

Rad sa poligonalnom selekcijom

Poligonalna selekcija je najprecizniji od tri osnovna alata za ručno definisanje nepravilnih oblasti u Product Photo Manager PRO editoru.

Za razliku od pravougaone i eliptične selekcije, poligon se gradi postavljanjem niza tačaka koje zajedno formiraju granicu selektovane oblasti.

Ovaj alat koristite kada pravougaona ili eliptična selekcija ne mogu dovoljno precizno da prate oblik koji želite da obuhvatite.

Kada koristiti poligonalnu selekciju

Poligonalna selekcija je posebno korisna kada:

- proizvod ima nepravilnu konturu;
- treba preciznije obuhvatiti određeni deo fotografije;
- pravougaona selekcija obuhvata previše okolnog prostora;
- eliptična selekcija ne odgovara obliku;
- želite veću kontrolu nad granicom selekcije;
- fotografija sadrži više promena pravca duž oblasti koju označavate.

Nemojte koristiti poligon samo zato što je najprecizniji alat.

Ako pravougaona ili eliptična selekcija daju dovoljno dobar rezultat, jednostavniji alat je obično brži i praktičniji.

Kako poligon funkcionise

Poligon se sastoji od više međusobno povezanih tačaka.

Svaki klik dodaje novu tačku i povezuje je sa prethodnom.

Na taj način postepeno gradite granicu oblasti koju želite da selektujete.

Kada postavite sve potrebne tačke, poligon morate završiti funkcijom **Zatvori selekciju**.

Tek nakon toga selekcija je spremna za izvršavanje.

1. Otvorite fotografiju

Otvorite fotografiju koju želite da uređujete u odgovarajućem editoru.

Pre početka proverite:

- da je otvorena prava fotografija;
- da fotografija predstavlja stanje od kojeg želite da krenete;

- da znate koju oblast želite da obuhvatite;
- da je fotografija dovoljno uvećana za precizan rad.

2. Aktivirajte poligonalnu selekciju

Izaberite **poligonalnu selekciju**.

Nakon aktivacije klikovi na fotografiju služe za postavljanje tačaka poligona.

Pre prvog klika razmislite gde je najpraktičnije započeti selekciju.

Dobro izabrana početna tačka olakšava kasnije zatvaranje poligona.

3. Postavite prvu tačku

Kliknite na mesto na kojem želite da započnete granicu selekcije.

Prva tačka predstavlja početak poligona.

Ona će na kraju biti povezana sa završnim delom selekcije kada koristite **Zatvori selekciju**.

4. Dodajte sledeće tačke

Nastavite da postavljate tačke duž granice oblasti koju želite da obuhvatite.

Svaka nova tačka povezuje se sa prethodnom.

Postavljajte tačke:

- na mestima gde se pravac granice menja;
- oko uglova;
- duž zakrivljenih ili nepravilnih delova;
- tamo gde je potrebna dodatna kontrola.

Na dugim ravnim delovima nije potrebno postavljati veliki broj tačaka.

Koliko tačaka treba koristiti

Ne postoji jedan idealan broj tačaka.

Broj zavisi od oblika.

Jednostavan nepravilni oblik može zahtevati samo nekoliko tačaka, dok složenija oblast može zahtevati više.

Važno je postići ravnotežu.

Premalo tačaka može napraviti grubu selekciju koja ne prati oblik dovoljno dobro.

Previše tačaka može nepotrebno usporiti rad i otežati kontrolu selekcije.

Dodajte novu tačku kada ona stvarno poboljšava granicu.

Pratite oblik, ne svaki piksel

Poligonalna selekcija nije alat za ručno praćenje svakog pojedinačnog piksela.

Tačke postavljajte na ključnim promenama pravca.

Na blagoj i dugoj krivini može biti potrebno nekoliko tačaka.

Na ravnoj ivici često su dovoljne početna i završna tačka segmenta.

Cilj je precizna, ali praktična selekcija.

