



Nakon filma koji je napokon osvježio cijelu franšizu, svijet Zvezdanih staza seli se u virtualnu stvarnost internetskog gaminga.

Kroz Star Track Online možete kreirati svoj lik u jednoj od mnoštva ponuđenih rasa, poznatih nam sa malih ekrana, i hrabro krenuti u avanturu na mjesta gdje još nitko nije kročio... No što ukoliko, barem na fotografiji, umjesto računalno generiranog lika želite vidjeti sebe kao junaka neke od živopisnih rasa ST svijeta ?

piše: Dejan Barić

Od svog nastanka pa sve do danas, ST svemir u svoje vizije odvažne i gotovo idealističke budućnosti privlači svaki put nove generacije gledatelja, ali i odlučnih poklonika, pa čak i fanatika. Zacijelo ne postoji osoba koja neće prepoznati Spockov pozdrav ili mačističku pojavu kapetana Jamesa Tiberiusa Kirka, ili pak zavodljivu, ali i opasnu EX borg radilicu Sedmu od Devet (7 of 9).

U ovom *tutorialu* cilj nam je na vrlo pojednostavljen način oživjeti komadić tog svijeta. Svijeta punog nevjerovatnih, ali i prepoznatljivih detalja koje ćemo pokušati implementirati u našu sliku.

Violeta i Mirna ovdje će nam pomoći u rekonstrukciji scene koja bi trebala približiti ST svijet. Može se kako da su uloge dobile po – frizurama. Violeta nam je tako već unaprijed predodređena za BORG radilicu, dok je Mirna idealna za Vulkanku. Uz malo Photoshopa, uskoro će to i postati.

Treba spomenuti da je ovo na momente dosta kompleksan *tutorial* i da će neki od koraka u sebi sadržavati čitave cjeline i karakteristike pravih *minitutoriala*. Ali ako ste novi i ne baš suviše spretni u Photoshopu, ne brinite. Uz pomoć fotografija koje pokazuju što se događa, korak po korak, sve je moguće svladati i vrijeme je „*To boldly go where no one has gone before*“

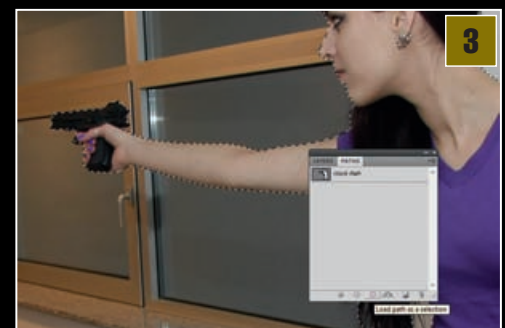
1 > Fotografija
Za početak valja izabrati fotografiju koja će nam biti osnova našeg budućeg putovanja u budućnost.

Izabranu fotografiju stavit ćemo u novi dokument dimenzija 10x15 centimetara, pri razlučivosti od 300 dpi. Originalna je fotografija, naime, snimljena u hodniku čiji će nam zidovi dalje odlično poslužiti kao orijentacija pri stvaranju ST okružja. Učitano fotografiju potrebno je jednostavno odvući u novi – radni

dokument i prilagoditi slobodnom transformacijom pomoću *Free transform* (Ctrl+T) komande.

2 > Opcrtavanje
Sljedeći i dakako logičan korak jest – izdvojiti cure iz pozadine. Kao i uvijek do sada, to ćemo najpreciznije učiniti uz pomoć *Pen toola* (P). Pametno je dovoljno se približiti *Zoom toolom* (Z) kako bismo bili precizniji. Strpljivo i precizno, potrebno je Pen alatom crtati prvu curu, kako bismo je što jednostavnije izdvojili iz pozadine. Napravit ćemo to u ovom slučaju prvo na Mirni, jer nam je naša buduća Vulkanka prva po blizini.

3 > Selekcija
Kada smo sasvim zatvorili krivulju, potrebno je na *PATHS* panelu selektirati nastali sloj *Work Path*, te kliknuti na gumb- *covert path to selection*. Zatim se



Captains log...

