање слике је такође могуће урадити у Фотошопу. Алатком *Crop* можемо опсећи, изменити размеру фотографије. Алатка *Trim* служи да одбацимо граничну површину око ивице слике која се заснива на транспарентности или боји на ивицама слике. Уколико желимо да **заменимо боју** на слици, можемо одабрати алатку *Color Replacement Tool*. Можемо мењати и **засићеност боје**, односно да подесимо њену јачину и чистоћу и за то можемо користити алатке попут *Sponge Tool*, *Burn Tool*, *Dodge Tool*. Уколико желимо да **променимо или поправимо** неке делове на слици, можемо користити алатке попут *Clone Stamp* која користи пикселе са једне површине слике и преноси их на други део слике. *Spot Healing Tool* је, такође, врло корисна алатка за обраду слике. Она уклања мрље и друге непожељне делове на слици малих површина.

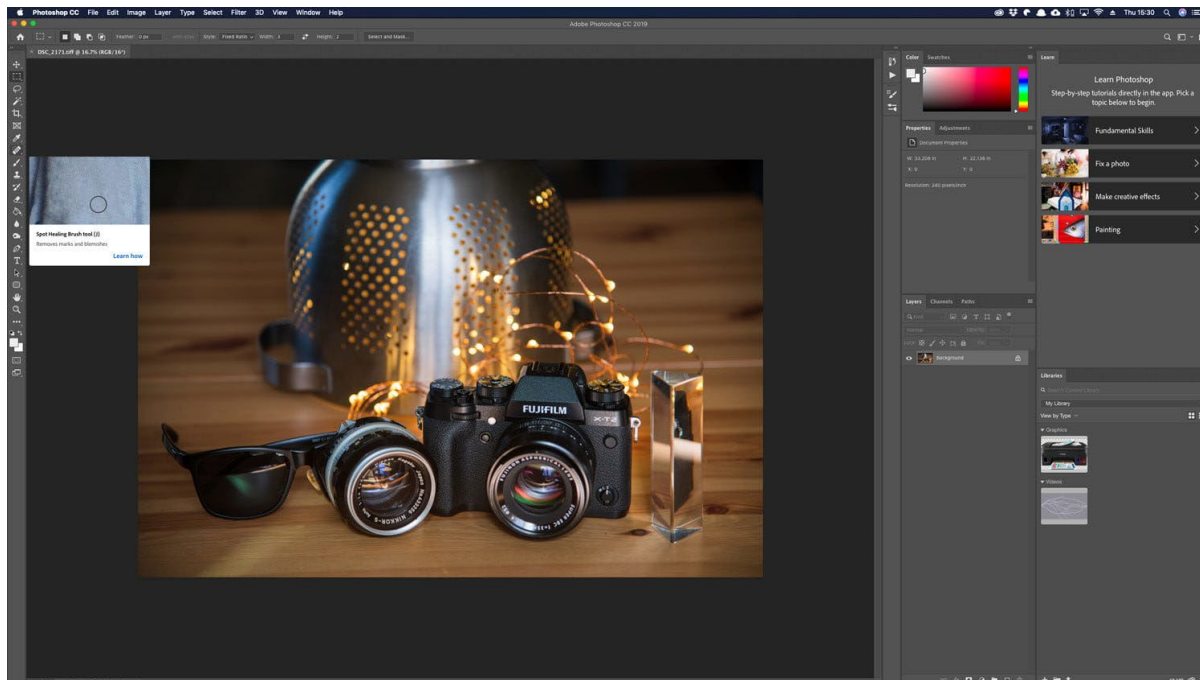
Фотошоп је програм који омогућава рад са **слојевима** (*layers*). Било која датотека фотошопа мора садржати макар један слој. Рад са слојевима замишљамо као постављање

¹⁰ Adobe Photoshop CS6 – Уџбоника и књизи, званични уџбоник који су написали експерти фирме Adobe Systems, Београд, PortaLibris, 2012; стр. 10;

издвојених делова при цртању на провидним фолијама. Сваки слој подложен је измени, може мењати место, бити тренутно невидљив/видљив, може се копирати и бити обрисан. Када направимо неку од ових опција на једном слоју, не утичемо на друге слојеве које имамо.¹¹ Такође, на сваки слој можемо применити неки стил у виду различитих ефеката. **Манипулација бојама** је веома развијена у Фотошопу. Можемо боју изменити, утицати на њен интензитет, дубину. За то нам могу помоћи команде попут *Brightness/Contrast*, *Levels*, *Curves*, *Hue/Saturation*, *Vibrance*, *Exposure*, *Color Balance* и друге.