5. Koristite Poništi poslednju kada pogrešite

Ako poslednju tačku postavite na pogrešno mesto, koristite **Poništi poslednju**.

Ova funkcija uklanja samo poslednju dodatu tačku trenutnog poligona.

Nakon toga možete nastaviti da postavljate tačke sa prethodnog ispravnog mesta.

To je korisno kada:

- slučajno kliknete van željene granice;
- postavite tačku previše blizu ili predaleko;
- želite da promenite smer poslednjeg segmenta;
- zaključite da poslednja tačka nije potrebna.

Poništi poslednju možete koristiti više puta

Ako želite da se vratite nekoliko koraka unazad, funkciju **Poništi poslednju** možete koristiti više puta.

Svaka upotreba uklanja sledeću poslednju tačku.

Na ovaj način možete korigovati deo poligona bez ponovnog pravljenja kompletne selekcije.

Poništi poslednju ne vraća prethodnu obradu

Važno je razlikovati:

Poništi poslednju — uklanja poslednju tačku poligona koji trenutno pravite.

Ova funkcija ne poništava prethodnu završenu obradu fotografije i ne predstavlja zamenu za **Vrati original**.

6. Pregledajte poligon pre zatvaranja

Pre nego što zatvorite selekciju, pratite kompletan tok tačaka.

Proverite:

- da li poligon prati željenu granicu;
- da li neki segment prelazi preko važnog dela proizvoda;
- da li je izostavljena oblast koju želite da obuhvatite;
- da li postoji nepotrebno velika zona van ciljne oblasti;
- da li je poslednja tačka pravilno postavljena.

Ako poslednji deo nije dobar, koristite **Poništi poslednju** pre zatvaranja.

7. Zatvorite selekciju

Kada ste zadovoljni postavljenim tačkama, koristite **Zatvori selekciju**.

Ova funkcija završava poligon i formira zatvorenu oblast.

Poligonalna selekcija mora biti zatvorena pre izvršavanja.

Otvoren niz tačaka nije kompletna selektovana površina.

Zašto je zatvaranje poseban korak

Kod pravougaone i eliptične selekcije oblast se automatski formira kao zatvorena figura.

Kod poligona vi sami određujete niz tačaka, pa editor mora dobiti potvrdu da je granica završena.

Zato postoji posebna komanda **Zatvori selekciju**.

Zatvori selekciju je samo za poligon

Kontrola **Zatvori selekciju** koristi se samo kod poligonalnog alata.

Pravougaona i eliptična selekcija je ne zahtevaju.

Isto važi i za **Poništi poslednju**.

Ove dve kontrole ne treba očekivati kada koristite pravougaonu ili eliptičnu selekciju.

8. Proverite zatvoren poligon

Nakon zatvaranja nemojte odmah izvršiti selekciju.

Prvo vizuelno pregledajte kompletnu oblast.

Proverite:

- početni i završni deo poligona;
- sve uglove;
- duge segmente;
- oblasti blizu proizvoda;
- tanke elemente;
- eventualno ukrštanje linija.

Ako poligon očigledno nije dobar, napravite novu selekciju pre izvršavanja.

Izbegavajte ukrštanje poligona

Tačke postavljajte redom oko oblasti.

Nemojte nasumično prelaziti sa jedne strane objekta na drugu tako da se segmenti međusobno ukrštaju.

Najjednostavnije je da se krećete oko selektovane oblasti u jednom smeru:

- u smeru kazaljke na satu; ili
- suprotno od smera kazaljke na satu.

Time se smanjuje mogućnost pravljenja nejasne ili nepravilne selekcije.

Rad sa zoom-om

Kod sitnih detalja koristite uvećanje fotografije kada vam pomaže da preciznije postavite tačke.

Zoom je naročito koristan kod:

- tankih ivica;
- malih uglova;
- nepravilnih kontura;
- oblasti sa slabim kontrastom;
- sitnih detalja proizvoda.

Ipak, nemojte ceo proces procenjivati samo u ekstremnom uvećanju.

