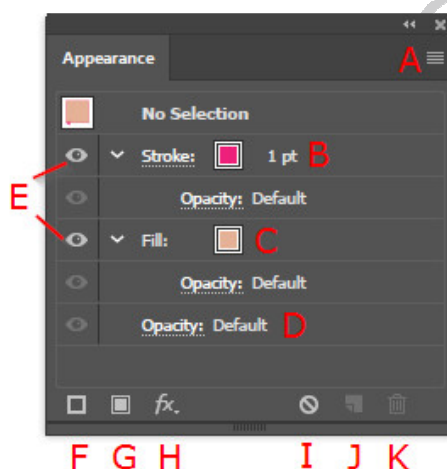


Paneli Appearance i Transparency

U ovoj nastavnoj jedinici upoznaćemo se sa panelom koji nam služi za kontrolu izgleda određenih selektovanih vektorskih putanja i objekata. Takođe ćemo prikazati određene opcije koje taj panel nudi i na primerima shvatiti šta sve možemo postići koristeći ga.

Kao što smo ranije pomenuli, osobine (atributi) koje određena vektorska putanja ili objekat mogu imati su Fill i Stroke; zajedno čine konačni **izgled (Appearance)**, koji vidimo kao rezultat (s obzirom na to da na printu ili webu ne vidimo vektorske putanje). U izgled spadaju i neki 3D efekti koje ćemo obraditi u jednoj od narednih lekcija. Panel koji nam služi za kontrolu izgleda selektovanih vektorskih putanja i objekata zove se Appearance i ukoliko se ne nalazi u grupi panela, aktiviraćemo ga komandom **Window > Appearance**. Svaka nova osobina koju dodamo objektu biće automatski zabeležena u ovom panelu, odakle je možemo i kontrolisati i dodatno uređivati.



Slika 12.1. Appearance panel

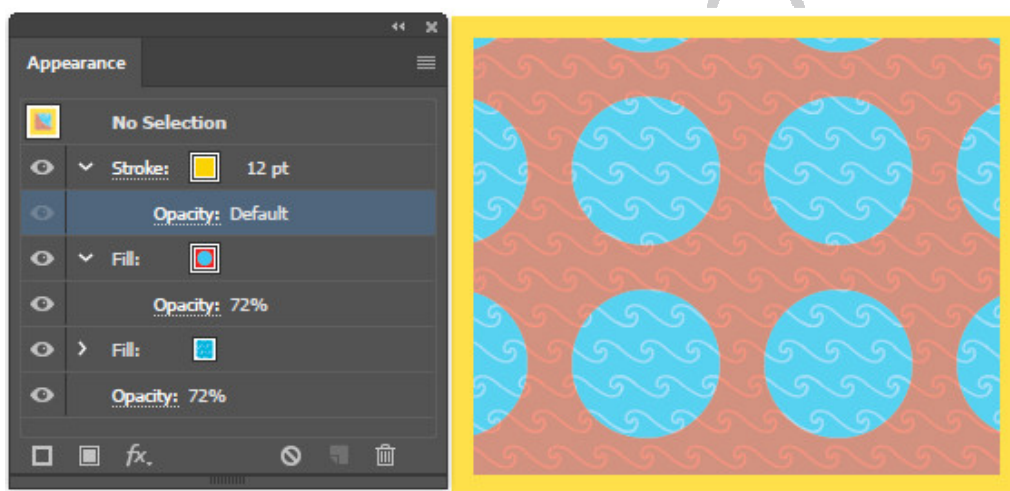
- A. Padajući meni sa opcijama panela Appearance;
- B. Stroke – karakteristike konture aktivnog (selektovanog objekta). Klikom na Stroke otvarate istoimeni panel radi uređenja. U polju ispod postoji Opacity, koji vam daje mogućnost da utičete samo na transparentnost konture;
- C. Fill – ispunja selektovanog vektorskog objekta. U polju ispod postoji Opacity, koji vam daje mogućnost da utičete samo na transparentnost te ispune;
- D. Opacity – Transparency panel, podešavanje providnosti celokupnog izgleda vektorskog objekta;
- E. Visibility Icon – za sakrivanje i ponovno vraćanje atributa primenjenog na selektovanom objektu;
- F. Add New Stroke – dodavanje nove konture;
- G. Add New Fill – dodavanje nove ispune;
- H. Add New Effect – dodavanje efekata;
- I. Clear Appearance – daje uzorak None konturi i ispuni selektovane putanje;
- J. Duplicate Selected Item – duplira selektovani element, konturu ili ispunu;
- K. Delete Selected Item – ikonica za brisanje selektovane konture ili ispune u panelu.