Постоји још много опција које Фотошоп поседује, а могу бити од велике користи када обрађујемо дигиталну слику. Можемо направити корекцију црвених очију, смањити шум на слици, исправити дисторзију слике, додати ефекте замућености (блуровати целу слику или један њен део), и друго.

Поред слојева, у Фотошопу важно место заузимају и **маске**. Маске користимо уколико желимо да изолујемо и обрадимо неки део на слици. Изоловани део маске може да се мења док остала површина слике остаје каква јесте и не подлеже изменама.



Наравно, Фотошоп нам допушта рад са текстом као и креирање векторских графичких

¹¹ Исто, стр. 92;

објекта као што су геометријски облици, цртање правих и кривих линија путем алатке *Pen*.

3.3 Други графички програми за обраду дигиталне слике

Поред наведених графичких програма, постоје и други програми за уређивање растерских слика који у мањој или већој мери могу бити адекватна замена за ГИМП и Фотошоп. Један од њих је ***Paint. NET***. Он је адаптиран за Windows оперативни систем. Богат је разноврсним алаткама за уређивање слика, специјалним ефектима и радом са слојевима. Првобитно је замишљен као бесплатна замена за софтвер *Microsoft Paint*.¹² Овај програм се сматра једним од бољих бесплатних алтернатива другим скупљим програмима за уређивање слика.

PhotoScape је такође бесплатан програм који се може користити за обраду растерске слике. Његов једноставан кориснички интерфејс омогућава корисницима лаку употребу. Овај програм омогућава нам да побољшамо изглед фотографије, извршимо корекцију боја и тонова, променимо величину, додамо специјалне ефекте, а садржи и алатке за исецање, уређивање светлости и изоштравање фотографије. Садржи и GIF аниматор као и многе друге функције.

Corel Photo-Paint је растерски графички програм који је настао 1992. године. Прилагођен је за Windows оперативни систем и сматра се највећим конкурентом програма Адоби Фотошоп. Као и Фотошоп, и он подржава уређивање слика у више слојева који се овде називају објекти. Садржи све неопходне и напредне алате за квалитетну обраду растерске графике, а подржава и векторске формате.

4. Примена Фотошопа у различитим медијима

Употребна вредност Фотошопа је данас велика и широко распрострањена. Користе га фотографи ради естетског побољшања њихових фотографија. Користе га веб дизајнери да би креирали интернет странице. Графички дизајнери употребљавају Фотошоп да би креирали различиту врсту како штампаног тако и материјала за веб. Фотошоп се користи

¹² <https://www.getpaint.net/>

и за креирање и обраду 3Д објеката. Због великих могућности које овај програм пружа, он има примену у многим индустријама, а највише у забавној, модној, уметничкој, итд.

Медији који имају потребу за дигиталним (комерцијалним, уметничким, модним ...) сликама и рекламама врло често за то користе Фотошоп. Овај програм има употребну вредност у штампаним медијима попут дневних новина, недељника, магазина, али и у онлајн медијима као што су разни блогови и портали, телевизија и друштвене мреже.

4.1 Фотошоп и друштвене мреже

Друштвене мреже попут Фејсбука и Инстаграма данас су постале једне од водећих медија сваког бренда које омогућавају да се бренд развија, постаје популарнији и привуче потенцијалне кориснике или купце широм света. Значај и утицај друштвених мрежа је данас велики и зато је неопходно да се константно ради на њиховој промоцији. Сам начин функционисања Фејсбук профила и Инстаграм налога једног бренда захтева да, уколико желимо да радимо на њиховој промоцији, морамо да креирамо различити информативни и забавни садржај који ће привући посетиоце. Данас је тај садржај све више визуализован и представљен кроз различити тип комерцијалних огласа, банера, анимација, видеа.

У складу са тим, мој задатак је да, креирањем промотивног банера у Фотошопу за друштвене мреже Фејсбук и Инстаграм, визуално представим делатност којом се бави музичка издавачка кућа Metropolis Music и тиме допринесем подизању свести о овом бренду широј публици.

