


20 Rad s bitmapama u programu CorelDRAW

Budući da se neki objekat ili scena retko može fotografisati sa svim neophodnim elementima u kompoziciji, retuširanje slika doživelo je procvat od dana kada je nešto trebalo prodati pomoću fotografije! Zato profesionalci opsecaju fotografije, a to možete raditi i vi zahvaljujući funkcijama programa CorelDRAW o kojima će biti reči u ovom poglavlju. Kao objekti, pažljivo opsečene površine na fotografiji mogu se kombinovati s drugim slikama i vektorskim oblicima kako bi se posterima, reklamnim lecima i umetničkim delima dala potpuno nova dimenzija. Pored toga, u ovom poglavlju objašnjen je i Corel PowerTRACE, deo programa CorelDRAW; naučićete da pravite vektorske verzije bitmapa kako biste im menjali veličinu i rotirali ih, obrađivali, a da pritom nikad ne izgubite detalje i rezoluciju, što se često dešava s rasterskim slikama.

 **Napomena** Preuzmite i raspakujte sve datoteke iz arhive Chapter20.zip da biste pratili vežbe u ovom poglavlju.

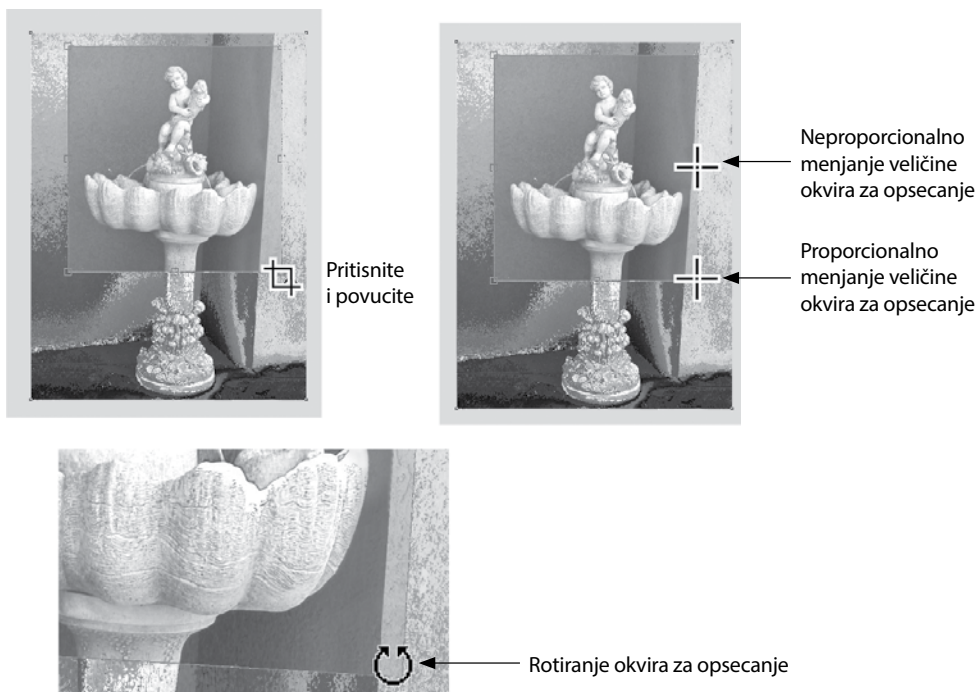
Opsecanje postavljene fotografije

Postavljene fotografije možete opseci na dva načina: destruktivno (trajno) i nedestruktivno (možete poništiti ono što ste uradili). Alatka **Crop** smeštena u kutiji s alatkama zadužena je za destruktivno opsecanje. Ukoliko ne pritisnete CTRL + Z da biste poništili opsecanje koje vam nije po volji, ostajete zaglibljeni s opsečenom slikom te tako van nje neće ostati nikakve površine koje biste kasnije mogli da prikazete. Opsecanje slika obuhvata nekoliko koraka:

1. Površinu koju opsecate zadajete tako što pritisnete i dijagonalno povlačite alatku Crop od jednog ugla do ugla naspram njemu.
2. Opsečenu površinu možete ponovo definisati kad pritisnete i povučete markere dobijenog graničnog okvira. Ugaoni markeri menjaju veličinu opsečene površine proporcionalno, a središnji markeri neproporcionalno.
3. Opsečeni okvir možete rotirati ako, recimo, treba da ispravite horizont. To ćete uraditi tako što opsećete sliku i potom pritisnete unutar opsečene površine da biste aktivirali režim rotiranja. Zatim povucite ugaoni marker s dvokrakom strelicom kako biste rotirali opsečeni deo. Tako ne rotirate samu sliku, već samo opsečenu površinu.
4. Dvapat pritisnite unutar opsečene površine da biste završili rad s njom. Na slici 20-1 prikazani su elementi s kojima radite na ekranu prilikom opsecanja rasterske slike.



