Instrukcja jak zrobić baner na APD



1. Otwieramy fotografię, która ma znaleźć się na banerze w Photoshopie.

Dobrze aby zdjęcie było zrobione od frontu budynku z prawej strony, tak aby finalnie na zdjęciu obiekt zwężał się w perspektywie ku lewej krawędzi. W sytuacji kiedy nie posiadamy takiego zdjęcia można spróbować "oszukać rzeczywistość i zrobić lustrzane odbicie fotografii – ale to może się nie sprawdzić we wszystkich przypadkach, także trzeba każde zdjęcie rozważać pod tym kątem :)

Na potrzeby stworzenia instrukcji wybrałam budynek Wersalu, który jest na tyle symetryczny, że zabieg odbicia lustrzanego w tym przypadku nie zakłamie rzeczywistości na tyle, że budynek będzie sprawiał wrażenie innego obiektu. Nie ma na nim też żadnych napisów co ułatwia dokonanie tego zabiegu.







2. Wybieramy Image w nawigacji na górze ekranu a dalej Image Size.

Dobrze sprawdzić jakiej wielkości jest dostarczona fotografia i jaką ma rozdzielczość.





3. Zwróćmy uwagę na Height i Resolution.

Baner ma wysokość 123 px dlatego warto sprawdzić czy dostarczone zdjęcie nie będzie przez przypadek mniejsze. Nie jest też do końca dobrze kiedy zdjęcie jest dużo za duże. Aczkolwiek da się to później przeskalować w programie Illustrator.

Ta fotografia ma całkiem dobre parametry. Resolution 72 w tym przypadku też jest wystarczające.





4. Wybieramy interesujący nas obszar fotografii i zazanaczamy funkcją lasso.





5. W pasku nawigacji na górze szukamy fukcji Select, a następnie Inverse.





6. Pole zaznaczenia obejmuje obszar, który nie będzie nas interesować. Klikająć CTRL + X na Windowsie usuwamy tę część fotografii (na Macu będzie to pewnie comand + X)





7. Teraz ręcznie usuwamy pozostałe elementy tła. Możemy to zrobić używając funkcji Magnetic Lasso.





7. Chociaż może nam trochę "głupieć" przy małych kontrastach i w efekcie i tak trzeba się udać do poczciwej Gumki.





8. Jest kilka metod na usunięcie tła i to też jest zależne od fotografii. Nie chce jednak tutaj robić tutorialu jak działa Photoshop :D W każdym razie cierpliwie usuwamy tło.

Na szczęście większość współczesnych budynków nie posiada aż takiej ilości architektonicznych detali, także powinno iść gładko.





9. Mamy teraz ładnie wycięty kształt budynku. Jeśli chodzi o te detale na dachu to nie musimy robić tego z zegarmistrzowską precyzją co do pixela. Baner finalnie będzie na tyle mały, że te detale nie będą bardzo widoczne, ale są na tyle istotne, że nie możemy ich całkowicie uciąć ;)





10. Teraz kopiujemy warstwę z naszą fotografią oraz tworzymy nową pustą warstwę, którą układamy pod zdjęcie.

Oryginał możemy usunąć (WPS CS6 jest on zablokowany i nie doszłam do tego jak odblokowywać tę warstwę - możliwe, że działam na około poprzez pozbywanie się jej, ale metoda działa :).





11. Wybieramy Select a następnie Color range w opcjach na górze.





12. Pipetką najeżdżamy na białe tło i sprawdzamy na miniaturze czy poprawnie został zaznaczony obszar, którego chcemy się pozbyć. To co jest czarne nie zostanie zaznaczone. W tym przypadku trzEba było u mnie przesunąć suwak na O przy opcji Fuzzines.





13. Po akceptacji zaznacza nam się obszar, który następnie usuwamy. Zostaje nam już sam wycięty kształt budynku.





14. W tym momencie zapisuję plik i wrzucam go do Adobe Illustratora do pliku z "szablonem". Pokażę to na następnym slajdzie.





15. Tak przygotowane zdjęcie umieszczam w szablonie baneru i patrzę jak dociąć budynek, by był w podobnym rozmiarze do wcześniej zaprojektowanych banerów, żeby skos dachu dobrze wpasowywał się w obszar paska - analizuję całość pod względem kompozycji.





16. Kiedy już sobie to wszystko ułożę, wracam do Phooshopa i przycinam budynek w jakimś sensownym miejscu, jeśli tak będzie wyglądać lepiej na banerze.







18. Następnie wprowadzam delikatną korekcję perspektywy, aby wyprosować budynek i delikatnie zwiększyć kąt nachylenia dachu.

Wybieram skrót CTRL + T i trzymając przycisk CTRL ciągnę za rogi fotografii ustalając jej pozycję.