Ukoliko je ispisana osobina plave boje, to znači (kao i u komandnom panelu) da ćemo klikom otvoriti njen panel za uređenje ili Dialog Box. Sada, osim što možete da ih uređujete i dodajete efekte svakom zasebno, možete da istom objektu dodate još jednu, novu ispunu ili konturu. Ta nova kontura će dobiti nov sloj, tj. biće prikazana u panelu u zasebnom redu koji dodatno možemo uređivati ili prevući u hijerarhiji iznad ili ispod već postojećih osobina.

Napomena

Da biste ovo shvatili, najbolje bi bilo da zamislite da su sve nove ispune i konture istog objekta zasebni objekti u njemu, kojima ćete određivati hijerarhijski poredak od onog na vrhu, koji se vidi u celosti, do onog na dnu, koji je prekriven onima iznad.

Prevlačenje ispuna i kontura vršite tako što kliknete levim tasterom miša na željenu osobinu, tj. njen red u panelu koji izmeštate (ukoliko kliknete na plavi naslov poput Stroke, otvorićete njegov panel) i, držeći, prevlačite ga nadole, čime ga spuštate ka dnu u hijerarhijskom poretku, ili prevlačite nagore, čime ga dižete ka vrhu u poretku.



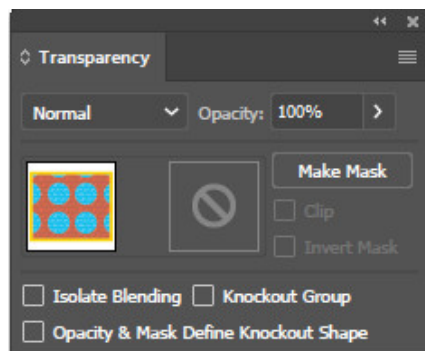
Slika 12.2. U panelu Appearance vidi se da objekat desno ima dve ispune i jednu konturu

Svaki red osobine (Fill ili Stroke) ima zasebnu kontrolu providnosti, tj. Opacity, koju otvarate klikom na trougao levo od imena, dok ćete kontrolu celokupne providnosti objekta sa svim njegovim atributima (dodatim osobinama) kontrolisati na Opacity u dnu redova osobina. S obzirom na to da je plave boje, otvoriće se panel koji je zadužen za to – Transparency.

Panel Transparency

U Adobe Illustratoru možete na različite načine da kreirate providne (transparentne) objekte. Podešavanje **Opacity** se uvek odnosi na providnost objekta kada je vrednosti 100% i tada je potpuno neprovidan. Kada je 0%, tada je potpuno providan. Kada smanjite providnost objekata, crtež koji se nalazi u pozadini postaje manje ili više vidljiv kroz površinu objekta. Providnost može biti primenjena na više objekata, na grupe ili čak na sve slojeve (koje ćemo obraditi nešto kasnije).

Da biste mogli da menjate providnost na svom objektu, potrebno je da prvo aktivirate panel **Transparency** komandom **Window > Transparency**.