Savet Rezoluciji postavljene rasterske slike možete lako pristupiti – pošto izaberete bitmapu, na statusnoj traci prikazaće se ime datoteke, režim boja i tekuća rezolucija. Pravilo je sledeće: kako povećavate bitmapu, tako se rezolucija srazmerno smanjuje.



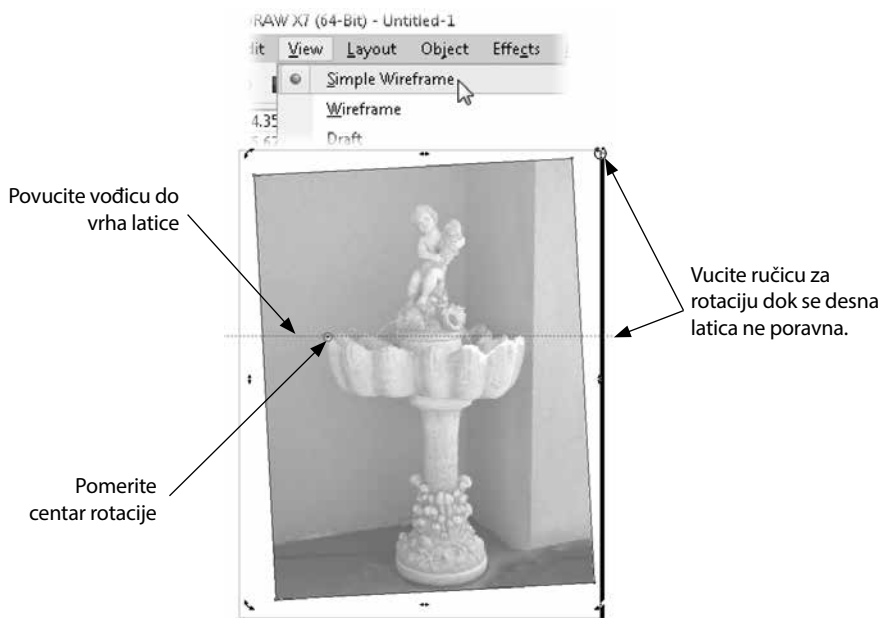
SLIKA 20-1 Alatka Crop uklanja delove slike koje su izvan definisane površine opsecanja.

Nedestruktivno opsecanje

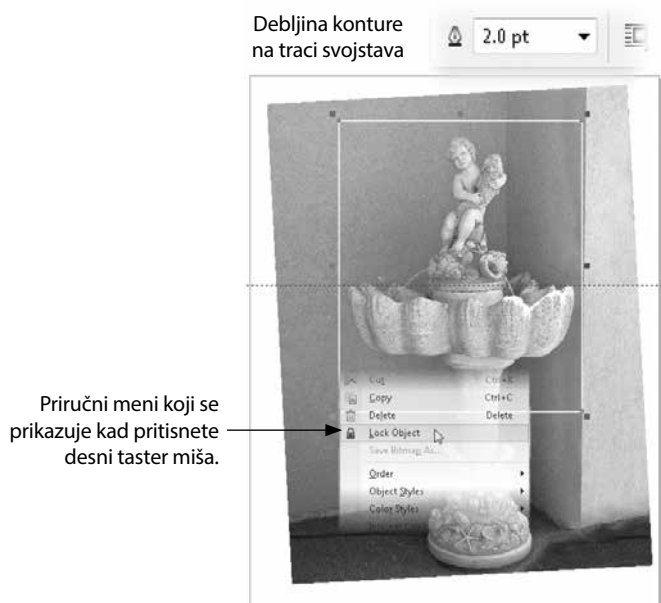
Ukratko, ako hoćete da sakrijete neku površinu s fotografije a da je pritom ne obrišete kao kad radite s alatom **Crop**, upotrebite alatu **Shape**. To ćete isprobati sa slikom *Statue DSCN6562.jpg* u narednoj vežbi.

