



Photoshop tutorial

Produžite ljeto uz photoshop glamur ala LaCapelle!

Uz malo Photoshopa svoje fotografije s plaže možete pretvoriti u što god zamislite. Ljeto je idealno za snimanje glamuroznih fotografija. Sunčane plaže postaju odlična zamjena za studio. Ljudi su već dovoljno razodjeveni, a ni svjetla ne nedostaje.

piše: Dejan Barić

Ljeto je nažalost za nama. Nadam se da su se sretnici koji su nesnošne vrućine uspjeli ublažiti uz opuštajuću morskpu pučinu vratili s par fotografija s ljetovanja. Zasljeđeu Photoshop priču i mi smo odabrali potpuno ljetni ugođaj. Photoshopom kao i uvijek želimo zamaskirati nepostojanost savršenih studijskih uvjeta, ali dodati i dozu nerealnog i glamuroznog. A tko bi nam bio bolji uzor u tome od slavnoga Davida LaChapellea s kojim ćemo spojiti seksipil ljeta i izravno s plaža skočiti na hollywoodski glamur uz dozu nadrealizma i zrnice provokacije. Kako ne bi sve ostalo na pukoj zabavi, u ovom tutorialu pozabavit ćemo se malo i *adjustment* maskama, a pomoći će nam već i prijašnje znanje rukovanja *Pen Toolom*, kao i nezaobilazni *Liqify*, ali i *Bleeding* opcija slojeva, kao uostalom jedna od najvažnijih komponenata u Photoshopu. Pomoći će nam, izravno s jadranskih plaža, prekrasna studentica novinarstva i dugogodišnji iskusni fotograf, ali i model - Anamarija. Pritom ćemo za vas zajedno rekonstruirati naslovnicu magazina *Interview*, za koji je Davidu LaChapelli pozirala Lil' Kim. Naravno, nemamo namjeru stvoriti identičnu kopi-

ju, ali ideja nam je preuzeti princip i načiniti varijaciju na tu sigurno poznatu fotografiju. Krenimo redom.

1 > Popravljanje tona: Pri snimanju fotografije osim prekrasnog modela imali smo samo najosnovnije. Dodatna bljeskalica i ručnik ili plahta kao pozadina sve je što nam je osim samog fotoaparata bilo potrebno. Na fotografiji nam je zapravo važan samo model. I prije nego krenemo Anamariju izdvajati iz pozadine, moramo se pozabaviti tonom i kontrastom fotografije. Bježeći od jarkog sunca

pozudali smo se samo u dodatnu bljeskalicu. Naravno, moguće fotografske greške nastojimo ispraviti već pri samom snimanju. Ali na sreću, snimali smo u RAW formatu pa možemo vrlo lako popraviti greške u balansu bijele boje i svjetla, koje smo pri snimanju predvidjeli, korigirati ekspoziciju, zasićenost crne boje ili intenzitet svijetla. Uz malo igre, u samom *Camera Rawu* popraviti ćemo većinu stavki na samoj fotografiji.

2 > Izdvajanje modela: Sljedeći korak je riješiti se pozadine. Pri snimanju ne morate uvijek imati pravu fotografsku pozadinu. Bijeli zid, ručnik ili plahta poslužiti će sasvim dobro. Bijela pozadina bila nam je ide-



Moda i Hip Hop: Lil' Kim u dizajnu torbica Louis Vuitton, kao jedna od muza Davida LaChapellea.



alan kontrast i uvelike će nam poći da izdvojimo Anamariju u novi sloj. Jake izravne sjene uzrokovane prigušenim bljeskom blica ostale su na pozadini iza našeg modela i njihova kontrastnost pomoći će nam pri ekstrakciji modela. Zato ćemo Anamariju prvo pomoću **PEN toola** (P) precizno opcrtati. Uredna Anamarijina kosa i dovoljno jasne linije zasigurno nam idu u prilog. Kada smo uz pomoću **Pen Toola** napravili krivulju oko anamarije u **PATHS paleti**, pronaći ćemo sloj s napravljenom krivuljom, odnosno **Work Path**. Potrebno je kliknuti na gumb u podnožju **Load path as selection**. Ukoliko smo to dobro napravili, mravci bi trebali krenuti oko našeg modela, odnosno krivulju smo pretvorili u selekciju. Uz pomoć **copy – paste** kratica na tipkovnici, odnosno **CTRL+C** – za kopiranje i **CTRL+V** – za priljepljivanje, izdvojiti ćemo Anamariju iz prvotnoga sloja i umetnuti u novonastali. Samu, bez pozadine.

