

Photoshop tutorial

# Stripovski poljubac žene pauka



Prije par brojeva dotaknuli smo se PopArta koristeći se Photoshopom i obradili stil Andy Warhola. Vrijeme je za suočavanje s još jednim predstavnikom Pop Arta i pretvaranje svojih fotografija u stripolike grafike na tragu Roya Lichtensteina.

piše: Dejan Barić

**D**o sada smo koristili Photoshop isključivo kao alat za obradu fotografija, čak i kad smo se u jednom od prošlih tutoriala dotaknuli Andy Warhola i termina Pop Arta.

Iako većina korisnika, nevjesta radu s Photoshopom, odmah počne drhtati od pomisli na crtanje mišem, stvari su zapravo mnogo jednostavnije i nimalo zastrašujuće. U primjeru koji ćemo dotaknuti možda će vam za pojedinu crtu trebati i nešto više vremena nego bi vam trebalo da ju potegnute olovkom ili pri uporabi grafičkoga tableta, ali uz crtanje krivuljama imati ćemo savršenu kontrolu nad, kako oblikom, tako i samim kistovima te njihovim ponašanjem. SZato se nemojte plašiti eksperimenta, ni mnoštva slojeva koje možete stvoriti jer bez obzira na možebitnu zbrku, pokušat ćemo sve držati preglednim i organiziranim.

Slika koja je odabrana za ovaj primjer dovoljno je kontrastna za shvaćanje principa, a Dorian, mlada dama na fotografiji, svojim će posebnim stilom i izgledom samu sliku učiniti zanimljivijom upravo za ovaj tutorial.

**1>** Na početku izaberite fotografiju koju želite obraditi. Veličina neka ovisi o snazi i radnoj memoriji vašega računala. No, ako svoje buduće remek djelo kanite printati i uveseliti nekoga

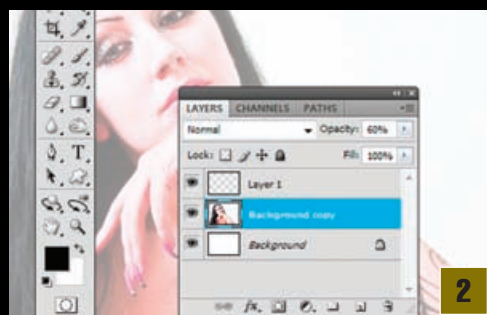
prigodnim poklonom, svakako radite na razlučivosti od 300 dpi. Pritom bi rad na dokumentu veličine 15x20 cm bio i više nego dobrodošao. To je otprilike veličina polovine A4 stranice. Ukoliko imate više od 2 GB radne memorije, sve više od toga je dobrodošlo. Radit ćemo u RGB postavi boja, ali **po završetku**, ukoliko sliku kanite printati, slobodno konvertirajte i u CMYK.

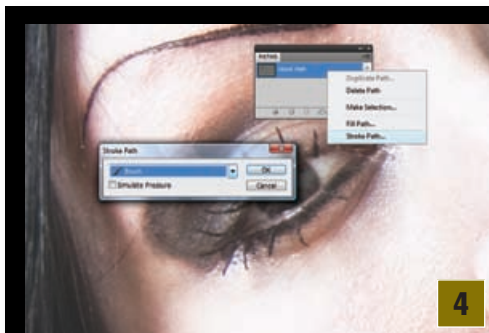
**2>** Za početak je potrebno od fotografije napraviti "line art" crtež. S malo vježbe i igranja crtanje u Photoshopu zaista ne bi trebalo biti velik problem, pogotovo ako koristimo *Pen tool* i krivulje, a čiji je rad objašnjen u dodatnom okviru. Crtat ćemo u novom sloju iznad originalne slike pa je dobro načiniti i kopiju *Background layera*. Kliknite i na tipkovnici tipku slova "D" kako bi nam se podesile zadane *Background-foreground* boje. Kist nam je tada crne boje, a ukoliko selektiramo *Background layer* sa katicicom **CTRL+Backspace**, obojit ćemo pozadinu u bijelo. *Background copy*, sloj u kojemu se nalazi naša fotografija, postavite na od prilike 60% vidljivosti i počnimo crtati u sloju iznad.