Vežba Opsecanje alatom Shape

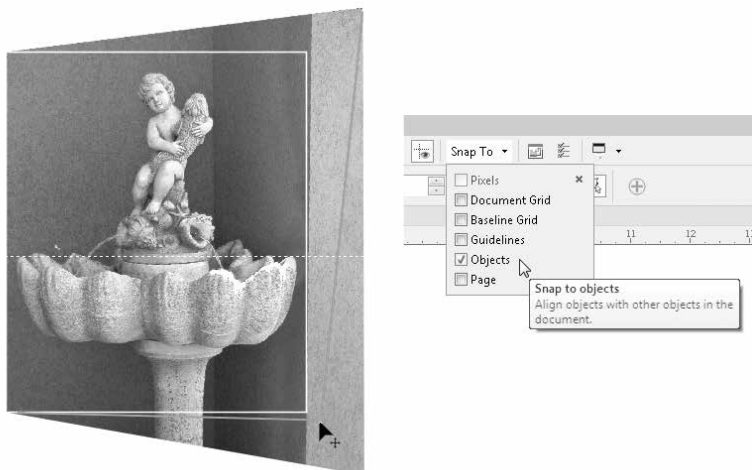
1. Otvorite nov dokument (podrazumevane veličine). Postavite sliku *Statue DSCN6562.jpg* u novi dokument tako što ćete pritisnuti dugme **Import** na traci svojstava i potom izabrati sliku s lokacije na koju ste je smestili prilikom preuzimanja. Pomoću kursora sa sadržajem, pritisnite i dijagonalno povucite da biste postavili sliku tako da ispuni veći deo strane.
2. Ovu sliku treba vrlo malo rotirati kako svetli deo zida s desne strane ne bi kasnije bio obuhvaćen opsecanjem. Pored toga, latica s leve strane koja drži dete sa veoma velikom ribom viša je od latice s desne strane. Povucite horizontalnu vodionicu s gornjeg lenjira i postavite je na sam vrh leve latice.
3. Izaberite **View | Simple Wireframe**. Trag slike ćete i dalje moći da vidite, a ovaj korak vam je potreban da biste prikazali centralnu tačku rotacije slike kako biste mogli da je pomerite.
4. Pomoću alatke **Pick**, izaberite sliku i pritisnite je da bi se ručice za menjanje veličine pretvorile u ručice za rotaciju.
5. Pritisnite i povucite centralni marker za rotaciju preko gornjeg dela leve latice, kao što je prikazano na sledećoj slici.



6. Pritisnite i vucite gornju desnu ručicu za rotaciju sve dok vrh desne latice ne dodirne vodicu. Primetićete i da se ivica zida ispravila. Sada možete da se vratite na prikaz **View | Enhanced** i poništite izbor slike.
7. Izaberite alatku **Rectangle** iz kutije s alatkama. Pritisnite i razvucite pravougaonik preko gornjeg dela statue tako da obuhvatite latice i dete, ali isečete umetnički nezanimljivo postolje. To radite zato što je slika rotirana a potrebna vam je vodica za pravougaono opsecanje alatkom **Shape**.
8. Zadajte belu konturu pravougaonika tako što ćete desnim tasterom miša pritisnuti beli uzorak na paleti boja. Zatim pomoću brojača na traci svojstava zadajte da debljina konture bude 2 tačke – tek toliko da možete videti pravougaonik dok obrađujete fotografiju ispod njega. Desnim tasterom miša pritisnite pravougaonik i potom izaberite opciju **Lock Object** iz priručnog menija (videti sledeću sliku).



9. Izaberite alatku **Shape** iz kutije s alatkama. Pritisnite fotografiju da biste je izabrali. Sada se kontrolni čvorovi nalaze u svakom uglu slike. Oni se ponašaju i funkcionišu baš kao i kontrolni čvorovi na vektorskim oblicima.
10. Na standardnoj traci, pritisnite padajuću listu **Snap To** i potvrdite polje levo od opcije **Objects**.
11. Izaberite jedan ugaoni čvor na slici i zatim ga odvučite do odgovarajućeg ugla belog pravougaonika, kao što je prikazano na sledećoj slici. Kao nekim čudom, ugaoni čvor slike poravnava se precizno s uglom pravougaonika, kao da je privučen magnetom.