Nakon završetka pogledajte selekciju i u normalnijem prikazu.

Pomeranje po fotografiji tokom preciznog rada

Ako radite na uvećanoj fotografiji, vodite računa da razlikujete navigaciju kroz prikaz od postavljanja novih poligonalnih tačaka.

Pre svakog novog klika proverite da li ste na pravom mestu granice.

Kod dugih ili složenih selekcija korisno je raditi kontrolisano i ne postavljati tačke prebrzo.

Tanki delovi proizvoda

Posebno pažljivo radite oko:

- kablova;
- drški;
- nogica;
- lančića;
- tankih metalnih delova;
- vlakana;
- sličnih sitnih elemenata.

Jedan preširok segment može preseći takav detalj.

Na tim mestima koristite dodatne tačke kada su potrebne.

Providni i reflektujući delovi

Kod stakla, providnih materijala i reflektujućih površina sama geometrijska granica možda nije jedini faktor koji utiče na rezultat.

Napravite što logičniju selekciju, ali konačan kvalitet procenjujte tek nakon izvršavanja obrade.

Posebno proverite:

- prelaze;
- refleksije;
- poluprovidne zone;
- ostatke stare pozadine.

9. Izvršite selekciju

Kada je zatvoren poligon pravilno definisan, koristite **Izvrši selekciju**.

Ova komanda primenjuje pripremljenu selekciju u odgovarajućem editor workflow-u.

Ne koristite je dok poligon nije pregledan.

Nakon izvršavanja

Pregledajte:

- celu fotografiju;
- granicu selekcije;
- proizvod;
- novu pozadinu;
- tanke elemente;
- senku, ako postoji;
- oblasti sa refleksijama ili transparentnošću.

Nemojte procenjivati rezultat samo na osnovu toga da li je operacija tehnički završena.

Važan je vizuelni rezultat.

Ako deo proizvoda nedostaje

Ako je nakon izvršavanja deo proizvoda pogrešno zahvaćen:

1. proverite gde je poligon prešao preko proizvoda;
2. vratite se na odgovarajuće prethodno stanje;
3. napravite novu selekciju;
4. dodajte dodatne tačke na problematičnom delu;
5. ponovite obradu.

Ako je ostalo previše stare pozadine

Ako granica nije dovoljno precizna:

1. identifikujte problematičan segment;
2. napravite novu selekciju;
3. postavite tačke bliže pravoj granici;
4. koristite više tačaka samo na delu koji zahteva veću preciznost;
5. ponovo izvršite selekciju.

Ako ste postavili previše tačaka

Veliki broj tačaka nije automatski greška, ali može otežati rad.

Ako selekcija postaje nepregledna:

- koristite **Poništi poslednju** dok se ne vratite na jednostavniju strukturu;
- pokušajte da dugačke ravne delove predstavljate manjim brojem segmenata;
- dodatne tačke zadržite samo tamo gde oblik stvarno menja pravac.

Ako poligon ne prati krivinu dovoljno dobro

Poligon koristi ravne segmente između tačaka.

Zato je za izraženiju krivinu potrebno postaviti više tačaka duž njenog toka.

Što su promene pravca češće, to može biti potrebno više kontrolnih tačaka.

Ipak, ne pokušavajte da napravite jednu tačku za svaki piksel krivine.

Ako ste skoro završili, ali poslednja tačka nije dobra

Nemojte zatvarati selekciju samo zato što ste već postavili mnogo tačaka.

Koristite **Poništi poslednju**, korigujte završni deo i tek onda zatvorite poligon.

Kvalitet selekcije je važniji od broja već napravljenih koraka.

Ako je cela selekcija pogrešna

Ako problem nije samo u poslednjoj tački nego je veliki deo poligona loše postavljen, efikasnije je napraviti novu selekciju.

Nemojte izvršavati poligon za koji već znate da ne obuhvata odgovarajuću oblast.

