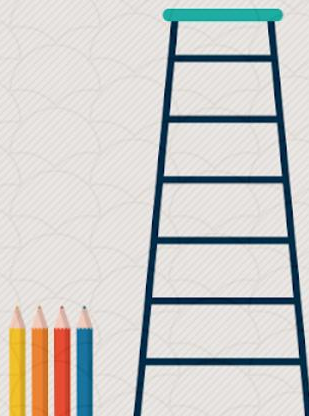


СЪЗДАВАНЕ И ОБРАБОТКА НА ВЕКТОРНИ ИЗОБРАЖЕНИЯ 2021-2022

проф. д-р Тодорка Терзиева
проф. д-р Христо Крушков
гл. ас. д-р Мая Стоева
д-р Маргарита Атанасова



7. Методи за векторизиране на растерни изображения.
Ръчно векторизиране на растерно изображение.
Автоматични методи за векторизиране
на растерни изображения.
Работа с менюто “Effects” и Transparency



СЪДЪРЖАНИЕ:

1. Методи за векторизиране на растерни изображения
2. Ръчно векторизиране на растерно изображение
3. Автоматични методи за векторизиране на растерни изображения
4. Работа с менюто “Effects” и Transparency

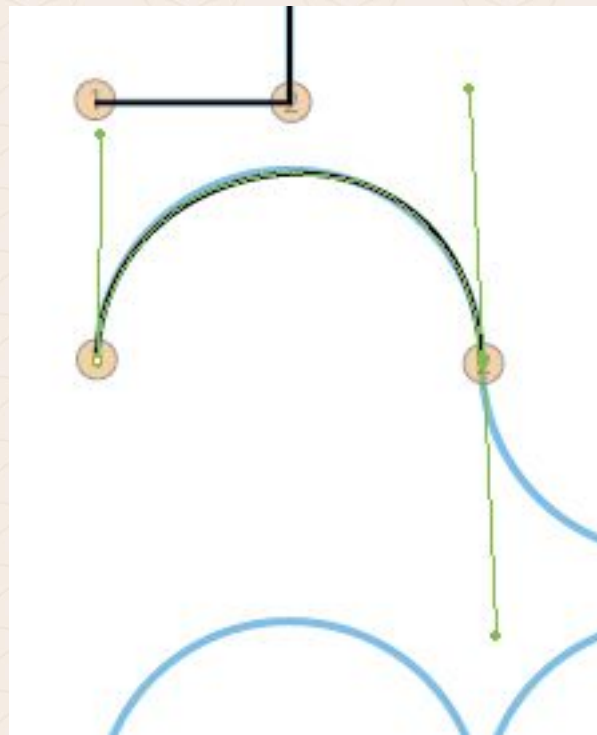


Методи за векторизиране

Adobe Illustrator често се използва за конвертиране на художествени произведения, (предварително сканирани или създадени в растерна програма, като Adobe Photoshop) във векторен формат. Софтуерът ни предоставя **две основни** възможности за **векторизиране** на **растерни** изображения. **Първата** е чрез **ръчно** проследяване на обектите с помощта на template слоевете и инструментите за рисуване. **Втората** - с функцията **Image Trace**, която **автоматично** превръща растерното изображение във векторно.

Ръчно векторизиране на растерно изображение

Най-мощният инструмент за ръчно векторизиране в **Adobe Illustrator** е **Pen Tool**-а. В предишните лекции отделяме специално място за неговите възможности. Неговата сила е в конструирането на обектите чрез различни прави, криви и техните прилежащи опорни точки.





Pen Tool cheat-sheet

(Photoshop, Illustrator, InDesign)



Click to create points, each point will create a **straight** connecting line.



Click and **PULL** to create points with (bezier) **handles** that will form **curved** lines.



With the pen tool, hover over an **existing point** and the cursor will *automatically* change to the **DELETE Anchor Point Tool**.



With the pen tool, hover over an **existing line segment** and the cursor will *automatically* change to the **ADD Anchor Point Tool**.



To **select and move a point**, hold down the **COMMAND** key (⌘) and the pen tool will change to the **DIRECT SELECTION Tool**.



To **MAKE handles** from a point that has none, hold down the **OPTION** key; the pen tool will change to the **CONVERT Anchor Tool**. Click on the point and pull.



To **select and move a handle**, hold down the **COMMAND** key (⌘) and the pen tool will change to the **DIRECT SELECTION Tool**. Click on the handle and pull or rotate.



To **REMOVE** handles from a point, hold down the **OPTION** key; the pen tool will change to the **CONVERT Anchor Tool**. Click on the point, the handles go away.





KNOW YOUR PEN TOOL

TOOLS

Found in the Tool Box - Shortcut Keys shown top right.

PEN
TOOL



P

Shift-C
CONVERT
POINT
TOOL

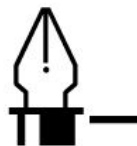


Shift-C

ADD
POINT
MODE



DELETE
POINT
MODE



CONVERT
POINT
MODE



CLOSE
PATH
MODE

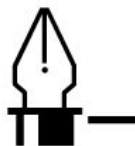


ADD
POINT
TOOL

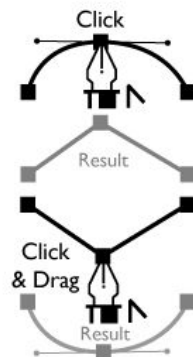
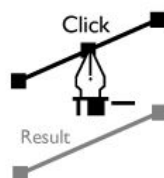
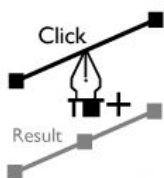


