

Photoshop trikovi

# Manga!

**Načiniti fotografiju s kojom ćemo izobličiti nečije lice u manga stilu i postići dojam izvanzemaljca sa dalekog istoka možda i nije neka velika umjetnost, ali je zasigurno zabavno.**

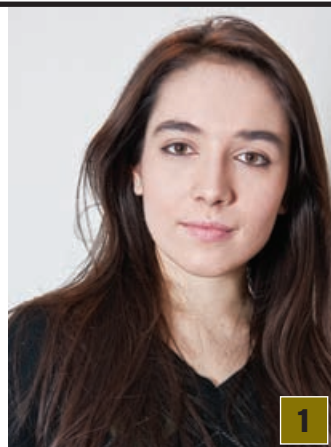
*piše:* Dejan Barić

**P**oslje ozbiljno - neozbiljnih umjetničkih pravaca zapadnjačkog Pop Arta, kroz radove i stilove Warhola i Lichtensteina, vrijeme je da se malo poigramo i istočnjačkom inačicom. Točnije, sa J-Artom, odnosno segmentom japanske pop kulture koja se u našim podnebljima distribuira, nažalost, većinom kroz pomalo infantilne dječje animirane serije u jutarnjim terminima. Kažemo nažalost budući da Anime nerijetko prelazi iz domene običnog crtanog filma u pravu umjetnost, pa ovim putem apeliramo na domaće televizijske urednike da malo prouče divote Anime japanskih animiranih filmova. A mi ćemo pak u ovom tutorialu pokušati glavne značajke Anime likova - njihove velike oči, malena usta i sićušne noseve - prenijeti u stvaran svijet na stvarne ljude. Dobrovoljni model za ovaj kulturološki eksperimento ovaj put mi je Marina Filipović - Marinshe. Marinshe je vrsna portretna fotografkinja čiji fotografski uratci krase naslovnice časopisa i knjiga. Prošle godine njena je fotografija zasjala i na naslovnici

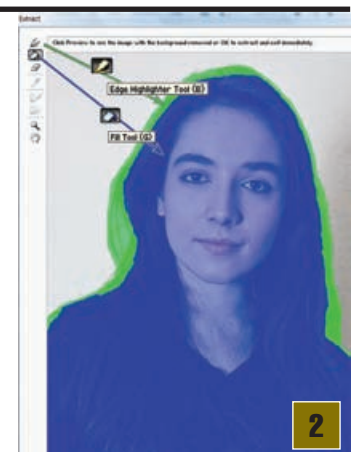
prestižnoga francuskoga magazina PHOTO, a njen je fotografski blog osvojio i Vidi Web Top 100 nagradu u kategoriji blogova. Pošto je neskriveni japanofil, poput gorepotpisanog, upustili smo se u avanturu ulaska u manga stripove. Bez obzira na ishod, vjerujemo kako ćete se zabaviti ukoliko i sami pokušate "japanizirati" neku svoju fotografiju, a ovaj tutorial će nam između ostalog, predstaviti i dva vrlo korisna alata u Photoshopu; Extract i Liquify.

**1**> Fotografiju Marinshe, snimili smo za ovu priliku jednostavno ispred bijeloga zida, kako bismo je lakše naknadno izdvojili iz pozadine. Kao i uvijek, načinit ćemo kopiju *Background* sloja i u njemu ćemo raditi. Sam pozadinski sloj učinit ćemo nevidljivim i ostaviti

kao *backup*. Bez obzira na *History panel*, ukoliko nam nešto pođe krivo, uvijek se možemo vratiti na originalnu fotografiju i krenuti ponovno. Kasnije nam taj sloj može poslužiti i kao usporedba početnog i završnog stanja same slike. Potom krenimo Marinshe izdvojiti iz pozadine.