3> **Popravljanje oblika:** Sloj u kojemu se nalazi originalna slika nije nam više potreban, ali nećemo ga brisati. Uvijek je dobro imati ga u pričuvu. Dovoljno je samo ugasiti vidljivost pritiskom na ikonicu oka na pripadajućem sloju. Tada taj sloj postaje nevidljivim i možemo se posvetiti radu s novonastalim slojem. Tekstura prozirnosti koja će postati vidljiva dodatno će nam u tome pomoći. Kako se radi o znatno manjoj površini, uz pomoć alata **Polygon Lasso tool** (L) možemo opcrtati prazninu između ruke i tijela kako bismo i ondje uklonili pozadinu. Jednom tako selektivnu cjelinu jednostavno izbrišemo pritiskom na tipku **Backspace** na tipkovnici. Potom je korisno uzeti **Blur tool** i prijeći kistom manjih dimenzija po rubovima. Zumiramo li sliku, moći ćemo to učiniti mnogo preciznije ne zadirući u samu fotografiju dublje od rubova izrezanoga sloja. Pomoću tipke **SPACE** na tipkovnici možemo se vrlo jednostavno kretati po fotografiji. Potrebno je držati **SPACE** i mišem povlačiti fotografiju u željenom smjeru.

4> **Dermatologija:** Snimanje po vrućem ljetnom danu, bez šminkerice s dovoljno pudera, može predstavljati problem vidljiv na krajnjem uratku. Znoj vrlo lako

Nagrađivani nadrealist

Majstor umjetničke provokacije

David LaChapelle fotograf je koji već više od desetljeća pali i žari svjetskom kulturnom scenom. Njegov nadrealni stil balansira na tankoj niti tik do kiča, vrlo vješto zapakiran u šokantno, neočekivano i krajnje bizarno, ali uz veliku dozu humora. David je valjda jedini fotograf koji je u stanju natjerati gotovo sve svjetske zvijezde da mu poziraju u krajnje kontroverznim izdanjima. Kao devetnaestogodišnji mladić, 1987. godine, David LaChapelle dolaskom u New York upoznaje svog mentora Andya Warhola koji ga vrlo brzo upoznaje i usmjerava ka umjetničkim krugovima. Uskoro biva angažiran kao fotograf magazina „Interview“, a Warhol ga dodatno potiče u razvijanju surealnog stila koji je LaChapelle, danas uz uporabu računala doveo do savršenstva. Poslije rada za „Interview“ angažiraju ga i Rolling Stone, GQ, Vanity Fair, Vogue... 1995. godine američki i francuski fotomagazini odaju mu priznanje kao najboljem mladom fotografu, a godinu poslije izlazi i prva knjiga fotografija nazvana „LaChapelle Land“.



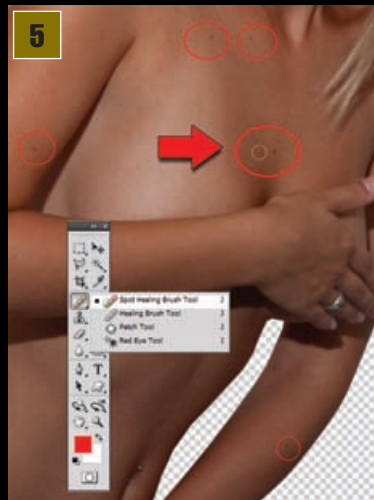
Davidovi kreativni apetiti ne staju na fotografiji. Osim iza fotoaparata, često se nalazi i iza kamere, a prihvaća se i redateljskog posla. Spotovi za **Moby, No Doubt, Jennifer Lopez, Christinu Aguilera** i mnoge druge samo su neki s popisa njegovih nagrađivanih videouradaka. Na Zagreb film festivalu 2005. godine publika je imala čast pogledati njegov prvi dugometražni dokumentarac „Rize“, film o plesačima iz siromašnoga dijela **Los Angelesa, South Centrala**.