Poligon i Studio pozadine

Poligonalna selekcija je posebno korisna u **Studio pozadine** kada je potrebno preciznije raditi sa nepravilnim oblastima.

Tipičan workflow je:

1. otvorite fotografiju u Studio pozadine;
2. izaberite poligonalnu selekciju;
3. definišite oblast;
4. korigujte poslednje tačke po potrebi;
5. zatvorite selekciju;
6. izvršite je;
7. proverite rezultat;
8. nastavite sa odgovarajućom korekcijom pozadine.

Poligonalna selekcija nije profil obrade

Ručni poligon koji napravite na jednoj fotografiji nije deo Custom profila.

Profil služi za ponovljive osnovne parametre.

Poligonalna selekcija predstavlja individualnu ručnu intervenciju nad konkretnom fotografijom.

Zato je koristite samo tamo gde je dodatna preciznost stvarno potrebna.

Efikasan workflow za veliki katalog

Ako obrađujete veliki katalog:

1. prvo koristite odgovarajući profil i grupnu obradu;
2. pregledajte rezultate;
3. izdvojite fotografije koje zahtevaju dodatnu korekciju;
4. otvorite samo njih u Studio pozadine;
5. koristite poligonalnu selekciju gde jednostavniji alati nisu dovoljni.

To je efikasnije od ručnog crtanja poligona na svakoj fotografiji.

Ako alat ne radi očekivano

Ako poligonalna selekcija ne reaguje normalno:

1. proverite da je poligonalni alat aktivan;
2. proverite da li klik dodaje tačke;
3. proverite da li **Poništi poslednju** uklanja poslednju tačku;
4. proverite da li **Zatvori selekciju** završava poligon;
5. pokušajte postupak na drugoj fotografiji;
6. zabeležite tačan redosled koraka ako se problem ponavlja.

Ako se isti problem dosledno reprodukuje, proverite **Logs** i pripremite informacije za tehničku podršku.

Ako rezultat obrade nije očekivan

Razdvojite dva moguća problema:

Problem selekcije — granica nije pravilno napravljena.

Problem obrade — selekcija izgleda ispravno, ali rezultat nakon izvršavanja nije očekivan.

Ovo razdvajanje je važno za dijagnostiku.

Ako je poligon očigledno pravilan, a ista greška se ponavlja na različitim fotografijama, zabeležite konkretan primer za tehničku podršku.

Vraćanje originala

Ako rezultat ne želite da zadržite, koristite **Vrati original** kada je dostupno.

Nakon vraćanja proverite stvarnu fotografiju.

Ako thumbnail nije odmah osvežen, osvežite relevantan prikaz pre nego što zaključite da vraćanje nije uspelo.

Preporučeni postupak

Za preciznu poligonalnu selekciju:

1. otvorite fotografiju;
2. aktivirajte poligonalni alat;
3. postavite početnu tačku;
4. krećite se redom oko željene oblasti;
5. dodajte tačke samo gde su potrebne;
6. koristite zoom za zahtevne detalje;
7. koristite **Poništi poslednju** čim primetite pogrešnu tačku;
8. proverite kompletan tok poligona;
9. koristite **Zatvori selekciju**;
10. pregledajte zatvorenu oblast;

11. koristite **Izvrši selekciju**;
12. detaljno proverite rezultat.

Najvažnija pravila

- Tačke postavljajte redom oko oblasti.
- Ne koristite više tačaka nego što je potrebno.
- Dodajte više tačaka na složenim krivinama i tankim detaljima.
- **Poništi poslednju** koristite za korekciju poslednjih tačaka.
- **Zatvori selekciju** koristite tek kada je granica završena.
- Ne izvršavajte selekciju za koju već znate da je pogrešna.
- Konačan rezultat proverite u punoj fotografiji, ne samo na granici poligona.

Povezani članci

- Studio pozadine
- Pravougaona, eliptična i poligonalna selekcija
- Uklanjanje i promena pozadine
- Pregled rezultata obrade
- Vraćanje originalnih fotografija
- Logs — dijagnostičke informacije