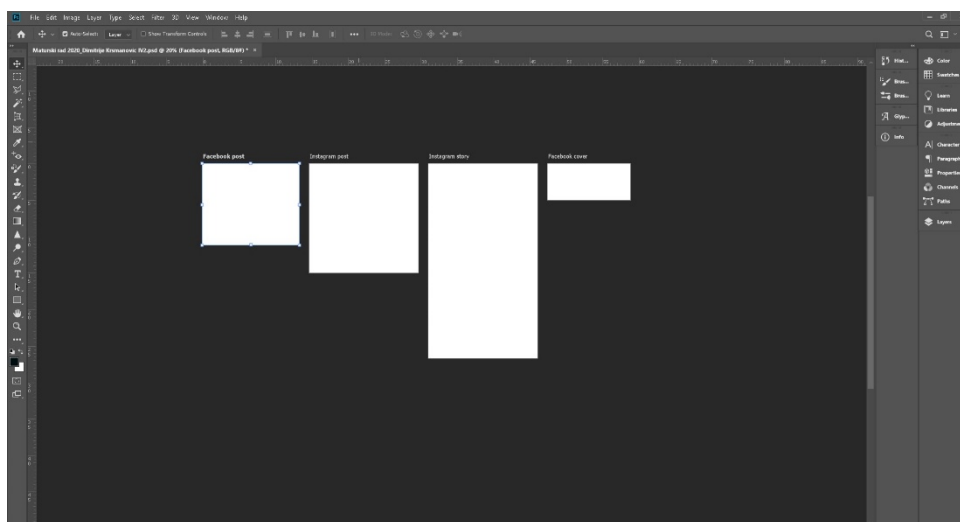
5. Израда комерцијалног банера за промоцију музичке издавачке куће Metropolis Music – од идеје до реализације

У складу са горе наведеним циљем, моја идеја за израду овог банера јесте да представим младу, веселу особу која ужива у слушању музике. Изабрао сам следећу фотографију (*Слика а*):



Слика а

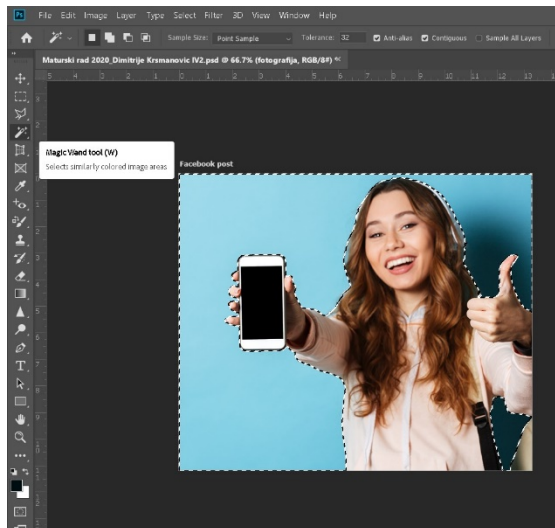
Пошто је идеја да направим банере у Фотошопу за друштвене мреже, прво сам одредио димензију банера у складу са препорученим димензијама ових мрежа. У новом документу, путем алатке *Artboard* направио сам четири површине за рад (Слика б), различитих димензија и имена који се сви налазе у једном фајлу. Димензије површина су редом: 960x806px (*Facebook post*), 1080x1080px (*Instagram post*), 1080x1920px (*Instagram story*) и 819x360 px (*Facebook cover*).



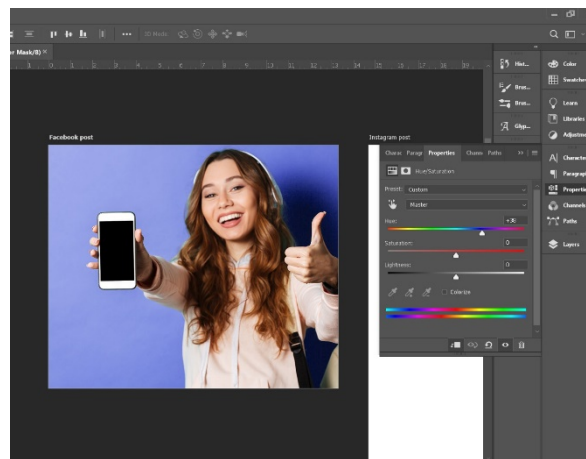
Слика б

Рад сам започео на првом артборду, прилагођавајући димензију одабране фотографије њему, кадрирајући је тако да истакнем најважније елементе. Након тога,

