

**VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA**

**MARIBOR**

**IZDELAVA VIDEO NAVODILA NA PRIMERU  
OSNOVNE OBDELAVE SLIK V PROGRAMU  
ADOBE PHOTOSHOP**

Kandidat: Domen Bolko

Vrsta študija: študent izrednega študija

Študijski program: Medijska produkcija

Mentor predavatelj: Rajko Bizjak

Mentor v podjetju: Uroš Ajdišek, dipl. org. man.

Lektorica: Nina Jekl, prof. slovenščine

Maribor, 2018

## **IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA**

Podpisani Domen Bolko sem avtor diplomskega dela z naslovom Izdelava video navodila na primeru osnovne obdelave slik v programu Adobe Photoshop, ki sem ga napisal pod mentorstvom Rajka Bizjaka, predavatelja na Višji strokovni šoli Academia Maribor.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo delo izključno rezultat mojega dela;
- sem poskrbel, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženem delu, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia Maribor;
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli kot moje lastne kaznivo po Zakonu o avtorski in sorodnih pravicah (Ur. l. RS, 16/07 – uradno prečiščeno besedilo, 68/08, 110/2013 in 56/2015) (v nadaljevanju ZASP), prekršek pa podleže tudi ukrepom Višje strokovne šole Academia Maribor skladno z njenimi pravili;
- skladno z 32. a členom ZASP dovoljujem Višji strokovni šoli Academia v Maribor objavo diplomskega dela na spletnem portalu šole.

Maribor, januar 2018

Podpis študenta:

## **ZAHVALA**

Zahvaljujem se mentorju za vodenje in usmerjanje pri svojem diplomskem delu.

## **POVZETEK**

V diplomskem delu so predstavljena in opisana orodja ter njihove izvedbe v programu Adobe Photoshop. Z njim si lahko pomagamo ter se naučimo in pridobimo znanje s področja oblikovanja ter poseganje v fotografijo na osnovni in profesionalni ravni. Namen diplomskega dela je, kako predstaviti to vrsto oblikovanja in širši poseg v fotografijo na primeru video navodila, ki ga z drugimi programi ali mobilnimi aplikacijami ni mogoče doseči. Po preučitvi knjig in literature sem se lotil raziskovanja. Pripravil sem primer urejanja fotografije v programu Adobe Photoshop. Ves postopek sem zajel v video posnetek, v katerem sem predstavil uporabo orodij in funkcij. Za montažo prispevka sem uporabil program Adobe Premiere Pro. Da bi si pridobil mnenje oziroma odgovore na raziskovalna vprašanja glede izdelanega video prispevka, samega odnosa do tega medija v primerjavi s papirnatim medijem in uporabe, sem uporabil anketno zbiranje odgovorov. V zaključku sem podal ugotovitve in pogled v prihodnost. Ukvarjanje z oblikovanjem in programi postaja vse bolj iskano. Zato je tudi oblikovalcev veliko več. Poskušamo se specializirati za svoje področje ter ga raziskati podrobno, saj je oblikovanje zelo razširjena tema. Vsakodnevno se srečujemo in smo v stiku s fotografijo ali tipografskimi elementi. Oblikovanje je v velikih primerih pomembno tudi za podjetja, ki potrebujejo celostno grafično podobo, s katero predstavljajo svoje produkte ali se oglašujejo pod svojim imenom. Prav tako je povezano s prodajo izdelkov, ki imajo svojevrstno oblikovano embalažo ali vizualno podobo. Združevanje slik je ena izmed najbolj pogostih tehnik, ki bi jih moral oblikovalec poznati. Menim, da lahko oseba, ki si ogleda moje diplomsko delo ter končni izdelek, z uporabo orodij, ki sem jih opisal, in s sledenjem ter uporabo slik, pride do želenega učinka ali celo boljšega. Seznani se lahko z uporabo ter namenom osnovnih orodij in naprednih funkcij elementov. Veliko je odvisno od idej ter želja posameznika ali oblikovalca. Če pogledam v prihodnost, lahko zatrdim, da bodo programi za oblikovanje še prijaznejši do uporabnikov, nove tehnologije in oprema pa bodo omogočale hitrejšo obdelavo izdelka. Vsekakor človeške roke ne bo zamenjala umetna inteligenca, saj so navsezadnje bistvo človeka njegove ideje in ustvarjalnost.

**Ključne besede:** oblikovanje, grafična podoba, fotografija, video, svetovni splet

## **ABSTRACT**

### **Manufacture of video instructions in the case of basic picture processing in Adobe Photoshop**

The diploma work presents and describes the tools and their performances in Adobe programs. With them we can help, learn and acquire knowledge in the field of designing and interfering with photography at the basic and professional level. The purpose of the thesis is how to present this type of design and wider interventions in photography in the case of a video instruction that cannot be achieved with other programs or mobile applications. After studying books and literature I started researching. I've prepared an example, of how to edit a picture in Adobe Photoshop. In the process, I captured a video clip in which I introduced the use of tools and functions. I used the Adobe Premiere Pro program to edit my contribution. In order to gain an opinion or answers to research questions regarding the video made, the relation to this media compared to paper media and usage, I used a survey collection of answers. In conclusion, I write down findings and a short view in the future. Dealing with formatting into programs is becoming more and more sought after. That is why there are many more designers who are trying to specialize in their field and to explore it in detail, since design is a widespread theme. Every day we meet and we come in contact with photography or typographic elements. In large cases, design is also important for companies that need a holistic graphic image by which they represent their products or advertise under their own name. It also relates to the sale of products that have originally designed packaging or visual image. Combining images is one of the most common techniques that should be a design expert. In my opinion, a person who views my graduation thesis and the finished product can bring the desired effects or even better with the tools I described in tracking and using images. You can learn about the use and purpose of basic tools and advanced feature features. Much depends on the ideas and desires of the individual or the designer. Looking into the future, I can say that designing programs will be even more user-friendly, and new technologies and equipment will enable faster processing of the product. In any case, the human hand will not replace artificial intelligence, since, after all, the essence of man is his idea in creativity.

**Keywords:** design, graphic image, photo, video, world wide web

# KAZALO VSEBINE

|     |                                                                |    |
|-----|----------------------------------------------------------------|----|
| 1   | UVOD .....                                                     | 9  |
| 1.1 | OPIS PODROČJA IN OPREDELITEV PROBLEMA .....                    | 10 |
| 1.2 | NAMEN, CILJI IN OSNOVNE TRDITVE .....                          | 10 |
| 1.3 | PREDPOSTAVKE IN OMEJITVE .....                                 | 11 |
| 1.4 | UPORABLJENE RAZISKOVALNE METODE .....                          | 11 |
| 2   | OPIS PROGRAMOV ZA UREJANJE FOTOGRAFIJ.....                     | 12 |
| 2.1 | ADOBE PHOTOSHOP .....                                          | 12 |
| 3   | OPIS OSNOVNIH ORODIJ OZ. FUNKCIJ PROGRAMA ADOBE PHOTOSHOP..... | 13 |
| 3.1 | NAPREDNE FUNKCIJE .....                                        | 17 |
| 4   | POTEK IZDELAVE IN OBLIKOVANJA V ZBIRKI ADOBE .....             | 23 |
| 4.1 | IZBIRA SLIKE .....                                             | 23 |
| 4.2 | POSTOPEK UPORABE ORODIJ V ADOBE PHOTOSHOPU .....               | 24 |
| 5   | IZDELAVA VIDEO NAVODILA .....                                  | 26 |
| 5.1 | ORGANIZACIJA POSNETKA.....                                     | 26 |
| 5.2 | ZAJEM SLIKE .....                                              | 27 |
| 5.3 | MONTAŽA PRISPEVKA .....                                        | 28 |
| 6   | VPRAŠALNIK IN SPLETNA OBJAVA .....                             | 29 |
| 7   | RAZISKOVANJE IN REZULTATI.....                                 | 30 |
| 8   | SKLEP.....                                                     | 36 |
| 9   | VIRI IN LITERATURA .....                                       | 38 |
| 10  | PRILOGE.....                                                   | 40 |

# KAZALO SLIK

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| SLIKA 1: BRUSH TOOL .....                            | 13 |
| SLIKA 2: STAMP TOOL.....                             | 14 |
| SLIKA 3: CROP TOOL.....                              | 14 |
| SLIKA 4: MARQUEE TOOL.....                           | 15 |
| SLIKA 5: MAGIC WAND.....                             | 16 |
| SLIKA 6: LASO TOOL (L) .....                         | 16 |
| SLIKA 7: DODGE TOOL (O) .....                        | 17 |
| SLIKA 8: HISTOGRAM WITH LEVELS .....                 | 18 |
| SLIKA 9: CURVES.....                                 | 19 |
| SLIKA 10: VIBRANCE .....                             | 19 |
| SLIKA 11: OSVETLITEV .....                           | 20 |
| SLIKA 12: BRIGHTNESS & CONTRAST .....                | 20 |
| SLIKA 13: HUE/SATURATION .....                       | 21 |
| SLIKA 14: HUE/SATURATION .....                       | 21 |
| SLIKA 15: BLACK & WHITE .....                        | 22 |
| SLIKA 16: IZBIRA SLIK.....                           | 23 |
| SLIKA 17: IZDELEK .....                              | 25 |
| SLIKA 18: STORY BOARD .....                          | 26 |
| SLIKA 19: NAČRTOVALNIK .....                         | 27 |
| SLIKA 20: ACTIVEPRESENTER.....                       | 28 |
| SLIKA 21: FACEBOOKOVA OBJAVA IN VIDEO POSNETEK ..... | 29 |