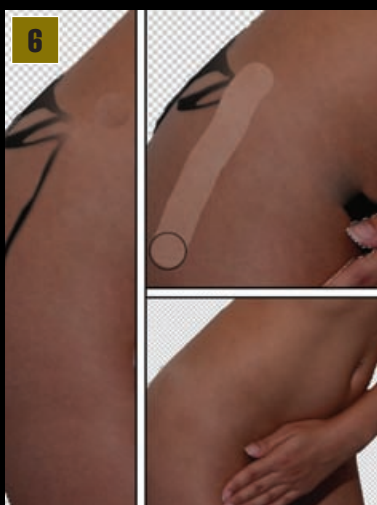
LaChapelle je do danas ovjenčan s bezbroj nagrada, kako za fotografiju tako i za videouratke, a njegov stil je prihvaćen i vrlo poznat po upečatljivosti i bizarnoj razigranosti, te je nedvojbeno uzor mnogim fotografima.

izbija na lice i čelo, ali more i sunce vrlo brzo učine svoje. Kistom **Healing Brush toola** pomalo i strpljivo maknut ćemo nedostatke s lica. **Healing Brush** radi na principu premještanja tekstura. Prvo je potrebno držati pritisnutu tipku **ALT** i tako označiti dio teksture na dijelu gdje nam se u ovom slučaju koža čini u redu. Naravno, moramo izabrati mjesto u neposrednoj blizini mjesta na kojemu radimo korekcije, kako bi se te teksture slagale. Potom kistom prijedemo po dijelu koji popravljamo. Photoshop će tako nadomjestiti teksture i spojiti ih s postojećima, ali će nam ostaviti i ton, i gradaciju. Kod samog lica treba biti vrlo pažljiv. Moramo izabrati površinu s kvalitetnim kontinuiranim teksturama na mjestu pokraj onoga koje popravljamo i tako uz sitne i kontinuirane poteze kistom možemo maknuti neugodan odsjaj s čela i nosa prouzrokovan znojem, ali i vidljivu sjenu podoč-

njaka ispod očiju. Uostalom, većinu toga što bi nam dobra šminkerica mogla riješiti na samom mjestu snimanja. Nikako nemojte jednostavno „peglati“ lice dodavanjem zamućivanja. Tada se gube sve teksture, a one nam ipak ocrtavaju realnost izgleda. Fotografija s ispeglanim teksturama izgleda izrazito umjetno. Lice i tijelo pri tome izgledaju poput gumenog balona, a bez obzira na količine Botoxa, nitko tako ne izgleda u stvarnosti.

5> **Micanje nedostataka:** Ukoliko smo uspješno sredili lice, uz dovoljno velik kist jednim klikom možemo maknuti madeže s kože, kao i manje nepravilnosti poput neželjenih dlačica, strija ili sitnih ožiljaka ukoliko su vidljivi na fotografiji. Za te manje zahtjevne zahvate možemo koristiti i **Spot Healing Brush tool** (J). Naći ćemo ga u istoj grupi kao i prethodni alat. Kod njega ne moramo raditi predradnju uz **ALT** i uzimanje ciljane teksture. On će sam uzeti okolne teksture i nadomjestiti ih na željenom mjestu. Naravno, s oba alata dobro pripazite da ne vršite korekcije neposredno na rubovima pojedinih površina ili rubovima kose i slično, jer kist tada može lako preuzeti na sebe i neželjene teksture koje će potpuno odudarati od teksture kože koju želimo nadomjestiti. Kako ćemo na samu kožu modela dodavati nove slojeve i znakove, svaki vidljivi madež ovdje nam je višak te ih je potrebno temeljito ukloniti. No, ukoliko nisu na rubovima, kao što smo spomenuli, vrlo lako ćemo





ih ukloniti. Za one koje zateknete na rubovima, koristit ćemo postepeno manji kist ili čak **Clone Stamp tool (S)**.