путем алатке *Magic Wand Tool* селектовао сам позадину фотографије (Слика в) у циљу измене боје и како бих је учинио јачом и тамнијом. То сам урадио примењујући на селектовани део ефекат *Hue/Saturation* (Слика г) у чијем панелу сам унео вредности како бих добио жељену боју позадине.



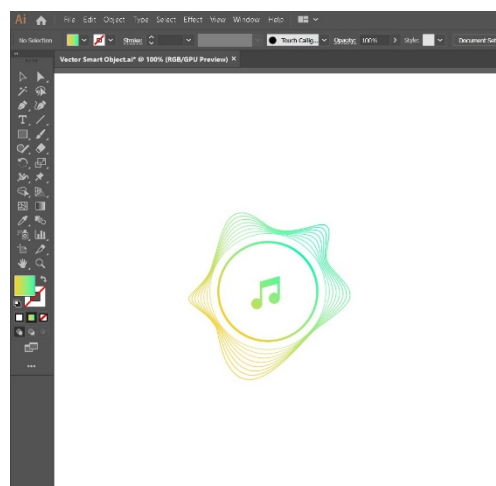
Слика в



Слика г

Обзиром на то да је екран мобилног телефона у првом плану, сматрао сам да је добра идеја да креирам екран који би приказивао одређену платформу или плејер за слушање музике како бих појачао повезаност банера са индустријом којом се бави фирма Metropolis Music.

Прво сам дефинисао поље на којем ћу вршити измене. Селектовао сам екран мобилног телефона путем алатке *Magic Wand* и на селектовану површину применио градијент који би се уклапао са новом позадином банера. Након тога, унео сам елементе како бих креирао изглед екрана. Елементи се углавном састоје из једноставних геометријских облика који представљају плејер, дугме за учитавање и поставио сам у центру векторски објекат који представља еквилајзер (Слика д).

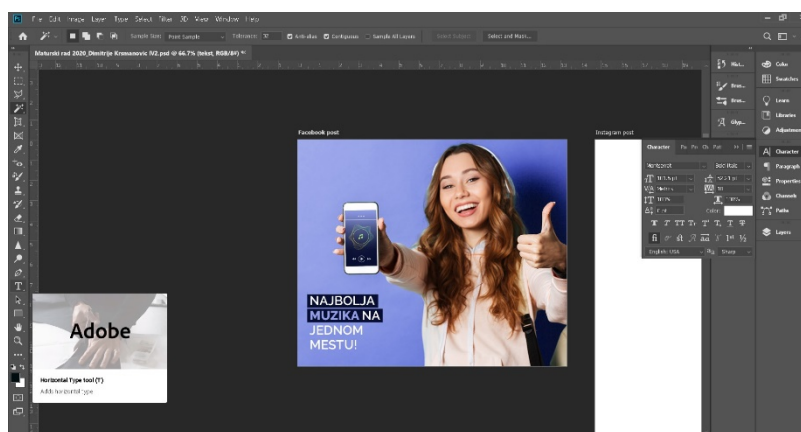


Слика д

Превукао сам објекат из Адоби Илустратора у Фотошоп без губитка квалитета, обзиром да су ова два програма компатибилна и применио на њега ефекат *Outer Glow* како бих добио ефекат исијавања екрана.

Још један елемент банера који сам креирао јесте текст. Трудио сам се да са што мање текста кажем што више и то из два разлога. Први је техничке природе јер Фејсбук и Инстаграм имају правило да само 20% једне рекламе може бити текстуални, а други разлог је маркетиншки јер мали број људи жели да издвоји време читајући на друштвеним мрежама дужи текст и зато треба што брже ухватити њихову пажњу.