# KAZALO GRAFIKONOV

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| GRAF 1: STAROSTNA SKUPINA .....    | 30 |
| GRAF 2: PRIMERJAVA NAVODILA.....   | 31 |
| GRAF 3: PRIMERJAVA PROGRAMOV ..... | 32 |
| GRAF 4: PRIMERNOST PROGRAMOV ..... | 33 |

# 1 UVOD

Veliko ljudi se sprašuje, kako priti do osnovnega znanja in veščin osnovnega oblikovanja v programu Adobe Photoshop. Svetovni splet in seveda predvajalne storitve spletnega portala YouTube nam nudijo ogromne količine vsebin, katerih kakovost je lahko vprašljiva ali vsebina celo nerazumljiva. Vsebine so lahko posplošene, prav tako prehitro prikazane ali celo predvajane v drugem jeziku. V veliki meri je zaznati obstoj kulturne in jezikovne bariere.

Sprašujem se, ali so podane vsebine primerne in razumljive za povprečnega uporabnika. Glede na dejstvo, da je teh prispevkov v slovenskem jeziku zelo malo, sem sprejel odločitev, da sam pripravim izobraževalni prispevek na temo osnov programa Adobe Photoshop, ki je le eden izmed programov v paketu Adobe Suite.

Svoje raziskovanje sem v sodelovanju z mentorjem razdelil na pet sklopov.

Prvi sklop je zajemal raziskovanje na področju oblikovanja in podajanja vsebin.

Najprej sem se lotil preučevanja že obstoječega stanja na tem področju; video posnetkov, knjižnih vsebin, skratka vseh medijev in seveda možnosti, ki so na razpolago običajnemu uporabniku. Sledilo je preučevanje programov, predvsem programa Adobe Photoshop in njegovih alternativ, ki jih ni malo. V nadaljevanju sem detajlno opredelil osnovne in napredne funkcije programa, pregled nad storitvijo in v nadaljevanju uporabo orodij, ki so na voljo.

V drugem sklopu sem pripravil sliko, ki bo služila kot primer in evidenčni opis dejavnosti in sproženih dogodkov.

Po izbrani vzorčni sliki, ki je služila kot osnova oblikovanja slike, sem uporabil opisane funkcije in orodja in za vsak korak pripravil evidenčni opis dejavnosti in kaj vzorčno sledi tej dejavnosti. V smislu; dejavnost naj sproži zelen dogodek in temu primerno oblikuje sliko.

Po zaključku prvega in drugega sklopa je sledila izdelava video posnetka z izbranim orodjem ActivePresenter. Opisal sem pripravo in uporabo programa ter razlog uporabe. Pripravil sem si scenarij in obeležje dejavnosti in dogodkov, ki sledijo, ter jih zapisal v snemalno knjigo. Zaradi približevanja k dovršenosti zajetega video materiala sem moral več kot desetkrat ponovno zajeti, da mi je uspelo doseči želeno raven. Sledila je finalizacija video posnetka in njegova objava. V sklopu raziskovalnega vprašanja, kaj pomeni takšen pristop s podajanjem video

navodila, sem pridobil pozitivne in negativne odgovore na spletni strani Facebookovega profila in možnosti pripomb.

Zadnji, peti sklop opredeli odgovore na raziskovalna vprašanja, ponazori zbrano tabelo pozitivnih in negativnih pripomb ter v končnici razmišljanje in zaključke mojega raziskovanja. Na koncu raziskovalnega dela sem pripravil seznam virov, s katerimi sem si pomagal do cilja.

## ***1.1 Opis področja in opredelitev problema***

Področje raziskovanja zajema preučitev medijev in podanih vsebin na temo navodil oziroma podajanja navodil v video zapisu; v video zapisu kot možnemu načinu hkratnega, ponovnega in sukcesivnega oziroma predvajanja po potrebi in času. Na svetovnem spletu in v različnih medijih lahko vsakodnevno zasledimo navodila, priročnike ipd. Sprašujem se, kašen imajo vpliv na določeno ciljno skupino in če je njihov namen podajanja vsebin dosežen?

V sklopu raziskovalne naloge sem opredelil, ob kreaciji in predstavitvi video izdelka, naslednja raziskovalna vprašanja oziroma hipoteze:

1. Video navodilo je boljše kot navodilo na papirju.
2. Ta pristop je bližji ciljni skupini oblikovalcem.
3. Za osnovno obdelavo slik in uporabo osnovnih orodij ter funkcij lahko želeno oblikovanje dosežemo tudi z alternativnimi programi Adobe Photoshop.

Izhajal sem iz možnosti, ki jih imajo na voljo začetniki oblikovanja in obdelovanja slik in kaj glede na te možnosti menijo sami.

## ***1.2 Namen, cilji in osnovne trditve***

Moj namen je izobraževalne narave, kako poenostaviti oziroma približati oblikovanje v programu Adobe Photoshop širšemu krogu oblikovalcev, predvsem začetnikom, ki se podajajo v osnove oblikovanja.

Vsak, ki si želi oblikovati v programu Adobe Photoshop, lahko preuredi fotografije ne glede na način, kako jih je pridobil. Cilj moje diplomske naloge je izdelava video navodila s pomočjo programa ActivePresenter. Ta mi omogoča snemanje oziroma zajem zaslona. V programu Adobe Photoshop bom na izbranem primeru preuredil slike z opisom osnovnih elementov, orodij in njihovo izvedbo funkcij.

V okviru diplomskega dela bom naredil video izdelek in ob predstavitvi hkrati dobil želene odgovore na raziskovalna vprašanja od predhodno definirane ciljne skupine oblikovalcev. Menim, da bo video posnetek z navodili dobro sprejet in pričakujem pozitivni odziv.

### ***1.3 Predpostavke in omejitve***

Glede na področje raziskovanja določene ciljne skupine oblikovalcev lahko pričakujem negativni odziv ali neobjektivno kritiko, tako na podano vsebino kot na izdelavo video produkcijskega izdelka.

Prav tako lahko dobljeni podatki oziroma rezultati veljajo samo za določen čas, glede na vsebino, saj si novitete in tehnične storitve kar sledijo, čeprav osnovna orodja ostajajo nespremenjena od skoraj prve verzije programa leta 1990.

Izziv zame lahko predstavlja sama izdelava video posnetka, ponovna snemanja in tehnična oprema, saj želim prispevek čim bolje pripraviti.

Pri uporabi družabnega omrežja in pridobivanju podatkov sem predhodno pridobil soglasje o strinjanju zbiranja mnenj in podatkov v zbirko.

Glede na obseg problematike in raziskovalnega dela, ki sem si ga zastavil, sem precej časa prebil ob preizkušanju in montaži video posnetka ter pripravi dokumentacije. Razsežnost je tako velika, da sem se omejil le na majhen sklop raziskovanja, v nasprotnem primeru bi moral raziskovati precej dlje časa. V vsakem primeru je čas merilo in velika vrednota današnjega časa.

### ***1.4 Uporabljene raziskovalne metode***

V raziskovalnem delu sem uporabil deskriptivno oziroma opisno metodo zbiranja podatkov iz različnih medijev, kar je tudi razvidno iz virov, ki so navedeni na koncu prispevka. Uporabil sem namizno raziskovanje in se posvetil tehničnim podrobnostim orodij in funkcij programov, ki sem jih uporabljal v okviru svoje naloge. Razloge sem utemeljil s komparativno metodo. Primerjal sem dejstva, odnose in programe. Pri delu sem se osredotočil na odgovore na raziskovalna vprašanja določene ciljne skupine oblikovalcev in njihov odziv. Pri tem sem uporabil družabno omrežje in kritiko zajel v zaključke, ki sem jih združil na koncu raziskovalnega dela.

## 2 OPIS PROGRAMOV ZA UREJANJE FOTOGRAFIJ

### 2.1 *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop je profesionalni računalniški program za retuširanje ter obdelavo fotografij. Z njim lahko obdelujem grafike in celo objekte vektorskega izvora. Program je plačljiv, vendar je tudi na voljo, a le v časovno omejeni različici. Ta je na razpolago 30 dni od prijave in registracije računa na uradni spletni strani Adobe (Adobe Photoshop osnova, 2017). Omenjeni grafični program je eden izmed vodilnih v današnjem svetu, ki ga je razvilo podjetje Adobe Sistemi, izdelala sta ga brata John Knoll in Thomas Knoll (Wikipedia, 2018). Vsako leto Adobe izda novo različico, ki nudi še več funkcij od predhodne. Prav tako povezuje namizne in mobilne programe z ustvarjalnimi sredstvi, saj se lahko na kateri koli napravi izdelajo vizualni učinki. Program služi za oblikovanje fotografij in drugih zasnovanih zelenih grafik, ki se lahko uporabljajo za oblikovanje tiska, grafično oblikovanje, spletno oblikovanje in oblikovanje programov. Težave se lahko pojavijo zaradi velikega števila funkcij, ki jih nov uporabnik še ne pozna, prav tako ne ve, kje bi jih lahko uporabil in čemu služijo. Važno je slediti programski shemi, ki se z izdajo različic dopolnjuje, kar pomeni, da se je zelo važno naučiti osnov, ki jih lahko kasneje nadgradimo.