12. Na bezbednom ste! Pritisnite i odvedite preostala tri čvora na odgovarajuća mesta na pravougaoniku. Sada možete otključati i obrisati pravougaonik, i dobićete čistu, stručno napravljenu, nedestruktivno opsečenu površinu. U svakom trenutku pomoću alatke **Shape** možete povući četiri ugaona čvora na slici ka spolja sve dok se ponovo ne prikaže prvobitna slika.

Maskiranje nedestruktivnim opsecanjem

Bićete u prednosti u odnosu na ostale ako ste već otkrili da se na postavljenu fotografiju mogu *dobiti* kontrolni čvorovi pomoću alatke **Shape**! CorelDRAW „vidi“ bitmapu kao objekat s popunom – konkretno, s rasterskom popunom. Zato se taj objekat može oblikovati i preoblikovati dodavanjem čvorova, kao i menjanjem svojstva segmenta između čvorova. Naredni odeljci provešće vas kroz složeniju obradu bitmapa – opsecanje oko fotografije kako bi postala plutajući objekat u kompoziciji.

Odsecanje neželjenih površina sa slike

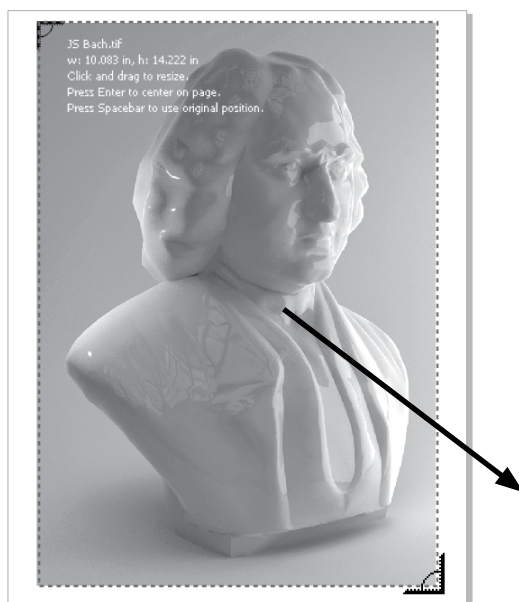
Ovaj odeljak naučićete vas složenijem opsecanju slike. Sledi vežba u kojoj ćete odseći pozadinu sa slike poprsja kompozitora klasične muzike Johana Sebastijana Baha, staviti novu pozadinu iza njega, te ćete do kraja ovog odeljka dizajnirati poster za najavu koncerta. Postoje dve nedestruktivne metode za uklanjanje pozadine sa slike, i obe ih opisujemo u ovom odeljku. Elementi postera već su napravljeni i uskoro ćete videti kako da napravite kompoziciju u kojoj su elementi jedni ispred i iza drugih, baš kao što to radite s vektorskim oblicima, ali ovaj put s *fotografijama*.

Izradu postera počinjete (nazovimo to uvertirom) tako što otvorite nov dokument (portretna orijentacija, podrazumevana veličina strane) i uvezete Bahovu sliku – malo je manja od veličine strane, ali možete joj promeniti veličinu kasnije, ako bude potrebno. Zatim ćete opseći pozadinu alatkom **Shape**.

Vežba Uklanjanje pozadine, 1. metoda

1. Pritisnite dugme **Import** na traci svojstava, a zatim u okviru za dijalog **Import** pronadite datoteku *JS Bach.tif*, izaberite je i pritisnite **Import**. Ako dobijete poruku o neslaganju profila boja (Color Profile Mismatch), dozvolite programu CorelDRAW da slici dodeli profil boja vašeg dokumenta, što je podrazumevana operacija, a vi treba samo da pritisnete dugme **OK**. Pročitajte sledeću Napomenu.
2. Slika je učitana u kursor: pritisnite i povucite, a zatim pustite taster miša kada vidite da visina postavljene slike iznosi oko 9 inča (22,8 cm).

Pritisnite i povucite po dijagonali da biste odredili veličinu i postavili sliku.