**3>** Sada ćemo načiniti dinamički kist koji će nam uvelike pomoći u ovome zadatku. Selektirajte **Brush Tool** (B) i aktivirajte *Brush panel* (kratica F5). Za početak ćemo u **Brush Tip**

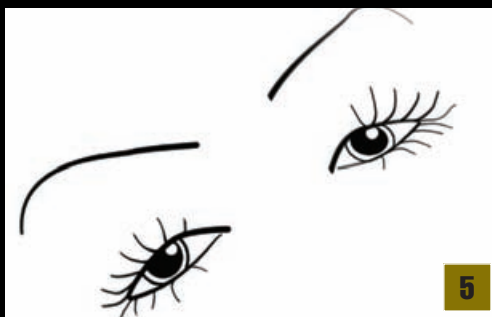
**Shape** meniju odabrati veličinu od 8 piksela, kut neka nam bude: **Angle -130°**, a zaobljenost: **Roundness 20%**. Pod opcijom *Shape Dynamics* odredit ćemo ponašanje samoga kista. **Control** opciju stavit ćemo na **Fade**, sa vrijednošću 250, a **Minimum diameter** na 30%. No, to su vrijednosti s kojima se možete igrati i eksperimentirati po potrebi. Kao što se na pregledu ispod vidi, dobit ćemo kist koji će početi sa svojim punim volumenom i postepeno se smanjivati prema kraju. Sam kist koji smo "proizveli" možemo i spremiti ikonom na dnu "**Create New Brush**".

**4>** Sa samom tehnikom crtanja upoznat ćemo se već na obrvama našega modela, na ovoj fotografiji. Dorian ima uske "nacrtno" obrve čiji ćemo oblik i tijek savršeno moći pratiti uz dinamiku kista kojega smo upravo stvorili. Prostoručno crtanje mišem može biti poprilično komplicirano i nespretno, zato ćemo za crtanje koristiti krivulje, odnosno **Pen Tool**. Dakle, načinit ćemo krivulju od debljega dijela obrva prema kraćem prateći krivuljom oblik obrva na fotografiji. Kada smo zadovoljni krivuljom u **PATHS** paleti, selektiramo novonastalu krivulju i desnim klikom miša odaberemo opciju **Stroke Path...** potom, naravno, izaberemo kao alat **Brush** (kist) i naša prva obrva je nacrtana. I to vjerojatno na puno jednostavniji način nego to radi Dorian svakoga jutra svojim kistovima.

