

# VILENJAČKA MAGIJA PHOTOSHOPA

**U vrijeme globalnog zatopljenja, masovnog zagađenja i raznih epidemija, zasigurno se bar malo želimo ponovno sjediniti s prirodom. Pa makar i pomoću Photoshopa.**

piše: Dejan Barić

**R**ijetki su oni koji se nisu susreli s *fantasy* svijetom koji se, eto, u zadnjih par godina ponovno ugurao u našu stvarnost. No dobro, možda ne u svakodnevni život, ali zasigurno u maštu knjigama J.R.R. Tolkiena, a posebno ekranizacijom njegova najpoznatijeg djela, Gospodara Prstenova u režiji Petera Jacksona. I na kraju, globalno popularnom *online* igrom *World of Warcraft*, koja dodatno omogućuje igračima širom planeta poistovjećivanje s neobičnim likovima orkova, vilenjaka, patuljaka te ostalih bića s onu stranu mašte.

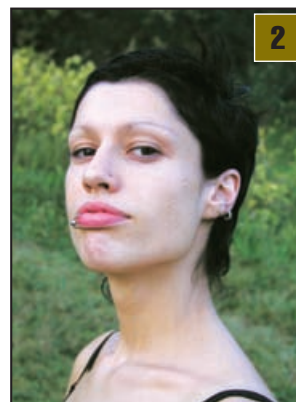
Dokle god se osjećamo bar iznutra mladima, zaokupljaju nas takve fantastične priče. Bilo da se sjetimo priča Ivane Brlić-Mažuranić, koje su zasigurno mnogima ostale u lijepim sjećanjima djetinjstva, ili

smo pak pobornici virtualno-film-skih ostvarenja.

Naš cilj je ponovno ovdje upotrijebiti malo vlastitih napora i ponešto Photoshop magije, te sliku iz svakodnevnog svijeta preokrenuti u viziju mašte vrijednu divljenja. Pa krenimo.

U ovom tutorijalu iznova ćemo se prisjetiti nekih osnova Photoshopa, a koje nam se cijelo vrijeme provlače kroz ove Photoshop radionice, ali ih svaki put uspješno iskoristimo na nove i nadasve kreativne načine.

Gost i domaćin u ovom tutorialu nam je Tihana i uz njezino ćemo društvo proći metamorfozu iz ljupke mlade dame u šumsku vilu. Korištena fotografija, portret Tihane, snimljena je na novo-zagrebačkom jezeru Bundek. Ujedno su u tom novoobnovljenom i sve popularnijem obiteljskom novo-zagrebačkom izletištu snimljene i slike lišća, biljaka i kore drveta. Iako smo mogli koristiti i mnoštvo tekstura koje se besplatno nude na raznim internetskim stranicama, uvijek je bolje uz malo dodatnog truda snimiti i iskoristiti vlastite fotografije. A stari digitalni fotoaparati od 4 megapiksela dokaz je kako nije uvijek potrebno koristiti skupu vrhunsku opremu



da bismo postigli zadovoljavajuću kvalitetu te na kraju postigli i zadovoljstvo impresivnom kreacijom. Pošto su *elfovi*, odnosno vilenjaci, šumska bića u dubokoj vezi s prirodom, i naš će vilenjak zapravo biti dio prirode. Pa krenimo u Photoshop ekološku preobrazbu.