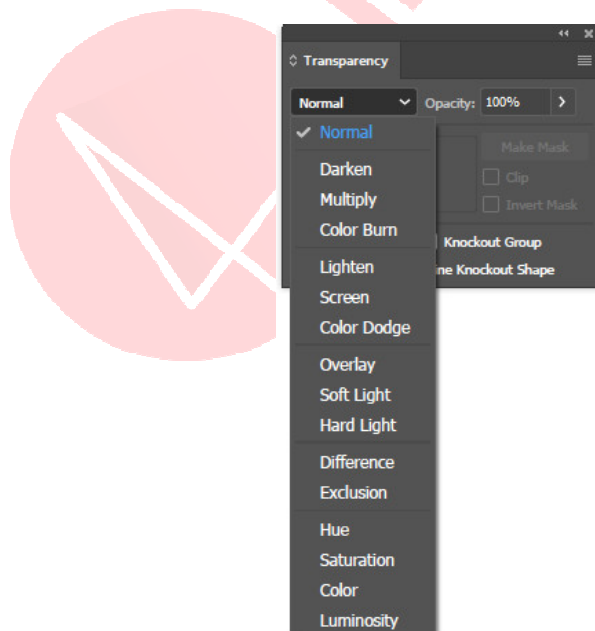


Slika 12.3. Panel Transparency

Kada ste otvorili panel, potrebno je da selektujete neki objekat u okviru otvorenog dokumenta i da u polju **Opacity** u panelu Transparency unesete vrednost prema tome (**0–100%**) koliko želite da vaš objekat bude providan. To isto možete podesiti preko klizača, klikom na trougao.

U većini slučajeva, ako se objekti ne preklapaju, kada nekom objektu dodelite providnost, boja objekta će izgledati samo kao da je svetlija, s obzirom na to da je standardna boja pozadine bela, pa će se kroz objekat provideti manje ili više bela boja pozadine i činiti ga svetlijim. Transparency opcija dolazi do izražaja ako se objekti preklapaju.

Preko panela Transparency možete da menjate režim mešanja boja (**Blending Modes**). Sa leve strane Opacity prozora nalazi se padajući meni sa 16 različitih režima mešanja boje objekata koji se preklapaju, tj. boje objekta koji je iznad sa bojom objekta koji je ispod, rezultujući određenom bojom.



Slika 12.4. Blending Modeli iz panela Transparency

Iz padajućeg menija **Blending Mode** možete da menjate režime mešanja boja. Pored režima **Normal**, koji je predefinisani i u kojem nema nikakvog mešanja, podeljeni su u pet grupa:

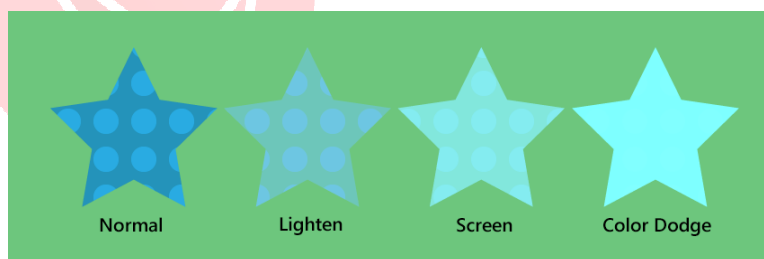
- **režimi za potamnjenje** – Darken, Multiply i Color Burn;
- **režimi za posvetljivanje** – Lighten, Screen i Color Dodge;
- **kontrastni režimi** – Overlay, Softlight i Hardlight;
- **komparativni režimi** – Difference i Exclusion;
- **kompozitni režimi** – Hue, Saturation, Color i Luminosity.

Multiply spada u grupu režima za potamnjenje. **Multiply** meša boju pozadine sa bojom objekta koji je preklapa i rezultujuće boje su uvek tamnije. Multiply je režim iz ove grupe koji ćete najčešće koristiti. Ukoliko želite tamniji efekat mešanja boja, tj. rezultujuću boju, izaberite **Color Burn** režim. **Darken** ih neće mešati, već će samo na mestima preklapanja prikazati kao rezultujuću tamniju boju objekata koji se preklapaju, bilo da je taj objekat bio iznad ili ispod. Mešanje neke boje sa crnom daje opet crnu boju. Mešanje boje sa belom daje nepromenjenu boju.