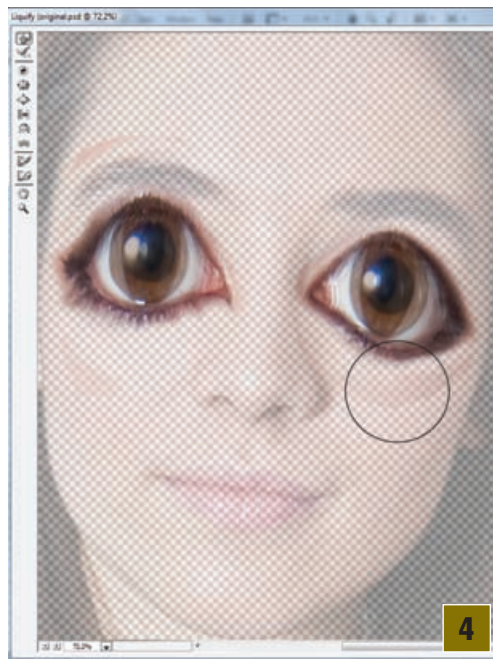
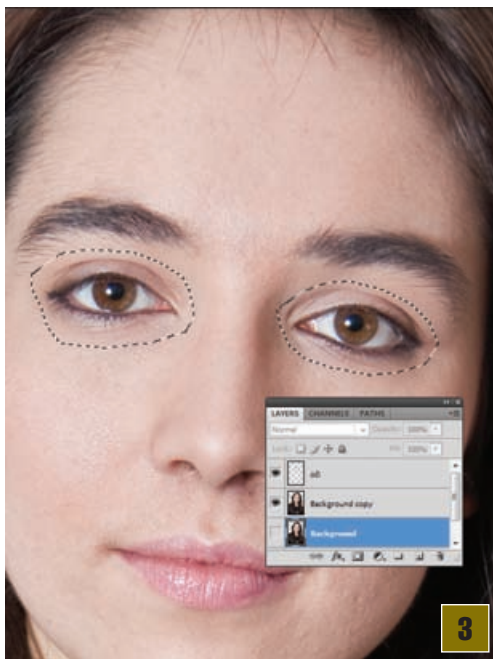


1



2





**2>** Iskoristit ćemo zaista koristan Photoshopov alat **Extract**, kojega ćete u svim CS inačicama pronaći pri vrhu popisa filtera. Princip je jednostavan. **Edge Highlighter toolom** (B), kao što mu i ime govori, označimo rubove objekta kojega želimo izdvojiti. Gdje su linije jasne i jednostavne, debljina kista ne mora biti velika, no na dijelovima gdje se radi o nejasnim rubovima poput kose, povećat ćemo kist i njime zahvatiti vlasi kose.

Kada smo okružili cijeli model, alatom **Fill Tool** (G) ispunimo dio koji želimo sačuvati. Pritiskom na gumb **Preview** uvjerit ćemo se jesmo li dobili zadovoljavajući rezultat i potvrditi ga s **OK**.

**3>** Prva važna stvar su nam oči. Oči u manga stripovima su doslovno ogromne, s velikim zjenicama i odsajjima. Naravno, moramo ih povećati, ali proporcionalno, i pri tome paziti da i

dalje pašu uz lice. Najbolje nam ih je selektirati uporabom alata **Polygon Lasso** (L), odnosno jednostavno ih opcrtati, te komandom **CTRL +C**, pa **CTRL +P**, (*copy/paste*) prekopirati u novi sloj u kojem ćemo nastaviti raditi na njima.

**4>** Novonastali sloj s očima sada ćemo obraditi sa filterom **Liquify**. Kao što mu i ime govori, **Liquify** doslovno razvodni objekt

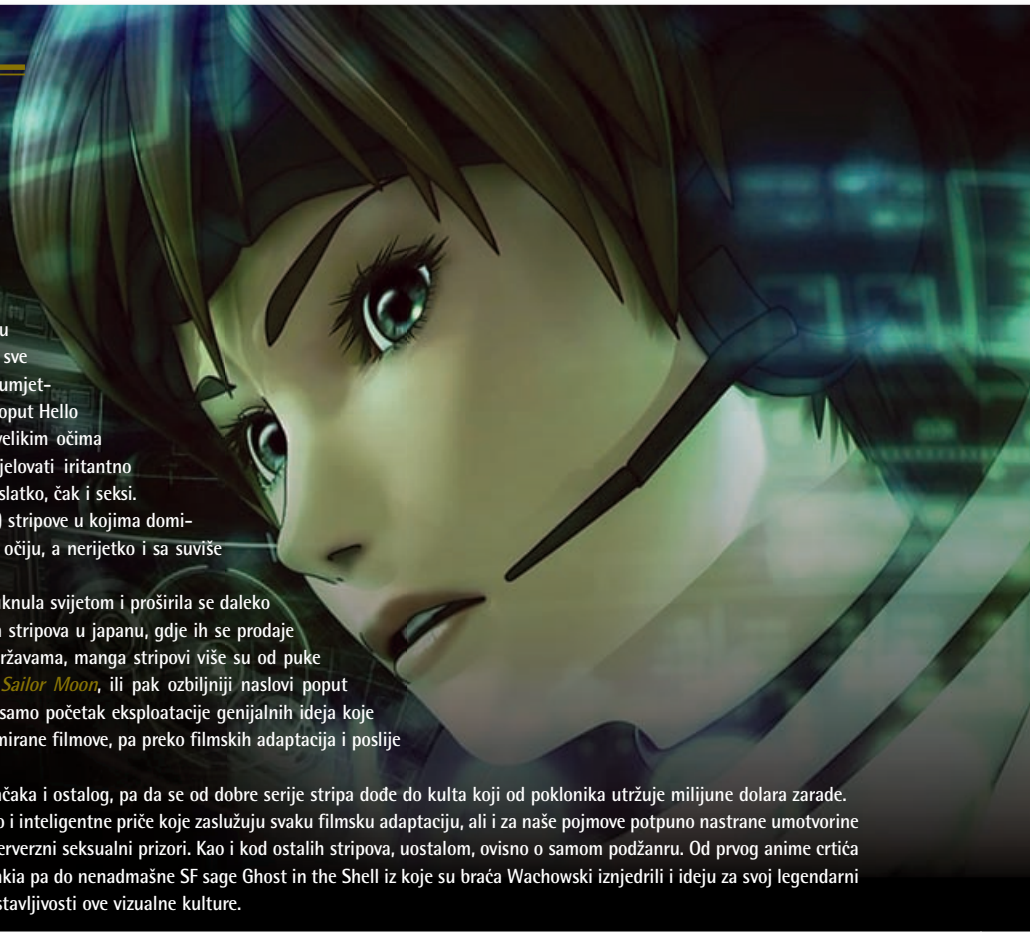
## O čemu se zapravo radi?