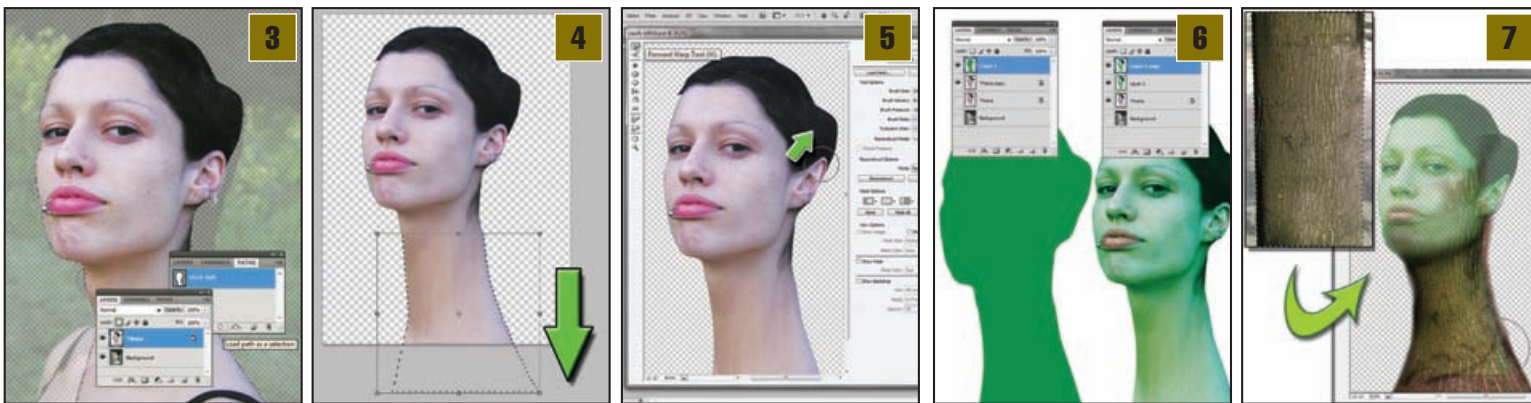
**1> Kreativna raznolikost.** I prije realizacije treba u glavi imati sliku koju želimo postići i snimiti što više korisnih fotografija koje možemo iskoristiti, pa makar i za sasvim mali segment ili teksturu.

**2> Tihana.** Sama fotografija snimljena je prije nekoliko godina, a dodatna lijepa stvar na ovom portretu bilo je i jesensko sunce u predvečerje, koje je sasvim fino oblikovalo svjetlost. Iako je danas to gotovo nemoguće zamisliti, fotografija je snimljena digitalnim fotoaparatom od svega 4 megapiksela. Tada je to bilo nešto vrhunsko, koliko god danas zvuči nevjerovatno. Dakle, ni tako nezamislivo maleni senzor nije nas sprječavao da napravimo ugodan portret, baš kao što nas sada ne može spriječiti da načinimo potpunu fantaziju u samom Photoshopu.

**3> Odstranjivanje nepotrebnog.** Naravno, prvo ćemo se riješiti nepotrebne pozadine i usredotočiti se samo na Tihanino lice i dio glave. Većina kose iza linije uha nam je nepotrebna baš kao i dijelovi ramena. Usredotočit ćemo se samo







na liniju vrata i pratiti ju do kraja slike. Iako nam je zapravo samo lice bitno, dobro je ostaviti i prostor kose, barem radi orijentacije volumena glave. **Pen Toolom** (P) treba napraviti krivulju oko glave i lica modela, odnosno omediti sve ono što na slici želimo zadržati. U **Paths** paleti tada je moguće odabrati krivulju i prikazati je kao selekciju. Kraticom na tipkovnici **Ctrl + C**, pa **Ctrl + V**, odnosno **Copy/Paste** tada možemo iz pozadine (**Background**) duplicirati

samo odabrani dio slike, dok nam pozadina tada ostaje sačuvana, u slučaju da se želimo vratiti na nju i možda popraviti neku usput načinjenu grešku.

**4> Produživanje vrata.** **Background** sloj nam sada više nije potreban i kako nas ne bi ometao, isključit ćemo mu vidljivost i usredotočiti se ka novodobivenom sloju. Tim slojem već ćemo sada početi graditi našu sliku, ali i samu njenu kompoziciju. I to tako da ćemo podići cjelokupan sloj, odnosno Tihaninu glavu prema vrhu slike, te odabrati donji dio vrata. Vrh selekcije neka nam je ondje gdje bi se kod muške osobe nalazila adamova jabučica. Uz uporabu kratica na tipkovnici; **Ctrl + D** možemo jednostavno pokrenuti opciju **Free Transform** na selektiranom dijelu. Potom je selekciju potrebno povući prema dolje dok ne dobijemo elegantan i duuuug vrat.