Pri raziskovanju alternative sem na spletni strani (Alternativa Adobe Photoshop, 2017) poiskal dodatne možnosti oziroma programe, ki bi to lahko pomenili. Na svetovnem spletu obstajajo brezplačni programi, ki imajo podobne funkcije, vendar so pomanjkljivi in omejeni, za razliko od Adobe Photoshop, v katerega so vključene vse te funkcije in še mnogo več operacij.

Navsezadnje le skupek alternativnih programov ali uporaba več programov lahko delno nadomesti funkcionalnost programa Adobe Photoshop. Pri vsem tem opažam, da za osnovno izvedeno operacijo orodja porabim vsaj trikrat več časa. Čas pa je za oblikovalca slike bistvenega pomena.

S programom Adobe Photoshop lahko uresničim ogromno ciljev, hkrati pa lahko dobim vizualno predstavo nekaterih teoretičnih pojmov. V to skupino spada tudi tipografija in reprodukcija ter reprodukcijski sistemi. S svojo domišljijo in ustvarjalnostjo lahko ustvarim lepe in kakovostno obdelane fotografije ali ostale tipografske izdelke.

### 3 OPIS OSNOVNIH ORODIJ OZ. FUNKCIJ PROGRAMA ADOBE PHOTOSHOP

Vir osnovnih orodij sem poiskal kar v osnovnem priročniku z naslovom *Adobe Photoshop for Dummies* (Bauer, 2002).

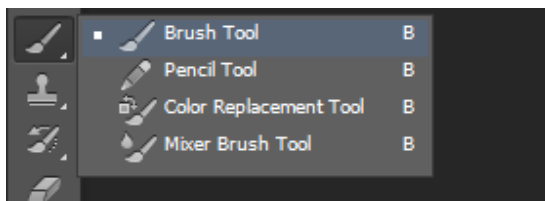
Ko odprem program Adobe Photoshop, imam v levem kotu izbor orodij. Takšna je primarna nastavitvev. Elemente si lahko tudi postavim poljubno in uredim okolje oziroma delovno namizje, kot mi ustreza.

Orodja imajo ključne elemente za prilagajanje poljubnih lastnosti slik ali fotografij. Za lažji pregled nad lastnostmi orodij si lahko odprem, kot tudi povečam, okno orodij. Nekatera orodja so nastavljena kot primarna, ostala so skrita. Za možnost urejanja ter prikaz skritih orodij pritisnem tipko SHIFT in bližnjico orodja. Majhen trikotnik v levem spodnjem delu okna nam prikaže tudi skrita orodja in njihove bližnjice. Naprednejše bližnjice si lahko poiščem v knjigi *Adobe Photoshop CS6 Classroom in a Book*, ki jo je pripravila avtorica (Gyncild, 2012). Opis bližnjic je po nazivu v oklepaju, npr. Brush Tool (B).

#### Osnovna orodja

##### Brush Tool (B)

S tem orodjem lahko narišem črte različnih debelosti in barv. Izberem orodje, nato kliknem v zeleno polje, na katerem lahko narišem linije. Za več lastnosti lahko tudi izberem način krtačenja (Brush Mode) ali nastavim prosojnost ter tok.



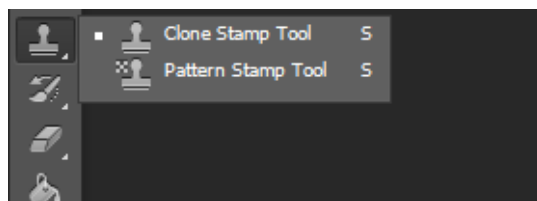
Slika 1: Brush Tool

Vir: (Lasten vir, 2017)

##### Stamp Tool (S)

Z njim izberem in vzamem vzorec slike, ki ga lahko uporabim nad drugo sliko ali v delu iste slike. Izberem orodje, na tipkovnici pritisnem in držim tipko ALT in z levim klikom na miški izberem določeno točko dokumenta, ki ga želim vzorčiti. Nato lahko prilepim

kopirani vzorčni del, kamor želim. Prilagajam ga tako, da sovпада z ozadjem. Z orodjem imam na voljo dve izbiri vzorčenja. Izbiri Aligned in Non-Aligned vplivata na to, kaj se zgodi, ko preneham z vzorčenjem in spustim gumb na miški po končanem vzorčenju (Jetsetcom, 2017).

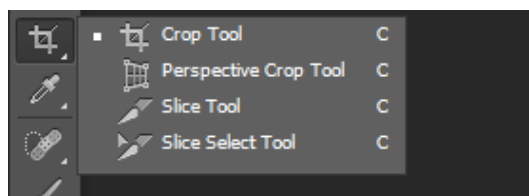


Slika 2: Stamp Tool

Vir: (Lasten vir, 2017)

### Crop Tool (C)

Je proces, pri katerem odstranjujem odvečne dele fotografije. V večini primerov naredim to zato, da iz fotografije odrežem nepotrebne stvari. Z obrezovanjem lahko še izboljšam fotografije in/ali usmerim pozornost na točko, ki jo želim imeti osredotočeno. Obrezovanje je ena izmed preprostih tehnik, ki lahko zakrije nekatere napake na slikah ali fotografijah. Prav tako lahko obrezano sliko zmanjšam ter shranim kot vse druge. Poznamo različne tehnike obrezovanja s pomočjo orodja Crop Tool (C), je edino orodje za izrez, ostala so le posredna.



Slika 3: Crop Tool

Vir: (Lasten vir, 2017)

Poljubno lahko obračam okvir za obrezovanje. To lahko naredim tako, da primem rob fotografije in jo začnem obračati, pri tem pa pazim, da je naš kazalec zunaj okvirja za obrezovanje. Pojavijo se puščice, s katerimi lažje obračam okvir orodja, dokler ne pridem do želenega rezultata.

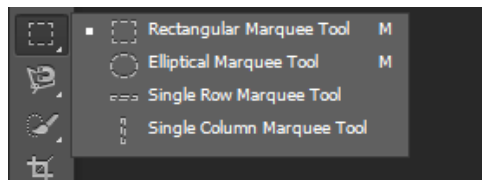
V spustnem seznamu orodja Crop Tool (C) lahko obrezujem fotografije s pomočjo orodja Perspective Crop Tool. Perspektivno obrezovanje fotografij je odlično orodje, ko želim spremeniti pogled na želen element na sliki ali na samo sliko. V velikih primerih so to podolgovate zgradbe. Z uporabo tega orodja se mi na okvirju prikažejo štirje

kazalci ob robovih in jih lahko poljubno premikam ter prilagodim obliko za obrezovanje s perspektivnim pogledom.

Prav tako obstaja tehnika obrezovanja z Marquee Tool (M), ki mi omogoča kopiranje in lepljenje fotografije v nov okvir, vendar zahteva več korakov, s katerimi lahko obrežem sliko ali fotografijo.

### Marquee Tool (M)

Z orodjem Rectangular Marquee lahko označim element z risanjem kroga, elipse, štirikotnika, kvadrata. Te elemente imenujem izbirna orodja. Orodje mi omogoči, da lahko izberem področje na svoji fotografiji, ki jo lahko kopiram, premaknem ali na njej uporabim Feather (Kost, 2018). Z orodjem Feather si lahko pomagam pri izrezu, saj z njo lahko določim vrednost zamegljenih robov.

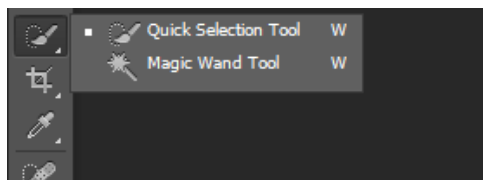


Slika 4: Marquee Tool

Vir: (Lasten vir, 2017)

### Magic Wand (W)

Orodje Magic Wand Tool se uporablja za označevanje podobnih barvnih območij. S tem orodjem lahko označim skupine pikslov (najmanjše, osnovne točke) na fotografiji ali sliki. Sam program piksle prepozna po tonu in svetlosti. Kadar kliknem na želeno mesto s tem orodjem, mi program sam pokaže piksle, ki imajo podobne lastnosti. Ti si po navadi delijo med seboj enak ton in svetilnost. Orodje je posebno zato, ker lahko označi večja območja istega tona. V zgornji vrstici se mi prikaže polje Tolerance, s katerim lahko določim razpon med toni ali svetilnostjo med posameznimi izbranimi piksli. Zelo podobno je s Quick Selection Tool (W), ki spada v isto skupino orodij, prav tako se uporablja za označevanje podobnih barvnih območij, ki jih lahko sam s premikom kazalca nadzorujem in jih označim. Pametna lastnost orodja je ta, da zaznava spremembo pikslov in mi je v pomoč pri označevanju robov. V veliko primerih se označevanje ustavi na robovih, prav tako lahko pobrišem dele, ki jih ne želim imeti označene. To naredim s klikom tipke na tipkovnici ALT za zamenjavo načina dodajanja ali odvzemanja označene vsebine.