6> Full Monty: Ako snimate vani, a niste na nudističkoj plaži, ili niste Lupino, moglo bi biti dosta nezgodno snimiti model bez i jedne krpice na sebi. Na javnim mjestima mogli biste, osim brojne publike, zaraditi i prekršajnu prijavu za remećenje javnog reda i mira. No, ukoliko snimate u vlastitom prostoru, sve ostalo ovisi o motivaciji i željama modela. Mi u ovom slučaju ipak imamo vidljiv sićušan višak odjeće koji za konačni dojam želimo ukloniti. Selektirat ćemo samo okviri dio na kojemu vršimo promjene, pazeći na rubove tijela ili da ne zahvatimo i prste. Gaćice ćemo potom zamijeniti teksturama kože. Po središnjim dijelovima možemo ponovno koristiti **Healing Brush tool**, ali ukoliko smo u mogućnosti raditi duge ravnomjerne poteze kako nam se tekstura gaćica ne bi izmiješala s kožom. Na rubnim dijelovima ipak ćemo se pouzdati u našu selekciju i **Clone Stamp tool (S)**. Teksture kopirane **Clone Stamp** alatom možemo dodatno popraviti **Healing Brushom** ukoliko je potrebno. Važno je dobiti uravnoteženu teksturu kože. Pripazimo pri tome da smo poništili i dijelove na kojima koža nije ravnomjerno osunčana ili maknuli nabore koji su nastali djelovanjem elastike gaćica na kožu.

7> Prilagodljivi slojevi: Sljedeći korak je potamnivanje kože. Ali, napraviti ćemo to na krajnje nedestruktivni način. Pomoću **Adjustment Layera**, **Adjustment** slojevi omogućuju nam stanovite izmjene na slici koje možemo postići i djelovanjem kroz **Edit->Adjustment** putanju, izravno na pojedini sloj. No, ovako ih pomoću **Adjustment** palete možemo primijeniti na cijelu sliku, a da sloj na kojemu želimo vidjeti promjene ne mijenjamo ili oštećujemo. Ukoliko nismo zadovoljni rezultatom, jednostavno promijenimo ili uklonimo **Adjustment** sloj. No prije početaka, držeći tipku **CTRL**



i **klikom miša** na ikonu sloja s našim modelom selektirat ćemo Anamariju. Potom ćemo u **Adjustment** paleti izabrati opciju - **Photo Filter**. Odmah po odabiru iznad modela stvorio nam se novi **Adjustment** sloj. Ukoliko promotrimo taj sloj malo bolje, zapaziti ćemo da se sastoji od ikone koja sugerira o kojem se **Adjustment** sloju radi, ali je i povezana s MASKOM. Kako smo prethodno selektirali sloj s Anamarijom, na maski se unutar CRNE pozadine pojavila njezina BIJELA silueta. Crno ovdje sugerira prostor na koji određene promjene **Adjustment** sloja ne djeluju (zamaskirane su), a bijele pokazuje gdje su određene pro-

mjene primijenjene.

8> Adjustment solarij: Selektiranjem **Photo Filter** opcije sučelje **Adjustment** sloja promijenilo se kako bi nam pokazalo opcije odabranog efekta. S obzirom da želimo dodatno pojačati osunčani ten na modelu, izabrat ćemo iz padajućeg izbornika filtera - **Warming Filter(85)**. Kliznim izbornikom ispod namjestili smo **Density** na **60%**. Kožu našeg modela potom će potamniti, ali efekt će se odraziti samo na onaj dio koji je u maski **Adjustment** sloja u bijeloj boji. Ukoliko nam je maska selektirana sivom ili crnom bojom, možemo uz **Brush Tool**, odnosno kist, ublažiti ili izbrisati djelovanje efekta. Pritiskom na slovo **D** na tipkovnici vraćamo boje na crno i bijelo u **Tools** paleti (alatna traka). Kraticom **X** mijenjamo poredak crne boje ukoliko mičemo djelovanje sloja s pojedini-

nog područja ili bijele boje ukoliko dodajemo djelovanje **Adjustment** sloja. Zato ćemo odabrati crnu boju i kistom (**Brush Tool**) uz **60% opacity**, maknuti dio tonova s kose i očiju. S bjeloočnica možemo izuzeti i djelovanje **Adjustment** sloja.