Ps	File Edit	lmage Layer Type	Select Filter	3D View Window	Help					
•	🕂 🚽 🗹 Auto-	Mode	•	ols <u>]= (}= (]</u> = (]	5 8 8 8	홍콩 배야 예	3D Mode:	C 0 + + +		
- ++	wersal przył	Adjustments	ېد	Brightness/Contrast	6					
►.t.	3	Auto Tone	Shift+Ctrl+L	Levels Curves	Ctrl+L Ctrl+M	l 12 13 14	15 16 17	18 19 20	21 22 22	3 24 25
1 TT	0	Auto Contrast /	Alt+Shift+Ctrl+L	Exposure						
Ň		Auto Color	Alt City	Vibrance						
*.	1	Image Size Canvas Size	Alt+Ctrl+1 Alt+Ctrl+C	Hue/Saturation	Ctrl+U					
÷	2	Image Rotation	•	Color Balance	Ctrl+B	100000000				
4,		Crop		Photo Filter	Alt+Shirt+Cth+B	10000000				
0.		Irim Reveal All		Channel Mixer		1000000				
æ.	4	Dunlieste		Color Lookup		_				
4.	5	Apply Image		Invert	Ctrl+I	10000000				
₽.		Calculations		Posterize Threshold						
Z.	6	Variables	•	Gradient Map		10000000				
₽.	7	Apply Data Set		Selective Color						
۵.		Trap		Shadows/Highlights				a Ai		1
۰.	8 -	Analysis	•	HDR Toning Variations		10000 A		E III		al manager
.	9			Deseturate	Shifty Chily II	1	AF ST THE ST	and a second sec	International In	-
ø.	1			Match Color	Shift+Cth+0	Participation of the Participa			TI II	
T,				Replace Color			18 A 18	S P. L	<u></u>	h
₽.	1-1-			Equalize			III - MARINE			and the second
	1-		TIT					South States	-	an
*					A ST AT THE A					TH
٩	3		NEXT		A A A					
⊡ +>	4-		H H							
	1						TIM	1000	COURT COURT	2
ि					A A A	4 4	-	-	0 0	0
æ,	1 6		111	1.11	111				HE H	
	1									
	1							à.		
			88 .					6		
	9-									
	2									
	<u>i</u>									
	Í									
	2-									
	2-									
	4									
	125,92% 🗈 Mini Bridge	Doc: 2,00M/1,94M								



20. Teraz poprawiamy trochę kontrasty, możemy delikatnie wyostrzyć fotografię itp.

Opcje do tego znajdziemy w Image Adjustments oraz Filter i dalej Sharpen.





21. W tym momencie możemy rozpocząć tworzenie grafiki.





22. Wybieramy w opcjach Image a następnie w Mode zmieniamy fotografię na tryb grayscale.

Polecam w tym momencie zapisać ponownie swój plik ;)





23. Ponownie wchodzimy w Image i Mode, a następnie wybieramy tryb Bitmap. Zgadzamy się na spłaszczenie warstw.





24. Zobaczymy takie okno. Niech output będzie wynosić tyle samo co input (robi się to automatycznie, więc wybieramy dalej OK).

Ważne jest to aby w opcji Method było wybrane Halftone Screen.





25. Przechodzimy do takiego okna. Musimy tutaj wybrać w Angle - 45 stopni, a w Shape - Linie.

Co do Frequency to bywa tu z tym różnie. Zależne to jest od wielkości naszego zdjęcia itp. dlatego konieczne jest sprawdzenie jak to będzie wyglądało z przykładowym ustawieniem 22 i czy grubość linii będzie podobna do poprzednio przygotowanych grafik (aby było spójnie :)).





26. Widzimy że efekt jest bardzo szary i nie uzyskaliśmy wyraźnie odznaczających się linii. Dlatego trzeba zmniejszyć liczbę w oknie Frequency. Klikamy zatem CTRL + Z i próbujemy znowu (czyli musimy znowu wybrać Image -> Mode -> Bitmap.





