

# Photoshop Biomehanoid

Ukoliko ne poznajete slikarski rad jednog od najpoznatiji švicarskih umjetnika, obožavanog od svih ljubitelja mračnog, na granici s ljepotom iskonskih strahova i vrlo osebnog erotizma, znajte da njegova djela krase mnoge zidove soba i kafića, ali i kožu mnogih ljubitelja tetovaža. No, zacijelo ste barem načuli za najpoznatije znanstveno fantastično čudovište, Oskarima ovjenčanu kreaciju, *Aliena*. Ovaj put ćemo se tek malo poigrati s maštom i umjetnošću velikoga H. R. Giger

piše: Dejan Barić

**H**ans Ruedi Giger danas je planetarno poznat upravo po kreaciji glasovitoga filmskog čudovišta iz istoimenog znanstveno-fantastičnog horora snimljenog pod redateljskom palicom Ridleyja Scota davne 1979. godine. I poslije toliko godina sam film, kod nas poslovično šeprtljavo preveden kao „Osmi putnik“, ne gubi na originalnosti kao ni Gigerova kreacija zbog koje je sam film prešao u franšizu s ukupno 4 više ili manje uspješna nastavka. A kako se zlatna koka ne ispušta samo tako, 20th Century Fox samu ideju idealnog živog stroja za ubijanje iskoristio je i u još jednom filmskom *spin offu*, kao i u istoimenoj i vrlo popularnoj te atmosferom straha i adrenalina nabijenoj računalnoj igri *Alien vs Predator*.

No osim kao otac *Aliena*, Giger je u umjetničkim krugovima zainteresiranima za mračniju stranu vizualnog nadrealizma poznat prvenstveno kao slikar, ali i kao filmski stvaralac, kipar ili pak dizajner vrlo dojmljivoga namještaja. Osim u brojnim filmovima koji su većinom postajali kultnima, ne toliko zbog svoje kvalitete nego zbog njegove suradnje i rada na njima, H.R. Giger poznat je i po suradnji s glazbenom industrijom.

Od Dead Kennedysa, preko Emerson, Lake and Palmer, pa do Danzinga i Korna, zacijelo je najupečatljivija Gigerova suradnja s glazbenicom Debbie Harry, poznatijom kao *Blondie*.

Naime, i kreacija *Aliena* navodno je nastajala pod utjecajem nota i suradnje s pjevačicom **Debbie Harry**, a priča se da mu je čak bila i model za dizajn samog čudovišta. Prototip *Aliena* bio je napravljen od prave, ljudske lubanje i od dijelova motora Rolls Roycea te dodatno ručno oslikan. S originalne ina-

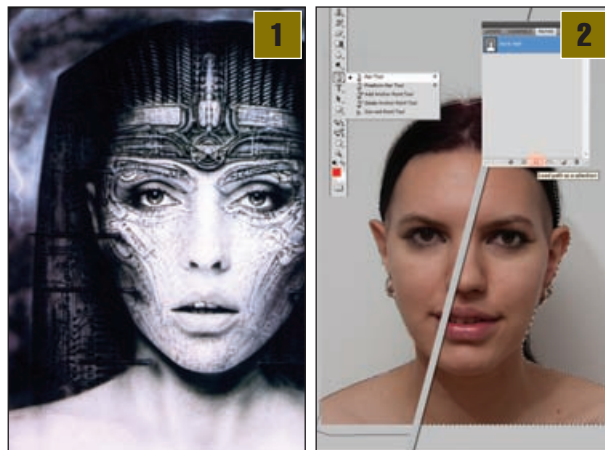
čice *Aliena* Giger je prvo uklonio vidljive oči, kako bi stvorio izgledao što strašniji.

Suradnja s *Blondie* za sobom je ostavila i dojmljive omote albuma ove glazbenice, koje ćemo u ovom tutorijalu na vrlo jednostavan način pokušati oponašati u Photoshopu. Naravno, kao u većini zahtjevnijih tutorijala, ovdje ćemo se usredotočiti na osnovnu ideju, a sami još možete razraditi i igrati se s dodatnim detaljima kojima ćete možda još i više oplemeniti vašu viziju.

**1 >** **Novi zadatak, novi model:** Na ovom Photoshop zadatku model nam je Violeta. Mlada dama koju smo već imali prilike upoznati kada smo realizirali mračni svijet *Sin Cityja*, Franka Millera.