Putovanje zvjezdanim stazama

U hladnoratovskim šezdesetim godinama prošloga nam stoljeća, na televizijskoj kući NBC, Eugene Wesley "Gene" Roddenberry predstavio je svoju inačicu znanstveno-fantastične serije. Iako je imala elemente „svemirskog vesterna“ i obrađivala sve ljudske mane i probleme, ponudila je svjež i nov pristup u liku posade svemirskog broda čija je misija istraživanje svemira i susretanje s novim bićima i civilizacijama.

Iako je NBC otkazao seriju nakon samo 3 sezone, zbog navodne slabe gledanosti, Zvezdane staze bile su hit na svim kabelskim postajama i uz Lucasov Star Wars, definitivno su jedna od najutjecajnijih serija koja je tako duboko utjecala na globalnu pop kulturu.

Iako originalne, serije nakon ukidanja nisu nikada više snimane, iza ostavštine originala izašlo je čak 11 filmova i još četiri dugih serijala koji opisuju život u Roddenberryjevom svemiru, a tu je i animirana serija, mnoštvo knjiga i računalnih igara, mnoštvo fanatičnih obožavatelja, muzeji i konvencije ljubitelja znanstvene fantastike.

Stoga ne čudi da je serija koja je u šezdesetima postala već kontroverza s karikiranjem rusko-američkih odnosa, prvim televizijskim međurasnim poljupcem (Shatner- Nichols, odnosno Kirk- Uhura) nosi i danas, u svim svojim inkarnacijama i inačicama, nedostizani kulturni status koji je uspješno obnovio prošlogodišnji kino-hit, odnosno filmski remake J.J. Abramsa.

Popularnost serije i peticije obožavatelja uzrokovala su da i NASA svoj prvi funkcionalni Space Shuttle nazove „Enterprise“ po brodu Jamesa T. Kirka, a fiktivni Klingonski jezik koji je izmišljen za potrebe serije postao je najrašireniji



fiktivni jezik koji ima čak i svoje katedre na sveučilištima.

Zacijelo mnogi obožavatelji bolje od vlastite povijesti poznaju „povijest“ naše fiktivne budućnosti. Prema Roddenberryu, tako nas još samo 53 godine dijeli do povijesnog, prvog uspješnog warp leta dr. Zephram Cochranea zbog čega će jedan vulkanski brod uočiti warp trag i biti napokon prva vanzemaljska civilizacija koja će s nama stupiti u kontakt.

Iz tog međuplanetarnog prijateljstva krenut će civilizacijski i tehnološki napredak nas maleh zemljana, pa će u godinama koje slijede nestati državne granice, ratovi, glad i siromaštvo, a s njim i novac kao sredstvo plaćanja. Razvijat ćemo se intelektualno, znanstveno i umjetnički. Uskoro ćemo osnovati Ujedinjenu Federaciju Planeta, istraživati svemir i uživati u blagodatima teleportacije, holodeka, i mnogih SF gadgeta koje bismo htjeli imati već i sada!

vratimo u *Layer panel* i iz pomoć *Copy/Paste* kratica (Ctrl+C, Ctrl+V) kopiramo selekciju. Tako ćemo, jednu po jednu, svaku curu dobiti u novom, zasebnom sloju. Kada završimo s jednom curom, potrebno je vratiti se u osnovni sloj i ponoviti ovo isto od drugog koraka i s Violetom.

4> Namještanje
Sada imamo 3 sloja. Onaj s originalom slikom i svaku curu zasebno u svom sloju. Držeći tipku *Ctrl* možemo na *Layer*

paleti označiti sva 3 sloja i po potrebi uz putanju *Edit->Transform->Distort*, pozadinu i cure prilagoditi i izravnati, ispraviti kosine i ostale nesavršenosti nastale još pri samom fotografiranju. Pozadinski sloj nećemo baciti. Ostaviti ćemo ga kao *back up*, a ukoliko mu smanjimo *Opacity* (oko 20%), može nam poslužiti i kao orijentir u prostoru.