Slika 5: Magic Wand

Vir: (Lasten vir, 2017)

### Laso Tool (L)

Je orodje, ki mi omogoča prostoročno označevanje pikslov na fotografiji. S klikom in pridrženjem levega klika na miški lahko označim svoj nabor pikslov na sami fotografiji. Osnovno orodje je na voljo v treh različicah, ki mi služi za lažje označevanje zelenih elementov. Če želim spremeniti različico, jo lahko spremenim s pritiskom tipke ALT + L.

### Magnetic Laso Tool (L)

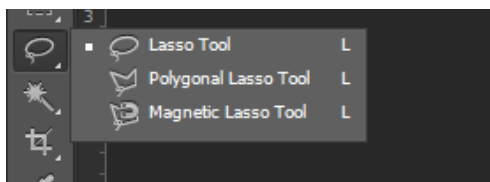
V velikih primerih uporabim različice Magnetic Laso Tool. Saj je zelo uporaben in primeren za natančno označevanje robov.

Orodje Magnetic Laso Tool uporablja in vstavlja sidrne točke samodejno na pomembnih lokacijah, ki jih želim označiti. V primeru, da sidrne točke ne ustrezajo, lahko pritisnem na tipkovnici tipko DELETE in jih pobrišem ali dodam nove sidrne točke (ang. Anchor Points).

### Polygonal Laso Tool (O)

Zelo podobno je z različico Polygonal Laso Tool, vendar v tem primeru sam postavljam sidrne točke (ang. Anchor Points) in jih določam z levim klikom na miški.

Prav tako lahko poljubno označujem elemente na izbrani fotografiji.

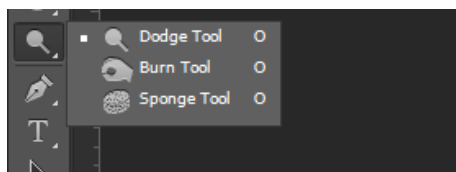


Slika 6: Laso Tool (L)

Vir: (Lasten vir, 2017)

### Dodge and Burn Tool (O)

Orodje mi služi za obdelovanje ter dodajanje osvetljenih ali temnih površin slike in temelji na klasični temni tehniki. V primeru, da so bile fotografije premalo ali preveč posvetljene in zatemnjene, jih lahko s tem orodjem popravim neposredno. Menim, da je to nekoliko uničujoča tehnika urejanja, saj se spremembe nanašajo neposredno na plast, v kateri oblikujem. Zlahka se izognem temu s podvajanjem plasti in si zagotovim, da bo izvorna plast ostala nespremenjena. Orodje Burn Tool (O) deluje ravno nasprotno. Namesto da bi nadomestil čezmerno posvetlitev, mi omogoča orodje dodajanje temnejših površin na plasti (ang. Layer), v kateri imamo fotografijo.



Slika 7: Dodge Tool (O)

Vir: (Lasten vir, 2017)

### Sponge Tool (O)

S pomočjo tega orodja lahko barvam dodam intenzivnost in jih pri tem tudi nasičim (ang. Saturation). Prav tako lahko barvam odvzamem intenzivnost ter nasičenost (ang. Desaturation).

## 3.1 Napredne funkcije

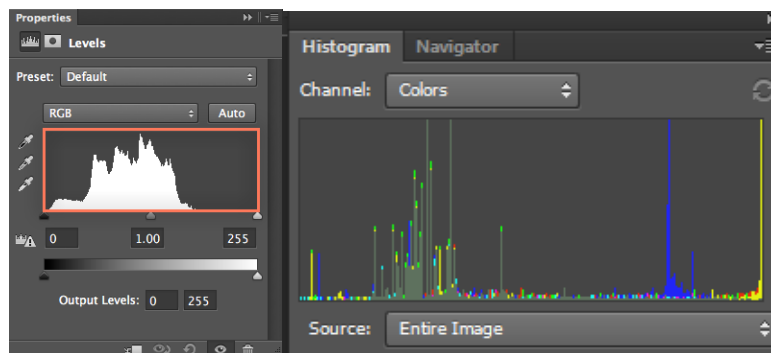
### Levels (CTRL + L)

#### Histogram

Je podprogram, ki izdela graf, ki prikazuje trenutno razmerje tonov v sliki. Tonski razpon se nanaša na vrednost svetilnosti posameznih barvnih kanalov in je prikazan kot lestvica od najsvetlejših do najtemnejših točk slike. Levels je ena izmed najbolj dragocenih orodij za obdelovanje in popravljanje fotografij v programu Adobe Photoshop s pomočjo histograma. Tudi drugi programi za obdelovanje fotografij ga imajo, saj se prikaže kot graf s krivuljami.

S pomočjo histograma lahko sliko ocenim in po potrebi popravim s tonskim razponom (ang. Tonal Range), s tem mislim razpon svetlosti v ravneh (ang. Levels) na sliki. Iz histograma lahko razberem, koliko je dejanske črne barve, prav tako tudi bele.

Histogram je dober primer, ki nam prikazuje vrednost tona na fotografiji.



Slika 8: Histogram with Levels

Vir: (Lasten vir, 2017)

Curves, (CTRL + M)

Je ena izmed funkcij prilagoditvenih plasti (ang. Adjustment Layers).

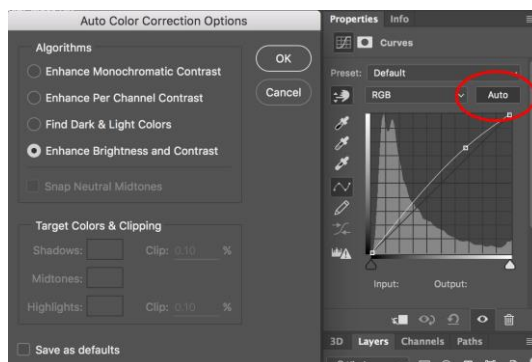
Krivulje mi omogočijo določitev sidrnih točk (največ 16), s katerimi lahko določim celotni tonski spekter fotografiji. Krivulje so ena izmed mogočnih in natančnih orodij za urejanje tonskega spektra. S klikom na lastnosti krivulj se mi pojavi krivulja/diagonala v oknu histograma.

Za izboljšanje kakovosti in kontrasta fotografije lahko dodam točko/-e (ang. Anchor Points) v liniji, ki jo imam v histogramu. Točke lahko premikam gor in dol z miško.

S premikom navzdol bom zatemnil odsek tona na fotografiji med dvema točkama, s premikom navzgor pa posvetlil.

Zasnova krivulj je ta, da lahko dodam kontrast fotografiji v enem barvnem tonu. (ang. Tonal Region), pri tem pa ga ne spreminjam v drugem. Krivulje so najbolj uporabne na prilagoditveni plasti (ang. Adjustment Layers).

S klikom na plast, ki jo uporabljam, jo lahko urejam tako, da dvokliknem sličico sloja in izkoristim vse možnosti, ki sodelujejo s sloji, kot so maske (ang. Mask), mešalni način (ang. Blend Mode).

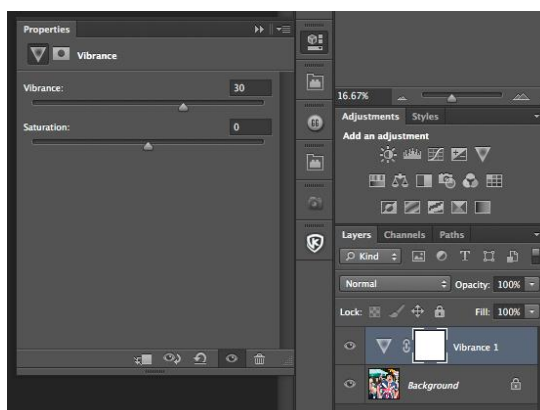


Slika 9: Curves

Vir: (Lasten vir, 2017)

## Vibrance

Z nastavitvijo Vibrance omogočim ter povečam svetlost barv, še posebej imamo vpliv na utišane barve na fotografiji. Hkrati pa se s to nastavitvijo izognem popačenim tonom kože in jih lahko preuredim. Je ena izmed funkcij prilagoditvenih plasti (ang. Adjustment Layers).