+

DELETE
POINT
TOOL

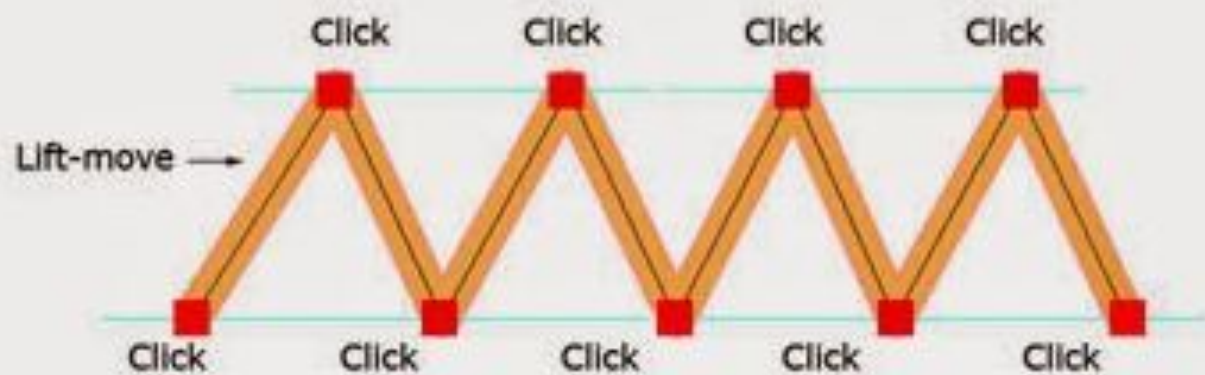


-

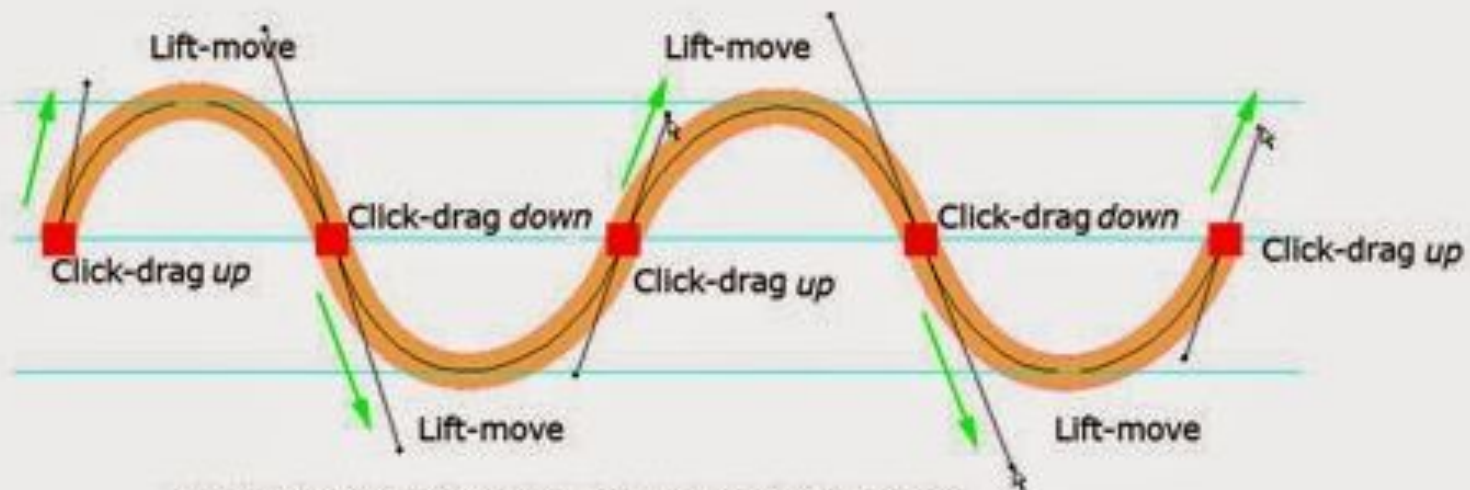


CONNECT
PATH
MODE

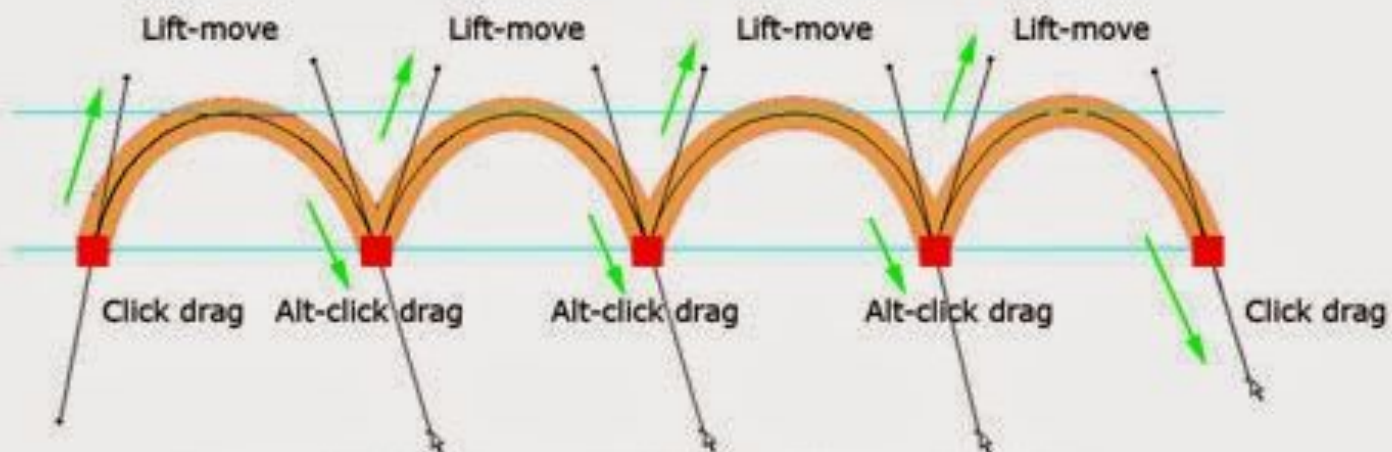




Mountain Peaks: Left-click lift move, left-click lift move



Waves: Click DRAG lift move click DRAG lift move



Bumps: Click Drag lift move ALT click drag lift move ALT click drag

Ai CS6 Shortcuts



OTHER SHORTCUTS

Bring up Tool Options Hold Space while drawing marquee
 Rotate to constrain movement (45°, 90°, 135°, 180°) ... **Shift** + Rotate Tool

SHIFT TOOL SHORTCUTS

Convert Anchor Point (Pt.)	Shift + C
Blob Brush	Shift + B
Eraser	Shift + E
Symbol Sprayer	Shift + S
Live Paint Selection	Shift + L
Artboard Tool	Shift + O
Slice Tool	Shift + K
Swap Fill and Stroke	Shift + X

SELECTING & MOVING

Copy Object while Dragging	Option + Drag Object
Move Selection	Arrow Keys
Move Selection by 10pt	Shift + Arrow Keys
Select Multiple Objects	Shift + Select Objects

TYPE

Decrease/Increase type size	⌘ + Shift + < or >
Decrease/Increase leading	Option + T/↓
Decrease/Increase kerning & tracking	Option + +/-
Align type left, right or center	⌘ + Shift + L, R or C
Justify	⌘ + Shift + J

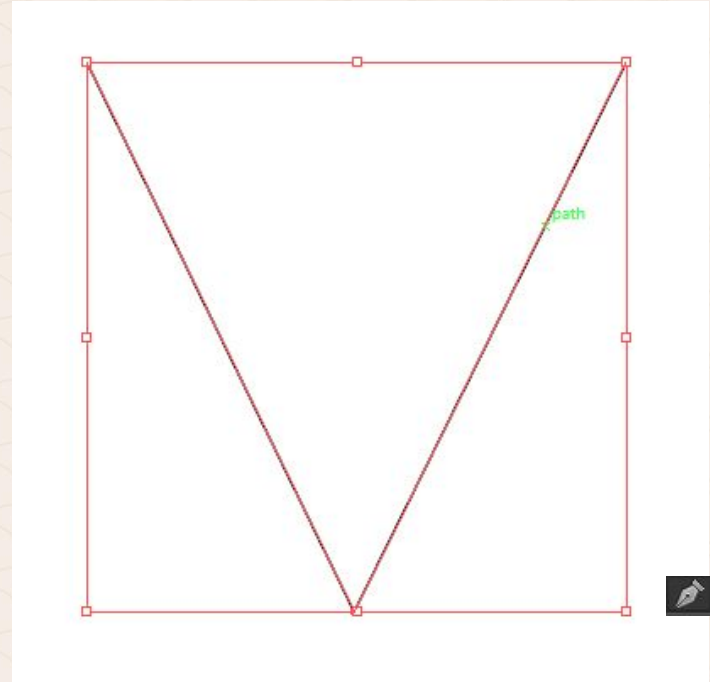
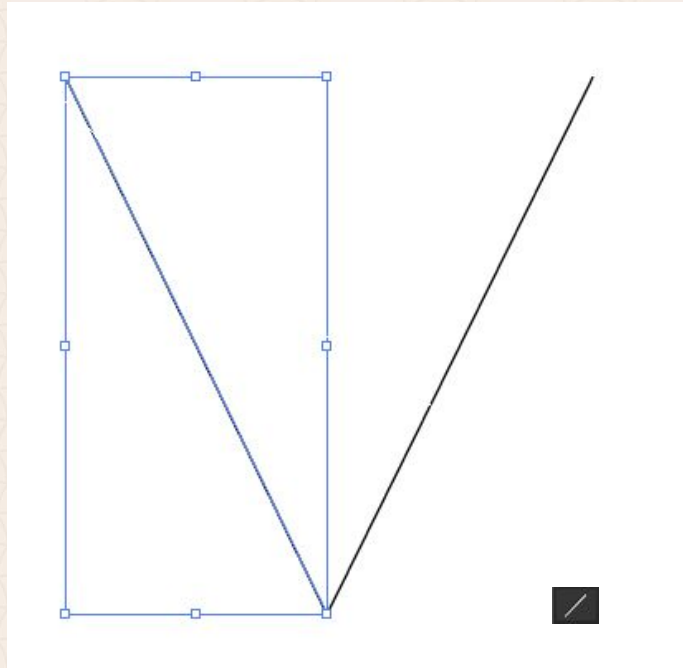
Ръчно векторизиране на растерно изображение

Pen tool безспорно е най-гъвкавият инструмент за рисуване и ръчно векторизиране, но освен него съществуват още няколко инструмента, които помагат за тази дейност и притежават специфични функции.

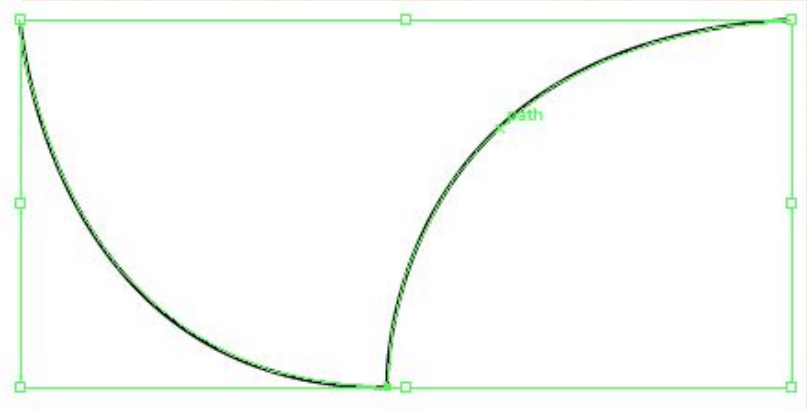
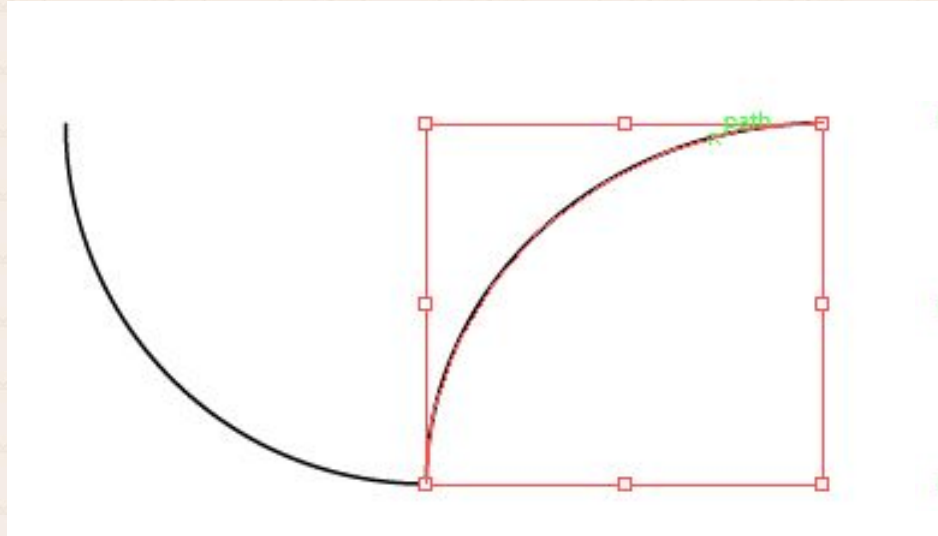
Първите два са - Line Segment  и Arc .