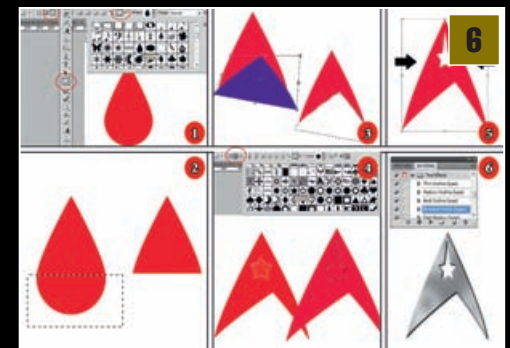
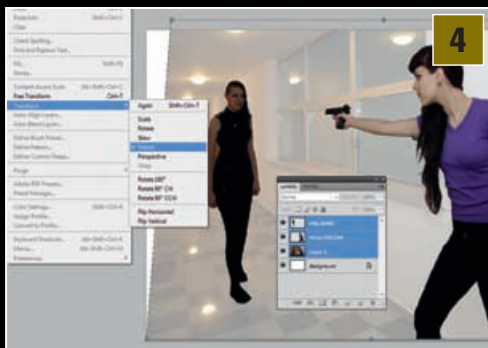
5> Tvoja košulja plava
Vrijeme je da se poigramo detaljima i Mirninu ljubičastu majicu pretvori-

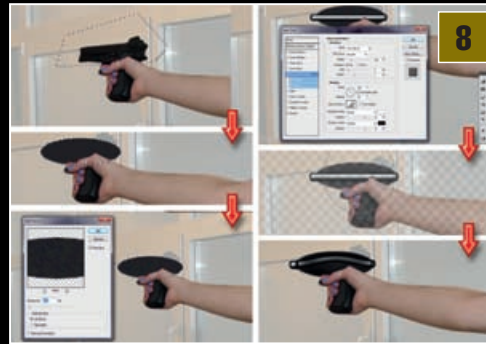
mo u plavi, gornji dio uniforme. Iskoristili smo putanju *Image ->Adjustments->Replace color*. U *Replace Color* opciji jednostavno kapaljkom kliknemo na ljubičasti dio Mirnine majice kako bi se označila ljubičasta boja. Zatim pomoću *HUE slidera* mijenjamo frekvenciju boje sve dok ljubičasta ne postane željeno plava. Uz pomoć *saturation* klizača možemo povećati ili smanjiti zasićenost boje, a u skroz gornjem *Fuzziness*, određujemo postotak nijansi koje će promjena zahvatiti. Ne smijemo pretjerati kako promjena boje ne bi zahvatila i lice našeg modela.

6> Značka
Kao pripadnik zvezdane flote, naša buduća Vulkanka mora imati i svoju značku. U par koraka vrlo ćemo jednostavno je napraviti uz ovaj *minitutorial*. Možda će mi Trekiji zamjeriti, ali značka je doista mali detalj pa nećemo previše komplicirati s detaljima. U novom sloju odabrat ćemo alat *Costum shape tool* (U). U gornjoj statusnoj traci selektiramo *Fill Pixels* opciju, a pod *Shape* potrebno je odabrati oblik „*Raindrop*“. Ukoliko nemamo taj oblik, učitat ćemo ih sve klikom na opcijski izbornik (gumbić s desne strane). Valja izabrati *All* i klik na *OK*. Zatim alatom napravimo „kapljicu“. Donji dio kapljice selektiramo uz *Rectangular Marquee tool* (M) i klikom na *Backspace* tipku jednostavno odrežemo. Ako držimo *Alt* i povlačimo, nastat će nam kopija oblika u novom sloju. Zbog preglednosti, obojili smo je u plavo. S tim oblikom uz pomoću putanje *Edit->Transform->Distort* napraviti ćemo oblik donjeg djela značke, odnosno prostora koji trebamo izrezati, tako da selektiramo dobiveni oblik. Učinimo ga nevidljivim na *Layer* paleti i vratimo se u sloj ispod – sa značkom - i odrežemo selekciju, ponovno uz tipku *Backspace* na tipkovnici.