Slika 10: Vibrance

Vir: (Lasten vir, 2017)

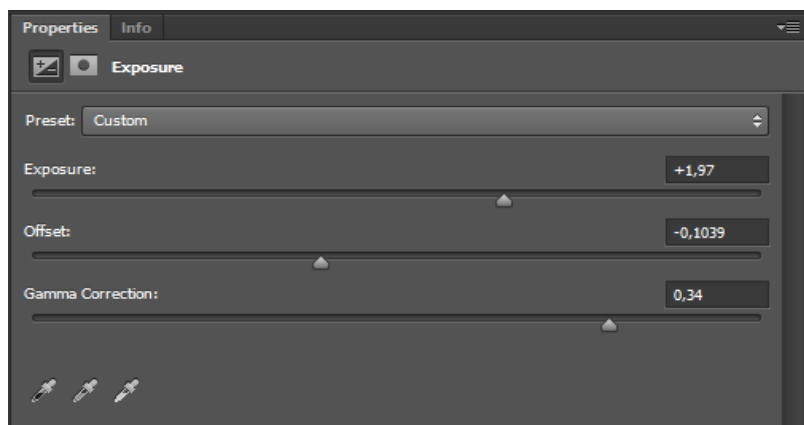
## Osvetlitev

Je ena izmed funkcij prilagoditvenih plasti (ang. Adjustment Layers).

Nastavitev mi omogoča prilagajanje osvetljenosti plasti. Za lažjo uporabo imam na voljo tri drsnike, s katerimi nastavljam poudarke na fotografiji (ang. Exposure). Če premaknem drsniček na desno, bom posvetlil fotografijo. V nasprotnem primeru jo lahko zatemnim poljubno, odvisno koliko svetlosti bom odvzel fotografiji.

Z uporabo drugega drsnika (ang. Offset) prilagajam svetlosti ravni. Premik drsnika Offset levo lahko zatemnim temna območja. Če pretiravam pri premiku drsnika levo, lahko opazim na fotografiji nekaj nenaravnih barvnih premikov.

Drsnik Gamma – nastavitev deluje tako, da na fotografiji zajame ter mi omogoča prilagoditev kontrasta. Namenjena predvsem popravljanju kontrasta fotografij, ki so lahko 8-bitne kot tudi 24-bitne ali 48-bitne.

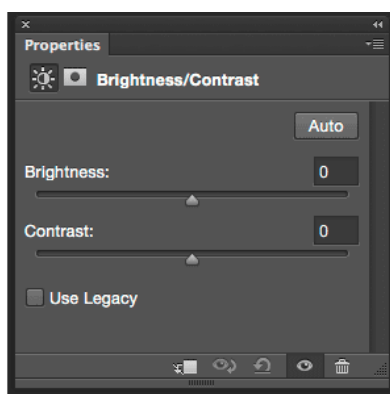


Slika 11: Osvetlitev

Vir: (Lasten vir, 2017)

## Brightness/Contrast

Je nastavitev, s katero nastavim poudarek ter sence na fotografijah. Kontrast mi prikaže, koliko je razlike med svetlimi in temnimi mesti fotografije. Kontrolo kontrasta lahko najlažje in najbolj učinkovito urejamo v histogramu.

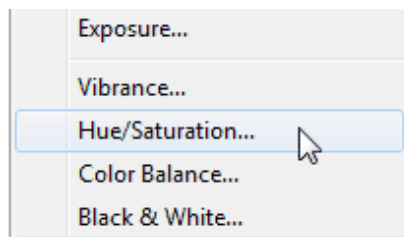


Slika 12: Brightness & Contrast

Vir: (Lasten vir, 2017)

### Hue/Saturation (CTRL + U)

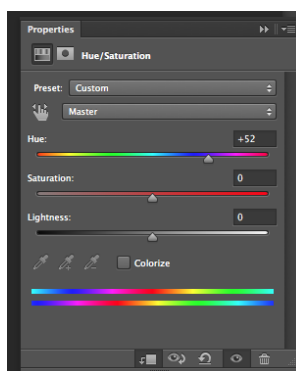
Ta prilagoditvena plast ima glavne kontrole odtenkov, nasičenosti, svetlosti fotografije in spremembe odtenkov barv. Možno je spreminjanje barv, ki jih postopoma opazim s premikom drsnika.



Slika 13: Hue/Saturation

Vir: (Lasten vir, 2017)

Funkcija je na voljo kot prilagoditvena plast, ki jo lahko uporabljam kot predogled, ker je mogoče popravke pregledati, vključiti ali izključiti, preklopim lahko tudi med prosojnostmi sloja. Kljub vsem spremembam imam originalno fotografijo nespremenjeno.

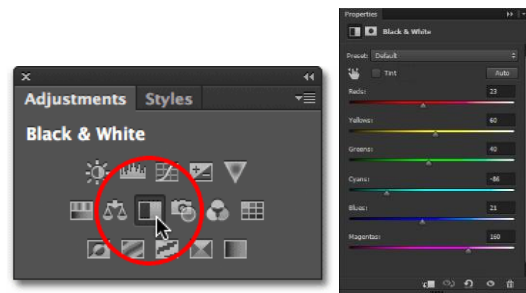


Slika 14: Hue/Saturation

Vir: (Lasten vir, 2017)

### Black & White (ALT + SHIFT + CTRL + B)

Črno-bela nastavitev mi omogoča pretvarjanje barvne fotografije v odtenke sivine, s katerimi ohranim popoln nadzor nad svetilnostjo posameznih barv. Prav tako lahko te sivine obarvam s poljubnim tonom na fotografiji. Lahko uporabim tudi učinek sepije. Za pretvarjanje vseh plasti je najbolj uporabno, če imam fotografijo v formatu RAW, ker jo lahko spremenim s programsko opremo Adobe Photoshop RAW opener v 16-bitno datoteko Tiff (wikiHow, 2017).



Slika 15: Black & White

Vir: (Lasten vir, 2017)

Liquify (SHIFT + CTRL + X)

Je ena izmed naprednih funkcij za obdelovanje in popravljanje fotografij v programu Adobe Photoshop. Izbira napredne funkcije Liquify nam omogoča, da lahko vrtimo, odbijemo, potisnemo, povečamo ali pobarvamo katere koli piksele na želeni fotografiji.

## 4 POTEK IZDELAVE IN OBLIKOVANJA V ZBIRKI ADOBE

### 4.1 Izbira slike

Ob izbiri slik sem upošteval dejstvo, da potrebujem slike, ki bodo ustrezale pričakovanju in bodo brezplačne za uporabo. Slike sem izbral namensko. Odločil sem se, da bom prikazal, kako združiti več slik v eno samo in pri tem uporabil orodja ter prilagoditvene sloje. Prva fotografija, ki sem izbral, prikazuje motiv ceste v zimskem času, njena smer poteka v daljavo. Fotografija se mi zdi odlična, saj je preprosta in ne zajema veliko različnih barv. Za motiv druge slike sem izbral osebo v vodi. Fotografija je odlična zato, ker lahko uporabim del, kjer je oseba do ramen v vodi. Oseba je v središču pozornosti, njen pogled je usmerjen drugam, pri tem pa ima fotografija motno ozadje. Zadnjo fotografijo sem izbral na podlagi motiva lepega ozadja ter oblakov. Prav tako je v ozadju zimsko gorovje. Videz po mojem mnenju prikazuje hladnost na fotografiji. Slike so brezplačno dosegljive in snemljive na oglaševani spletni strani (Unsplash, 2017), ki sem jih prenesel in se po želji z njimi poigral ter prikazal eno izmed tehnik združevanja fotografij v eno. Preveril sem, da spletno mesto daje licenčno izjavo brezplačne uporabe slikovnega gradiva, s smernico navajanja avtorjev slik, kot sem navedel spodaj, skupaj z naslovi slik.

Avtor: Jon Flobrant – Zimska cesta v neznano

Avtor: Ariel Lustre – Ženska v vodi

Avtor: Kalen Emsley – Snežna pokrajina



Slika 16: Izbira slik

Vir: (Unsplash, 2017)

## 4.2 Postopek uporabe orodij v Adobe Photoshopu

### Primer postopka:

Najprej prikažem vse tri slike, ki jih bom preuredil in obdelal. Nato se vrnem na prvo sliko, ki sem jo uporabil kot osnutek. Cesto selekcioniram z orodjem Lasso Tool ter pobrišem moteče elemente na sliki z orodjem Stamp Tool. Prav tako odstranim ozadje in stranske dele na sliki s klikom tipke DELETE. Pri tem imam označeno polje, ki ga želim obdržati, saj drugega ne potrebujem. Moteče elemente opazim zlahka, saj so prometni stožci rumeni in so postavljeni ob cesti. Odločil sem se, da bom obdržal poledico na cesti, saj je videti popolnoma dobro, menim, da je združljiva z drugo fotografijo, ki prikazuje žensko v vodi. Za lažjo predstavo in obstoj originalnih slik obdelujem slike s plastmi, saj je to eden izmed načinov, da ohranim original fotografije in jim prilagodim masko. Maska je črno-bela plast, ki mi služi pri dodajanju in reguliranju spodnjih plasti. Bela maska je neprosojna in kjer je popolnoma črna, spusti skozi vse. Masko lahko urejam poljubno in jo spremenim ter pogledam predogled. Sliko, ki sem jo preuredil, vstavim na sliko, na kateri je ženska v vodi. Da pridem do zelenega učinka, bom moral sliko horizontalno zrcaliti ter ponovno odstranil elemente, ki jih ne potrebujem. Najprej bom urejal masko, šele nato bom urejal plasti. Za lepšo kompozicijo bom moral nekoliko zmanjšati drugo sliko. Sliko zmanjšam z ukazom Free Transform (CTRL + T). Torej žensko v vodi prilagodim na izrezano ozadje, da sovпада z belim ozadjem in jo postavim namesto ceste. Sliko skopiram še enkrat, ker želim izvorno plast imeti nespremenjeno, le tako bom zapolnil celotno izrezano cesto, z vodo in žensko v njej. Kopirani sliki bom nastavil masko, ki jo bom zabrisal z orodjem Brush Tool ter zapolnil prostor z žensko v vodi. Nato prikažem sliko z lepim snežnim gorovjem in ji nastavim prosojnost (ang. Transparency) za lažjo postavitev slike v ozadje. S pomočjo orodja Marquee Tool obrežem sliko tako, da pridobim samo ozadje s snežnim gorovjem. Sliki nastavim masko, saj to je eden izmed načinov, kako lahko vključim ozadje, torej gorovje k ženski, ki je v vodi. S premikom plasti združim ozadje s sliko. Ob straneh sem pridobil belo zamegljeno svetlobo, ki se poda sliki, saj je videti kot megla.