9> Logo time: Posao koji je pred nama sadrži „teto-viranje“ logotipa na kožu modela. David LaChapelle izabrao je, naravno, šablonu prepoznatljivu s torbica **Louis Vuittona**. Mi ćemo u istom stilu uporabiti inačice **VIDI**-jeva logotipa i smjestiti ih po koži modela. Ukoliko nemate vlastite logotipe, možete iskoristiti znakove iz biblioteke **Custom Shape Toola**. U novom sloju poslagat ćemo logotipe po površini kože modela. Isprva ih posložite jedan do drugoga u dovoljnom razmaku. Ukoliko se radi o dvije ili tri grupe različitih znakova, svaka skupina može biti u svom sloju. Ako s **Rectangular Marquee toolom (M)** opcrtao jedan od znakova i na taj način ga selektiramo, vrativši se na **Move Tool(V)**, možemo ih držeći tipku **ALT** kopirati, tako da ih vučemo po površini do mjesta na koje želimo kopirati logo smjestiti. Selektirani logotip sada možemo i pomoću putanje **Edit->Transform->Distort** (ili **Free transform**, ukoliko želimo povećavati i okretati) dodatno usmjeriti kako bi nam volumenom i smjerom dodatno pristajao uz pozadinu na koju ga želimo smjestiti. Potrebno je pratiti krivulje tijela i što logičnije poslagati logotipe po površini. Ovo nije zahtjevan korak, ali potrebno je uložiti malo strpljenja i vremena zbog količine znakova koje smo prosipali po tijelu modela.

10> Vodeni logo: Logotipi poslagani po tijelu još uvijek djeluju dosta plošno. Bez obzira na oblik, trebali bi što je više moguće pratiti površinu kože, a posebno obline. Alat **Liquify** savršeno će nam pomoći u tom naumu. Pronaći ćete ga odmah pri vrhu popisa u izborniku **Filter**. U radu s **Liquify filterom** svakako prvo uključite opciju - **Show Backdrop**. Ta opcija omogućit će nam pogled na pozadinske slojeve, odnosno na sloj u kojemu se nalazi naš model što nam je najvažnije, jer upravo po njemu moramo namjestiti logotipe koje ovdje dodatno sređujemo. Naravno, možemo izabrati samo sloj koji nam je potrebno vidjeti. Alatima **Pucker Tool(S)** i **Bloat Tool (B)** možemo dodatno smanjiti ili povećati dio znaka kako bismo dobili privid zakrivljenosti perspektive. **Forward Warp Tool (W)**, može i ovdje biti koristan ukoliko želimo dodatno usmjeriti neki od logotipa. Pretjerate li s izmjenama, znajte da vam je moguć tek jedan „undo“. No, alat **Reconstruct Tool (R)** vratit će neželjenu promjenu u početno stanje, tako da se možete baciti na novi pokušaj. Nalaze li vam se logotipi u više slojeva, potrebno



je primijeniti postupak za svaki sloj, odnosno za svaki pojedini znak.

11> Prilagodba tetovaže: Ukoliko smo završili s prilagodbama, a logotipi nam se nalaze u više slojeva, sada je pravo vrijeme da ih spojimo u isti sloj. Na *Layer* paleti potrebno je selektirati sve slojeve s logotipima i u izborniku u gornjem desnom kutu *Layer* palette izabrati *Merge Layers* (CTRL+E). Namjera nam je stvoriti dojam tetovaža pa moramo prvo ublažiti oštre rubove. Putanjom *Filter->Blur->Blur More* postići ćemo dovoljan stupanj zamućenosti. I sada se možemo riješiti viškova logotipa koji nam izlaze iz rubova siluete modela. Pritom ćemo ostati na sloju s logotipima, ali u *Layer* paleti uz držanje tipke *CTRL* kliknuti na ikonu sloja u kojemu nam se nalazi Anamarija. Putanjom *Select->Inverse* (Shift +Ctrl + I) obrnut ćemo selekciju, tako da će zapravo biti selektiran sav prostor izvan modela. Izaberite i *Polygon Lasso tool* (L), s tim da u opcijama alata selektirate ikonu *Add to selection*. To će nam omogućiti da selekciji pridodamo i dijelove logotipa koji prelaze preko ruku i dijelova na kojima se zapravo ne bi smjeli vidjeti. Pritiskom na tipku *Backspace* riješit ćemo se viška dijelova.