# Manga i anime

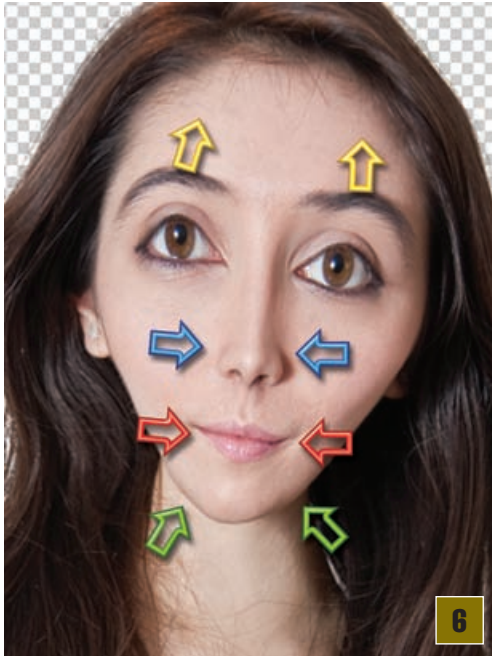
Pojam "manga", što je zapravo naziv za japanski strip, prisutan je u japanskoj kulturi vrlo dugo, i pojavljuje se već u 18. stoljeću. No sama manga kakvu danas poznajemo javlja se po završetku drugoga svjetskog rata, negdje u ranim 50-ima. Japan je dosta kulturološki propatio samim gubitkom rata i američkom okupacijom. Naraštaji koji su odgajani u strogoj režimu pripremani za rat, sada su željeli sve te strahote ostaviti iza sebe i opustiti se kroz razonodu i umjetnost. Zato su se u razvili pravi kultovi "slatkoga". Stripovi poput Hello Kitty, Astro Boy ili sam pojam slatke malene školarke s velikim očima i tankim glasićem. Ono što nama zapadnjacima može djelovati iritantno (možda i degutantno ili pedofilno), u Japanu je neodoljivo slatko, čak i seksi. Pod pojmom manga stripa shvaćamo (barem mi zapadnjaci) stripove u kojima dominiraju likovi posebnoga oblika glave, kose i izrazito velikih očiju, a nerijetko i sa suviše izraženim gestikularnim grimasama.

Od početka devedesetih pa do danas Manga je doslovno buknila svijetom i proširila se daleko van granica Japana. Osim ogromnog konsumerizma manga stripova u Japanu, gdje ih se prodaje više nego svih stripova u cijelim Sjedinjenim Američkim Državama, manga stripovi više su od puke razonode. Dječji naslovi poput: *Dragon Ball*, *Pokémon* ili *Sailor Moon*, ili pak ozbiljniji naslovi poput *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Death Note* i drugi, nerijetko su samo početak eksploatacije genijalnih ideja koje nastavljaju svoj život iz stripova kroz Anime - japanske animirane filmove, pa preko filmskih adaptacija i poslije naravno (i neizbježno), američkih inačica istih.