Glede na to, da barve ne bodo najbolj ustrezne, saj je slika sestavljena iz treh delov, vodo ter stranske snežne dele popravim z naprednimi funkcijami (Hue/Saturation, Curves, Vibrance) ter na koncu spremenim barvne tone, svetlost ter temnost slike. Nato s pomočjo filtra (Gaussian

Blur), ki mi je v pomoč za zameglitev izbrane plasti (Layers), olepšam ter zameglim elemente, ki bodejo v oči. V mojem primeru je to sneg ob straneh in ozadje s snežnim gorovjem.



Slika 17: Izdelek

Vir: (Lasten vir, 2017)



- Motiv: brezplačne slike (Unsplash, 2017)
- Program za obdelavo slik: Adobe Photoshop (30-dnevna različica)
- Program za zajem posnetka: ActivePresenter (brezplačna različica)
- Program za obdelavo posnetka: Adobe Premiere Pro (30-dnevna različica)
- Spletni portal za objavo posnetka: YouTube
- Spletni portal za sporočanje: Facebook
- Seznam prejemnikov vprašalnika: stiki oz. poštni naslovi
- Spletni portal za objavo vprašalnika: vprašalniki storitev Google
- Oprema: notesnik DELL 7200
- Material posnetka: pribl. 10 min
- Predviden čas posnetka: pribl. 4 min

Za organizacijo dela sem napisal načrt oziroma potek z vsemi dejavnostmi, ki je razviden iz priložene tabele in slike.

| PLANIRANJE IZDELAVE - AKTIVNOSTI            |                                                                                       |
|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| AKTIVNOST                                   | PODEJAVNOSTI                                                                          |
| 1. Iskanje slik                             |                                                                                       |
| Motiv:                                      | Brezplačne slike (https://unsplash.com/)                                              |
| 3 slike                                     | Ustrezajo prejemniki<br>Shraniti v obliko za predelavo                                |
| 2. Obdelava slik                            |                                                                                       |
| Program za obdelavo slik                    | Adobe Photoshop (30 dnevna različica)                                                 |
| 3 slike                                     | Obdelava slik in pridobivanje nove slike                                              |
| Dobrota 1. slike                            | Rezultat obdelave                                                                     |
| Shraniti sliko                              |                                                                                       |
| 3. Zajem posnetka obdelave v Video posnetek |                                                                                       |
| Program za zajem posnetka                   | ActivePresenter (brezplačna različica)                                                |
| Video posnetek                              | Nastavitve programa<br>Pauziranje zajema<br>Format slike<br>Shraniti video posnetek   |
| 4. Montiranje Video posnetka                |                                                                                       |
| Program za obdelavo posnetka                | Adobe Premiere Pro (30 dnevna različica)                                              |
| Video posnetek                              | Nastavitve programa<br>Pauziranje zajema<br>Format slike<br>Shraniti video posnetek   |
| Glasbeno spremljevalno                      | Integrirati glasbeno spremljevalno                                                    |
| Video posnetek - rezultat                   | Optimiziranje video posnetka<br>Priprava na spletno objavo<br>Shraniti video posnetek |
| 5. Spletna objava in objava sporočil        |                                                                                       |

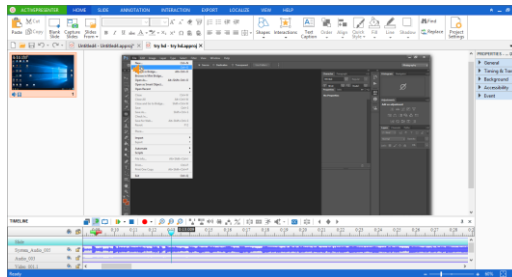
Slika 19: Načrtovalnik

Vir: (Lasten vir, 2017)

## 5.2 Zajem slike

ActivePresenter je eden izmed mnogih boljših brezplačnih programov, ki mi je služil za preprosto zajemanje zaslona. V programu sem lahko izbral pametno lastnost s polnim gibanjem in zajemanjem zvoka. Na voljo je animacija, s katero približam zajem zaslona ali zameglim zajem zaslona. Postopke zajema sem opisal v prilogi *Priprava na delo in Snemalna knjiga\_2017.xls*. Program je združljiv z novjšimi operacijskimi sistemi Windows 7, Windows 8x, Windows 10 in pa Mac OS.

Posnetke, ki sem jih zajel s programom, lahko izvozim kot WMV, AVI, MPEG4, WebM in SCORM. Zaslonski posnetki, ki sem jih zajel, pa so lahko v formatu JPEG in PNG (ActivePresenter, 2017).



Slika 20: ActivePresenter

Vir: (Lasten vir, 2017)

### 5.3 Montaža prispevka

Po preučitvi knjige njena vsebina zajema osnovne funkcije programa Adobe Premiere Pro za montažo prispevka avtorja (Underdahl, 2014). Po pridobljenih veščinah iz vaj v šoli in doma sem po predpisanem vzorcu začel z montažo prispevka. Priprave sem črpal iz priloge *Priprava na delo in Snemalna knjiga\_2017.xls*, kjer sem predhodno točno opisal postopek, kaj bom počel in katera dejavnost blokovno sledi.

Pri montaži posnetka sem ugotovil, da delo, ki ga bom prikazal, ni preprosto in zahteva podrobnost ter doslednost zajetih posnetkov. Ker sem želel prispevek popestriti, sem vključil tudi glasbo, s katero sem popestril dogajanje in preprečil, da bi prispevek postal monoton. Odločil sem se, da bom za večjo dejavnost prispevka in dogajanje vključil tudi posnetek uporabe bližnjic na tipkovnici za lažjo predstavitev.

## 6 VPRAŠALNIK IN SPLETNA OBJAVA

### Opis ankete:

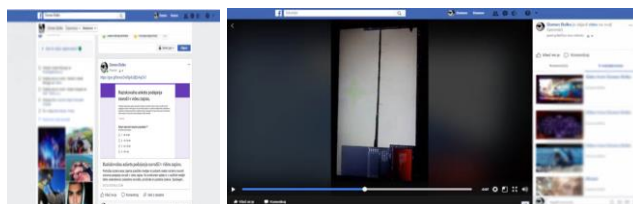
Za izvedbo anketo sem izbral Googlove Obrazce (Google, 2017), s katerimi sem si pomagal pri raziskovanju v diplomskem delu. Uporabil sem vprašanja z izbranimi odgovori, spustne sezname in linearno lestvico. Aplikacija Googlovi Obrazci je zelo odzivna, kar pa pomeni, da je prilagojena za vse zaslone in je zelo preprosta. Odzivi anketirancev so se sproti, pregledno in samodejno zbirali v Obrazcih v obliki podatkov o odzivih in grafikonih. Aplikacija je brezplačna in je na voljo vsem na svetovnem spletu. Prav tako sem imel možnost pošiljanja ankete preko e-pošte, povezave in preko HTML-ja (Tutorstvo, 2017).

### Razdelitev ankete:

Raziskovalna anketa podajanja navodil v zapisu video je stavljena iz štirih ključnih vprašanj (glej prilogo Ankete). Zaradi doseganja cilja in izognitve dvoumnosti vprašanj so anketna vprašanja pripravljena čisto preprosto. Področje raziskovanja zajema preučitev medijev in podanih vsebin na temo navodil oziroma podajanja navodil v video zapisu.

### Razdelitev rezultatov:

Anketa je bila jasno zastavljena za ciljno skupino oblikovalcev, zato so bili takšni tudi odgovori, saj ni mogoče odgovoriti dvoumno ali ne odgovoriti na vprašanja.



Slika 21: Facebookova objava in video posnetek

Vir: (Lasten vir, 2017)

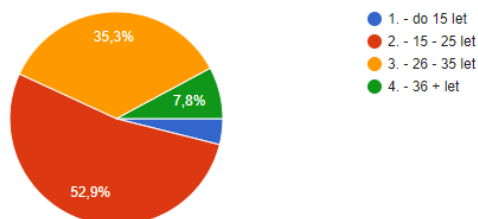
Na Facebooku sem objavil vprašalnik in video posnetek (slika 21).