Violetin osebniji frizerski stil (*undercut*) i kosa u repu pomoći će da ju prenesemo u našu viziju što bezbolnije. Pokušat ćemo što vjernije, ali na dosta pojednostavljen način oponašati Gigerom portret Debbie Harry. Naravno, rezultat će biti tek donekle vizualno sličan, pošto ipak ne radimo zračnim kistovima i akrilikom, a i sam Giger nije bio u radu ograničen na par stranica časopisa. No to samo po sebi ne znači da nećemo stvoriti dojmljiv Photoshop uradak i pritom se zabaviti. Dakle, prvi će nam zadatak biti da se riješimo pozadine. Bijela pozadina bila nam je uvijek idealna za snimanje modela, jer ćemo tako najlakše izdvojiti Violetu u novi sloj, odnosno riješiti se suvišne pozadine s fotografije...

**2 >** **Izdvajanje modela:** Prvo je potrebno pomoću **PEN toola** (P) precizno opcrtati Violetino lice i glavu. Na kosu ne moramo suviše obraćati pozornost jer ionako nam ne ulazi u krajnji dizajn, važno je samo precizno pratiti linije tijela i glave. Krivulju napravljenu pomoću **Pen Toola** potrebno je odabrati u **PATHS paleti**. Pronaći ćemo je u sloju **Work Path** i tada kliknuti na gumb u podnožju **Load path as selection**. Mravci selekcije tada će krenuti oko našeg modela i potvrditi nam da smo dobro obavili posao i krivulju pretvorili u selekciju. Uz pomoć **copy** kratice na tipkovnici, odnosno **CTRL+C**, sada možemo izdvojiti Violetu iz prvotnoga sloja. Neka nas malo pričekava u međuspremniku spremna za sljedeći korak. Vrijeme je da napokon kreiramo i dokument u kojemu ćemo raditi. Kratica **CTRL+N** ili putanja **File->New** otvorit će nam izbornik za izradu novog





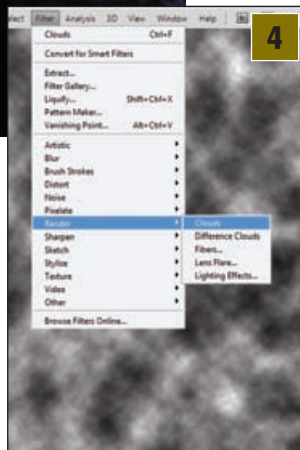
pokaže gumb za *Refine edge* izbornik.

U njemu ćemo povećati *Radius* za 0.5 piksela uz 5 do 7 % vrijednosti za *Contact/Expand*. I naravno, ono što nam je ovdje najbitnije, oko 1,5 do 2 piksela u *Feather* vrijednostima, kako bismo omekšali rubove. Ako smo zadovoljni, potvrdimo s OK i pomoću putanje *Select->Inverse* (Shift+Ctrl+I) obrnemo trenutnu selekciju. Možemo sada kliknuti 2 ili 3 puta na tipku *Backspace* na tipkovnici. Tako ćemo oko Violete izbrisati selektirane rubove koji će postati mekši.



3

**4> Olujna pozadina:** Još jedan dokument napraviti ćemo tek privremeno, kako bismo u njemu kreirali pozadinu. Vrijednosti rezolucije i boje identične su kao i u prošlom, ali za dimenzije ćemo odabrati 10x30 centimetara. Sada je važno da su nam *Foreground* i *Background* boje na alatnoj traci podešene na *crnu i bijelu*. Ukoliko nisu, lako ćemo to riješiti pritiskom na tipku „D“ na tipkovnici koja će nam te boje vratiti u crno-bijeli *default*. Tada na cjelokupnu pozadinu možemo aplicirati filter koji ćemo naći u putanji; *Filter-> Render* i izaberemo *Clouds*. Dobili smo sada crno-bijelo oblačno nebo koje možemo cjelokupno odabrati kriticom na tipkovnici *CTRL+A*, a zatim kopirati, ponovno kriticom *CTRL+C* (Edit->Copy). U našem radnom dokumentu odabrati ćemo *Background* sloj i ukoliko kliknemo na *CTRL+V* nalijepit ćemo kopirani sloj oblaka.