27. Teraz wpisuję dwa razy mniejszą wartość żeby zobaczyć czy da mi to efekt jakiego oczekuję.





28. Poszliśmy w lepszym kierunku, ale teaz linie są za grube. Jeszcze raz CTRL + Z -> Image -> Mode -> Bitmap.





29. Wybranie 16 wygląda dobrze. Teraz wchodzimy do Image -> Mode -> i ustawiamy RGB.





30. Znowu trzeba usunąć białe tło zatem kopiujemy oryginał -> pod spód wrzucamy nową, pustą warstwę, a oryginał usuwamy.









32. Tym razem chcemy pozbyć się białych linii na grafice, także musimy zmienić wartość w Fuzzynes na maksa.





33. Na miniaturze zobaczymy mniej więcej taki efekt. Klikamy OK. Następnie CTRL + X i usuwamy białe tło.





34. W tym momencie mamy już praktycznie gotową grafikę do wrzucania na baner. Trzeba jej jeszcze nadać odpowiedni kolor.





ect a	



36. W Channel musi znajdować się nazwa naszej warstwy, na której znajduje się nasza grafika.





37. W ten sposób zaznaczamy czerń naszej grafiki i możemy ją teraz zamalować docelowym granatem.





38. Mi najwygodniej to zrobić wybierając opcję Pędzla -> Następnie w kolorze ustawiamy Hex (w miejscu z #) wartość 2F2D4B i zamalowujemy cały obszar grafiki.





39. Lepiej sobie powiększyć obszar dzięki czemu dokładniej widać, które miejsca są zakolorowane, a które nie. Polecam też powiększyć sobie pędzel :)





40. Klikamy CTRL + D i usuwamy zaznaczenie, a następnie zapisujemy naszą grafikę w formacie PSD i wrzucamy ją do naszego szablonu w Illustratorze.



Ai <u>File</u>	<u>E</u> dit <u>O</u> bject <u>T</u> ype <u>S</u> elect	Effe <u>c</u> t <u>V</u> iew	<u>W</u> indow <u>H</u> elp ■ ■▼					
Linked File	wersal przykład.psd Transparen	t RGB PPI: 72	Embed Edit Original Ima	age Trace 🔻	Mask Opacity: 100%	▼ 🖾 - 🔛 🗴	🗧 1063,285 p> 🍸 🚔 363,3	306 px 🕺
44	baner APD gotowe2-06.svg* @	66,67% (RGB/Previ	iew) × apd baner Politechnika Rzes	szowska.svg* (@ 50% (RGB/Preview) ×			
▲.								
/ □								
10								
Ø Ø.								
 ₽								
\$ } }								
1.6	i i			-				
°0, Ш,			Archiwum Prac Dyplomo	owych		Andreas Balling		
						F		
↓	,							
							a da i	1
GQC						C C Mark		
	[\sim						
			Archiwum Prac Dyplom	owych •				
								<u> </u>
	l l						1 A A	
			Calactica A					



41. Tutaj możemy dostosować wielkość grafiki do Baneru. Nie musimy próbować wciskać całości w ramy tego tła. Część grafiki może wystawać poza ten obszar - potem ją przytniemy ;)



AI File	Edit Object Type	Select Effect View	Window Help	Br 📕 🔻					
Linked File	wersal przyklad.psd Tr	ansparent RGB PPI: 127x127	Embed Ed	lit Original Image Tra	ce 🔻 Mask	Opacity: 100%	▼ Ø + ₿	1013,13 px	Y: 🗧 384,014 p
	baner APD gotowe2-06	.svg* @ 100% (RGB/Previe	w) × apd baner Polit	technika Rzeszowska.svg*	@ 50% (RGB/Preview	N) ×			
* 9									
Ø. 1. ∕. □.									
11.									
ी, ∰] ४० №									
			_						
⊠ ⊒ ∕_ ©		Archiwum	n Prac Dypl	omowych					HILT
°0, Ш,							H E		17
									-
• • •									
	~								J. Mai
		Archiwum	n Prac Dypl	omowych			-	TTTTT	
							mii	111111	
									-
		_	_	_					



42. Na moje oko taki układ jest dobry. Budynek zajmuje taką samą szerokość baneru co poprzednie grafiki, wykadrowana na banerze część jest wystarczająco charakterystyczna, by poznać co to za budynek i generalnie dobrze to wygląda kompozycyjnie. W takim razie jak uciąć pozostałość grafiki, która wystaje poza obszar baneru?



Ai File	Edit Object Type Select Effect View Window Help 📴 📰 🖛			
Path	■ ▼ Stroke:	 ▼ ● ○ → ● 	X: 🗘 950,417 px Y: 🗘 61,5 px W:	\$ 503,8
	baner APD gotowe2-06.svg* @ 100% (RGB/Preview) × apd baner Politechnika Rzeszowska.svg* @ 50% (RGB/Previ	ew) ×		
* 92				
11.	Archiwum Prac Dyplomowych			
0,₽ %			HER	
⊠ ⊞ ∕_ ©				
а С. Ц. С.				
₩. ≪.				
				_
909				
			LALL	



43. Rysujemy prostokąt o wysokości 123 px i szerokości, która zakrywa cały budynek na banerze. Umieszczamy prostokąt w obszarze baneru wyrównując jego położenie do prawej i dolnej krawędzi.