Предназначението и на двата инструмента става ясно още от името им. Line Segment рисува отсечки, а неговият съсед - дъги. Макар Pen Tool-ът да припокрива тези им две функции, то тук обектите, които се създават са отделни елементи в нашата графика.

Ръчно векторизиране на растерно изображение

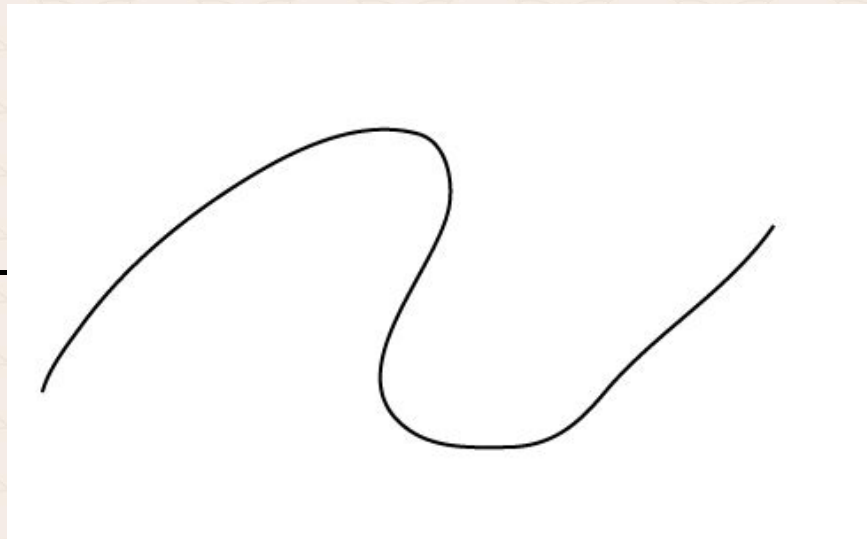


Ръчно векторизиране на растерно изображение

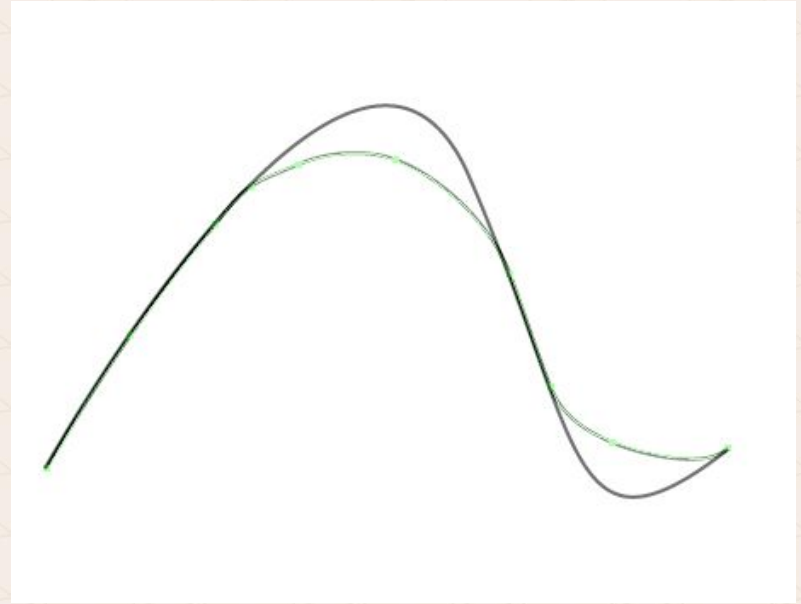
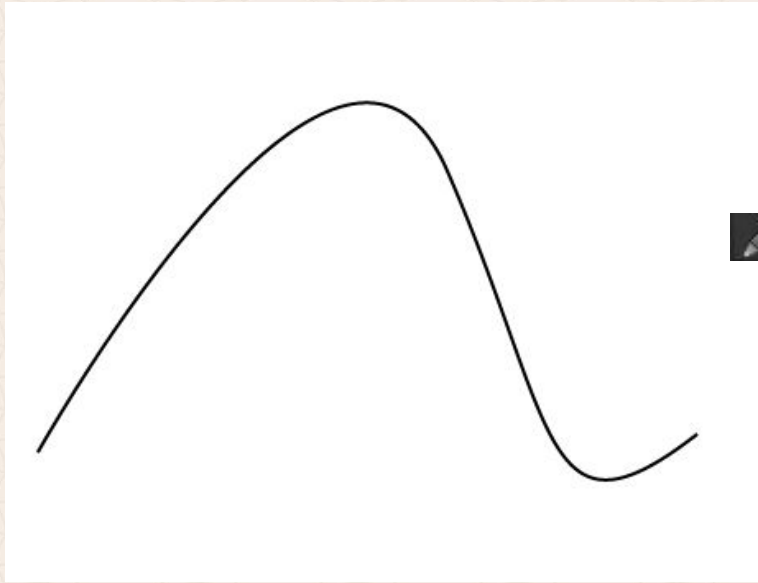


Ръчно векторизиране на растерно изображение

Друг интересен инструмент е Pencil tool . За разлика от Pen tool-а, който създава прецизни криви, то Pencil tool-ът чертае произволни. Този инструмент се използва също за корекция на съществуващи линии.

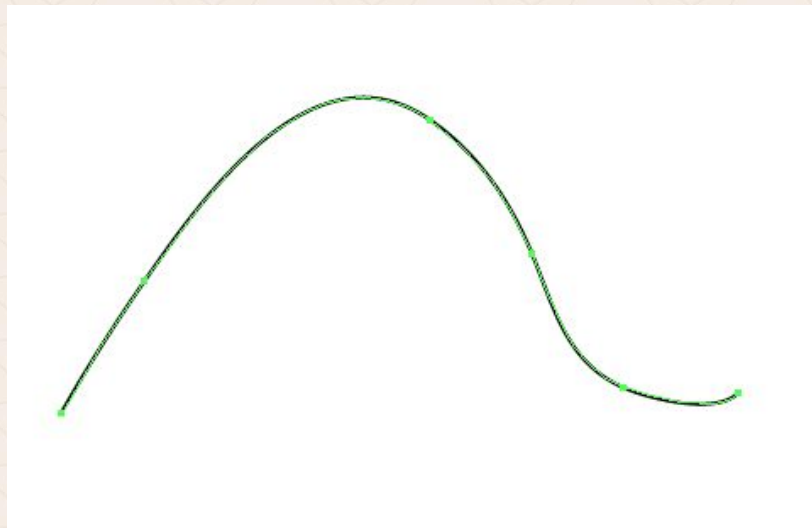


Ръчно векторизиране на растерно изображение



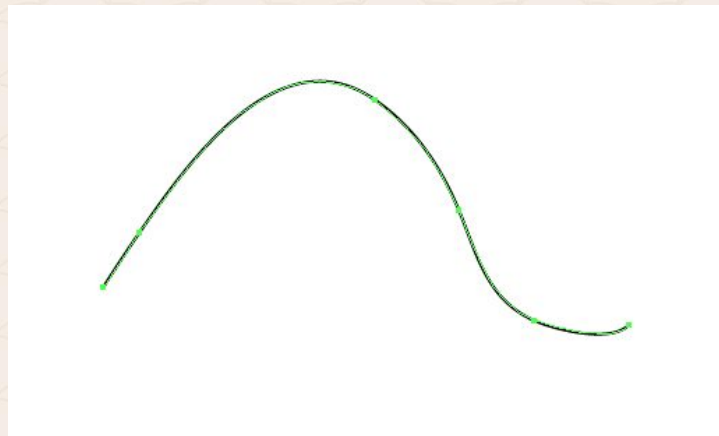
Ръчно векторизиране на растерно изображение

От своя страна Smooth tool  помага за корекция на крива, създадена или редактирана с Pencil tool-а, с цел да се заглади обработваната крива.



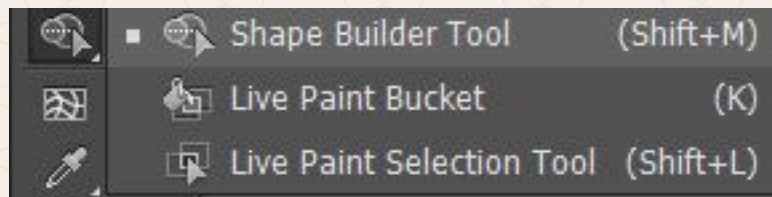
Ръчно векторизиране на растерно изображение

Инструментите Pencil и Smooth се намират в една група. Към нея принадлежи и Path Eraser tool . С негова помощ може да изрежете произволна част от крива или права в Illustrator.



Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool

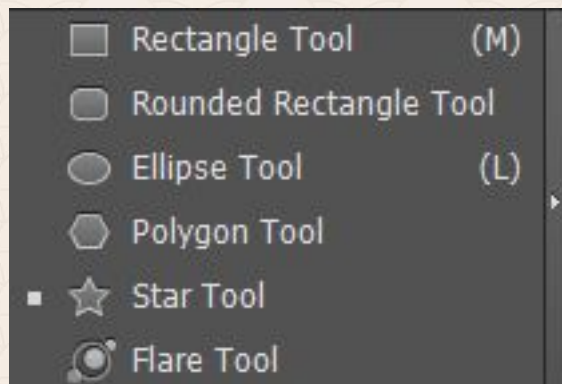
Интересна и често спестяваща доста време възможност за изграждане и векторизация на обекти опция, ни предоставя инструментът **Shape Builder tool**:



Чрез него вие може да създадете уникални форми чрез функциите "adding/добавяне", "subtracting/изваждане" и "intersecting/сечение" на един обект с друг.

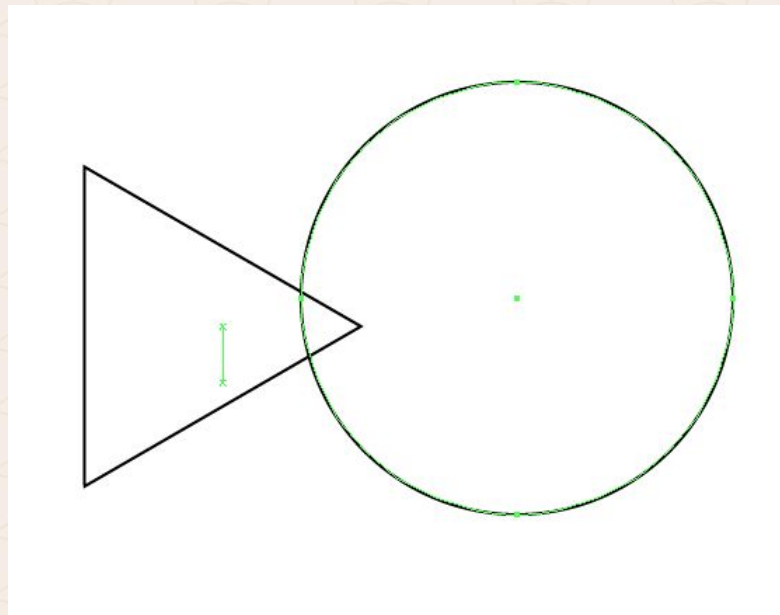
Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool

Нека разгледаме как лесно бихме начертали риба, единствено като използваме основните геометрични примитиви:



Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool

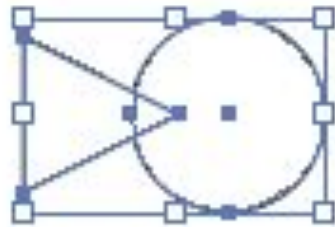
Започваме с
изчертаването на
тялото и опашката,
посредством
инструментите
Ellipse и Polygon tool.



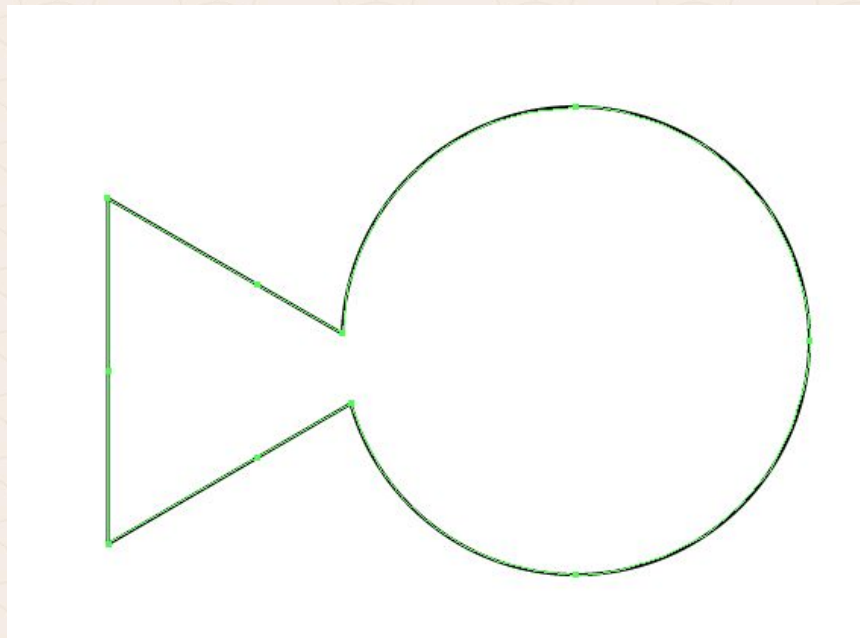
Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool

След това селектираме двата
обекта посредством
Selection tool  и избираме
Shape Builder tool .

*Кликваме с мишката и
провлачваме от единия към
другия обект. Крайният
резултат е новата сложна
форма на нашата риба.*



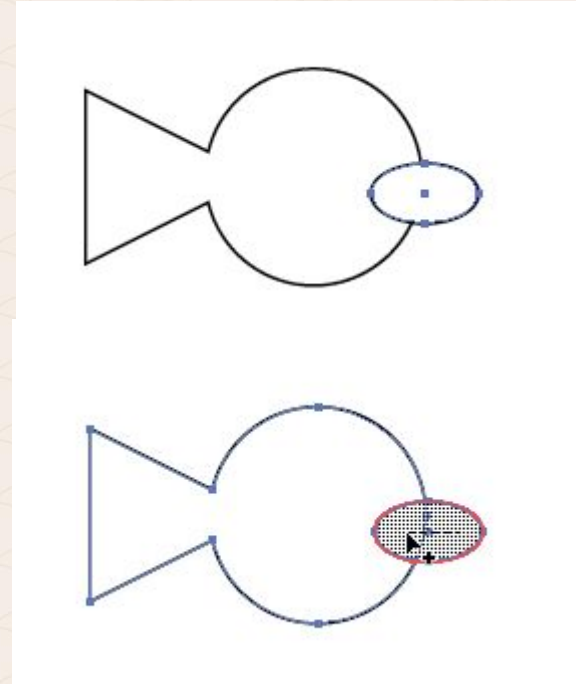
Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool



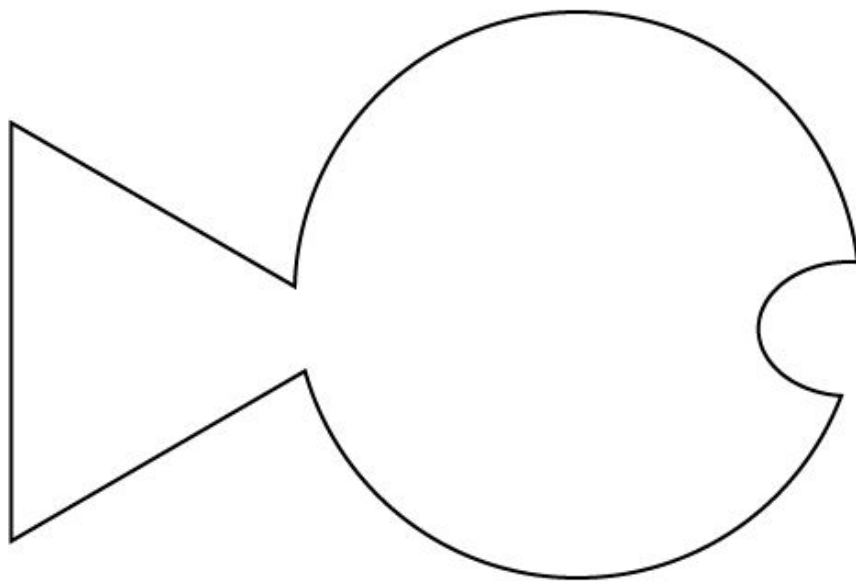
Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool

Устата на рибата оформяме като рисуваме елипса, отново селектираме съд **Selection tool** и избираме **Shape Builder tool**.

След това натискаме **Alt** от клавиатурата и провлачваме с мишката отдясно наляво, за да изрежем елипсата.



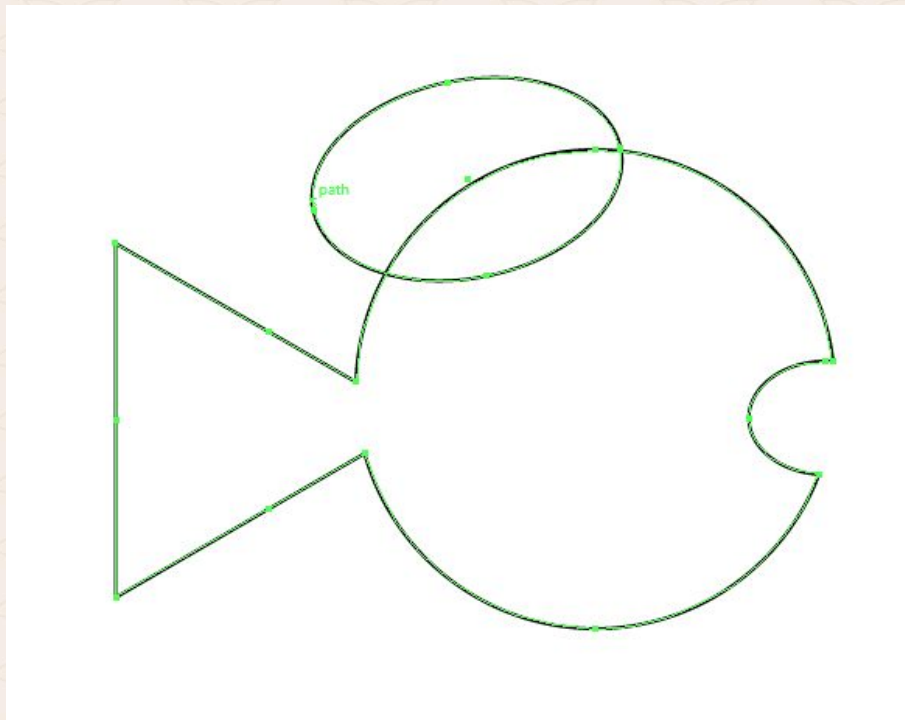
Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool



Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool

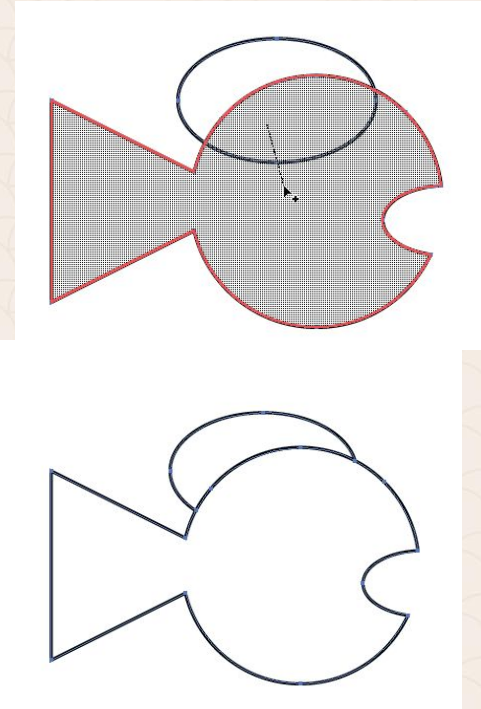
Задръжте **Ctrl (Windows)** или **Command (Mac OS)** клавиша и ще забележите, че макар да работите с инструмента **Ellipse**, то курсорът е променил състоянието си в селектирано. Завъртете формата, докато ви удовлетвори резултата и след това кликнете и разширете селекцията, така че да обхванете и останалата част от рибата.

Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool



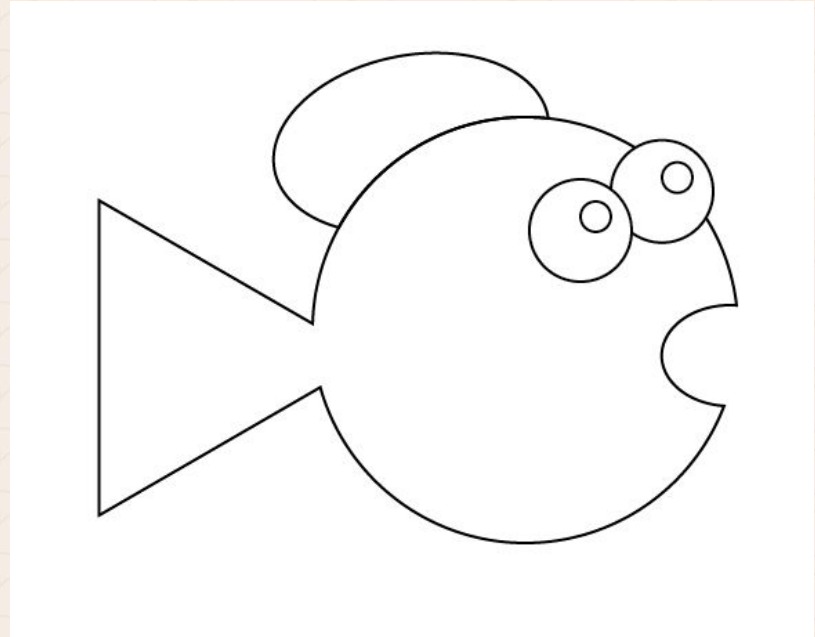
Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool

С така селектираните две форми, изберете инструмента **Shape Builder**, щракнете и плъзнете от областта, в която елипсата и формата на тялото на риби се застъпват към формата на рибата. В пресечната площ ще се прибави перката към тялото на рибката.



Изграждане на обекти чрез Shape Builder tool

За да довършим рибката, остава само добавянето на очите 😊
Отново идва време за Elipse tool-а.
С негова помощ ги изчертаваме и нашата риба е готова:)
По този начин може да нарисуваме или векторизираме най-различни форми – и прости, и сложни.



Автоматични методи за векторизация

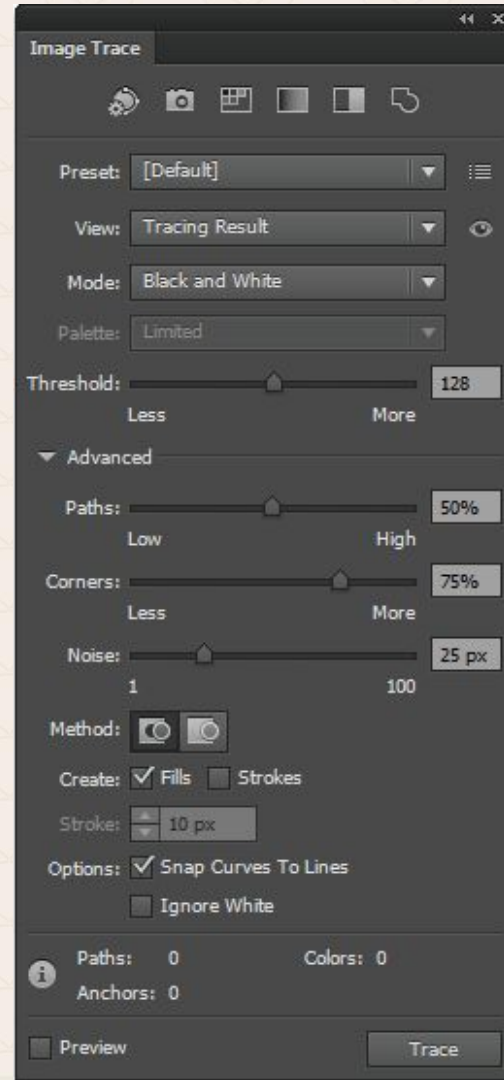
Функцията **Image Trace**, налична от менюто **Objects**, ни предоставя възможност за автоматична векторизация на **bitmap** (растерни) изображения във **векторни**.

В следващите слайдове ще разгледаме как можем да използваме тази възможност чрез вградените настройки или като създадем собствени.

Автоматични методи за векторизация

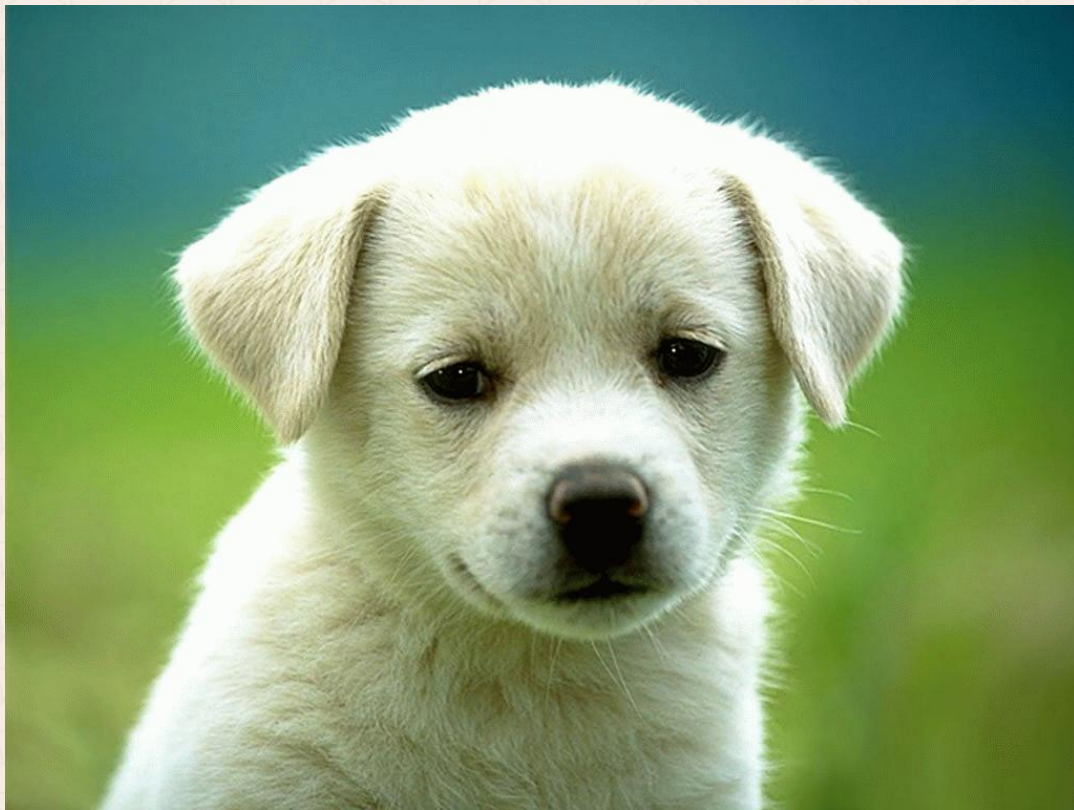
Adobe Illustrator добави възможността за автоматично проследяване на обекти преди няколко версии с функцията Live Trace, но тя притежава някои ограничения. С Illustrator CS6 вече се добави Trace панел. С негова помощ резултатите от автоматичната векторизация станаха са по-чисти, по-точни, по-отчетливи и надеждни.