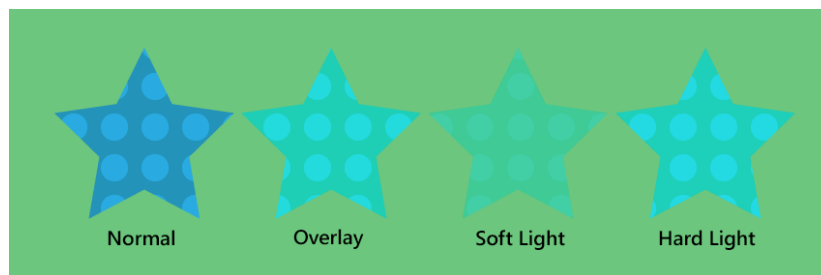
Slika 12.5. Različiti režimi mešanja boja iz grupe za potamnjenje

Screen spada u grupu režima za posvetljivanje i sušta je suprotnost režimu Multiply. To je režim iz grupe koji ćete najčešće koristiti. Rezultat je uvek svetlija boja. Ukoliko želite svetliji efekat mešanja boja, izaberite **Color Dodge** režim, koji je suprotan Color Burn režimu. **Lighten** je suprotan režimu Darken i rezultujuća boja samo će biti svetlija od boja objekata koji se preklapaju. Filtriranje sa crnom bojom ostavlja nepromenjenu boju, a sa belom stvara belu boju.



Slika 12.6. Različiti režimi mešanja boja iz grupe za posvetljavanje

Overlay spada u grupu kontrastnih režima. Koristi Multiply režim za tamnije delove i Screen za svetlije delove objekta ili sloja kojem primenite režim, čime dobija kontrastnu rezultujuću boju. Blaža varijanta rezultujuće boje bi bila **Soft Light**, dok je kontrastniji rezultat **Hard Light**.



Slika 12.7. Različiti režimi mešanja boja iz kontrastne grupe

Difference spada u komparativnu grupu režima. Stvara efekat pomoću kojeg se objekti iz pozadine vide kao negativ filma. Korišćenjem ovog efekta uklanja se ili preklapajuća boja sa podvučene boje ili obrnuto, u zavisnosti od toga koja boja ima veću vrednost za sjaj. Mešanje sa belom bojom vraća vrednosti boje iz pozadine. Mešanje sa crnom bojom ne dovodi do promene.

Hue spada u kompozitnu grupu režima. Ovim režimom dobija se boja (Result Color) koja ima vrednosti za **Luminance** (osvetljenost) i **Saturation** (zasićenost) gornjeg objekta, dok je vrednost za **Hue** (nijansu) ista kao vrednost donjeg objekta koji se preklapa.

Saturation (zasićenost) spada u kompozitnu grupu režima. Ovim režimom dobija se boja (Result Color) koja ima vrednosti za **Luminance** (osvetljenost) i **Hue** (nijansu) gornjeg objekta, dok je vrednost za **Saturation** (zasićenost) ista kao kod donjeg objekta koji se preklapa.

Color spada u kompozitnu grupu režima. Ovim režimom dobija se boja koja ima vrednosti za **Luminance** (osvetljenost) gornjeg objekta, dok je vrednost za **Saturation** (zasićenost) i **Hue** (nijansu) ista kao kod donjeg objekta. Kada objektu date Color Mode, samo boja (sve vrednosti Hue i Saturation tih boja) se meša sa objektom ispod, ignorišući osvetljenost objekta, tekstuere itd.

Luminosity spada u kompozitnu grupu režima. Ovim efektom dobija se boja koja ima vrednosti za **Saturation** (zasićenost) i **Hue** (nijansu) gornjeg objekta, dok je vrednost za **Luminance** (osvetljenost) ista kao kod donjeg objekta. Stvara efekat koji je invertovani Color Mode. Ignorišući vrednosti boje, sa objektom ispod meša samo vrednosti osvetljenosti slike gornjeg objekta.

Kreiranje maske za kontrolu vidljivosti vektorskog oblika

Maskiranje u Illustratoru je način da određenom vektorskom objektu prikrijete delove koji vam nisu potrebni ili da na najbolji mogući način istaknete ono najznačajnije na njemu. Ukoliko skrivate maskom određenu grupu vektorskih objekata i putanja koje zajedno dobijaju vašu konačnu grafiku, jednostavno stavite masku preko njih, bez razmišljanja o tome da li će vam ti obrisani delovi možda kasnije trebati.