Zvijezda je sljedeći korak. Naći ćemo je ponovno među oblicima gdje smo pronašli i kapljicu. Ali sada nam treba opcija *Paths* kako bismo oblik dobili kao krivulju. Kada smjestimo zvijezdu, uz pomoć *Direct Selection Toola* (A) možemo podići točku vrha kako bi joj se izdužio gornji krak. U *PATHS* panelu pretvorimo krivulju u selekciju te potom u *LAYER* panelu selektiramo našu značku. Klikom na *Backspace* napraviti ćemo rupu u obliku zvijezde.

CTRL+T kratica je za slobodnu transformaciju kojom možemo malo suziti značku kako





bismo dobili pravilniji oblik. Za kraj odaberemo paletu **ACTIONS**. Klikom na desni padajući izbornik izaberemo učitavanje **Text Effects** akcija, a zatim pronađemo **Brushed Metal** akciju. Klikom na **PLAY** gumb u podnožju panela naša će značka postati metalna. Sada ju je potrebno još samo eventualno smanjiti i uz **Transform** opcije postaviti na plavu košulju naše Vulkanke.

7> Vulkanke Uši
No, što je Vulkanke bez ušiju? Zumirali smo Mirnine uši i za početak uz pomoć **Clone Stamp Toola** (S) i okolnih tekstura treba odstraniti metalni buket naušnica. Zatim treba popraviti nijanse kože uz **Healing brush** (J). Sada smo spremni za filtar **Liquify** (Shift+Ctrl+X) koji možemo naći pri samom vrhu popisa Filtara. Unutar filtra **Liquify** valja izabrati alat **Forward Warp Tool** (W) s kistom čije dimenzije ne prelaze širinu uha. Tako možemo lako podići vrh uha i zašiljiti ga pri samom vrhu kako bi poprimio „vilenjački“ oblik. Dok smo još unutar **Liquify** filtra našoj Vulkanke odmah možemo podići i obrve kako bi dobila prave Vulkanske konture lica.



8> Phasere na pozdrav...
Našu Vulkanke ne možemo pustiti na nemilosrdnog Borga s plastičnom igračkom iz kineskog dućana, stoga ćemo joj od pištolja napraviti **Phaser**. No dobro, nešto što bi ličilo na **Phaser**.

Dakle, uz pomoć **Poligon Laso Toola** selektiramo i odrežemo vrh pištolja. U novom sloju ispod napravimo elipsu (M). Uz pomoć **Eyedropper toola** (I) možemo preuzeti boju s drška pištolja i s njom ispuniti elipsu. Dok je elipsa još selektirana, dodat ćemo joj i malo šuma. **Filter->Noise->Add Noise**, otprilike 4-5 %, a zatim dodati i malo zamućenja **Filter->Blur->Blur More**.

Za sljedeći korak napraviti ćemo novi sloj

i u njemu ravnu bijelu crtu po dužini elipse. Možemo se ponovno poslužiti **Rectangular Marquee toolom** (M) uz bijelu ispunu, ili jednostavno povući crtu kistom, držeći tipku **Shift** kako bi bila pravocrtna. Zatim je potrebno dva puta brzo kliknuti na taj sloj u **Layer** paleti kako bi se otvorio **Layer style** panel. Izabrat ćemo **Bevel & emboss** i **Stroke**, kako bi nam crta dobila dimenzionalnost i obrub.

Uz pomoć filtra **Liquify** (Shift+Ctrl+X) i alata **Forward Warp Tool** (W) prividno ćemo omotati crtu oko elipse kako bismo dobili privid trodimenzionalnosti. **Phaser** nam možda izgleda čudno i bez detalja, ali izdaleka izgleda sasvim OK.