Ai File	Edit Object Type Sele	ect Effect View Window Help	Br 🔳 🔻			
Mixed Object	s Opacity: 100% 🔻 🔇		·	(a ≑ 1000,509 p> Ya ≑ 76,53	8 px 🛛 💥 🗧 604,018 px 🔅 🛓	388,254 px
▶.	Danei APD gotowez-06.5vg*1	@ 100% (KGB/PTeview) × apd barier Po	inechnika kzeszowska.svg" (# 50% (KGD/i	rieview) ×		
* ⊊ ♪ T						
		Archiwum Prac D	yplomowych		THE	
		Archiwum Prac D	yplomowych			
					IN/Z	
	100%	► ►I Selection				



44. Następnie zaznaczamy prostokąt oraz grafikę przytrzymująć klawisz Shift, klikamy prawym klawiszem myszki na zaznaczone obiekty i wybieramy Make Clipping Mask.



Ai File	Edit Object Type Select Effect View Window Help 📴 🔣 🖛	
Clip Group	Opacity: 100% ▼ 😳 ♥ 950,417 px Y: ♀ 61,5 px W: ♀ 503,833 px ♀ H: ♀ 123 px	Ħ
	baner APD gotowe2-06.svg* @ 100% (RGB/Preview) × apd baner Politechnika Rzeszowska.svg* @ 50% (RGB/Preview) ×	
* #		
● _ T _ / _ ■ _		
11.	Archiwum Prac Dyplomowych	
<u>୍</u> ର ଜ୍		a Pretta Hit
 ®₫, Ш,		
		and the second states a
<u> </u>	Archiwum Prac Dyplomowych	



45. Już jesteśmy na końcu naszych działań. Teraz trzeba odpowiednio zapisać plik i gotowe!



Ai File	Edit Object	Type Se	elect Effect	View	Window	Help	Br								
No Selection	/ - 💉	- Stroke:	÷				- Basic	Opacity:	100% 🔻	Style: 📃 🔻	Document	t Setup	Preferences	- -	
44	baner APD inst	trukcja szable	on.ai @ 66,679	6 (RGB/P	review) ×	apd bar	ner Politect	hnika Rzeszov	wska.svg* @	100% (RGB/Pr	review) ×				
	baner APD inst	trukcja szabk	on.ai @ 66,679	6 (RGB/P	review) ×	apd bar		thnika Rzeszov	vska.svg* @						
	100% V K	< 1	▼ > >		Selection		▶ ◀	(



46. Ja lubię sobie docelowy element umieścić w nowym pliku na artboardzie o odpowiednich wymiarach (wysokość na pewno 123 px - długość zależna od grafiki.



AI File	Edit Object	Type Select	Effect	View Wind	ow Help	Br	•						
No Selection	/ - 💉	- Stroke: ≑				- Basic	- Opaci	ty: 100%	🔻 Style: 📃 🔻	Document Setup	Preferences	- A	
44	baner APD inst	trukcja szablon.ai	@ 66,67% (I	RGB/Preview)	× apd bai	ner Polite	chnika Rzes	szowska.svg* @	150% (RGB/P)	review) ×			
₿ .													
* 🗭													
●													
									S	WG Options			
<u>ම ම</u>										SVG Profiles:	SVG 1.1	-	
26 KI										- Fonts			
¶.∎_										Type: 🗸	Adobe CEF		•
₩ 🔲										Subsetting:	None (Use Syste	em Fonts)	-
1, 6													
°0, Ш,										Options			
										Image Location: 🕃)Embed 🔵 Lin	ık	
											Preserve Illust	rator Editing (Capabilities
										- Advanced Options			
										CSS Properties:	Presentation Att	ributes	-
										Decimal Places:	2	Encoding	Unicode (UTE-8)
									× .c		,	Encounity.	onicode (on -o)
							3	a Calendar	internet in the	Optimize for Add	obe SVG Viewer	🗹 Output f	ewer <tspan> ele</tspan>
							Willie -	Section 201		Include Slicing [Data	Use <te></te>	dPath> element f
								annan an a		Include XMP			
							- HB	8 8 8		Description			
			<u> </u>	_	_	_				Hold the cursor ov	ver a setting for add	itional information	
											0/0.0-4-		01/
										Less Options	SVG Code	0	ОК
	150% V K	< 1 V		Selec	tion	•	•						



47. Zapisujemy w SVG i zaznaczamy Image Location -> Embed.

Dobrze też zapisać ten plik w PNG i wysłać dwie wersje dla bezpieczeństwa ;)



Instrukcja dość dokładna, ale lepiej w tę stronę niż tłumaczyć coś z niedopowiedzeniami.

Powodzenia :)!

Kasia Moszczyńska katarzynamoszczynska@asp.waw.pl