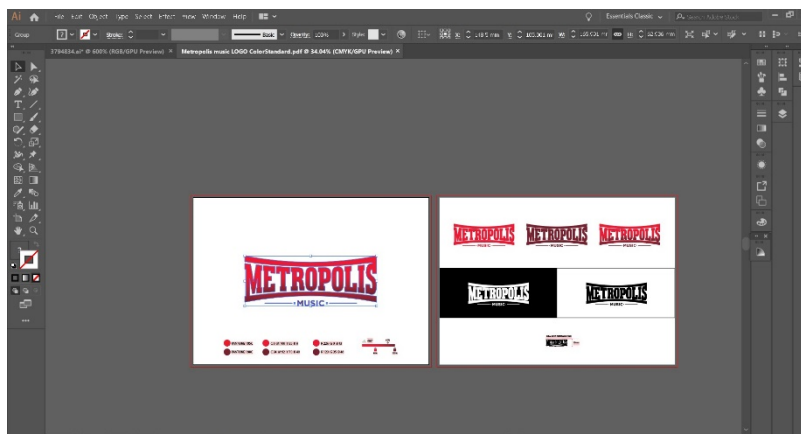
У панелу сам одабрао алатку *Horizontal Type Tool* и, ради естетски складнијег изгледа, искуцао сам текст: „Најбоља музика на једном месту!“ у четири реда. У панелу *Character* који садржи опције за текст подесио сам жељени фонт, величину фонта, размак између редова, као и размак између слова и боју фонта. Посебно сам селектовао дуплим кликом левог тастера миша реч „музика“ и, као најважнију, истакао је другом бојом и другим стилем истог фонта (*Слика ђ*). Визуални ефекат текста појачан је исцртаним једнаким правоугаоницима (*Rectangle Tool*) испод сваког реда текста.