4

**5> Priprema oluje:** Imajmo na umu da nam je dokument u kojemu smo napravili oblake dvostruko viši od radnoga pa ćemo kriticom *CTRL+T* pokrenuti *Free transform* (Edit-> Free transform) opciju i pomoću vodilica koje će se pokazati „stisnuti“ oblake u okvire našeg dokumenta u sloju ispod sloja u kojemu nam je Violetin portret. Krtica *CTRL+0* pomoći će pri navigaciji kada nam je uključena opcija *Free transform*.

Kako bismo samim oblacima povećali dramatičnosti preko putanje *Image-> Adjustments-> Brightness/Contrast*, smanjit ćemo svjetlost (*Brightness*) za -30, a kontrast na -10.

**6> Crno-bijelo:** Vratimo se sada na sloj u kojemu nam je Violeta. Kako bi nam se bolje uklopila u cjelokupni dizajn, prvo je moramo lišiti boje, ali nikako ne tek kroz opciju *Desaturate*.

Kako bismo pojačali tonove na tamnijim mjestima i dodatno smanjili na svjetlijima, izabrat ćemo opciju *Black and White* pomoću putanje *Image-> Adjustments-> Black and White*.

Pod ponuđenim *Preset opcijama* umjesto *Default*, izabrat ćemo *Maximum White*. Tako nam je Violeta dobila meku bijelu put u nijansama sive.

**7> Rapsodija u plavo-ljubičastom:** Iznad svih slojeve napraviti ćemo novi sloj, bilo kriticom *CTRL+SHIFT+N*, ili jednostavnije klikom na ikonicu *Create New Layer* u *Layer* paleti. Zatim, kako bi smo napravili boju ispune, kliknemo u alatnoj traci na *Background boju* i otvorit će nam se *Color Picker (Background Color)* u kojemu ćemo napraviti boju cjelokupnog odjma.

CMYK vrijednost iznosi: C 100%, M 100%, Y30% i K 15%, ili jednostavnije #2c2967. Dakle ukoliko nam se boja nalazi na alatnoj traci kao *Background Color*, kriticom *CTRL+ Backspace* obojat ćemo cijeli prvi sloj. Ali sama boja ne znači nam ništa ukoliko nema dozu prozirnosti pa ćemo njen sloj iz stanja *Normal* postaviti na stanje *Color Dodge* kako bi nam dominirala slikom.

**8> Post Make up:** Da nam samo Violetino lice dođe malo više od izražaja, selektirajmo čemo njezin sloj i pomoću kratice *CTRL+M* ili putanjom *Image-> Adjustments-> Curves* pokrenuti izbornik krivulja.

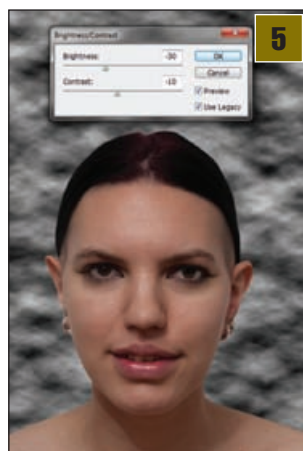
Kako se ne bismo bespotrebno izgubili u njima, iskoristit ćemo predefinirane opcije. Tako ćemo u padajućem izborniku *Preset* odabrati *Strong Contrast (RGB)*. Tako smo još malo pojačali i istaknuli Violetine crte lica, kako bi se istakla nad pozadinom.

**9> Dark Make up:** Ukoliko ni to nije dovoljno, poslužiti ćemo se alatom *Burn Tool* (O) i odabrati si kist većeg radijusa. Kistom možemo dodatno prelaziti po rubnim dijelovima lica, usana i rubovima očiju, pazeci da ne zahvaćamo bjeloočnice.

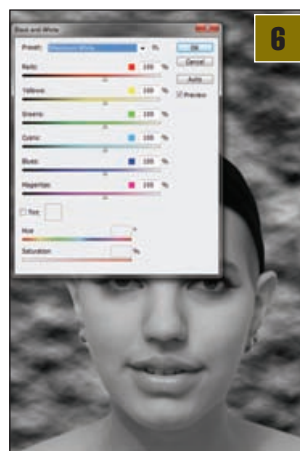
Poželjno je i dodatno potamniti vrh glave i prvenstveno kosu kako bi nam se naknadno jednostavnije uklopila s pozadinom koju ćemo dodati.

dokumenta. Vrijednosti koje ćemo unijeti jesu 10x15 centimetara s rezolucijom od 300 piksela po inču uz RGB vrijednost boje. Boja pozadine može nam ostati bijela.