9> BORG
Na redu je Violeta i vrijeme je da je asimiliramo i pretvorimo u Borg radilicu. Prvi je korak jednostavan. Prvo joj trebamo popraviti svjetlinu i kontrast. **Image ->Adjustments->Brightness/Contrast**. A zatim uz pomoću **Sponge toola** (O) skinemo gotovo svu boju s njenog lica i ruku. Postat će nam gotovo crno-bijela, kao pravi sivi borg koji baš i ne viđa previše sunca u svom životu.

10> Cjevasti uzorak
Vrijeme je za još jedan **mini-tutorial**, stoga odmorite, priкупite koncentraciju pa na posao. Ukoliko ne možemo za ovu sliku sami fotografirati građevinske nazubljene cijevi, ovom ih ćemo jednostavnom i korisnom metodom napraviti sami. Dakle, novi **Layer** i **Rectangular Marquee tool** (M) kojim napravimo duguljastu selekciju. Pritiskom na tipku D postavimo **defaultnu** crno-bijelu kombinaciju boja i izaberemo **Gradijent**

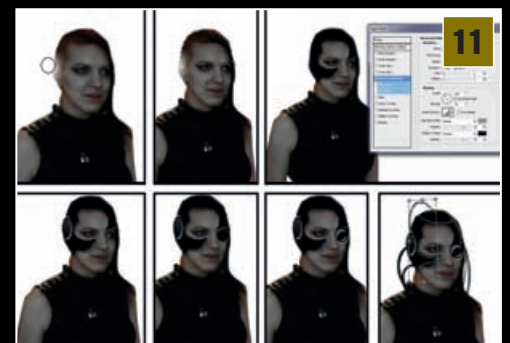
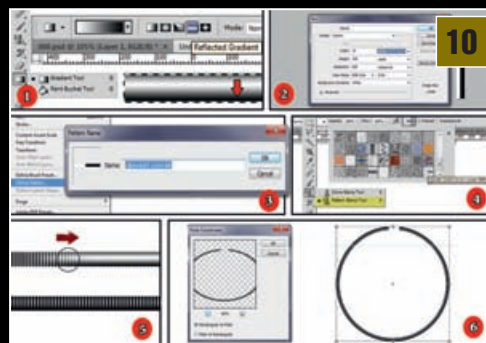
tool (G). U njegovim opcijama na gornjem status panelu odaberemo **Reflected gradient** i povučemo gradijent po širini selekcije. Zatim napravimo novi dokument dimenzija 10x100 piksela. Potom pola novonastale radne površine selektiramo i prebojimo u crno, a druga polovica trebala bi ostati bijela. Uklonimo selekciju (Ctrl+D) i pod **Edit** pronađemo **Define Pattern**. Sada svom novom uzorku još dodamo ime. „Cjevasti uzorak“, recimo. Vratimo se sada u naš originalni dokument.

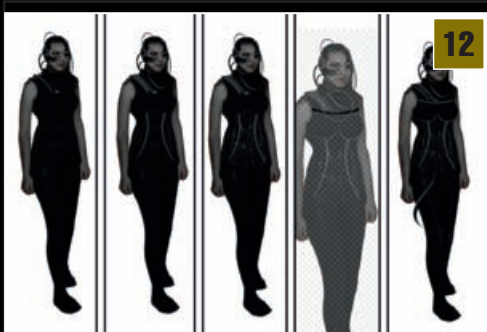
Izabrat ćemo **Pattern stamp tool** (S) i u statusnoj traci otvoriti panel s uzorcima. Izabrati treba, naravno, zadnji koji nosi naziv „Cjevasti uzorak“.

Zatim valja napraviti novi sloj i uz dovoljno velik kist popuniti selekciju iznad **layera** cjevastim **gradijentom**. Kako bismo dobili izgled cijevi, **Layer** s uzorkom stavimo iz **Normal** u **Multiply**. Sada imamo privid trodimenzionalnosti, stoga selektiramo (držeći **Ctrl**) oba **Layera** i desnim klikom na njih u **Layer** paleti odaberemo **Merge Layer**. Dobili smo cijev koju možemo upotrijebiti na našem Borgu. Ukoliko želimo zavinuti cijev u kružni oblik, iskoristit ćemo filtar kroz putanju **Filter->Distort->Polar Coordinates**. Opcija **Rectangular to polar** napraviti će kružni oblik koji možemo dodatno prilagoditi slobodnom transformacijom (Ctrl+T).