**5> Vilenjačke uši.** Prva transformacija koju jednostavno moramo "obaviti" odnosi se na prepoznatljiv detalj – vilenjačke uši. Na vrlo jednostavan način obaviti ćemo je pomoću alata **Liquify** (**Shift + Ctrl + X**), koji se nalazi među Filterima. **Liquify** je alat kojim ćemo si uvelike pomoći u ovoj vježbi kako bismo stvarima i teksturama zadali željeni oblik. Izabравши veličinu kista (**Brush size**) pomoću alata **Forward Warp Tool** (**W**), u **Liquify** prozoru vrlo lako možemo "zašiljiti" uho na željeni oblik. Ukoliko pretjerate, izaberite sljedeći alat, sa alatne trake. **Reconstruct tool** će nam poslužiti kako bismo vratili teksture u početno stanje. Ukoliko prvim pokušajem nismo zadovoljni, potrebno je pokušati ponovno, sve dok ne postignete željeni oblik. Tada će naš model biti spreman za daljnju preobrazbu.

**6> Mislimo zeleno.** I prije nego počnemo dodavati teksture, treba pripremiti Tihanino lice. Kako bi nam teksture naknadno što bolje legle, presvući ćemo samo lice zelenom bojom. I to najbolje na način da napravimo novi sloj. **Shift + klik** na ikonicu u sloju s Tihaninom glavom selektirat će nam prostor koji na radnoj površini zauzima Tihanina glava u tom sloju. Potom odaberemo novi sloj na kojem ćemo raditi i kao pozadinsku boju izaberemo zelenu (R:0 G:145 B:75). **Ctrl + Backspace** najbrži je način da i obojimo tu selekciju u zelenu koju smo odabrali. Potom ćemo duplicirati sloj s Tihaninom glavom. Novonastalom sloju sa zelenom bojom potrebno je zadati **Overlay** prikaz

u **layer** paleti. Sada u **layer paleti** označimo zajedno zeleni sloj i kopiju sloja sa glavom. Pomoću izbornika koji u kutu pokrećemo desnim klikom treba izabrati **Merge layers**. Dobili smo novo lice koje prodire zelena boja. Taj sloj postavimo također kao **Overlay**, pazeći da je ispod uključen originalan sloj u kojem nam je Tihana još imala ljudski ten.

**7> Deblo vrata.** Prvo što ćemo dodati jest tekstura kore drveta. Samo deblo kojim ćemo pokriti vrat, iz koje nam izrasta cijeli lik i vodi nas ka licu, nikako nije slučajno izabrano. Ideja je bila pronaći drvo čija će kora biti u isto vrijeme i dovoljno kontrastna, a ujedno i dovoljno plitka kako ne bi narušavala estetski izgled i time dojam cijele slike. Raspucana kora sa suviše dubokim brazdama zasigurno ne bi ostavljala neki poseban dojam ljepote, nego tek možda sugestiju nekih dermatoloških problema. Deblo je potrebno odabrati i selekciju kopirati u naš radni dokument. Uz **Free transform** (**Ctrl + T**) opciju lako ćemo smjestiti koru drveta na mjesto vrata i veličinom prilagoditi površini koju želimo pokriti. Naravno ni ovdje na našoj slici Tihanin vrat nije tek ravna klada pa je potrebno ponovno se vratiti u **filters** meni i uz **Liquify** alat usmjeriti teksture debbla u željenom smjeru. **Forward Warp Tool** savršeno će poslužiti kako bismo deblo malo "stisnuli" tako da bi oponašalo oblik vrata, dok nam je alat **Bloat tool** (**B**) odličan za proširenje debbla na samom dnu.

**8> Teksture lica.** Sloj teksture debbla koje sada prati oblik vrata u **Layers** paleti potrebno je definirati iz stanja **Normal** u stanje **Hard Light** u **Bleeding mode** padajućem izborniku. Tada će nam i sama tekstura bolje pristajati samoj slici jer će se njena boja izmiješati sa bojom zelene inačice Tihanine glave koja se nalazi u sloju ispod. Alatom **Burn tool** (**O**) možemo malo pojačati sjene na teksturi vrata, posebno odmah ispod vilice i na mjestima gdje se vrat spaja sa glavom. Sa gumicom – **Eraser tool** (**E**) možemo izbrisati suviše udjele na mjestima na kojima ne želimo da se tekstura nastavlja, ili pak mijenjajući prozirnost (**Opacity**) kista pomalo omekšati teksture koje se pojavljuju na samom licu, kako bi "koža" lica ipak bila nešto glađa od čvrste površine debbla, odnosno samog vrata. Iz tekstura vrata možemo definirati i ostale teksture na samom licu. Kopirati ih treba sloj po sloj, zasebno za obraze, čelo, oko usana, itd. Tako ćemo ih moći u svakom **layeru** zasebno po volji okretati i uz pomoću