12> Ispod kože: Sljedeći korak vrlo je jednostavan. Za početak možemo još jednom aplicirati filter zamućenosti. Zbog veličine slike ne bi trebao štetiti, a uz to će dodatno ublažiti rubove koje smo napravili. Zato valja ponoviti putanju *Filter->Blur->Blur More*. Ukoliko vam je slika na kojoj radite manja od 15 cm po dužoj stranici, u samo *Blur* filter može zamijeniti *Blur More*. Zatim sloj koji sadrži logotipe u *Layer* paleti treba iz statusa *Normal* staviti u status *Color Burn*. Zatim valja namjestiti vrijednosti *Opacity* na 60% prozirnosti. Time ćemo dodatno ublažiti crnilo logotipa i dodati im dozu prozirnosti kroz koju se nazire koža, baš kako bi to izgledalo kod potkožnih tetovaža.

13> Pozadina: Vrijeme je da dodamo i odgovarajuću pozadinu. Odabrat ćemo radijalni gradijent. Prije toga valja odabrati boje. Prva boja u ovom primjeru nam je u RGB vrijednosti 230, 175, 120, dok nam

je pozadinska boja 130, 45, 30. Odaberemo ih u opcijama *Color pickera* tako da kliknemo na *Foreground* i *Background* boju na alatnoj traci. U alatnoj traci potom odaberemo *Gradient Tool* (G), te iznad radne površine u opcijama alata selektiramo *Radial Gradient*. Napraviti ćemo novi sloj ispod sloja s modelom. Zatim na njemu povučemo gradijent alatom pravac od otprilike sredine dokumenta prema dolje, i zaustavimo se na jednoj četvrtini prije kraja. Trebali bismo dobiti pozadinu koja nas podsjeća na zid u koji je usmjereno svjetlo reflektora.

14> Posljednja podešavanja: Za kraj ćemo se referirati na originalnu fotografiju Davida LaChapellea. Sada imamo ugodaj i ton, ali nedostaje malo kontrasta. Nećemo se opterećivati razlikom između našeg i originalnog modela jer zbog rasne razlike dame ipak ne mogu imati identičan ton kože. Zato ćemo na vrh dodati novi *Adjustment* sloj. U *Adjustment* paleti izabrat ćemo prvi po redu – *Brightness/Contrast* i zadati vrijednosti, u ovom našem slučaju 8 za svjetlinu i 20 za kontrast. Ukoliko je na licu taj kontrast preizražen, obrisat ćemo dio s lica tako da selektiramo masku *Adjustment* sloja i prijedemo crnim kistom preko područja na kojemu želimo reducirati efekt. Na kraju ćemo se vratiti do sloja s modelom i iznad njega pritiskom u layer paleti na ikonicu u dnu- *Create New Layer* - napraviti novi sloj. U tom sloju *Brush Toolom* (kistom) s mekanim rubovima (*soft rounded*) napraviti ćemo liniju po lijevom rubu tijela modela. Iza toga je potrebno selektirati sloj s modelom i invertnom selekcijom uz tipku *backspace* odstraniti dio kista koji prelazi rubove siluete tijela. Tom ćemo sloju zadati stanje *Linear Burn* uz prozirnost od 20%. Time smo dodali dodatnu sjenu na

modelu, odnosno privid volumena svjetla.

15> Kraj: Za sam kraj, možete se poigrati *Burn Toolom* i dodati potamnjenja ili sjene na mjestima na kojima mislite da je potrebno. Obratite pozornost i na rubove tijela modela i slobodno *Blur toolom* ublažite malo prijelaze kako bi model izgledao što prirodnije u prostoru. Ukoliko se sami odlučite na fotografiranje ili izrade ovakve fotografije, pokušajte isprobati i druge poze. Promoterite oko sebe i slobodno parodirajte s nekim drugim komercijalnim teksturama poput onih na Louis Vuitton torbicama. Možda pod geslom Copy/Pasteajmo Hrvatsko. U svakom slučaju, igrajte se, isprobavajte i uživajte.