Masku formiramo od bilo kojeg vektorskog oblika, tj. zatvorene vektorske putanje, i sve ono što se nalazi u njenim okvirima videće se iza na vašoj gafici, dok će sve van tog oblika biti skriveno. Postoje tri vrste maski koje ćete koristiti u Illustratoru:

- **Clipping Mask** – vektorski oblik koji maskira drugi objekat ili grupu objekata;
- **Layer Clipping Mask** – vektorski oblik koji maskira sve objekte koji se nalaze u okviru jednog sloja;
- **Opacity Mask** – vektorski oblik koji maskira drugi objekat ili grupu objekata, omogućavajući vam da je uredite valernim bojama između crne i bele, i time podesite koji će se delovi u okviru maske videti manje, a koji više.

Pitanje

U kom panelu možete selektovanom objektu da dodate veći broj ispuna i kontura?

- **Appearance**
- Color
- Swatches

Objašnjenje:

U panelu Appearance možete jednom objektu dodavati veći broj različitih osobina, veći broj ispuna, kontura, čak i efekte koje ćete u nastavku naučiti.

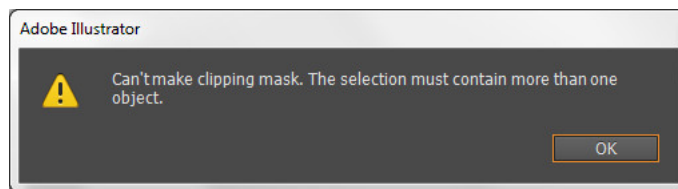
Clipping Mask

Bilo koji vektorski oblik, pa i tekstualni, može formirati izgled Clipping maske. Najčešće ćete je koristiti kada napravite određenu grafiku koju želite da ubacite u određeni okvir vidljivosti. Na slici ispod, na levoj strani je objekat kojem je primenjena tekstura, a iznad njega se nalazi zvezda kao drugi vektorski objekat. Ukoliko selektujete dva objekta i pokrenete opciju Clipping Mask, dobićete rezultat zvezde unutar čijih putanja se vidi objekat iza.



Slika 12.8. Rezultat pokretanja clipping maske

Vektorski objekat koji ste namenili da bude maska pre svega morate **staviti na vrh** u hijerarhijskom poretku (**Bring to Front**), tj. sve ono što želite da sakrijete maskom uvek mora da se nalazi ispod nje. Druga veoma bitna stvar jeste da izaberete minimum dva objekta kada pravite masku, jer u suprotnom nećete moći da napravite masku koja ne skriva nijedan objekat iza sebe. U tom slučaju Illustrator će vam uputiti sledeće obaveštenje.

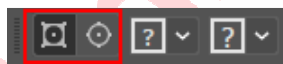


Slika 12.9. Upozorenje da niste selektovali dovoljan broj objekata kako biste napravili Clipping Mask

Kada napravite masku i stavite je na vrh iznad objekata koje skrivate, podesite je u zavisnosti od toga šta želite da se vidi u okviru nje, selektujući masku i objekte iza nje, čije delove skrivate. Pokrenite komandu **Object > Clipping Mask > Make** ili to uradite tastaturnom prečicom **Ctrl+7**. Desiće se da su svi delovi objekata koji su bili selektovani, a nisu se nalazili u okviru zatvorene vektorske putanje maske, sada sakriveni.

Illustrator će prilikom svakog maskiranja grupisati masku sa objektima koje ste izabrali da sakrijete njom. Kliknite dva puta **Selection** alatom na novodobijeni objekat kako biste ga izolovali (**Isolation Mode**). Sada možete pojedinačno selektovati i masku i objekte iza, čije ste delove prekrili njom kako biste uredili vidljivost u okviru svoje maske. Ukoliko imate još jednu grupu objekata iza, dva puta kliknite na njih kako biste sada samo njih izolovali. Kada završite sa izmenama izolovanih objekata, pritisnite Esc kako biste napustili Isolation Mode.