## Fantazija

# Vilenjaci

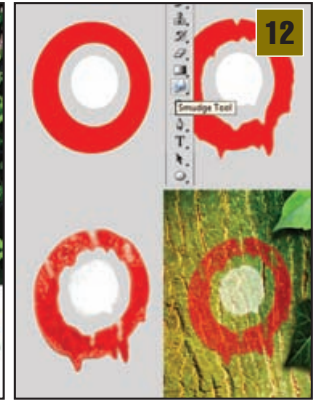
Vilenjaci su stvoreni iz germanske mitologije, ali su uvelike prisutni i u domaćem folkloru i mitologiji. U početku su bili zamišljeni kao mala bića i bogovi plodnosti, a izgledali su kao mladi ljudi i žene, te su živjeli u šumama, pod zemljom, u špiljama ili u izvorima i zdencima. Bili su dugovječni ili besmrtni te su imali magične moći.

Vilenjaci, narod iz knjiga J. R. R. Tolkiena, najljepši su i najpošteniji narod. Besmrtni su i otporni na bolesti. Posjeduju tri prstena moći. Vilenjaci su podijeljeni u više rodova. Njihovi bijeli brodovi mogu ići svuda. Hrabri su borci i imaju svoju moćnu magiju. Najveći vilenjak je bio Feanor.

John Ronald Reuel Tolkien zacijelo je najutjecajni *fantasy* pisac koji nam je ovaj svijet mašte približio stvarnosti i dodao ga u globalnu pop-kulturu. Tolkien je bio profesor engleskog jezika na Oksfordskom sveučilištu i stručnjak za starije oblike istoga. Bio je i član *fantasy* grupe pisaca poznatih pod nazivom Inklings. Na njihovim je redovnim sastancima Tolkienov zamišljeni svijet dobio svoj prvotni oblik. Svjetsku slavu i popularnost Tolkien je stekao upravo knjigama s mitološkom podlogom od koji su zasigurno najpoznatiji *Hobbit* i *Gospodari Prstena*. Hobiti, vilenjaci, patuljci i orci, postali su univerzalna alegorijska bića u borbi dobra protiv zla, prirode nad industrijalizacijom, nadom u humanost. Poslije oskarom ovjenčane ekranizacije trilogije *Gospodara Prstenova*, s nestrpljenjem se očekuje i film *Hobbit* kojeg bi redatelj Peter Jackson trebao završiti 2011. godine.







**Liquify** alata dodatno usmjeravati kako bi pratile linije lica. Na svakome, ovisno o samom učinku na lice, proizvoljno možemo promijeniti prozirnost sloja, otprilike u vrijednosti **Opacity 70-35 %** pri **Hard Light** stanju pojedinog sloja. Teksture kore drveta nisu nam poželjne samo na samim usnama, pa ćemo ih od tamo i izbrisati, pazeći na liniju usana.

**9> Zasićenost zelene.** Kako bismo napravili malo reda među mnoštvom slojeva, napraviti ćemo u **Layer** paleti iznad svih slojeva novu mapu, pritiskom na ikonu **Create New Group**. U tu mapu ubacit ćemo sve slojeve koji tvore teksture na licu, kako bismo ih imali pod lakšim nadzorom. Mapu možemo nazvati "**Dijelovi lica**" kako bismo znali o čemu se radi. No, upravo te teksture koje čine dijelove lica malo su nam potamnile samo lice. Naravno da im ne smijemo suviše smanjivati vidljivost, jer ako pretjeramo s njihovom prozirnošću, izgubit će im se smisao i suviše omekšati teksture. Zato ćemo kopirati sloj sa zelenim licem kojega smo napravili u koraku 5. Taj sloj tad prebacimo iznad svih. I iznad mape sa dijelovima lica. Kako bi dobio smisao, promijenimo mu stanje s **Normal** u **Overlay** i ostavimo vidljivost na otprilike 80%. Suviše zasićene dijelove možemo i dodatno omekšati ako prođemo preko njih gumicom, odnosno **Eraser toolom** (E) kojemu je **Opacity** postavljen na 30%, tako da ih ne obrišemo grubo i potpuno, nego samo smanjimo intenzitet po potrebi. Naravno, izbrišemo i zeleni dio na usnama.

