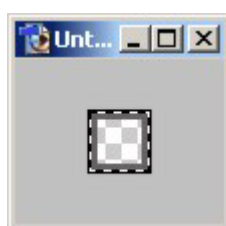


Metalna mreža

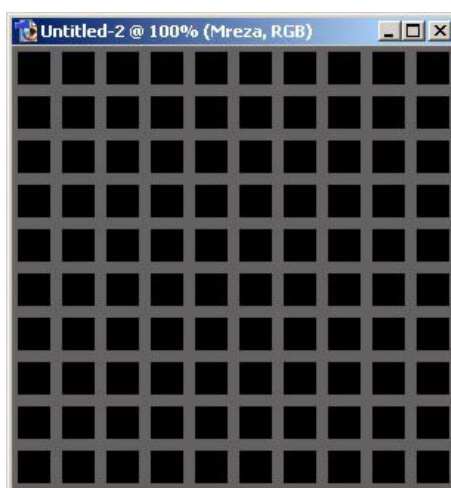
Ovde će biti ukratko objašnjen put ka kreiranju metalne mreže, koja može često da zatreba.

1. Treba napraviti novi dokument (**File > New**). Veličina dokumenta neka bude 30 x 30 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *60 pixel/inch*-u. U polju *Contents* treba izabrati opciju *Transparent*.
2. Sledeći korak je **Select > All**.
3. Nakon toga treba aktivirati **Edit > Stroke**, a u pripadajućem dijalogu treba podesiti sledeće vrednosti: u polju *Stroke* treba podesiti vrednost polja *Width* na **7px**, a u polju *Color* treba izabrati sivu boju (u ovom slučaju izabrana je boja **R:100 G:98 B:98**); u polju *Location* treba markirati opciju pod nazivom *Center*. Kao rezultat svega pojavljuje se slika 1.



Slika 1

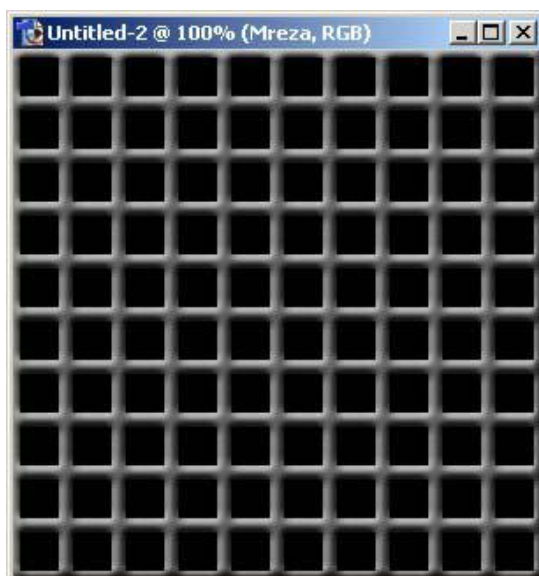
4. Treba aktivirati **Edit > Define Pattern**. U pripadajućem dijalogu treba u polju *Name* upisati naziv mustre (u ovom slučaju je to **Metalna mreža**).
5. Nakon toga treba kreirati novi dokument (**File > New**). Veličina dokumenta neka bude 300 x 300 piksela, a u polju *Mode* treba izabrati opciju *RGB Color*, a rezolucija bi trebala da bude *240 pixel/inch*-u. U polju *Contents* treba markirati opciju *Background* (u ovom slučaju boja pozadine treba da bude crna).
6. Putem **Layer > New > Layer** treba kreirati novi sloj. U ovom primeru sloju je zadat naziv **Mreza**.
7. Treba aktivirati **Edit > Fill**. U dijalogu treba izabrati sledeće vrednosti: u oblasti *Contents* u polju *Use* treba izabrati **Pattern**; u polju *Custom Pattern* treba pronaći i aktivirati mustru **Metalna mreža**, koja je kreirana u prethodnom koraku; u oblasti *Bending* polje *Mode* treba da ima vrednost **Normal**, a polje *Opacity* treba da je podešeno na vrednost **100%**. Kao rezultat ovoga pojavljuje se slika 2.



Slika 2

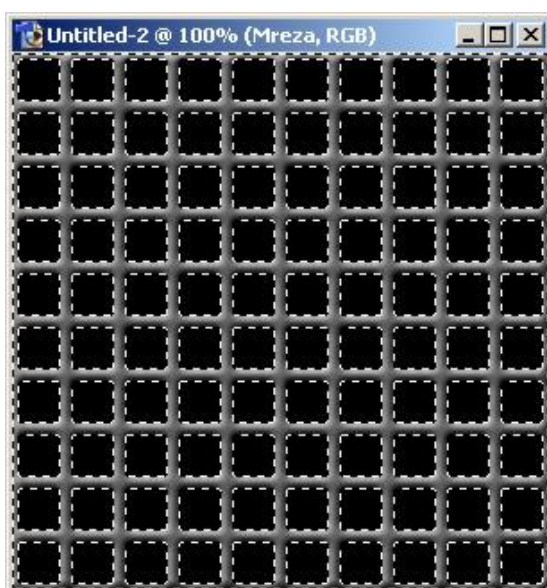
8. Treba napomenuti da je sloj pod nazivom **Mreza** još uvek aktivan. Sledeći korak ka podešavanju mreže je **Layer > Layer Style > Bevel and Emboss**. Sledeće parametre trebalo bi podesiti na sledeće vrednosti: u oblasti *Structure* u polju *Style* trebalo bi izabrati **Inner Bevel**, polje *Depth* treba da je na vrednosti od

100%, a polje *Size* treba podesiti na **6px**. Ostale vrednosti ostaju na uobičajenim vrednostima. Rezultat je prikazan na slici 3.