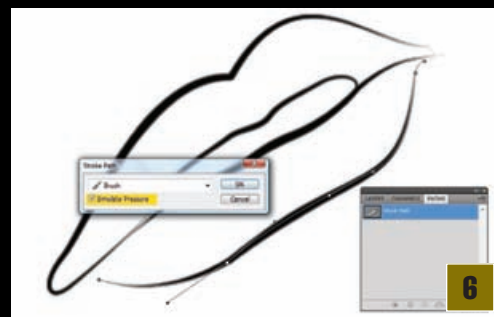




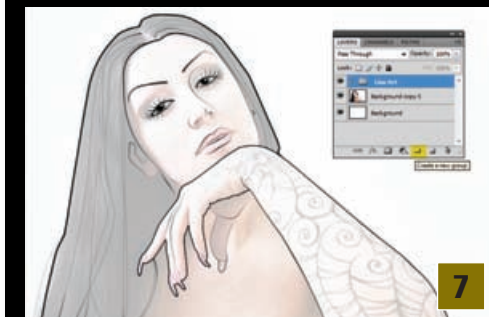
4



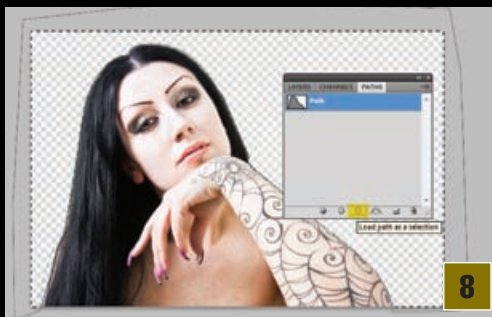
5



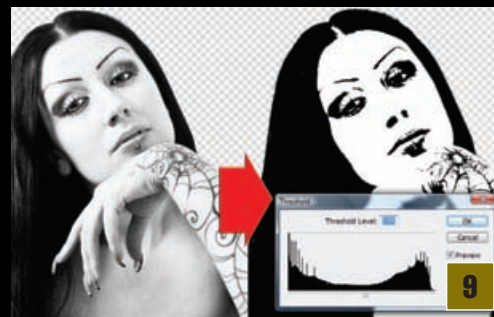
6



7



8



9

**5>** Istom tehnikom nacrtajmo i drugu obrvu, te oči. Zamijetite kako na ovoj fotografiji Dorian ima posebno uređene trepavice. Taj njezin, nadasve originalan način uređivanja trepavica, potpuno je suprotan dosadnim holivudskim modnim stereotipima sa suviše gustim trepavicama. Dorian zapravo spoji pincetom desetak trepavica u jednu i daje nam još jednostavniju priliku učiniti našu sliku zanimljivijom na identičan način na koji smo napraviti obrve. Vidite da i cure mogu ponešto naučiti iz Photoshop tuorijala. Pri izradi linija oko oka, nemojte se plašiti korištenja **gumice za brisanje** (E) na mjestima gdje se linije spajaju. Same zjenice napravite u novom sloju ispod slojeva za oči, najjednostavnije uz korištenje ispuna kod **Elliptical toola**, ili jednostavno kružnoga kista odgovarajuće veličine, za crtanje ili brisanje.

**6>** Usne su dobar primjer na kojemu možemo objasniti korištenje raznih širina kistova ili pak korištenje par različitih vrsta. Izabrat ćemo alat **Brush** te selektirati normalni kist, veličine

koja nam je potrebna (7 px u ovom slučaju) umjesto našega dinamičkog kista. Potom ćemo napraviti krivulju koja prati liniju usana. Kao i prije, kada smo zadovoljni krivuljom odaberemo denim klikom na paleti **Strokes** opciju **Stroke Path**, ali ovaj put pri odabiru **Brush** alata svakako moramo označiti kvačicom opciju **Simulate pressure**. Tako dobijemo liniju koja na neki način simulira pritisak kista na podlogu. Linija počinje tanko, proširuje se ka sredini te ponovo završava tankim "pritiškom".

**7>** Malo po malo, uz nešto više vremena (ukoliko niste toliko vješti u radu s krivuljama), potrebno je iscrtati rubove nosa, okvira lica, ruke te kose. Iako Dorian na ruci ima osebujnu tetovažu, nećemo je iscrtavati - ne samo zato što bi nam oduzela previše vremena, nego jer će potpuno drugačije doći do izražaja u završnoj slici. Mnštvo slojeva koji su nastali iscrtavanjem linija, ukoliko niste sve radili u jednome, pametno je spremiti u **zajedničku mapu** koju smo ovdje nazvali, logično, **Line Art**. Na taj ćemo si način olakšati rad i buduće snalaženje u nastavku rada

na ovoj slici. Za trenutak ga možemo učiniti i nevidljivim te prijeći na novi korak.

**8>** Nadam se da ste se sada malo i izvještali u radu sa krivuljama, jer u sljedećem ćemo koraku prvo izdvojiti Dorian sa podloge. Za sigurnost, najbolje je duplicirati sloj koji sadrži fotografiju modela i vratiti mu **Opacity** na 100%, te ga postaviti na vrh. Za brisanje bi suviše podloge najjednostavniji način bio napraviti krivulju **Pen toolom**. Iscrtat ćemo krivulju oko pozadine malo izvan rubova dokumenta i rubova kojima Dorian odvajamo od pozadine, te na **PATHS** paleti krivulju pretvoriti u selekciju. Na dnu **PATHS** palete, nako što načinite krivulju koja omeđuje pozadinu, kliknite na treći gumb s lijeva; **Load path as selection** i jedan klik na tipku **Backspace** oslobodit će nas nepotrebne pozadine. Selekciju smo mogli napraviti i **Magic wand toolom** (w), ali nećete uvijek imati ovako čistu bijelu pozadinu kao na ovoj slici.