**10> Tapeta pozadine.** Pozadinu nam sačinjava fotografija grmlja. Srećom, snimljena je površina na kojoj se usred tamnih listova nadopunjuju svijetli i samo zelenilo potpuno dominira fotografijom. Naravno ne želimo da samo lišće svojom veličinom dominira našom slikom, stoga je fotografija za pozadinu prebačena u radni dokument i duplicirana par puta kako bi popunila prostor, pošto smo ju smanjili na otprilike četvrtinu veličine našeg radnog dokumenta. Kako bismo dobili ravnomjernu teksturu pozadine, dijelove valja okrenuti i razmjestiti kako bi si međusobno odgovarali. U četiri sloja sa kopiranim pozadinom, kratica **Edit-> Transform**

-> **Flip Horizontal** bit će nam vrlo korisna kako bimo postigli ugođaj da nam se teksture i listovi ne ponavljaju suviše predvidljivo. Rubove onih slojeva koji se preklapaju sa slojevima ispod njih potrebno je izbrisati **Eraser Toolom** (E). Naravno, treba koristiti razumnju veličinu nekih od mekanih (**Soft round**) kistova. Zatim odaberemo sve te slojeve s pozadinom i spojimo ih u jedinstveni sloj korištenjem opcije **Merge Layers** u **Layer** paleti. Za kraj, kraticom **Edit -> Adjustment -> Brightness/Contrast** potrebno je povećati kontrast na pozadini.



**11> Ikebana lišća.** Vrijeme je da se pobrine-mo oko uljepšavanja. Pošto smo Tihanu, našu buduću vilenjakinju, lišili kose, bilo bi u redu da joj to kompenziramo pomoću lišća. Kako bismo to uspjeli, potrebno je s fotografije odabrati ponekad i list po list te ga kopirati. Zatim poslije možda i klonirati. I tako, precizno i strpljivo

složiti željene oblike. Naravno, korisno je staviti sve te slojeve u njihovu vlastitu mapu. No, treba pripaziti, jer nam neki mogu biti zanimljivi na način da izviruju iza sloja na kojem je glava, pa ih je potrebno tamo i smjestiti. Po sličnom principu oblikovat ćemo i "lijane" koje će nam na neki način povezati i uokviriti sam dojam. Kako bismo ih izdvojili s originalne fotografije, poradi što veće preciznosti, potrebno je koristiti **Pen tool** (P) i krivuljama strpljivo ocrtati željeni dio slike. Za same "lijane" s lišćem ponovno ćemo uporabiti **Liquify** alat kako bismo ih oblikovali i usmjerili u željenom pravcu. Isti sloj s lijanama iskoristit ćemo čak u tri zasebne kopije. Jednu ćemo, uvećanu, postaviti iza glave, drugu ćemo omotati oko čela, a posljednju oko vrata. Prostor oko oštih rubova glave također je potrebno popuniti lišćem sa slika, pa čak i sa originalne fotografije koju smo uporabili kao pozadinu.

**12> Snaga u detaljima.** Za kraj ćemo dodati mali detalj na koru drveta. I to na vratu modela. Znak koji ste sigurno nebrojeno puta mogli primijetiti na raznim planinarskim stazama. Radi se o bijelom krugu unutar crvene kružnice. Stvarno ga nije problem napraviti, bilo da kombiniramo **Brush** (B) i **Eraser tool** (E), ili se pak koristimo **Eclipse toolom**. Same krugove možemo "razmujati" pomoću **Smudge Toola**. Uz pomoć gumice (**Eraser tool**), korisno je i pomalo obrisati rubne dijelove kruga koji se nalaze na većim brazdama kore, te smanjiti prozirnost na oko 50%. Ukoliko sam sloj kopiramo, blending postavljamo na **Soft light**, kako bismo dodatno naglasili boju preko tekstura kore drveta.

**13> Final.** Pozadinu po želji možemo sada malo i zamutiti (**Filters-> Blur-> Blur More**), kao bismo još više istaknuli samo lice kao prednji dio kompozicije. Naravno, valja dodati i razmjestiti još pokoji list da upotpunimo ugođaj. Pa možda čak i dodati malo sjene iza samog lika kako bismo još više naglasili osjećaj dubine i prostora. U svakom slučaju, eksperimentirajte, budite kreativni i uživajte!