След като поставите **bitmap** картинката във вашия документ (**File>Place**), може да достъпните **Image Trace** по два начина. Първият е чрез употребата на настройките по подразбиране в **Object > Image Trace**, а вторият: от **Window > Image Trace** панела.



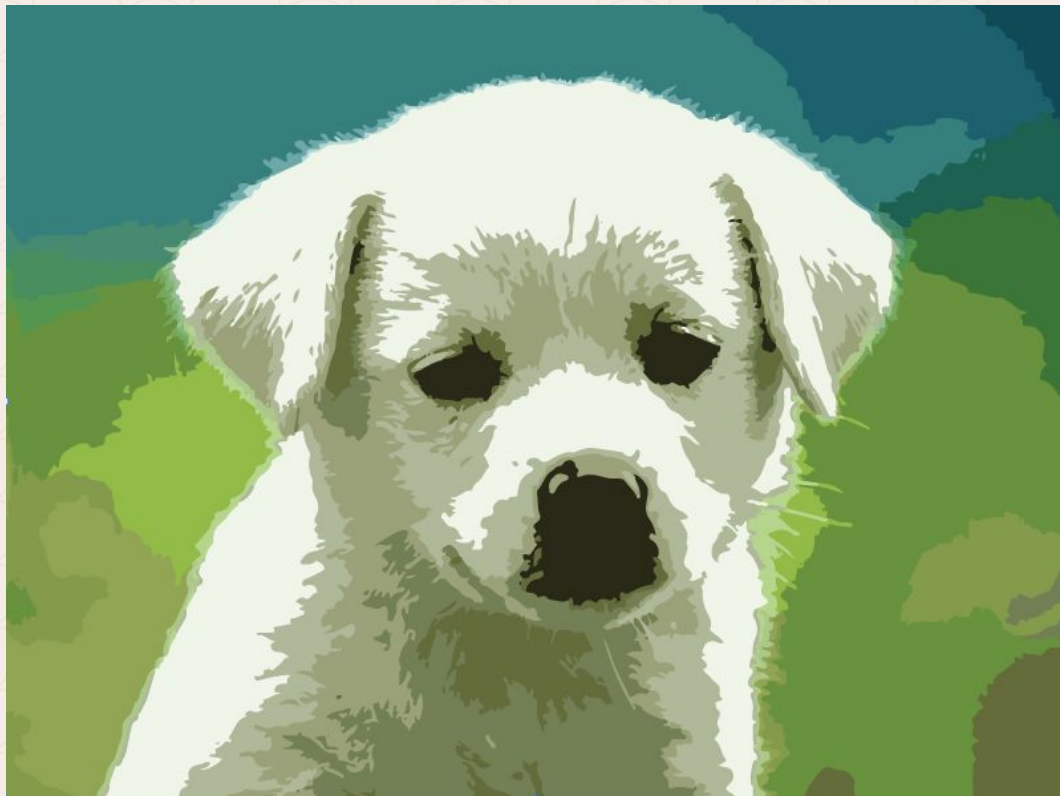
Автоматични методи за векторизация

В горната част на Image Trace панела са разположени шест бутона с различни опции по подразбиране: **Авто-Color, High Color, Low Color, Grayscale, Black and White** и **Outline**. Само изберете вашата растерна картинка и с клик върху един от тях може да се възползвате от тях. Избирайки го, веднага може да прегледаме резултата в нашето платно.



оригинал

Резултат след
избор на
бутона **Auto Color**



Резултат след
избор на
бутона **High Color**



Резултат след
избор на
бутона **Low Color**

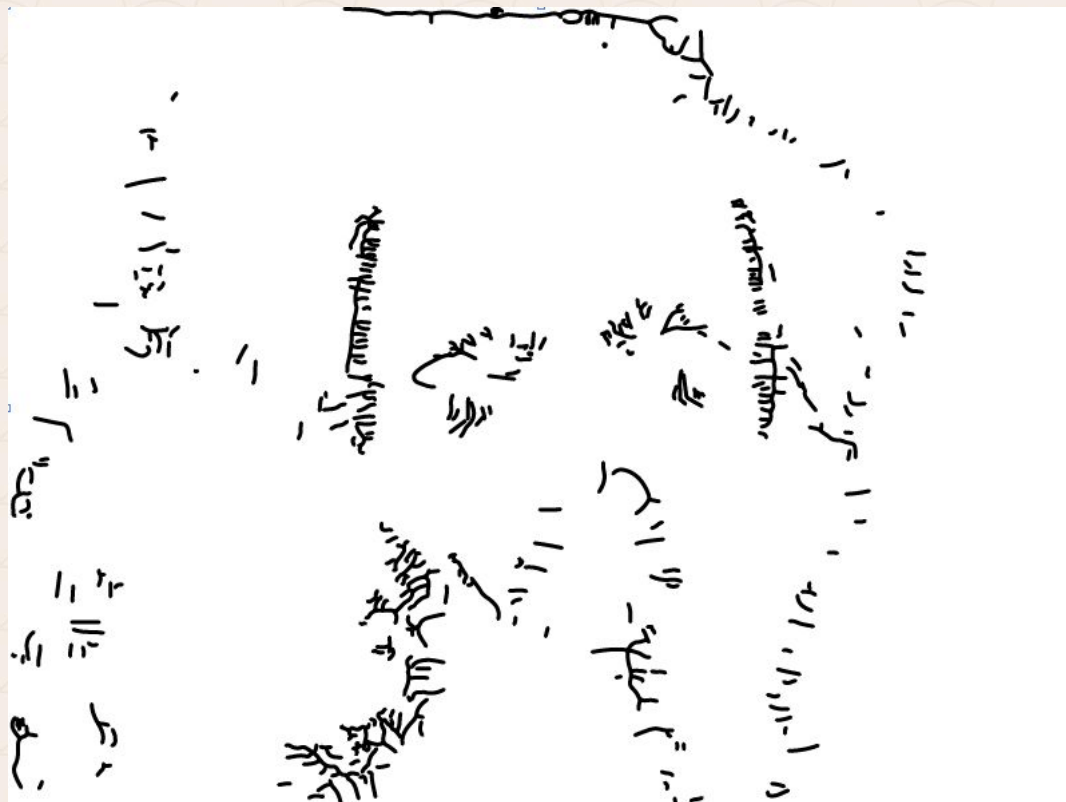


Резултат след
избор на
бутона **Grayscale**



Резултат след
избор на
бутона
Black and White





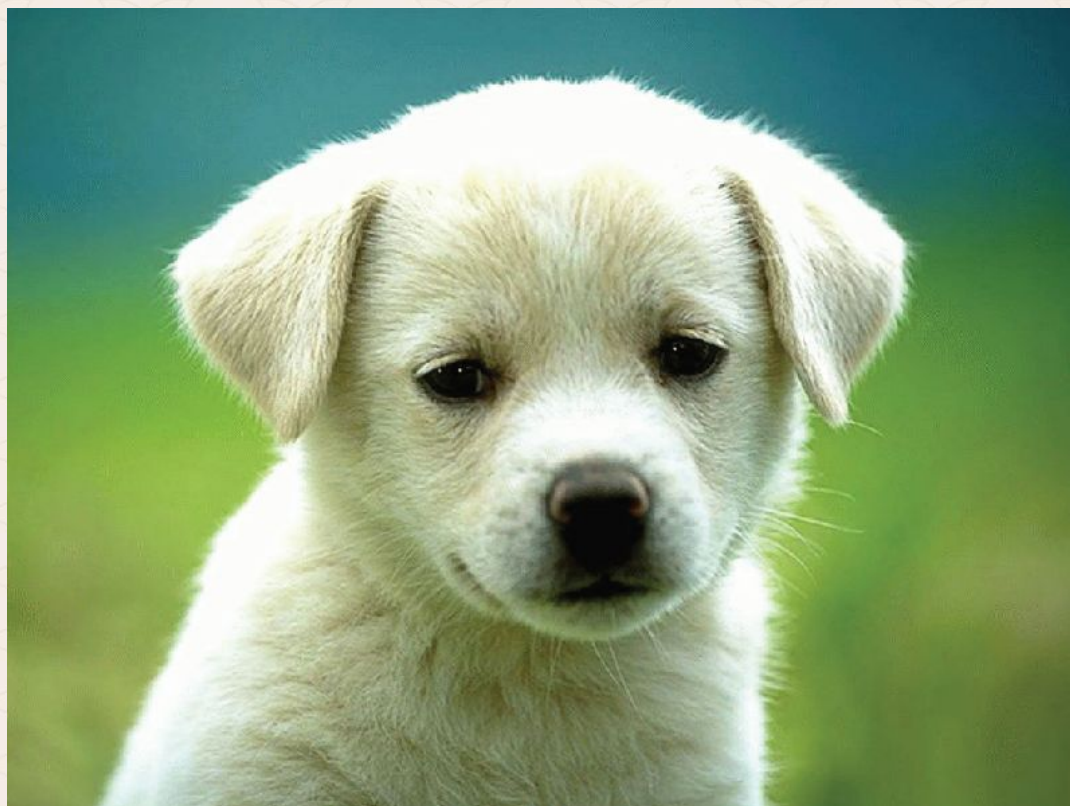
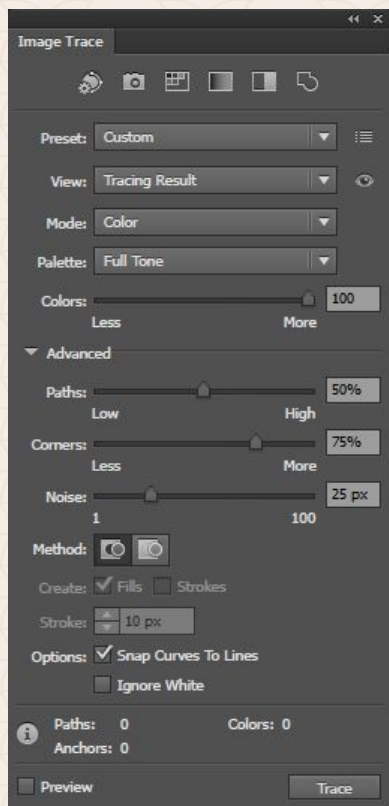
Автоматични методи за векторизация