**9>** Dorian ćemo zatim pretvoriti u crno-bijelu fotografiju putanjom; **Image -> Adjustments -> Desaturate** ili kraticama tipkovnice: **Shift + CTRL + U**. Po potrebi, tada možemo i malo pojačati kontrast, ili sa **Dodge** i **Burn** lokalno pojačati kontrast na nekim dijelovima, poput usana ili očiju. Potom ćemo upotrijebiti putanju **Image -> Adjustments -> Threshold**. Vrijednost **Thresholda** biti će nam oko 135. No, to je promjenjivo od slike do slike i radi se o vrijednosti s kojom se da poigrati ovisno o samoj slici. Za kraj, uz pomoć filtra: **Filter -> Blur -> Gaussian Blur**, dodajte zamućenost od 2 do 3 piksela, što bi trebalo biti sasvim dovoljno za ovu sliku.

**10>** U sljedećem ćemo koraku načiniti kopiju zadnjega sloja, ali u novom dokumentu. Dakle, selektiramo sloj na **Layer** paleti. Radi lakšeg snalaženja, tom sloju nadjenemo ime "blure" kao nešto što nam objašnjava o čemu se tu radi. Desnim klikom na sloj izaberemo opciju **Duplicate Layer** kako bismo načinili kopiju našega sloja. Ali u **Destination** opciji izaberemo umjesto trenutnoga dokumenta, opciju **New**. Tako će nam se kopija selek-

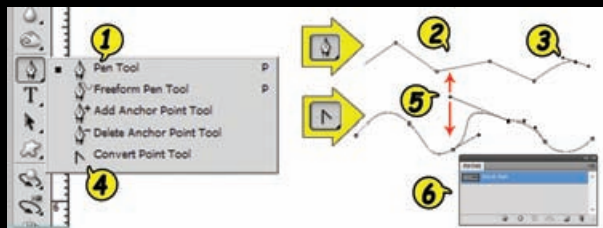
## Linija rulez

# Crtanje krivuljama

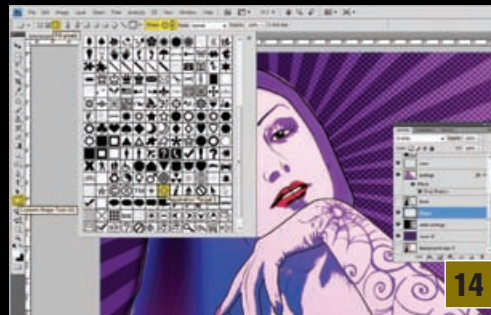
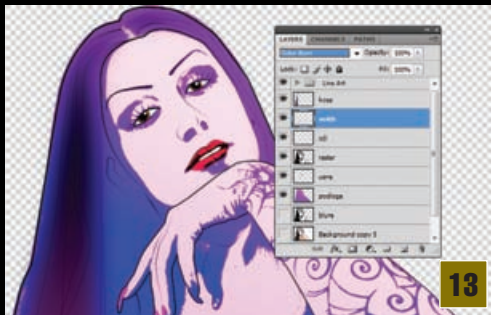
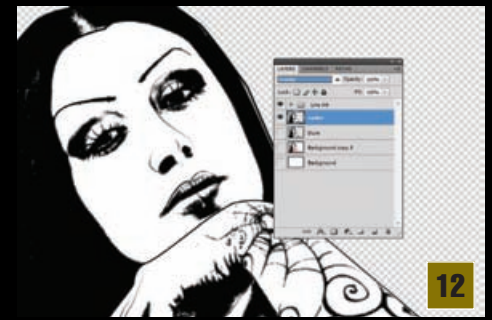
Crtači mišem, složiti ćete se, nije nimalo jednostavno. No, pomoću krivulja i **Pen**