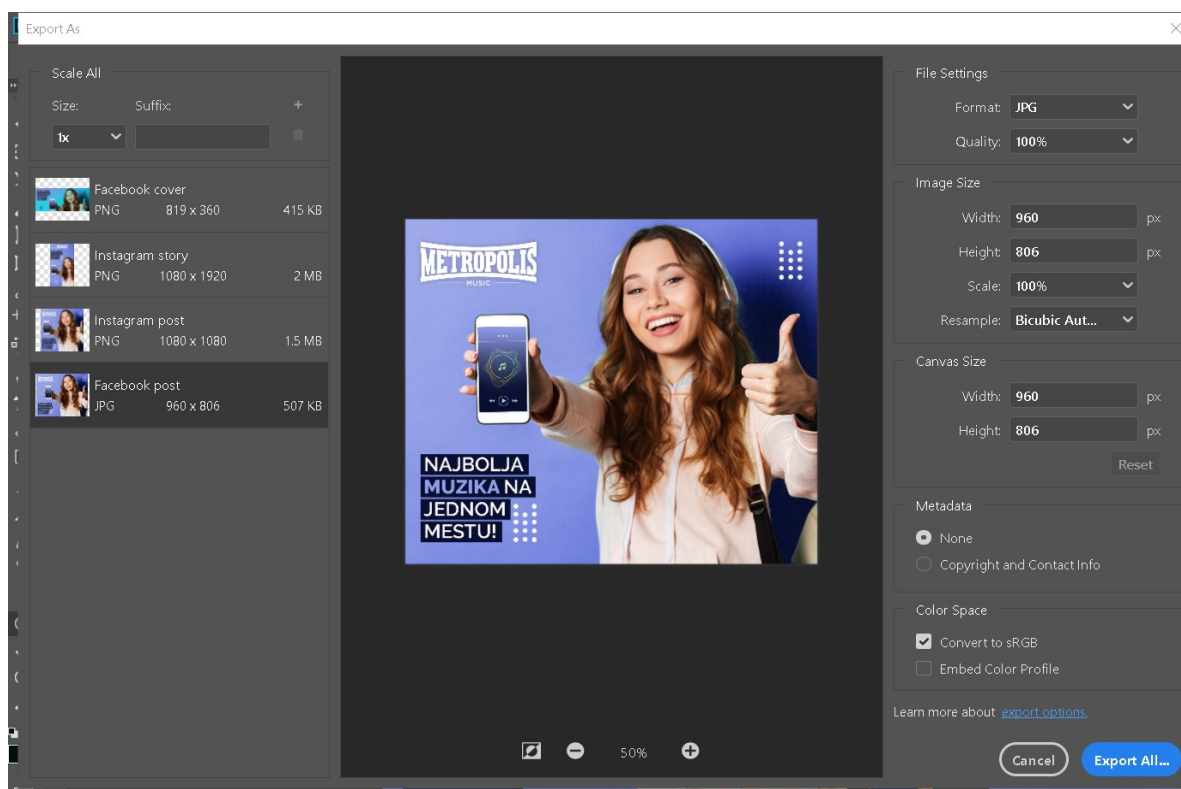
Слика ђ

На крају сам додао још два елемента – лого фирме Metropolis Music који сам добио у pdf формату (*Слика е*) па ми је једноставније било да тај фајл отворим у Илустратору и увезем лого у Фотошоп. Увезеном логоу додао сам два ефекта *Color Overlay* и *Drop Shadow*.

Слика е

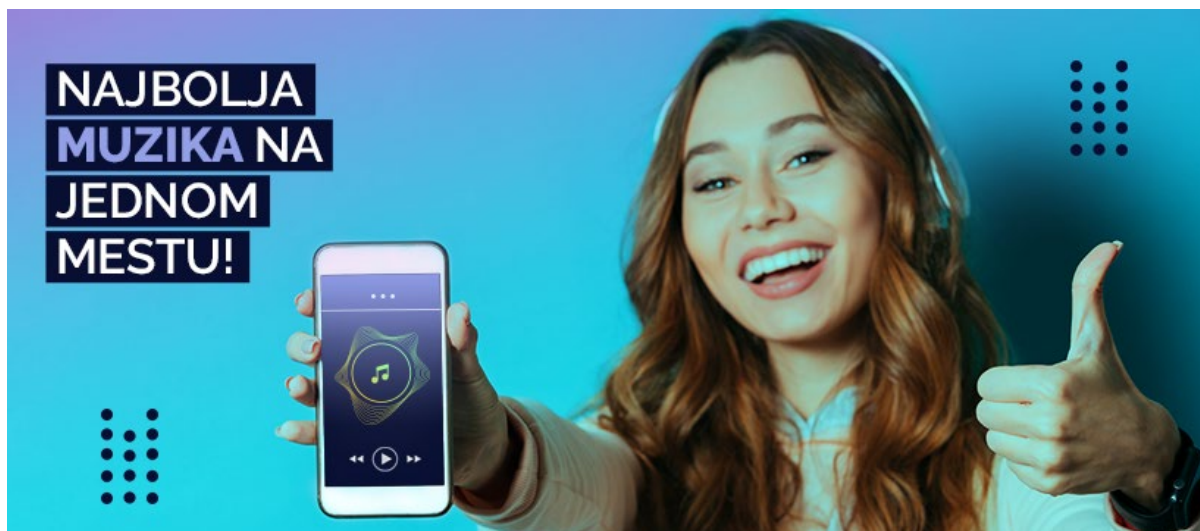


Други елемент је део пратеће графике банера који је направљен дуплирањем идентичних кругова (*Ellipse Tool + Shift*) постављајући их тако да на једноставан начин прикажу еквилајзер који је симбол за музику. Добијени облик сам дуплирао два пута. Готов банер извезао сам из Фотошопа у jpg формату тако што сам у горњем менију ишао на опцију *File – Export – Export As* и одабрао жељени артборд (Слика ж) . Такође, могао сам да извезем и сва четири формата одједном да сам ишао на опцију *Export All*.