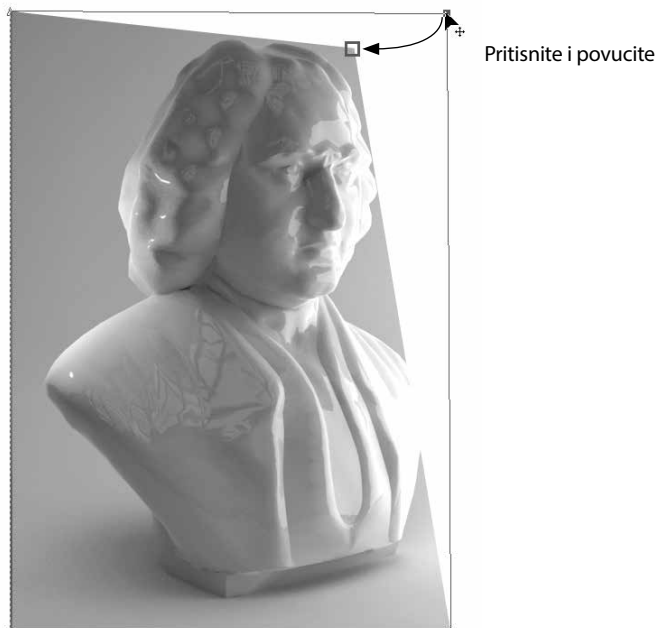
JS Bach.tif
w: 6.34 in, h: 8.942 in

Napomena

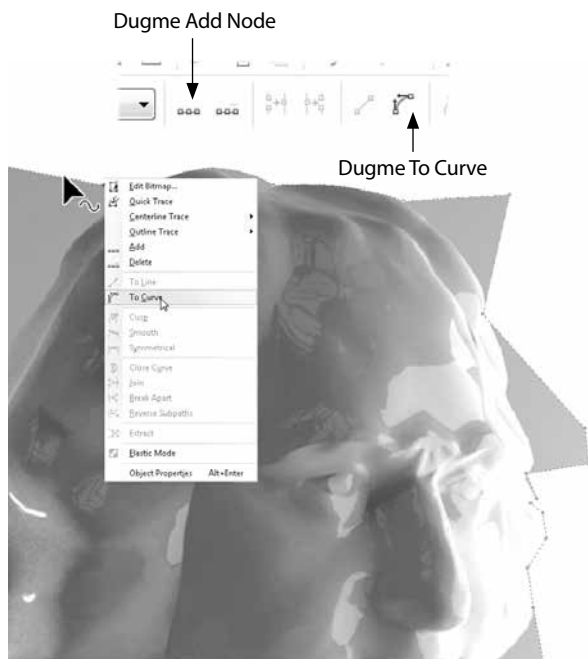


Ako dobijete poruku o neslaganju profila boja u ovoj ili nekoj drugoj vežbi u ovom poglavlju, to je zato što vaši parametri za nov dokument ne odgovaraju prostoru boja (engl. *color space*) fotografije, što je ponekad neizbežno. Pritisnite **OK** ako se takvo obaveštenje pojavi i nakon toga će profil boja slike biti usklađen s vašim dokumentom.

- Izaberite alatku **Shape**. Prvo pritisnite gornji desni čvor slike i zatim pritisnite i povucite ka centru slike dok gornja i desna ivica ne dodirnu Bahovu bistu, kao što je prikazano na sledećoj slici. Jasno je da ne možete postići ono što ste naumili samo pomoću četiri kontrolna čvora jer je geometrija biste daleko od savršenog pravougaonog oblika. To je u redu; u sledećem koraku dodaćete čvorove na ivicu slike.



- Alatkom **Shape** pritisnite tačku na ivici fotografije gde hoćete da promenite smer linije; koncentrisaćemo se na Bahovu napuderisanu periku blizu čela. Sada uradite jedno od sledećeg: dvaput pritisnite taj segment i pritisnite taster plus (+) ili pritisnite dugme **Add Node** na traci svojstava da biste dodali čvor. Dok ste blizu Bahovog čela, dodajte još nekoliko tačaka. Nove tačke između postojećih tačaka brzo možete dodati ako iznova pritisnete jednu tačku i pritisnete taster +.
- Pritiskajte i povlačite tačke tako da se vizuelno poklapaju s temenima na Bahovoj perici. U redu je ako linije između čvorova skrivaju površine koje hoćete da prikazete.
- Pritisnite pravolinijski segment koji bi trebalo da se zakrivi i odvuče sa slike. Zatim pritisnite dugme **To Curve** na traci svojstava. Taj segment se sada može zakriviti; pritisnite i odvučite segment sa slike, kao što je prikazano na sledećoj slici, sve dok ne ugledate Bahove lokne. Segment takođe možete pritisnuti desnim tasterom miša i izabrati opciju **To Curve** iz priručnog menija.