**3> Omekšavanje selekcije:** Ukoliko sada uporabimo *CTRL+V* kriticu za priljepljivanje, Violeta će nam se pojaviti u prvom novom sloju novonastalog dokumenta. Sada je potrebno uz držanje tipke CTRL mišem kliknuti na ikonu sloja u kojemu nam se nalazi Violeta u *Layer* paleti. Tako će Violeta biti automatski selektirana pa zatim možemo u alatnoj traci izabrati *Rectangular marquee Tool* (M) samo u svrhu toga da nam se iznad u opcijama alata



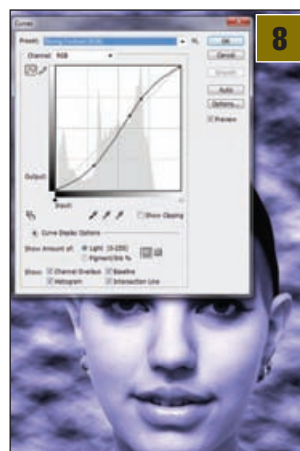
5



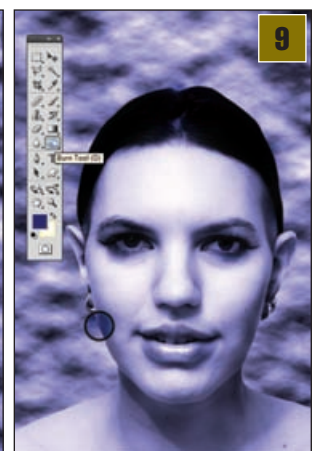
6



7



8



9



H.R. Giger

# Snovi strašniji od stvarnosti

U idilično neutralnoj Švicarskoj, poznatiji po satovima, vojnim nožićima i dakako čokoladama, rođen je 1940. godine jedan od najkontraverznejših živućih slikara današnjice čija popularnost ne jenjava, posebno kod mlade (ali i ne više tako mlade) generacije.



**Alien: rana skica najpoznatijeg filmskog čudovišta**

Uz Salvadora Dalija

kao svog najvećeg

uzora, mladi je Hans Ruedi odlučio je svoje probleme s noćnim morama, strahovima i nesanicom rješavati ART terapijom – slikanjem. Navodno i danas kraj kreveta drži crtači blok i olovku jer su mu snovi postali nepresušno vrelo inspiracije, baš kao i mlada glumica Li Tauber, koja mu je bila inspiracija sve do svoje prerane smrti 1975. godine.

Nadrealni portreti prelijepa Li i danas spadaju među najomiljenije Gigerove radove među mnoštvom fanova, a na njima se već vide naznake impresivno osmišljenog koncepta kojim će postati svjetski poznat, pa čak i nagrađen filmskim oskarom. Naravno, radi se o kreaciji smrtonosnog čudovišta koje je došlo glave cijeloj svemirskoj posadi časnice Ripley u nezaboravnom SF horor Ridleyja Scota. Posredstvom Gigera svjetsku slavu stekla je i tada mlada hollywoodska glumica Natasha Herstige prema kojoj je Giger kreirao zamamno žensko čudovište Sil za film Species, kao još jedan od filmova gdje je ostavio svoj trag, nerijetko impresivniji od filmova samih.

Svoje kreacije i fantazmagorične spojeve ljudi i strojeva Giger je iskoristio i u dizajnu namještaja i unutar-njeg prostora, a otvorio je i par barova u Tokyju, New Yorku i rodnoj Švicarskoj, s vlastitim dizajnom.

Same slikarske radove H.R.Gigera karakteriziraju ogromni formati, kao i inovativno korištenje airbrush tehnike. Metalno hladna atmosfera njegovih crteža, ljubav prema opscenom, poigravanje s vodenim i gotovo erotsko spajanje ljudi i strojeva uz naglašenu dozu fetišizma osigurali su mu veliku popularnost te brojne izložbe, a mnogi ljubitelji tetovaža, replike njegovih djela ponosno nose i na vlastitoj koži.