Naravno, možemo napraviti i više cijevi s različitim uzorcima, a osim vlastitog uzorka možemo isprobati i neke unaprijed ponuđene od Photoshopa. Ili jednostavno fotografirati cijevi i ubaciti ih u dizajn.

11> Asimilacija
Sada ćemo napravljene cijevi i upotrijebiti. Počet ćemo od glave BORGa i s **Villy** izbrisati uši i kosu, kako bi to





12



13



14

i sam Borg odstranio i nadomjestio korisnijim implantatima. Napraviti ćemo novi sloj iznad *Layera* s *Villy* i pomoću *Polygonal Lasso toola* (L) napraviti selekciju u obliku maske na njenom licu.

Uz tipke „D“ pa „X“ bit ćemo sigurni da nam je crna boja **Background color**, pa uz **Ctrl+ Backspace** možemo obojiti selekciju u crno. Dvoklik na sloj u *Layer* paleti i možemo s poigrati s **Bevel & Emboss** kako bismo dodali malo 3D efekta na masku. Recimo odabrali **Pillow Emboss**, promijeniti boju sjene iz bijele u sivu...itd. Zatim možemo dodati još koju komponentu na samu kacigu u novim slojevima, poput dodatka koji pokriva uši ili zamjenu za oko gdje možemo ponovno iskoristiti **Pillow Emboss** u jednom većem krugu i manjem krugu na njemu, koji će imati različite kutove upada svjetla **Direction: Up** ili **Down**. I naravno, na kraju budimo kreativni i „popikajmo“ kabele na mjesta s kojih će nam biti logično da strše.

12> Borg moda
Poslije glave, na red dolazi i tijelo. Ovisno o učinku, borgovi su prilično natrpani žicama cijevima i metalnim dijelovima. Osim u slučaju ženskih likova koje poput *Seven of Nine* ili *Borg Kraljice*, koje moraju pokazati i još koje attribute. Mi ćemo ponov-

no iskoristiti naše cijevi u raznim oblicima, omjerima, dimenzijama i providnosti (*Opacity Layera*). Ovdje je korisno napraviti i posebnu mapu, odnosno „grupu“ za *Layera*, jer smo većinu njih, poput one na ramenu ili trbuhu, par puta umnožili. Neke od njih možemo koristiti i na drugim mjestima tako da ih izmijenimo opcijom **Free Transform** (Ctrl+T) ili uz filtar **Liquify**. Sve je dopušteno kako bi se postigao krajnji ugođaj.

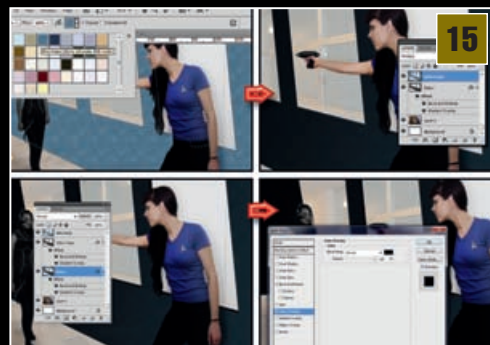
13> Bulkhead
Uz pomoć perspektive originalne fotografije, sagradit ćemo unutrašnjost federacijskoga broda /svemirske stanice. Naravno, NE TREBA se strogo držati perspektive na fotografiji, jer ovo je ipak ilustracija i nemamo isti način gledanja kao leće foto-frafskoga objektiva, koje zbog svoje sferizacije malo i zakrivljuju stvarnost. Stoga ćemo malo varati perspektivu kako bismo, između ostalog, dobili manju prostoriju.

Prvo treba napraviti novi *Layer* dolje ispod svih, a iznad naše originalne fotografije. Ponovno ćemo se poslužiti **Polygonal Lasso alatom** (L) i prvo napraviti zid pokraj. Siva boja bit će sasvim ok za zidove. Izaberemo je kao **background** boju i pomoću **Ctrl+ Backspace** nanesimo na selekciju.