Da ne biste svaki put morali da izolujete skrivene objekte i njihovu masku, Illustrator vam nudi dve ikonice u kontrolnoj liniji kojima ćete moći da uređujete masku i sve one objekte koje skriva iza sebe.



Slika 12.10. Režimi za uređivanje maske i sadržaja maske

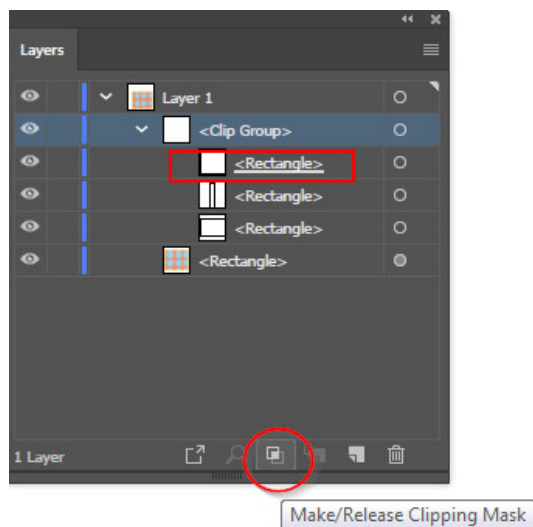
Edit Clipping Path – omogućava da uređujete izgled maske, a da ne remetite objekte iza.

Edit Contents – omogućava da uređujete i izmeštate skrivene objekte bez remećenja maske, pri čemu dobijate novi izgled grafike u okviru napravljene maske.

Layer Clipping Mask

Layer Clipping Mask radi po istom principu kao i Clipping Mask, samo što umesto skrivanja selektovanih objekata ili grupe objekata, koristi jedan vektorski oblik kako bi u okviru njega prikazala sve što je potrebno da se vidi na celom sloju (Layer), dok će sve ostalo u okviru sloja sakriti. Pri upotrebi ovakve maske čak ne morate da selektujete više objekata iz maske, jer ste njenim kreiranjem napravili okvir vidljivosti svega što stvorite u tom sloju.

Kako biste napravili masku za ceo sloj, otvorite panel Layers i kliknite na ime sloja kojem pravite masku, a potom na ikonicu u dnu panela **Make/Release Clipping Mask**. Objekat koji je bio na vrhu u hijerarhijskom poretku objekata u sloju (to je objekat čiji je red odmah ispod imena sloja) postaće Layer Clipping Mask. Sada će ta maska u panelu biti podvučena, čime vam Illustrator daje obaveštenje da postoji maska za sloj i da se će sloj biti vidljiv samo u okviru njene vektorske putanje.

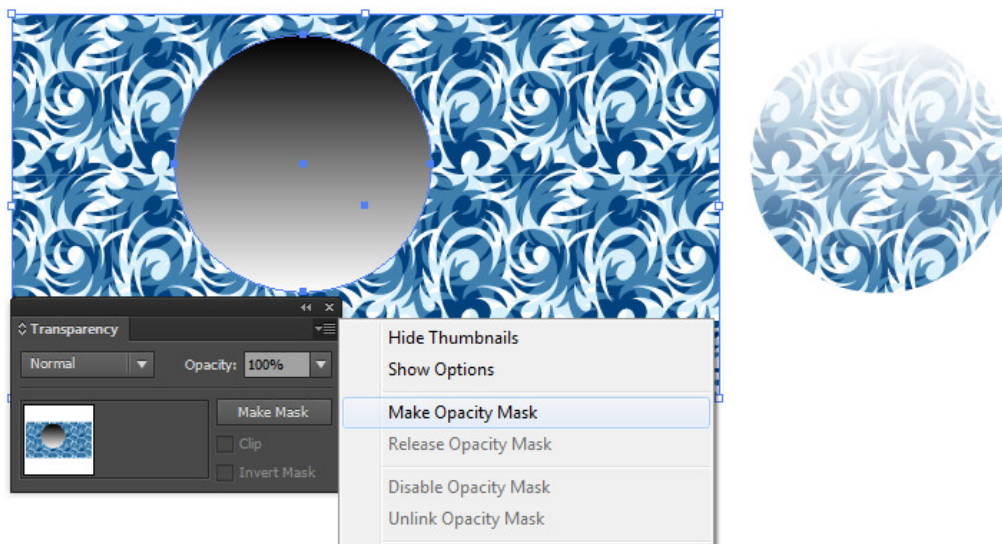


Slika 12.11. Prikaz stanja u panelu Layers prilikom kreiranja Clipping maske

Uklanjanje maske se vrši na isti način kao kada je pravimo. Potrebno je samo da izaberete sloj klikom na njegovo ime, a potom na ikonicu Make/Release Clipping Mask.