Za više informacija svakako posjetite [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com)



**Li: jedna od najpoznatijih slika Gigerove ljubavi i muze, glumice Li Tauber**



**10> Faraonska moda:** Kako bi Violeta dobila Faraonsko pokrivalo za glavu, potrebno je da u novom sloju ispod njenog napravimo pravokutnik. Možemo ga načiniti **Rectangle tool**(U) alatom uz **Fill Pixels** opciju, ili pak samim označavanjem prostora **Rectangular marquee Tool** (M) koji ćemo obojati u crno tako da pritiskom na tipku **D** vratimo boje na crno-bijelo, a tipkom **X** ih zamijenimo. **CTRL+ Backspace** kraticom tada možemo obojati označeni dio u crno, a kraticom **CTRL+ D** maknuti odabir. Zatim krenimo kroz putanju **Edit-> Transform-> Warp**.

Warp opcijom vrlo lako, logično i fluidno možemo namjestiti pravokutnik u simulacija izgleda obrisa faraonske kape.

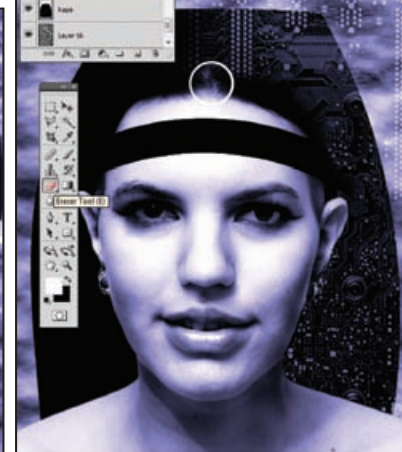
**11> Okvir kape:** Kako bismo odredili rub kape koji prekriva čelo, nacrtat ćemo prvo

dvije elipse, svaku u svome sloju, kako bismo lakše manipulirali njima. Ukoliko ste spretinji u Photoshopu, umjesto crtanja elipsa pomoću **Ellipse toola** (U) (u **Fill pixels** načinu), možete se poigrati selekcijama (**Ellipse marquee Tool** (M)) i invertnom selekcijom (**Subtract from selection**

–opcija). Krajnji cilj nam je da selektiranjem pojedinih elemenata brišemo viškove kako bismo dobili oblik koji će pokriti dio čela kao rub kape koji ćemo u sljedećim koracima naknadno ukrasiti.

**12> Tehnološka kapa:** U sloju iznad Violetine glave, a ispred oblika kape, dodat ćemo novi element – sliku matične ploče. Ovo je ipak informatički časopis pa ako matične ploče imamo na testovima, zašto ih ne bismo uporabili i u Photoshopu.

Ukoliko ne možete sami snimiti poledinu matične ploče ili tiskanu pločicu nekog elektronskog sklopa, skinite teksturu s Interneta. Potražite fotografije dovoljno velike (iznad 1 000 piksela) kako ne bismo gubili na kvaliteti, no pripazite, iako ih ovdje



koristimo tek kao teksturu, fotografije koje pronađene mogu biti zaštićene **copyrightom**! Uporabite samo one koje su slobodne za korištenje.

Sloj s teksturom poledine matične ploče prvo treba pretvoriti u crno-bijelo i pojačati kontrast kako bi vodovi na tiskanoj pločici došli do izražaja, a zatim sam sloj treba staviti u način **Lighter color** i smanjiti mu prozornost na oko 35-40%. Uz upotrebu kista s mekim rubovima, gumicom obrišite višak tekstura koje nam prelaze iz obrisa kape. Možda ćete postupak morati ponoviti u dva sloja, svaki za pojedinu stranu kape.