В случай, че искаме да променим някои от възможните настройки за векторизация, е възможно да го направим като променим стойностите, разположени по-долу в панела. Можем да контролираме броя на цветовете в изходното изображение, кривите, вида на ъглите, сложността на векторизираното изображение и други.

Автоматични методи за векторизация

В случай, че искаме да зададем потребителска комбинация от настройки, можем да го направим по следния начин:

1. От падащото меню **Pallets**, изберете например **Full Tone**.
2. В разширената област с настройки - Advanced option section, въведете **25%** за **Paths**, **50%** за **Corners** и **70** px в полето **Noise**.
3. Натиснете **Enter** (Windows) или **Return** (Mac OS). След това ще видите, че резултатът става доста по-точен, в сравнение с **Auto Color** по подразбиране.



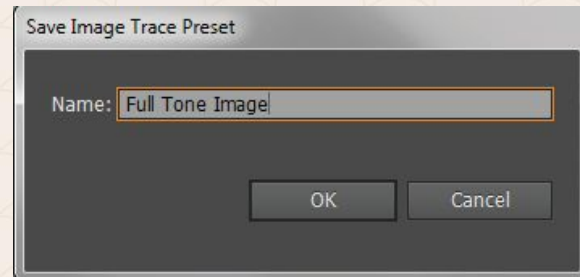
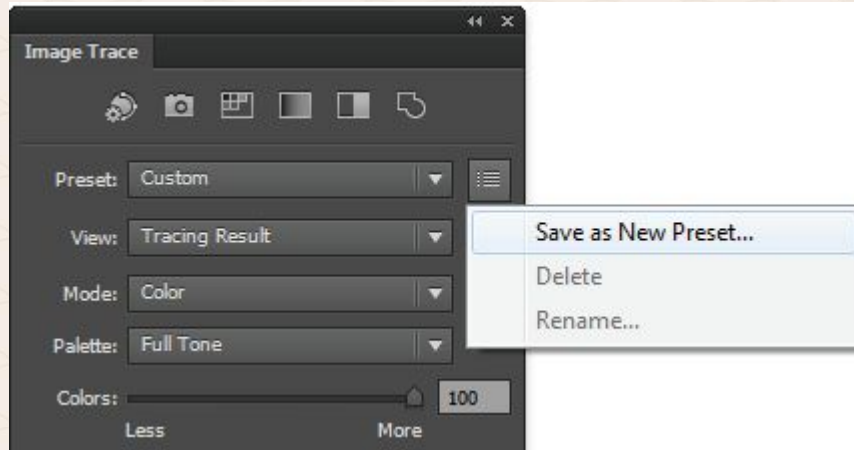
Резултат след потребителска настройка на опциите

Автоматични методи за векторизация

Веднъж, след като сте постигнали желания резултат, вие можете да запишете комбинацията от настройки като нов "**Preset**" и да го използвате за други изображения.

Кликнете върху бутона, в дясно на падащото меню **Preset panel** и изберете опцията "**Save as New Preset**". Ще се появи диалогов прозорец "**Save Image Trace Preset**". Въведете желаното име в предоставеното текстово поле и натиснете **OK**.

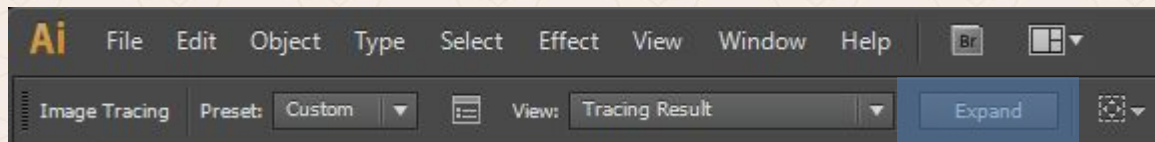
Автоматични методи за векторизация



Автоматични методи за векторизация

Независимо кой начин за автоматично векторизиране сте избрали, след като сте доволни от резултата, трябва да направите още нещо:

В Control panel-а кликнете върху бутона "Expand", за да завършите векторизирането и да позволите новото векторно изображение да се редактира.



Значение на опциите в панел Image Trace

Preset (запаметени опции): Определя 11 комбинации от готови опции за автоматична векторизация.

View (Изглед): Определя начинът, по който ще се визуализира векторизирания обект. Може да изберете дали да виждате векторизирания обект, само очертанията, началното разстерно изображение и т.н.

Mode (Режим): Определя цветовата схема на изходното изображение: цветно, в сивата гама или черно-бяло.

Значение на опциите в панел Image Trace

Palette (Палитра): Определя палитрата с броя цветове на изходното изображение.

Color settings (Цветови настройки): Тази опция зависи от избора на режим (Mode) и палитра (Palette). Предоставя допълнителни опции като:

1. **Colors (Цветове):** броят на цветовете в крайното, векторизирано изображение
(тази опция е налична само ако в Mode е селектирано Color).
2. **Grays (Сиви):** Броя на сивите нюанси в крайното изображение.
Тази опция е налична, ако е избран режим Mode>Grayscale.
3. **Threshold (Стъпка):** Стойност, която определя прецизността на черното и бялото в крайния обект, ако е избран режим Black and White.

Значение на опциите в панел Image Trace

Paths: Контролира разстоянието между кривите на векторизираното изображение и оригиналните му очертания. По-ниската стойност предполага възможно най-голямо доближаване до пътищата на оригинала, а по-високите стойности - обратното.

Corners: Определя броя на ъглите. При по-голяма стойност изходният обект ще притежава повече ъгли.

Noise: Определя областта от пиксели, която се игнорира при векторизирането.

Значение на опциите в панел Image Trace

Method (Метод): Определя метода на автоматична векторизация:

1. **Abutting (*Чрез допиране*)** — Тази опция създава криви, които се отрязани и се допират една до друга.
2. **Overlapping (*Чрез припокриване*)** — Тази опция създава подредени пътища, които е възможно да се припокриват на места.

Fills (Запълване): Създава запълнени региони в резултат на проследяването.

Strokes (Очертание): Създава очертани пътища в резултатния обект.

Значение на опциите в панел Image Trace

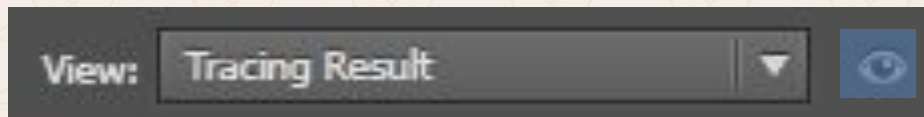
Snap Curves To Lines (Прилепяне): Определя дали кривите линии да се заменят с прави.

Ignore White (Изключване на бялото): Определя дали областите в бяло следва да бъдат заменени с празно пространство или да се запълнят.



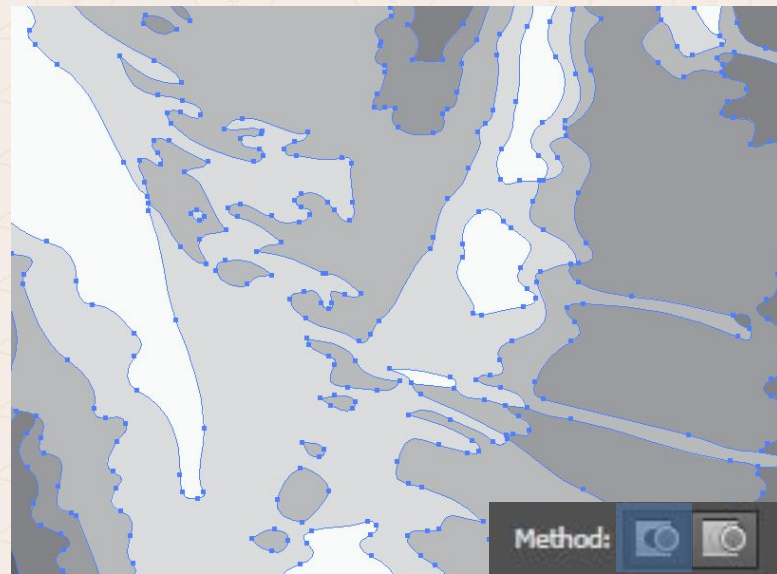
Автоматични методи за векторизация

По време на векторизацията може да се наложи да погледнем изходното изображение, без да сменяме **View**-то. Това става лесно като натиснете бутона с оченцето, отдясно на **View**, и задържим за секунди с мишката.