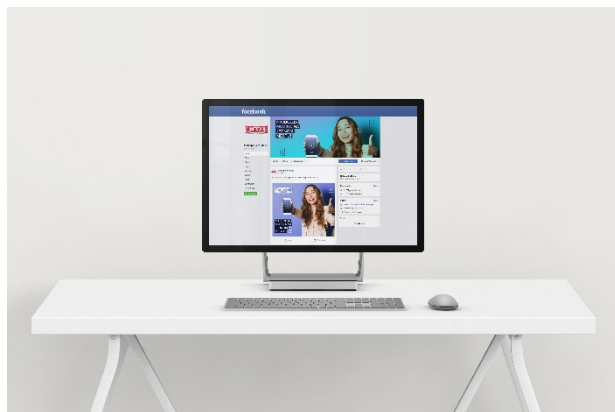
Слика ж

Цео описани поступак сам поновио и за остале артбордове, само сам елементе прилагођавао новим димензијама. Постоје извесне измене у изгледу банера креираном на последњем артборду (*Facebook cover*) из чисто практичних разлога – да бих направио разлику између *Facebook Post*-а и *Facebook cover*-а који ће се приликом постављања приказивати на профилној страни у исто време. Иако и овај банер садржи све елементе као и претходни, уместо мењања боје позадине слике, овде сам применио на читаву фотографију два ефекта *Gradient* и *Channel Mixer*, а затим помоћу маски обрисао делове на којима нисам желео да се ова два ефекта примене. Још једна мања измена на овом банеру – промењена је боја пратећих еквилајзера из беле у тегет.

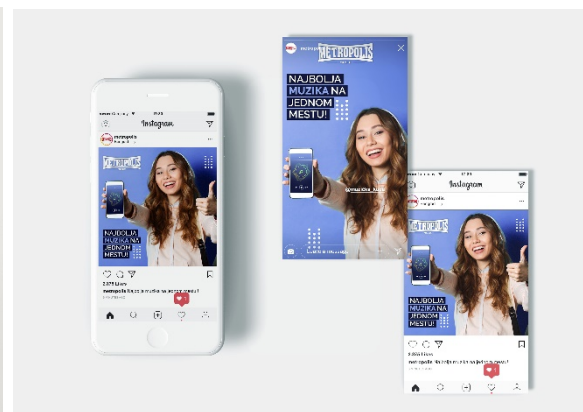


На крају, ради реалистичнијег приказа банера на уређајима, путем мокапова за Инстаграм страну на мобилном телефону и Фејсбук профила на рачунару, који функционишу у Фотошопу путем *Smart Object*-а, аплицирао сам банере и добио поприлично добар увид у то како ће они изгледати када се заиста поставе на ове друштвене мреже.

Мокап профилне стране Фејсбука



Мокап Инстаграм стране



6. Закључак

Адоби Фотошоп је веома моћан графички програм за обраду растерских слика. Његова моћ се огледа у различитим стварима које у њему, на квалитетан начин, можемо креирати уз помоћ низа алатки и опција. Његов интерфејс је веома комфоран за рад, а пречице које можемо користити за већину опција и алата чине рад ефикаснијим. Ово је

један од разлога зашто сам се одлучио да креирам промотивни банер у њему. Други разлог је тај што Фотошоп садржи довољан број алатки и операција да подржи готово сваку креативну идеју коју имамо – било да правимо визуал у комерцијалне сврхе, било да желимо да креирамо у њему нешто потпуно артистички. Погледајмо само дело фотографа и Фотошоп артиста Ричарда Робертса који нам на овој слици представља



један сасвим нови свет креирајући је у Фотошопу, генијално манипулишући сенкама, осветљењем, облицима, бојама. Самим тим што су могућности Фотошопа огромне, стиче се утисак да никада довољно добро нисмо овладали Фотошопом и да увек постоји нешто ново и корисно што можемо савладати. Тај моменат истраживања је још један од разлога зашто ми је рад у овом програму веома занимљив.

Што се тиче саме теме и изгледа банера, инспирација је стигла из активног коришћења друштвених мрежа али на

једном вишем нивоу од уобичајеног. Развој друштвених мрежа и њихов значај за промоцију бренда пружа нам велике могућности и ствара константне изазове у креирању што атрактивнијих промотивних банера. Креирајући овај банер трудио сам се да, како технички тако и идејно, представим посао којим се фирма бави и савременим дизајном привучем млађу публику .

Литература:

- *Adobe Photoshop CS6 – Učionica u knjizi*, званични уџбеник који су написали експерти фирме Adobe Systems, Београд, PortaLibris, 2012
- <https://www.getpaint.net/>
- <https://www.digitaltrends.com/photography/gimp-vs-photoshop/>
- <http://www.smilecode.org/razlika-izmedu-vektorske-i-rasterske-grafike/>
- <https://www.slideshare.net/dmaricperunicic/ss-117553128>
- <http://poincare.matf.bg.ac.rs/~janicic/courses/rg.pdf>
- <http://www.vps.ns.ac.rs/Materijal/mat22111.pdf>
- <https://www.digitalnimarketing.in.rs/kratka-istorija-drustvenih-mreza/>