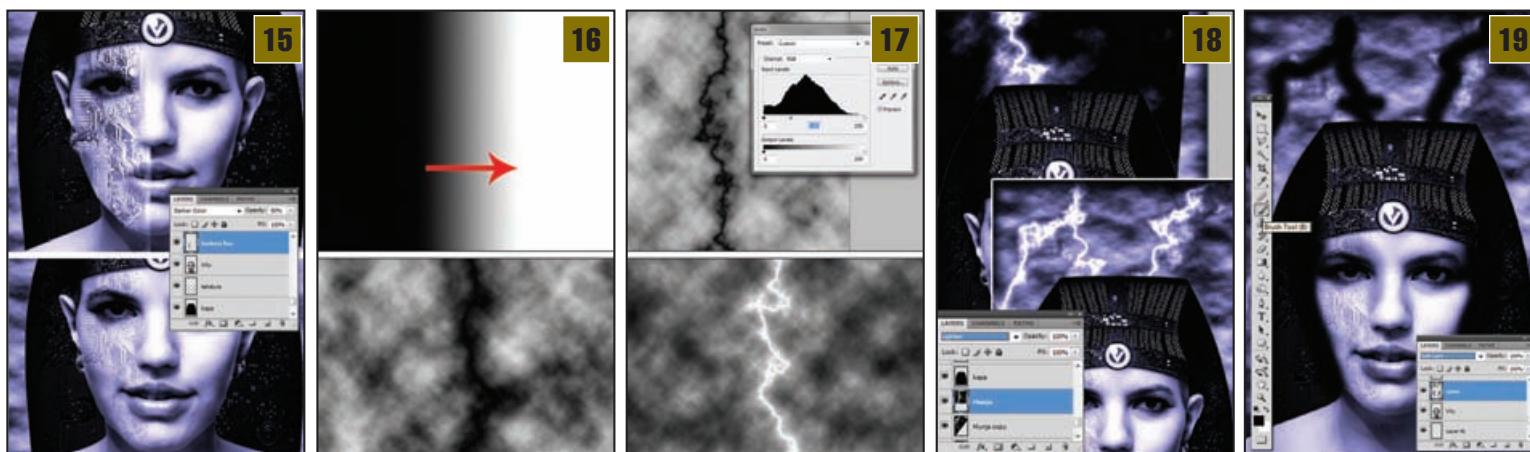
**13> Poluvodičko čelo:** Sa slike matične ploče izabrali smo i uspravan detalj od niza spojeva koji će nam biti dobar uzorak za čeonu dio kape. Kopirati ga treba u sloj ispod polukružnog, čeonog okvira kape. Kako nam

sete teksture trebaju ponavljati i protezati od jednog do drugog ruba glave, možemo ih klonirati ako dok povlačimo željeni element držimo ujedno i na tipkovnici tipku **ALT**. Kada ih napravimo dovoljno da pokriju prostor cijelog vrha kape, pomoću **WARP** transformacije (**Edit->**

**Transform-> Warp**) vrlo lako ćemo ih dovesti u željeni oblik. Gumicom ili invertnom selekcijom obrisa kape tada se trebamo riješiti dijelova koji suviše strše iznad rubova kape.

**14> Usmjereni elementi:** U dokumentu u kojem nam se nalazi slika poledine matične ploče odabrat ćemo ponovno u obliku dugačkoga pravokutnika neku zanimljivu teksturu i kopirati iznad sloja polukružnog, čeonog okvira kape. Ponovno ćemo uporabiti **WARP** alat kako bismo njime oponašali oblik sloja ispod, odnosno polukružni rub kape. Kada smo zadovoljni oblikom, treba selektirati (**Shift+klik** na ikoni sloj) polukružni rub i potom primijeniti invertnu selekciju **Ctrl+Shift+I**. Tada pritiskom na tipku





**Backspace** možemo jednostavno obrisati viškove koji nam prelaze izvan selekcije. Sloj po želji možemo i duplicirati te napraviti još jedan manji polukružni ukras iznad originalnog. A u sredini ovog pravog slobodno dodajte i neki znak ili simbol, bilo iz kistova ili pomoću **Custom Shape Toola**. Mi smo u ovom slučaju pozicionirali logotip VIDI-ja i dodatno ga dekorirali pomoću **Layer** stilova - **Bevel and emboss**.

**15>** **Kožna elektronika:** Još ćemo malo zlorabiti poledinu matične ploče i aplicirati ju, poradi dojma, na jednu stranu lica. Identično kao i do sada, crno-bijeli sloj teksture matične ploče potrebno je staviti iznad sloja s licem našeg modela i izabrati zanimljive teksture koje će se vidjeti na tom dijelu lica. Sloj s teksturama „matične“ potrebno je tada staviti u stanje **Darker Color** pri prozirnosti od 50%. **Eraser toolom** (E), odnosno gumicom, uz kist mekih rubova jednostavno ponovno treba obrisati višak tekstura koje izlaze izvan rubova lica, ali i na mjestima preko i oko očiju, te po samim rubovima kako bi prijelaz teksture bio što mekši.