## 7 RAZISKOVANJE IN REZULTATI

### Predstavitev rezultata ankete:

Vzorec anketirancev je bil velik, 51 rešenih vprašalnikov, številčnost se v času pisanja še povečuje. Predstavniki iz razreda oblikovalcev na Akademii so predstavljali 90 % vzorca.

#### 1. Kateri starostni skupini pripadate?



Graf 1: Starostna skupina

Vir: (Lasten vir, 2017)

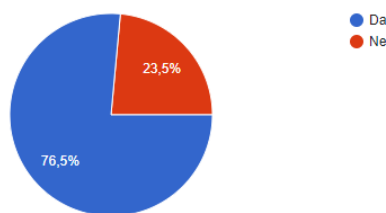
### Graf 1: Prikaz starostne sestave anketirancev

Iz nje lahko razberemo prevladujočo oblikovalsko skupino ljudi.

1. do 15 let (1 odziv)
2. od 15 do 25 let (27 odzivov)
3. od 26 do 35 let (18 odzivov)
4. od 36 naprej (4 odzivi)

Iz odgovorov na vprašanje je razvidno, da kar 52,9 % (obarvano rdeče) anketiranih spada v starostno skupino med 15. in 25. letom starosti. S tem sem pridobil ugotovitev, koliko so stari anketiranci.

## 2. Video navodilo je boljše kot navodilo na papirju.



Graf 2: Primerjava navodila

Vir: (Lasten vir, 2017)

### **Graf 2: Video navodilo je boljše kot navodilo na papirju.**

Da (39 odzivov)

Ne (12 odzivov)

Velik odstotek anketiranih, kar 76,5 %, meni, da je video navodilo boljše kot navodilo na papirju, kar me v današnjem času sploh ne preseneča, saj živimo v obdobju pametnih mobilnih aparatov, s katerimi si lahko ogledamo in predvajamo vsebine kjer koli. Ne smemo pa zanemariti 23,5 % ljudi, ki z video navodilom niso zadovoljni in ga imajo raje na papirju. S tem ni nič narobe, saj so lahko video navodila za razliko od navodil na papirju v mnogih primerih prehitra ali nerazumljiva. Tako misli slaba četrtnina anketirancev.

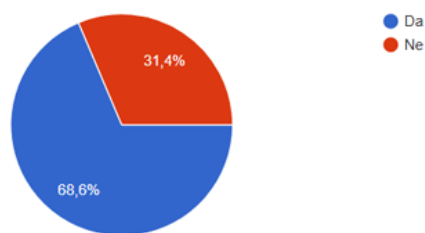
Na naše delovanje in oblikovanje vpliva več dejavnikov hkrati; in sicer postavljeni cilji, poznavanje medija, natančnost in doslednost pri delu, volja, učenje, potrebe, ki jih imamo. Ljudje smo različni, zato se učimo na različne načine. Prav tako nam navodila lahko pomagajo pri razvijanju individualne učne in spretnosti za doseganje različnih ciljev v življenju. Poučne vsebine in navodila so lahko napisana ali prikazana na različne načine.

Iz ankete je razvidno, da je ožjemu krogu oblikovalcev iz razreda na Akademii najbolj ustrezno video navodilo, iz katerega se lažje naučijo ali preučijo in ga razumejo, sledi mu navodilo na papirju.

3. Za osnovno obdelavo slik in uporabo osnovnih orodij ter funkcij lahko želeno oblikovanje dosežemo tudi z alternativnimi programi Adobe Photoshop.

Da (36 odzivov)

Ne (15 odzivov)



Graf 3: Primerjava programov

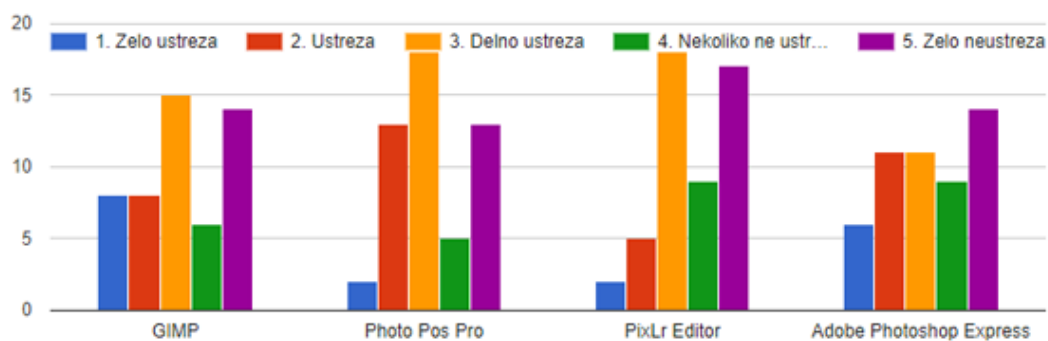
Vir: (Lasten vir, 2017)

**Graf 3: Za osnovno obdelavo slik in uporabo osnovnih orodij ter funkcij lahko želeno oblikovanje dosežemo tudi z alternativnimi programi Adobe Photoshop.**

Odprtokodni programi v osnovi brez pretvornikov ne podpirajo Adobovega Photoshopa, zato uporabniki uporabljajo alternativne rešitve. Vsi anketiranci so pritrdili, da poznajo Adobov Photoshop kot tudi njegove naštetе alternative in jih uporabljajo.

Velik odstotek anketiranih, 68,6 %, meni, da lahko z uporabo osnovnih orodij in funkcij v alternativnih programih dosežemo želen rezultat v primerjavi s programom Adobe Photoshop. Tudi alternativni programi nam nudijo velik nabor uporabe orodij in funkcij. Sklop, ki predstavlja 31,4 % anketirancev, meni, da lahko želeno stanje dosežemo le z uporabo programa Adobe Photoshop. Med alternativne programe, ki sem jih izbral, lahko štejemo Gimp, Photo Pos Pro, Pixlr Editor, Adobe Photoshop Express. Vsi našteti programi so brezplačni.

#### 4. Primerjava alternativnih programov glede na ustreznost uporabe



Graf 4: Primernost programov

Vir: (Lasten vir, 2017)

#### **Graf 4: Primerjava alternativnih programov glede na ustreznost uporabe**

##### Gimp

1. Zelo ustreza (8 odzivov)
2. Ustreza (8 odzivov)
3. Delno ustreza (16 odzivov)
4. Nekoliko ne ustreza (6 odzivov)
5. Zelo ne ustreza (14 odzivov)

Na podlagi podatkov v anketnem vprašalniku (primerjava programa Gimp z Adobovim Photoshopom) sem dobil rezultate, da kar 32 anketirancem zelo ustreza ali ustreza ta vrsta programa za njihovo osnovno rabo ter obdelavo fotografij. Program Gimp ni ustrezal 20 anketirancem. Grafični vmesnik je postavljen drugače kot v ostalih programih. Zahteva osnovno poznavanje orodij, zlahka lahko pride do zmede pri samem oblikovanju ter uporabi orodij, saj je nabor orodij, barv, plasti združen pod enim oknom.

### Photo Pos Pro

1. Zelo ustreza (2 odzivov)
2. Ustreza (14 odzivov)
3. Delno ustreza (18 odzivov)
4. Nekoliko ne ustreza (5 odzivov)
5. Zelo ne ustreza (13 odzivov)

Na podlagi podatkov v anketnem vprašalniku (primerjava programa Photo Pos Pro z Adobovim Photoshopom) sem dobil rezultate, da kar 34 anketirancem zelo ustreza ali ustreza ta vrsta programa za njihovo osnovno rabo ter obdelavo fotografij. Možnost je nastaviti začetniško temo, ki lahko služi kot pomoč pri oblikovanju. Program podpira obdelavo slik s plastmi in z maskami. Za nadgradnjo programa je treba plačati. Osnovne funkcije so omejene in niso dovolj, zato menim, da večini (kar 18 anketirancem) izbira te vrste programa ne ustreza ali zelo ne ustreza.

### PixL Editor

1. Zelo ustreza (2 odzivov)
2. Ustreza (5 odzivov)
3. Delno ustreza (19 odzivov)
4. Nekoliko ne ustreza (9 odzivov)
5. Zelo ne ustreza (17 odzivov)

Na podlagi podatkov v anketnem vprašalniku (primerjava programa PixL Editor z Adobovim Photoshopom) sem dobil rezultate, da kar 26 anketirancem ta vrsta programa zelo ustreza ali ustreza za njihovo osnovno rabo ter obdelavo fotografij. Prav tako imajo oblikovalci v tem programu na voljo uporabo plasti in maske, s katerimi si pomagajo pri obdelavi fotografij.

Na izbiro imamo tudi orodja, ki jih imamo prav tako v Adobovem Photoshopu, zato domnevam, da je program nekoliko naprednejši kot ostale alternative, ki sem jih opisal. Kot ostala alternativa ima program PixL Editor tudi pomanjkljivosti. Glede na to, da je zgrajen v programu Flash in ne podpira HTML-5, lahko domnevam, da morda z leti ne bo več uporaben in ga bodo zamenjali ostali programi. Na podlagi podatkov iz ankete se je 50 % anketirancev odločila, da jim ta vrsta programa ne ustreza ali zelo ne ustreza.