**Toola**, uz malo vježbe i vremena, postat će zaista jednostavno i lagano, i ukratko ćemo to objasniti na ilustraciji.

1. Kraticom na tipkovnici (P) ili izborom u paleti alata izaberemo **Pen Tool**.
2. Pri radu s **Pen Toolom**, svakim klikom miša ostavljamo točke koje se međusobno povezuju linijom.
3. Ukoliko kliknete sljedeću točku ne puštajući miš, radite automatsku krivulju ovisno o smjeru u kojem povlačite miša.
4. Uz pomoć **Convert Point Toola** moguće je dodatno usmjeravati krivulje.
5. Svaka točka prikazat će dvije "vodilice" kojima možemo dodatno manipulirati tijekom i oblikom pojedine krivulje omeđene sa dvije točke. Zato treba dobro i promotriti koliko nam točaka zapravo treba i možemo li neki složeniji zakrivljeni oblik zapravo opisati i sa manje točaka, služeći se vodilicama iz dvije krajnje točke.
6. Nastale krivulje možemo promatrati, selektirati, brisati ili dodavati novu kroz **PATH** paletu.







tiranoga sloja pojaviti u novom dokumentu na kojem ćemo nastaviti s radom.

**11>** Novi dokument prvo pretvorimo u *Grayscale*, koristeći putanju; **Image -> Mode -> Grayscale**, a potom u *Bitmap*, također uz putanju **Image -> Mode -> Bitmap...** Na upit "**Flatten Layers**" potvrdite **OK**. Sljedeći upit pred nama odnosi se na rezoluciju, koju ostavljamo na 300 dpi, ukoliko radimo pod tom razlučivošću, a ono što je zapravo važno jest **Method**. Iz padajućega izbornika izaberite: **Halftone Screen**. **Halftone Screen** opcija odmah će nam postaviti upit o vlastitom ponašanju, a izabrat ćemo **Frequency: 45, Angle: 45** stupnjeva. To su također vrijednosti kojima se možete poigrati, ovisno o fotografiji na kojoj se radi. **Frequency** nam može biti u većem ili manjem rasponu, ovisno o veličini rastera koji želimo dobiti. Oblik će nam imati definiciju; **Shape: Round**.

**12>** Kraticom **Ctrl + A** selektirajte površinu novoga dokumenta i iskoristite kraticu **Ctrl + C** kako biste kopirali selekciju. Zatim se vratite na radni dokument i kraticom **Ctrl + V** kopirajte sloj načinjen u novom dokumentu. Zapravo, klasični *copy/paste*, tek toliko da ubrzamo radnju. Novonastali sloj možemo nazvati "raster", a klikom na ikonu "blur" sloja u *layer* paleti, te komandom **Ctrl + Shift + I**, selektiramo "obrnutu" selekciju. Time smo selektirali nepotrebni višak pozadine u "raster" sloju koji sada možemo pritiskom na **Backspace** tipku izbrisati. Raster sloj možemo staviti iz *normal* u stanje *Overlay*.

**13>** Sada sledi nešto igranja i eksperimentiranja. Pazite da mapa "**Line Art**" uvijek bude na vrhu. Kopirajte "raster" sloj. Klikom na njegovu ikonu u *layer* paleti ponovno ga treba selektirati. Možemo ga nazvati "podloga" i ofarbati ga po želji, uglavnom da simulira kožu ili cjelokupni ugođaj modela. Ovdje je on obojan pomoću gradijenta čime je model zadobio pomalo nerealnu put. Zatim je potrebno napraviti slojeve u kojima ćemo udahnuti boje očima, usnama, a na

ovoj slici i noktima, pa i naglasiti kosu naprema sjeni. Ovisno o elementima i bojama možemo se igrati odlukom hoće li nam pojedini slojevi biti iznad ili ispod "raster" sloja, i tim stanjima regulirati njihovo ponašanje na slici. Naravno, možete izbjeći gradijente i načiniti sliku i više "old school" lichtensteinovsku grafiku, ali ovdje ćemo pokušati dobiti više art-stripoliki izgled, uz pažnju da ne uđemo previše u kič.