**16>** **Munje i gromovi:** Kako bismo upotpunili dojam, dodat ćemo i par munja na nebo iznad Violete, baš kao što krasi i pozadinu na kojoj je portret *Blondie*. Za to nam je potrebno ponovno otvoriti novi dokument (CTRL+N). Dimenzije mogu biti identične ovom na kojemu radimo, odnosno 10x15 cm. Pritiskom na tipku **D** na tipkovnici uvjerit ćemo se da su boje ne alatnoj traci ponovno podešene na *defaultnu* crno-bijelu kombinaciju. **Gradient toolom** (G) tada povučemo liniju otprilike od kraja prve trećine do početka zadnje trećine širine dokumenta. Trebali bismo dobiti crno-bijeli gradacijski prijelaz. Zatim pomoću putanje **Filter-> Render** i izaberemo ovaj put **Difference Clouds**.

Crna munja trebala bi sada prošarati naše sivo nebo.

**17>** **Nijansiranje munje:** Kako bismo dodali dojam same munje, prvi je korak pojačati joj kontrast. To je najbolje učiniti manipulacijom kroz panel **Levels**, odnosno pomoću putanje **Image-> Adjustments-> Levels** (CTRL+L) gdje ćemo srednji klizač pomaknuti malo u desno kako bismo pojačali vizualni intenzitet munje. Naravno, navikli smo da je elek-

trični izbroj svijetla zapravo bijeli, a ne crni pa ćemo i taj detalj promijeniti jednostavno pomoću kratice na tipkovnici CTRL+I, ili kroz putanju **Image-> Adjustments-> Invert**. Kombinacijom **CTRL+A** tada možemo selektirati cijeli sloj i kopirati ga u međuspremnik pomoću kratice **CTRL+C**, što će naravno dati isti rezultat ako kliknemo na desni gumb miša i u izborniku odaberemo **Copy**.

**18>** **Ion storm:** Vratimo se u naš radni dokument i odaberemo sloj sa pozadinom. Ukoliko sada primijenimo kratice na tipkovnici CTRL+V, pojavit će nam se novi sloj u kojemu će se zalijepiti naša napravljena u prijašnjem dokumentu. Kako ne bismo imali tek neugledne crno-bijele plohe, sloju s munjom moramo promijeniti stanje iz **Normal** u **Lighten**, što je i nekako logično za munje, zar ne?

Naravno, ne trebamo se ograničiti na jednoj i usamljenoj munji pa možemo sloj munja duplicirati i razmjestiti više njih koje će nam prošarati nebo. Kratica **CTRL+T** aktivirat će opciju **Free Transform** pa ćemo tako na lak način biti u mogućnosti manipulirati položajem i veličinom samih munja.

**19>** **Goth touch:** Za kraj, još ćemo samo malo pojačati mistični dojam. Violeta nam je na ovoj slici, za razliku od *Debbie*, dosta vesela, a i uši nam suviše svijetle na slici i vuku previše pozornosti na sebe. Zato ćemo prvo napraviti novi sloj, odmah iznad sloja s Violetinim licem. Alat koje ćemo izabrati je običan (**Brush Tool**) kist, a boja je naravno - crna. Ukoliko kliknemo desnom tipkom miša na podlogu dok imamo odabran kist kao alat, otvorit će nam se opcija odabira kistova. Kao i do sada, potreban nam je dovoljno veliki kist s mekim rubovima; u ovom slučaju **Airbrush soft rounded**, 100 piksela. U opcijama alata iznad dokumenta možemo mijenjati i **Opacity**, odnosno prozirnost samoga kista, a cilj nam je crnim kistom pokriti uši, rubove lica i vrata. Također ćemo kistom prijeći preko prostora kojim naše munje paraju nebo. Ukoliko potamnjujemo obrve i oči, potrebno je paziti na bjeloočnice i obrisati crnu boju

ukoliko kistom prijedemo preko njih. Kada smo zadovoljni učinjenim, sloju trebamo promijeniti stanje iz **Normal** u **Soft Light**.

**20>** **Mistress of the House:** Na kraju, Violeta nam je napokon poput tehnološko-egipatskog božanstva spremna za večernji **Halloween** izlazak. Naravno, s ovom slikom i detaljima na njoj možemo se još igrati, ukrašavati je i dodavati tajnovite teksture i dijelove, što svakako možete pokušati. Svoju inačicu možete napraviti još kompleksnijom ili vjernijom originalu, za što smo mi ovdje ipak zakinuti prostorom. U svakom slučaju, isprobavajte, igrajte se i uživajte.