## Adobe Photoshop Express

1. Zelo ustreza (6 odzivov)
2. Ustreza (11 odzivov)
3. Delno ustreza (11 odzivov)
4. Nekoliko ne ustreza (10 odzivov)
5. Zelo ne ustreza (14 odzivov)

Na podlagi podatkov v anketnem vprašalniku (primerjava programa Adobe Photoshop Express z Adobovim Photoshopom) sem dobil rezultate, da kar 28 anketirancem ta vrsta programa zelo ustreza za njihovo osnovno rabo ter obdelavo fotografij. Program ima na voljo velik spekter filtrov, s katerimi lahko prilagajajo slike svojim potrebam. Prav tako je program poenostavljen za bolj prijazno uporabo. Zanimivo je, da se je kar 24 anketirancev odločilo, da jim ta vrsta programa nekoliko ne ustreza ali zelo ne ustreza. Anketiranci so pri zbiranju informacij odgovorili, da so se odločili na podlagi uporabe orodij, dodatkov, vtičnikov in funkcij obrezovanja fotografij, ki niso vključeni v program Adobe Photoshop Express.

Izbran krog oblikovalcev, ki so sodelovali v anketi, pri svojem delu uporabljajo zgoraj omenjene alternativne programe, le nekateri uporabljajo pri svojem delu program Adobe Photoshop. Za osnovno oblikovanje si lahko oblikovalci poiščejo bližnjice in preprosto uporabljajo program, ki ga poznajo in je cenovno dostopnejši.

Dejstvo je, da je program Adobe Photoshop težje poganjati na odprtokodnih operacijskih sistemih, npr. Linux, Ubuntu. Možno ga je sicer poganjati preko vmesnika ali skripte, vendar je posledica zmogljivostna razlika (hitrost izvajanja).

## 8 SKLEP

V sklopu raziskovalne naloge sem ob kreaciji in predstavitvi video izdelka opredelil naslednja raziskovalna vprašanja oziroma hipoteze in pridobil odgovore nanje:

- Video navodilo je boljše kot navodilo na papirju.

Iz rezultatov je razvidno, da je več kot trem četrtinam anketirancev (76,5 %) video navodilo prijaznejše in so ga izbrali. Starejša generacija (36 let navzgor) se je na podlagi vseh štirih odgovorov odločala v korist navodilu na papirju.

- Ta pristop je bližji izbrani ožji ciljni skupini – oblikovalcem v razredu.

Iz ankete je razvidno, da je širšemu krogu oblikovalcev najbolj ustrezno video navodilo, s pomočjo katerega se lažje naučijo ali preučijo in razumejo navodila.

- Za osnovno obdelavo slik in uporabo osnovnih orodij ter funkcij lahko želeno oblikovanje dosežemo tudi z alternativnimi programi Adobe Photoshop.

Za nekaj osnovnih funkcij je to mogoče trditi, vendar ob zahtevnejši uporabi in globljem posegu v sliko to ni več mogoče.

Izbran krog oblikovalcev, ki so sodelovali v anketi, pri svojem delu uporablja zgoraj omenjene alternativne programe, le nekateri uporabljajo program Adobe Photoshop. Za osnovno oblikovanje si lahko oblikovalci poiščejo bližnjice in preprosto uporabljajo program, ki ga poznajo in je cenovno dostopnejši. Dejstvo je, da je program Adobe Photoshop težje poganjati na odprtokodnih operacijskih sistemih, npr. Linux, Ubuntu. Možno ga je sicer poganjati preko vmesnika ali skripte, vendar so posledica zmogljivostne razlike (hitrost izvajanja).

Ukvarjanje z oblikovanjem in programi postaja vse bolj iskano, zato je tudi oblikovalcev veliko več. Poskušamo se specializirati za svoje področje ter ga raziskati podrobno, saj je oblikovanje zelo razširjena tema. Vsakodnevno se srečujemo in smo v stiku s fotografijo ali tipografskimi elementi. Oblikovanje je v velikih primerih pomembno tudi za podjetja, ki potrebujejo celostno grafično podobo, s katero predstavljajo svoje produkte ali se oglašujejo pod svojim imenom. Prav tako je povezano s prodajo izdelkov, ki imajo svojevrstno oblikovano embalažo ali vizualno podobo. Združevanje slik je ena izmed najbolj pogostih tehnik, ki bi jo moral oblikovalec poznati. Fotografije, ki sem jih uporabil v diplomskem delu, so brezplačne in namenjene za uporabo, poseganje in oblikovanje. Ob pisanju diplomskega dela sem se naučil

veliko stvari, ki jih prej nisem poznal. Naučil sem se, koliko časa je v resnici potrebnega za prikaz orodij in njihove razlage. Pomembna je uporaba pravilnega vrstnega reda orodij in prilagajanja naprednih lastnosti. Prav tako je zelo pomembno shranjevanje dokumenta, ne glede v katerem programu oblikujemo, saj lahko pride do napak v programu in se nam posledično izgubi celoten projekt, če ga nismo shranili. S tem se zavarujemo pred morebitno napako v programu in izgubo podatkov. Poučil sem se, da je pomembno spremljati histograme, ki prikazujejo dejansko stanje fotografije in spekter barv.

Menim, da lahko uporabnik, ki si ogleda moje diplomsko delo ter končni izdelek, z uporabo orodij, ki sem jih opisal, in s sledenjem ter uporabo slik, pride do želenega učinka ali celo boljšega. Seznani se lahko z uporabo ter namenom osnovnih orodij in naprednih funkcij elementov. Veliko je odvisno od idej ter želja posameznika ali oblikovalca. Opazil sem, da je veliko ljudi ureja fotografije s pametnimi telefoni. Posledično jim aplikacije ne omogočajo takšnega nabora orodij ter globokega posega v fotografijo, a vseeno dosežejo učinek oblikovanja oziroma montaže. Ugotovil sem, da imajo v večini primerov ljudje veliko željo po oblikovanju, vendar imajo premalo samoiniciative in osnovnega znanja o samih oblikovalskih programih.

Če pogledam v prihodnost, lahko zatrdim, da bodo programi za oblikovanje še prijaznejši do uporabnikov, nove tehnologije in oprema pa bodo omogočali hitrejšo obdelavo izdelka. Vsekakor človeške roke ne bo zamenjala umetna inteligenca, saj so navsezadnje bistvo človeka njegove ideje in ustvarjalnost.

## 9 VIRI IN LITERATURA

*ActivePresenter*. (15. december 2017). Pridobljeno iz <http://www.storyboardthat.com/teacher-guide/the-odyssey-by-homer>

*Adobe Photoshop osnova*. (15. december 2017). Pridobljeno iz Adobe Photoshop osnova: <https://www.adobe.com/products/photoshop.html>

*Alternativa Adobe Photoshop*. (15. december 2017). Pridobljeno iz <http://www.techradar.com/news/the-best-free-photoshop-alternative>

Bauer, P. (2002). *Adobe Photoshop for Dummies*. New Jersey: Willey.

Google. (15. december 2017). *GoogleForms*. Pridobljeno iz [https://www.google.com/intl/sl\\_SI/forms](https://www.google.com/intl/sl_SI/forms)

Gyncild, B. (2012). *Adobe Photoshop CS6 Classroom in a Book*. Berkeley: Pitchpit.

Hart, J. (2008). *The Art of story board*. Bulrington. Elsevier.

*Jetsetcom*. (15. december 2017). Pridobljeno iz [http://jetsetcom.net/images/downloads/photoshop\\_cc\\_tools\\_modifier\\_keys.pdf](http://jetsetcom.net/images/downloads/photoshop_cc_tools_modifier_keys.pdf)

Kost, J. (15. januar 2018). *Feathering the Edges of a Selection Along the Edge of a Document in Photoshop CC*. Pridobljeno iz Feathering the Edges of a Selection Along the Edge of a Document in Photoshop CC: <http://blogs.adobe.com/jkost/2014/10/feathering-the-edges-of-a-selection-along-the-edge-of-a-document-in-photoshop-cc.html>

Lasten vir. (15. 12 2017).

*Snemalna knjiga*. (15. december 2017). Pridobljeno iz <http://www.storyboardthat.com/teacher-guide/the-odyssey-by-homer>

*Tutorstvo*. (15. december 2017). Pridobljeno iz <https://www.oxfordlearning.com/benefits-of-tutoring/>

Underdahl, K. (2014). *Adobe Premiere Pro for Dummies*. New Jersey: Willey.

*Unsplash*. (15. december 2017). Pridobljeno iz <https://unsplash.com>

*wikiHow*. (15. december 2017). Pridobljeno iz <https://www.wikihow.com/Use-Tools-in-Adobe-Photoshop-CS6>

*Wikipedia.* (18. januar 2018). Pridobljeno iz Wikipedia:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Knoll](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Knoll)

## **10 PRILOGE**

Priprava na delo in Snemalna knjiga\_2017.xls

Video izdelek – Mp4