**14>** Sada nam nedostaje i primjerena podloga. Iskoristit ćemo prigodne boje, a podlozi dati dodatnu dinamiku pomoću **Custom shape toola** (U), a kojega ćemo smjestiti u novi sloj odmah iznad sloja pozadine. Neka vam *Foreground* boja bude bijela, a u opcijama alata neka bude selektirano **Fill Pixels**, kako biste dobili čisti oblik, a ne krivulje. Iz mnoštva ponuđenih oblika, za ovu ćemo priliku uporabiti **Registration Target 2** i razvući ga po dužini slike. Kako bi odražavao dinamičku promjenu u pozadini, a zadržao sličan ton, njegovom sloju odredit ćemo stanje *Overlay*. Pozadinu slobodno uredite po vlastitim željama. Možete dodati još jedan crno-bijeli gradijent te ga na isti način kao i samu Dorian u *koraku 11* prebaciti u raster, te staviti iznad podloge kao **Soft Light** sa 40% *Opacity* - tek toliko da pojačamo dojam.

**15>** Završni detalj zacijelo je oblačić stripa. Na isti način kao što smo alatom dodali **Custom shape tool** (U) oblik kojim smo "začinili" pozadinu, pronać ćemo pod oblicima i oblačiće stripa. U novom sloju, iznad svih slojeva, jednostavno razvučemo oblačić tako da je "peteljka" koja nam upućuje od koga dolazi tekst ili misao okrenuta prema objektu razgovora - u našem slučaju prema Dorian. Na kraju treba samo dopisati riječ ili rečenicu po želji i cjelokupan dojam je tu. Primijetite kako je Dorian dobila i laganu sjenu (u sloju podloge) čime se malo ističe iz pozadine, i neravnim oblikom rubova ostavlja dojam kolaža. Također, nadodan je i *pirsing* usana, koji je pojednostavljen *Thresholdom*. Jer, kao što uvijek naglasim, ovo su tek smjernice kojima možete ravnati pa svakako oslobodite svoju kreativnost. Igrajte se, eksperimentirajte i uživajte.

## Roy Lichtenstein



Roy Lichtenstein (1923–1997) još je jedan veliki pionir Pop Arta, umjetničkoga pokreta koji je svoj začetak i popularnost stekao u šezdesetim godinama prošloga stoljeća. Poput ikone Pop Arta, Andyja Warhola, i Lichtenstein je za svoj rad dobivao vrlo oprečne kritike umjetničkoga miljea toga vremena. Ideja vodilja umjetnika Pop Arta bila je stvaranje umjetnosti od svakodnevnih stvari, rušenje zidova stroge umjetničke forme, zatim komercijalizacija same umjetnosti i približavanje svakome. Kako priča kaže, Roy je davne 1961. godine promatrao omot žvakaće gume i odlučio od male sličice strpa na omotu žvakaće gume načiniti reprodukciju na ogromnom slikarskom platnu. Ideja je rođena i uskoro su se Disneyevi junaci našli na slikarskome platnu u prvoj Lichtensteinovoj slici "**Look Mickey, I've hooked a big one**" ("Pogledaj Mickey, uhvatio sam veliku"). Uskoro su velike stripovske reprodukcije uhvatile formu i usmjerile se u prepoznatljivi Lichtensteinov stil. Stvaranje stripovskoga ugođaja na golemom platnu rasterskim točkicama (*halftone*) dočaravao je na sljedeći način: prislonio bi metalnu šablonu na platno, potom je premazao valjkom boje i trljao četkicom za zube. Iako je bio dašak svježine, put ka popularnosti nije bilo nimalo lak. Kritičar The New York Timesa Lichtensteina je proglasio "**jednim od najgorih umjetnika u Americi**", koji je "**energičan u proizvodnji smeća na temu smeća**", iako je već 1962. godine njegova samostalna izložba bila potpuno rasprodana već uoči službenoga otvorenja. Bez obzira na veliku popularnost kod publike, ugled kod kritičara rastao je polako.