Potom u novim slojevima napravimo i buduće okvire prozora. Treba imati na umu da što su udaljeniji od nas, djeluju tanjima. Na kraju ih selektiramo zajedno sa zidom i pomoću **Merge Layer** komande stopimo u isti sloj.

14> Unutrašnje uređenje
Kako bismo sredili interijer, pozvat ćemo **Layer style** panel dvoklikom na sloj sa zidovima. Prvo valja podesiti opcije pod **Bevel & Emboss** i odabrati **Pillow Emboss**. Potrebne vrijednosti u našem su slučaju: **Depth: 200%**, **Size 5 px**, a pod **Shading** u **Highlight mode** bijelu boju zamijenimo sivom.

Za još dodatnog ugođaja potrebno je izabrati opciju **Gradient Overlay**. Kliknuvši na padajući izbornik gradijenta, imamo mogućnost odabrati boje. Za lijevu ćemo odabrati CRNU, a krajnja desna nam je SIVA (oko 80%). Pritiskom na OK potvrdimo izbor gradijenta i stavimo mu kut od Angle -13 ° kako bi se pratila perspektiva zida.



15

15> Tapecirung
Kako nam zid ne bi djelovao jednostavno nacrtano, dodat ćemo mu i pokoju teksturu. Ukoliko držimo Ctrl i kliknemo na ikonu sloja u *Layer* paleti, automatski ćemo selektirati cijeli zid pa ćemo poslije toga iznad napraviti *Novi Layer*. U alatnoj traci selektiramo **Pattern stamp tool** (S) i u njegovoj statusnoj traci iznad učitamo uzorke **Color Paper** te izaberemo **Blue crepe** i njime popunimo cijelu selekciju.

Taj sloj zatim u opcijama pretapanja iz **Normal** stavimo u **Multiply**. Za pojačavanje dojma teksture opcionalno možemo dodati i **Noise** od 15%. Vratimo se sada u sloj ispod i kopiramo ga tako da čitav sloj povučemo na gumb **Create New Layer**. Dobili smo identičan sloj zajedno sa stilovima. Ponovno selektiramo originalni koji se nalazi ispod novonastalog i kursorskim tipkama pomaknemo ga par klikova desno i par gore. Tako ćemo dobiti dojam širine. Zatim na *Layer* paleti kliknemo na oznaku stilova i ugasimo **Gradient Overlay** koji treba zamijeniti **Color Overlay** opcijom, boja - crna.

16> SF ArtDeco
Za kompletan SF ugođaj, ponovno **Polygonal Lasso tool** (L) u ruke i prvo napravimo tri paralelne kvadratne selekcije. Kako bismo napravili jednu po jednu selekciju, alat u statusnoj traci treba imati selektiran gumbić **Add to selection**. Zatim u novom sloju i ispunimo selekcije bojom i kliknemo na *Layer* kako bi se pojavio **Layer style** panel. U njemu odaberemo najgornju opciju **Styles** i pomoću gumba sa strelicom, desno, na padajućem izborniku na dnu odaberemo **Web Styles**. Lampe će nam biti odlične uz stil **Blue Paper Clip**. Jedino im je potrebno dodati **Outer Glow**. Blend Mode **Lighten**, boja, svijetloplava poput samih svjetiljki. Uz isti stil dodat ćemo na dnu i laganu crtu po rubu zida. Najjednostavnije kistom (**Brush Tool** (B)) debljine otprilike 5 piksela na način da kliknemo na početni položaj, držimo Shift i kliknemo na kranju točku. Zatim napravimo sloj ispod lampi i na isti način crnim kistom napravimo kose pregrade. Razmak između njih treba povećavati što su bliže desnom rubu.