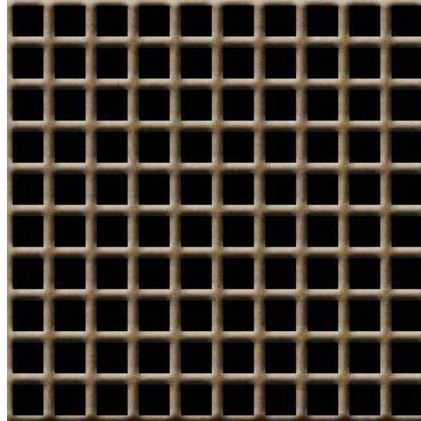
Slika 3

9. Sledeći korak je *Select > Load Selection*, s tim što u dijalogu u polju *Channel* treba izabrati vrednost **Mreza Transparency**. Rezultat je prikazan na slici 4.



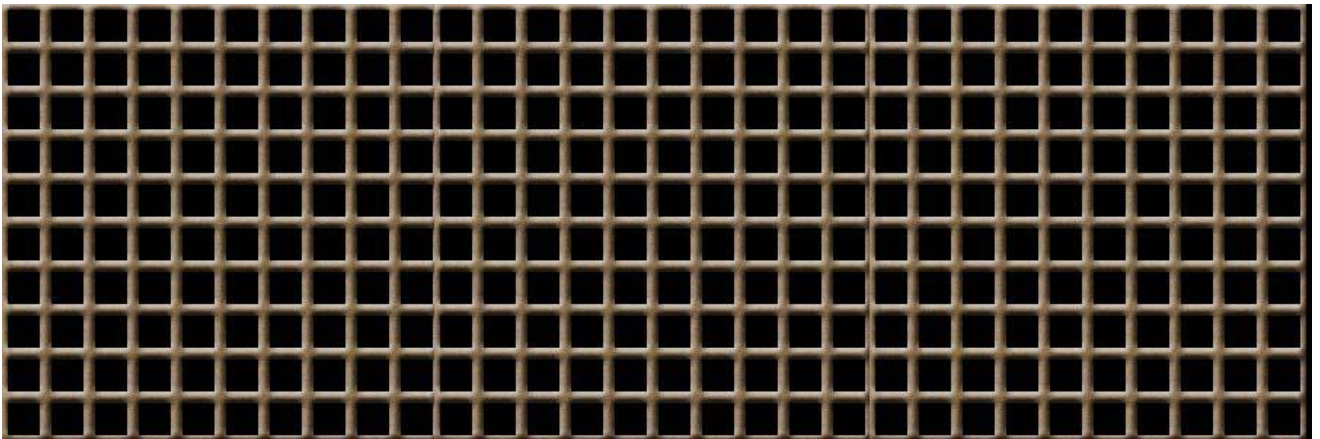
Slika 4

10. Nakon toga selektovanu oblast treba zapamtiti putem *Select > Save Selection*, a u polju *Name* je u ovom primeru upisano **Mreza na ekranu**.
11. Treba aktivirati *Filter > Noise > Add Noise*. U dijalogu treba podesiti sledeće vrednosti: polje *Amount* na vrednost **20%**, treba u oblasti *Distribution* markirati polje *Uniform*, kao i polje *Monochromatic* u donjem levom uglu.
12. Sledeći korak je aktiviranje *Layer > Layer Style > Color Overlay*. U pripadajućem dijalogu treba promeniti boju, a to se obavlja jednostavnim aktiviranjem polja sa bojom. U ovom slučaju je izabrana nijansa braon boje čije su koordinate **R:145 G:110 B:65**. U polju *Opacity* trebalo bi podesiti vrednost na **70%**.
13. Nakon svega trebalo bi poništiti selekciju putem *Select > Deselet*. Kao rezultat svega ovog pojavljuje se slika 5.



Slika 5

14. Na primer, ovakva mreža može da se iskoristi kada zatreba. Ako se kreira fajla čije su dimenzije 900 x 300 piksela, sa istom rezolucijom, onda ova mreža može da omogući kreiranje kompleksnije mreže. Ono što treba napomenuti je da se sastavi ne primećuju jer su krajnje "šipke" duplo tanje od unutrašnjih, jer je tako namerno napravljeno prilikom kreiranja mustre. Rezultat je prikazan na slici 6.



Slika 6

15. Ovo je samo jedan od mnogih načina za kreiranje specifičnih i potrebnih tekstura. Ako čovek uzme da se "malo igra" unutar programa *Photoshop*, može da napravi sjajne stvari koje može da iskoristi i u nekom drugom programu.