Opacity Mask

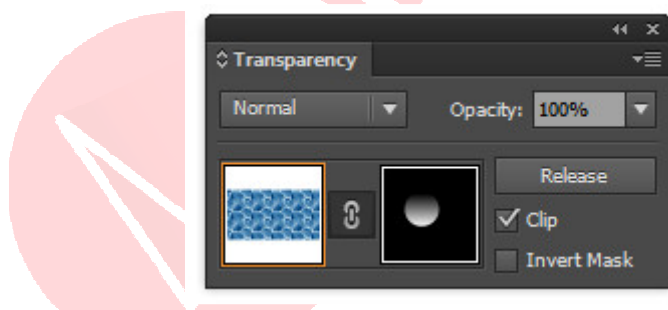
Illustrator vam nudi mogućnost da kontrolirate providnost maske pomoću gradijenta, na taj način što crna boja u okviru maske predstavlja sve ono što će biti providno, a bela sve ono što će se videti. Zamislite da ste napravili masku i da želite da se jedna strana vidi, ali da se, prelazeći na drugu stranu, lagano gubi vidljivost svega onoga što je sada u okviru maske vidljivo. S obzirom na to da se radi o prelasku vidljivog dela u providan, odmah znamo da će neku ulogu u svemu tome imati **Gradient**, jer je on uvek zadužen za sve vrste prelaza iz jedne boje u drugu, pa je tako i ovde zadužen za prelaz iz vidljivog u nevidljivi deo maske. Kako biste napravili ovakvu vrstu maske, objektu koji ste namenili da bude maska dodajte ispunu gradijentom između crne i bele. Tada će najtamnija crna predstavljati 100% providnosti objekata u okviru maske koju pravite, dok će najsvetlija bela predstavljati 100% vidljivosti delova koje maskirate. Prelaz između crne i bele samim tim predstavlja i prelaz između vidljivog i nevidljivog dela. Sve što je svetlije, više će se videti, dok će sve prekriveno tamnijim nijansama gradijenta biti providnije. Najbolju kontrolu nad izgledom gradijenta imaćete pomoću panela Gradient (Window > Gradient), kao i alata Gradient Tool.



Slika 12.12. Primer primene Opacity Mask

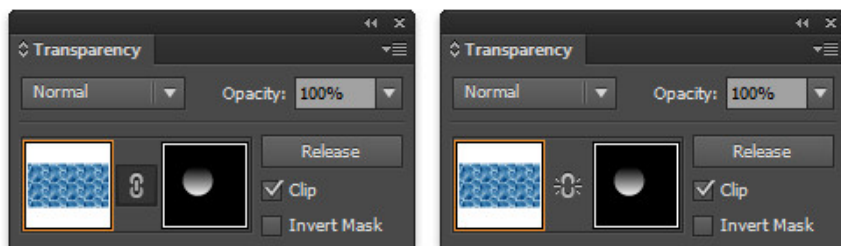
Kada zadate komandu gradijent objektu namenjenom za maskiranje, selektujte ga zajedno sa svim objektima iza njega i pravite Opacity Mask. Otvorite panel Transparency (Window > Transparency) i u njegovom padajućem meniju pokrenite komandu **Make Opacity Mask**.

Sada ćete u panelu Transparency moći da vršite dalje uređivanje Opacity Mask. Postoje dva prikaza u okviru ovog panela (Thumbnails). S leve strane je prikaz grafike koja je skrivena Opacity Maskom, dok je na desnoj strani izgled maske i njene providnosti. Ukoliko želite da vršite neke izmene na skrivenim objektima, kliknite na prikaz levo sa njima, dok ćete za vršenje izmena na izgledu i providnosti maske kliknuti na desni prikaz.