7. To bi bilo sve; sada vam samo treba otprilike 10 minuta da obradite profil porsja tako što ćete sakriti određene površine i napraviti zakrivljene segmente tamo gde je potrebno. To jeste puno posla, ali trud će vam se isplatiti kada jednog dana dobijete nagradu za izvanredan dizajn.

Budući da je podrazumevana boja strane bela, kada odsećete sve nepotrebne delove sa Bahove slike, dobro bi bilo da postavite neki vektorski oblik u boji iza svog dela kako biste proverili da li ste dobro obradili ivice. Nacrtajte pravougaonik, ispunite ga tamnom bojom i potom pritisnite **SHIFT + PAGE DOWN** da biste ga postavili kao pozadinu.

Ako hoćete da proverite da li je opisana tehnika nedestruktivna, izaberite alatku **Shape** i pomoću okvira za izbor odaberite nekoliko kontrolnih čvorova. Zatim ih odvučite sa sredine fotografije, kao što je prikazano na ovoj slici. Potom pritisnite **CTRL + Z** da poništite ovaj nedestruktivan i *neželjen* korak!



Logičke operacije kao metoda opsecanja

Uložit ćete isti trud, ali možda ćete lakše zamisliti ovaj nedestruktivan postupak opsecanja slike ako iscrtate konturu objekta koji hoćete da izolujete i potom pomoću komandi iz grupe **Shaping** odsećete površinu koju ćete koristiti. Ako ste već opsekli Baha, ne morate da radite ovu vežbu, ali ipak *pročitajte* navedene korake jer će vam ova metoda biti lakša od rada s kontrolnim čvorovima.

Vežba Uklanjanje pozadine, 2. metoda

1. Pomoću bilo koje alatke iz grupe **Pen** s kojom najlakše radite i imate najviše iskustva (autor koristi alatku **Bézier**), nacrtajte siluetu oko objekta koji hoćete da izolujete na slici, kao što je ovde prikazano. Obično se preporučuje da za boju konture izaberete kontrastnu boju; u ovom primeru, desnim tasterom miša pritisnite belu na paleti boja *nakon* što počnete da iscrtavate konturu. Kada birate boju konture i boju popune *nakon* što ste već počeli da crtate neki oblik, neće vam se prikazati pitanje želite li da svi novi objekti dobiju belu konturu.



2. Kada zatvorite oblik, izaberite **Object | Shaping | Shaping** da biste prikazali paletu za izvođenje operacije **Intersect Boolean**. To biste mogli da uradite i pomoću dugmadi iz grupe **Shaping** na traci svojstava, ali ona podrazumevano ostavljaju kopiju ciljnog i izvornog objekta posle izvedene operacije, koje kasnije treba da uklonite. Pored toga, moraju biti izabrane i kontura i fotografija jer se inače dugmad iz grupe **Shaping** neće prikazati na traci svojstava. Zato opisujemo jednostavniji postupak.
3. Izaberite objekat koji ste upravo nacrtali. Odaberite **Intersect** iz padajuće liste s opcijama, a zatim uklonite znak za potvrdu iz oba polja **Leave Original...** ako su potvrđena. Pritisnite **Intersect With**, pritisnite deo fotografije izvan bele konture koju ste upravo nacrtali i završili ste (slika 20-2).



SLIKA 20-2 Pomoću komande Intersect u grupi Shaping uklonite sve delove fotografije koji su izvan nacrtanog oblika.

Kompozicije s mešovitim medijima

Zabavićete se dok pravite poster – nećete samo postaviti i premeštati rasterske i vektorske objekte po strani, već ćete od njih napraviti i gotovu kompoziciju. Datoteka *Concert poster.cdr* sadrži dve slike: pozadinska slika noći zaključana je na donjem sloju, a zlatan naslov je *maskirana slika u alfa kanalu*, o čemu će više reći biti malo kasnije u ovom poglavlju.

U sledećoj vežbi kopiraćete opsećenog Baha u dokument postera za koncert (aktivan je otključan sloj, pa se kopiranje obavlja samo u jednom koraku). Zatim ćete kompoziciji dodati vektorski oblik da biste dočarali otmenost.