Naravno, tu ne treba zanemariti i segment video igara, igračaka i ostalog, pa da se od dobre serije stripa dode do kulta koji od poklonika utrzuje milijune dolara zarade. Sami Manga stripovi danas nisu tek sličice slatkih bića, nego i inteligentne priče koje zaslužuju svaku filmsku adaptaciju, ali i za naše pojmove potpuno nastrane umotvorine s radnjama u kojima se isprepliće ekstremno nasilje i vrlo perverzni seksualni prizori. Kao i kod ostalih stripova, uostalom, ovisno o samom podžanru. Od prvog anime crtiča Astro Boy, preko Oskarom ovjenčanog autora Hayaoa Mijazakia pa do nenadmašne SF sage Ghost in the Shell iz koje su braća Wachowski iznjedrili i ideju za svoj legendarni Matrix, proizlaze samo neki od dokaza genijalnosti i nezaustavljivosti ove vizualne kulture.







pred nama, dopuštajući oblikovanje po volji. Kod očiju, najbolje nam je koristiti alate; **Forward Warp Tool** (W) kojim kao prstom razvlačimo objekt mijenjajući mu dimenzije i **Bloat Tool** (B) koji nam "napuhuje" sam objekt. Naravno, treba obratiti pozornost na veličinu kista pa lagano povećavajte oči **Forward Warp Toolom** od rubova, pazite da zjenice i dalje budu relativno okrugle, a po mogućnosti s udaljenosti ispred oka treba skupiti rubove očiju kako ne bi ispali preširoki.

**5>** Kada smo zadovoljni izgledom očiju, vrijeme je da ih smjestimo na lice. Po mogućnosti ili potrebi, možete svako pojedino oko smjestiti u svoj *layer* kako bi ih jednostavnije namještali. No, sada nam je važnije da se što jednostavnije stope s licem. To ćemo postići na način da jednostavno gumicom mekih rubova prebrišemo oštre rubove oka. Oči smjestite tako da prekriju stvarne oči u sloju ispod.

**6>** Vrijeme je da se malo pozabavimo i licem. Ponovno u **Liquify** filteru, alatom **Forward Warp** (W) oblikovat ćemo ovaj put lice, koje ćemo učiniti malo više "mangastim". Pritom, kao što je pokazano na slici gore, potrebno je podići obrve, suziti nos, usta i bradu. Pri "korekciji" nosa i usta možemo se ponovo poslužiti i alatom **Pucker** (S) čija je zadaća suprotna onoj alata **Bloat**. Ukoliko pretjerate, uvijek možete alatom **Reconstruct** (R) vratiti teksture u prijašnje stanje i pokušati ponovno. Igrajte se dok ne dobijete željeni rezultat, ali pazite da ne ispadne groteskno.

**7>** Vratimo se sada ponovno na najizraženiji detalj, odnosno oči. Kako bismo dobili veću vizualnost, dodat ćemo "plavu leću". U sloju iznad očiju napraviti ćemo krug iznad zjenica i ispuniti ga plavom bojom, a po mogućnosti i sa alatom **Blur** malo omekšati rubove, a zatim tom sloju u *layer paleti* zadati opciju **Hue** pri 100%. U novom sloju, kistom oštrih rubova, dodat ćemo još koju bijelu točkicu na zjenice poput odsjaja i eventualno lagano povući unutrašnje rubove alatom **Smudge**.

**8>** Naravno, za potpuni manga doživljaj i kosa je važan detalj, zapravo, točnije boja kose. Izabrat ćemo ružičastu boju koju ćemo u novom sloju jednostavno kistom prefarbati preko dijelova na kojima se nalazi kosa. Sloj sa kosom, odnosno bojom, tada u *Layer* paleti definiramo kao **Overlay** uz zadanu prozirnost od 66%. Uz pomoć gumice (**Eraser tool** (E)) potrebno je izbrisati dijelove koji prekrivaju mjesta na kojima nema vlasi kose i gdje boja prelazi po licu ili odjeći, a pomoću alata **Smudge**, možemo i povući, odnosno dodati boju na vlasi koje nismo uspjeli dovoljno zahvatiti, tako da vučemo kist iz dijelova pokrivenih bojom.

**9>** Za pozadinu smo izabrali sliku grada, u ovom primjeru radi se o Tokyju i svjetlećim reklamama. Sama pozadina i ono što je zapravo na njoj nije nam toliko bitna koliko vizualan dojam koji ostavlja, jer mora djelovati baš kao - pozadi-



na. Zato je fotografija razvučena, a dinamika je naglašena kroz **Radial Blur** filter uz uporabu opcija *Amount: 25, Blur Method: Zoom, Quality: Best*. No i to su opcije s kojima se možete igrati po volji. Dojam gradske zbrke i neonskih reklama zapravo nam je bila jedina vodilja.

**10>** Za kraj možete i sami proizvoljno dodati još pokoji stripovski detalj. Poput ovih na slici, kao što je napis "Manga" japanskim "kanji" znakovima ili pak riječ "Kawaii" što na japanskom znači slatko, što je oznaka zapravo za cijelu tu jednu subkulturu. Slova su naglašena *Layer style* efektima koje podešavate dvostrukim klikom na sloj sa tekstom u *Layer paleti*. Korišteni su predefimirani *Web* stilovi *Green and yellow paper clip*.