Работа с новите методи **Abutting** и **Overlapping** в панела Image Trace

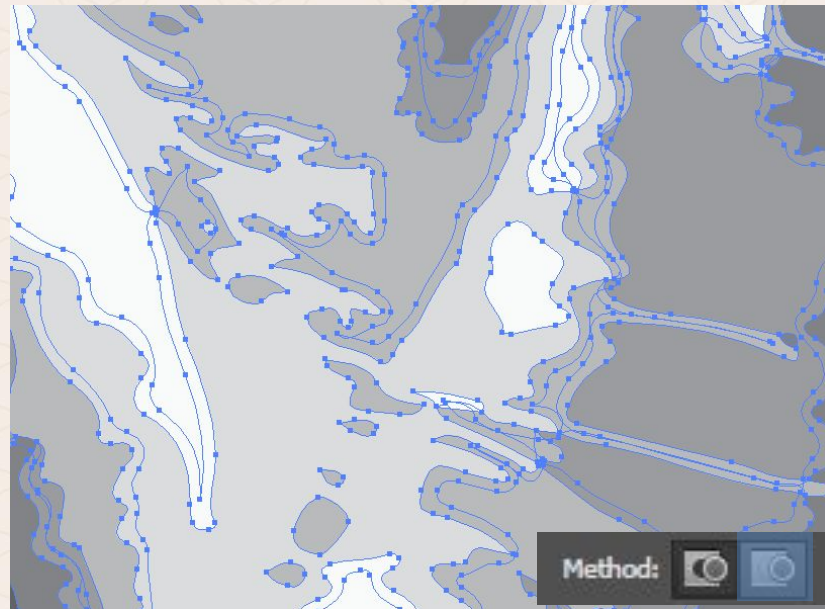
След края на векторизацията, при избор на метод "**Abutting**", ще забележите, че пътеките са изрязани точно и са долепени една до друга. Така се обработват много по-лесно, ето защо това е предпочитаната опция.



Работа с новите методи Abutting и Overlapping в панела Image Trace

В случай, че сте избрали метод **"Overlapping"**, ще забележите, че пътеките се пресичат и ограждат с допълнителни вътрешни части.

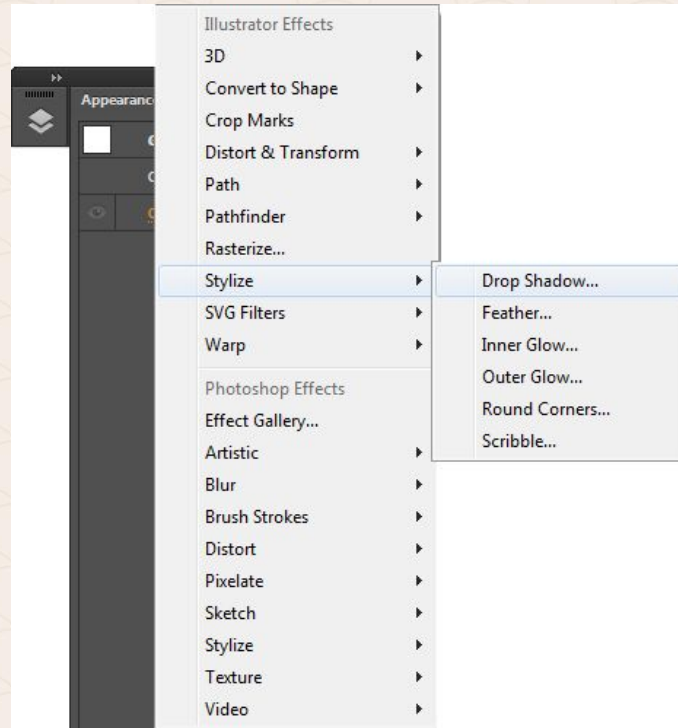
Този метод може да ни помогне в някои случаи, когато искаме да оставим изображението с по-плътни очертания, например.



Работа с “Appearance panel” и Effects

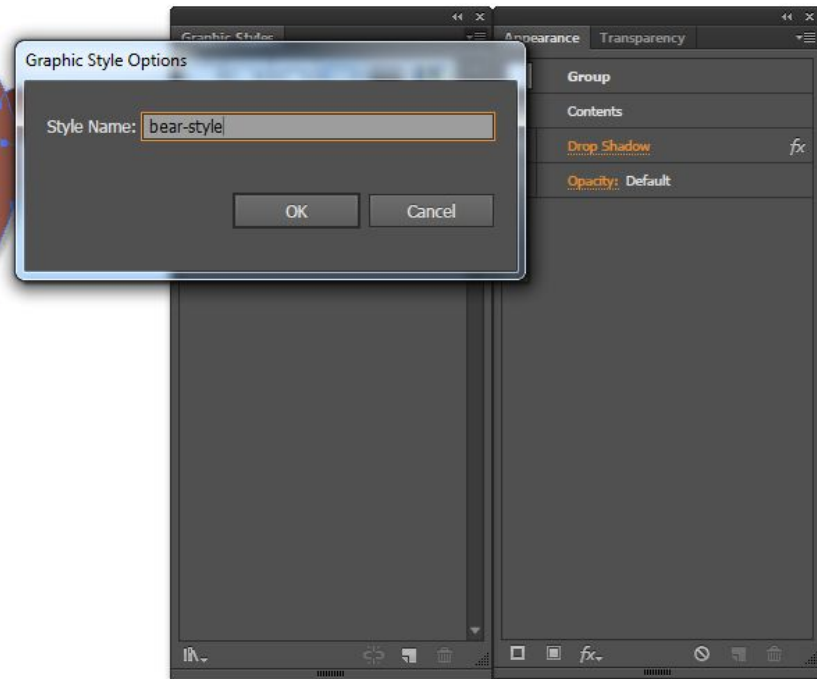
Панелът Appearance е много удобен инструмент за преглед и промяна на запълването и контура на обект. При добавяне на ефект към обекти, името му ще се добави в панела Appearance panel и ще имате възможно с двойно кликване да промените неговите настройки.

Работа с “Appearance panel” и Effects



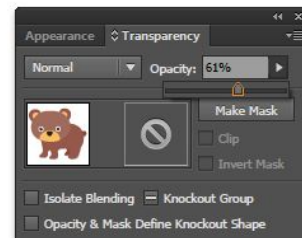
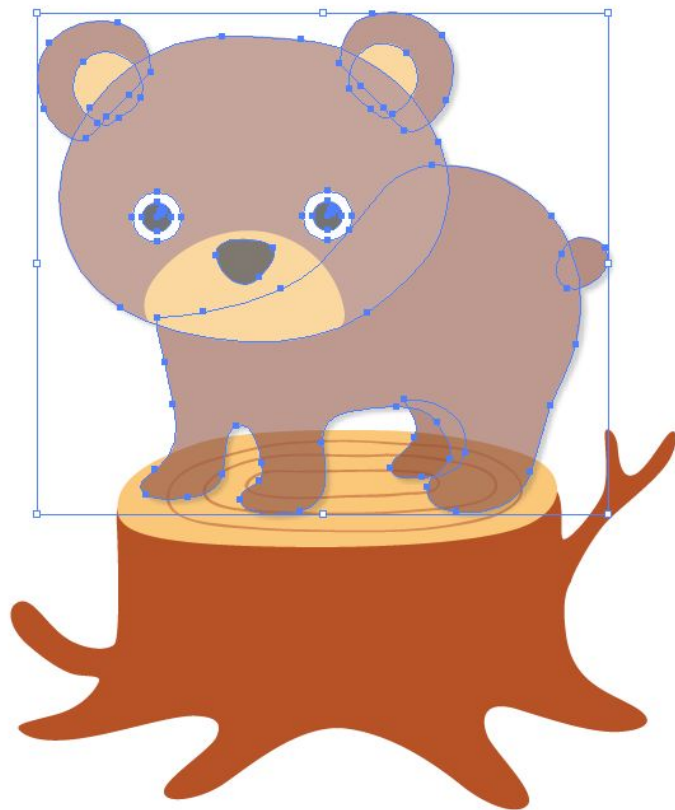
Работа с панела **Graphic styles**

Често ни се налага да приложим едни и същи ефекти на различни обекти. В **Illustrator** не е необходимо за всеки графичен елемент да правите всички отделно, а имате възможност да създадете графичен стил от панела **Graphic Styles**. **Graphic styles** ни позволява преизползваемостта на създадените стилове не само в текущия документ, но и между различни проекти.



Работа с панела "Transparency"

Ако сте работили с Illustrator или други приложения за редактиране на графики освен transparency може да сте срещали и понятието opacity (прозрачност). По подразбиране обектите в Illustrator са 100% непрозрачни, което означава, че запълването и контурите им припокриват по-долно разположените елементи. Намаляване на **opacity** на един обект показва тези под тях.



Източници

Adobe Illustrator CC Classroom in a Book, официалните уроци на Adobe

<http://www.deep4d.com/tuts.htm>

За връзка с мен

edesign-bg.com

maya@fmi-plovdiv.org

may_vast@yahoo.com