Slika 12.13. Izgled maske u panelu Transparency

Kada ste ušli u željeni režim promene (objekata ili maske), Selection Tool vam služi da ih izmeštate, ali ćete primetiti da pomeranjem objekata pomerate i masku sa njima. To se dešava jer Illustrator sam povezuje (Link) masku i objekte koje ste prekrili.



Slika 12.14. Zaključana i otključana maska

Da biste ih izmeštali nezavisno, razdvojte ih klikom na ikonicu lanca koja se nalazi između dva prikaza u Transparency panelu. Kada kliknete na ikonicu, omogućava vam se da pomerite samo predmete iza maske ili pak samo masku. Time ćete dobijati različite rezultate vidljivosti objekata u okviru maske.

Preporučene tastaturne prečice:

Ctrl+7	Clipping Mask > Make
---------------	--------------------------------

Tabela 12.1. Tastaturne prečice

Sažetak

- Osobine (atributi) koje određena vektorska putanja ili objekat mogu imati su Fill i Stroke. Zajedno čine konačni **izgled (Appearance)**, koji vidimo kao rezultat (s obzirom na to da na printu ili vebu ne vidimo vektorske putanje). U izgled spadaju i neki 3D efekti koje ćemo obraditi u jednoj od narednih lekcija. Panel koji nam služi za kontrolu izgleda selektovanih vektorskih putanja i objekata zove se Appearance i, ukoliko se ne nalazi u grupi panela, aktiviraćemo ga komandom **Window > Appearance**.
- U Adobe Illustratoru možete na različite načine kreirati providne (transparentne) objekte. Podešavanje **Opacity** uvek se odnosi na providnost objekta. Kada je vrednost 100%, tada je potpuno neprovidan. Kada je 0%, tada je potpuno providan. Kada smanjite providnost objekata, crtež koji se nalazi u pozadini postaje manje ili više vidljiv kroz površinu objekta. Providnost može biti primenjena na više objekata, na grupe ili čak na sve slojeve (koje ćemo obraditi nešto kasnije). Da biste mogli da menjate providnost na svom objektu, potrebno je da prvo aktivirate panel **Transparency** komandom **Window > Transparency**.
- Preko panela Transparency možete i da menjate režim mešanja boja (**Blending Modes**). Iz padajućeg menija **Blending Mode** možete da menjate režime mešanja boja. Pored režima **Normal**, koji je predefinisani i u kojem nema nikakvog mešanja, podeljeni su u pet grupa: **režimi za potamnjenje** – Darken, Multiply i Color Burn, **režimi za posvetljivanje** – Lighten, Screen i Color Dodge, **kontrastni režimi** – Overlay, Softlight i Hardlight, **komparativni režimi** – Difference i Exclusion, **kompozitni režimi** – Hue, Saturation, Color i Luminosity.
- Maskiranje u Illustratoru vam omogućava da određenom vektorskom objektu prikrivate delove koji vam nisu potrebni ili da na najbolji mogući način istaknete ono najznačajnije na njemu. Ukoliko maskom skrivate određenu grupu vektorskih objekata i putanja, jednostavno ćete staviti masku preko njih, bez razmišljanja o tome da li će vam možda baš ti obrisani delovi kasnije trebati. Masku formiramo od bilo kojeg

vektorskog oblika, tj. zatvorene vektorske putanje, i sve ono što se nalazi u njenim okvirima videće se iza na našoj grafici, dok će sve van tog oblika biti skriveno. Postoje tri vrste maski koje ćete koristiti u Illustratoru: **Clipping Mask** – vektorski oblik koji maskira drugi objekat ili grupu objekata, **Layer Clipping Mask** – vektorski oblik koji maskira sve objekte koji se nalaze u okviru jednog sloja, **Opacity Mask** – vektorski oblik koji maskira drugi objekat ili grupu objekata, omogućavajući vam da je uredite valernim bojama između crne i bele, i time podesite koji delovi će se u okviru maske videti manje, a koji više.