Kada ih sve postavimo, možemo ih zajedno selektirati i spojiti u isti sloj, te u **Layer style**



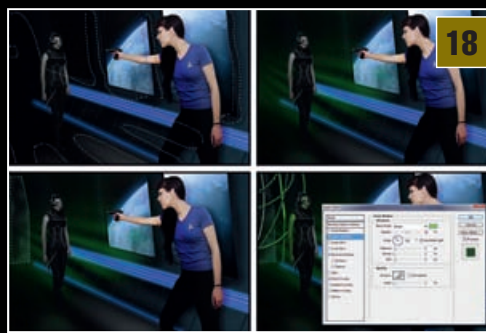
16



panelu uključiti **Bevel & Emboss** i odabrati **Pillow Emboss**. Pod **Highlight mode** ponovno bijelu zamijenimo sivom bojom.

17> Out of space. Originalna fotografija koja nam je poluvidljiva čučala u pozadini nije nam više potrebna i možemo je napokon učiniti nevidljivom. Sada trebamo dodati jedinu fotografiju koju ne možemo baš tako lako snimiti sami, stoga ćemo posuditi sliku s Interneta uz *fair use* doktrinu, nadajući se da se nitko neće ljutiti. Dakle, potrebna nam dovoljno velika fotografija planeta Zemlje iz orbite. Malo Googlanja i ubacimo fotografiju u naš radni dokument. Potom ćemo je staviti skroz na zadnji *layer* i malo zarotirati (Ctrl+T) kako bismo dobili na dramatičnosti. Fotografiju možemo i lagano *Blurati* kako bi izgubila na oštirini, jer ipak se nalazi u pozadini. Kako cure ne bi visjele u zraku, napraviti ćemo novi sloj iznad sloja planeta i **Polygonal Lasso toolom** (L) označiti dio koji će postati pod. Pod je još potrebno samo obojiti pomoću **Gradient tool alat,a** a izbrane boje bit će od crne do 80% sive. I za kraj, u novom sloju iznad možemo kistom nacrtati sjenu ispod Villy Borgia i ublažiti ju uz *Blur*.

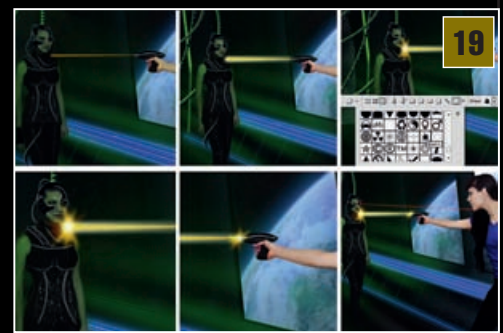
18> Otpor je uzaludan. Dodajmo još malo ugođaja. Prvo napravimo novi sloj odmah iznad slojeva sa zidovima, a ispod svjetiljki i pomoću *brusha* nacrtajmo sjene. Iz smjera straga prema naprijed. Sjene, kao i do sada, *bluramo* i zadamo *layeru* status **Soft Light**. U sljedećem sloju napraviti ćemo slično sa zelenom bojom. Taj sloj predstavljat će nam zrake zelene svjetlosti, stoga *Layeru* stavimo status **Lighter Color** uz *Opacity* od 30%. Kao dekoraciju iza BORG radilice, *Laso toolom* možemo ucrtati i pomična vrata koje ćemo obojiti i učiniti metalnima poput značke u 6. koraku. Naravno, dodat ćemo i malo BORG scenografije, u svrhu ugođaja napola asimiliranog broda. To ćemo postići na način da jednostavno povješamo cijevi, iste one koje smo ugrađivali u našu BORG radilicu, samo veće, naravno. Na cijevima se potrebno ponovno poslužiti *Layer style* panelom i dodati **Bevel & Emboss - Stroke Emboss**, uz zelene boje na *Shading* opcijama, kao i zelenu boju pod *Inner shadow*. Za kraj ove točke, dodajmo i malo zelene uz **60% prozirnosti Layera** i **Multiply** status i na našu BORG radilicu.



19> Blast! Kako naša hrabra Vulkanka ne bi samo u prazno mahala rukama u beznadnom pokušaju opiranja BORGU, dajmo joj priliku da ispuca zraku iz svog *Phazera*, pa iako se BORG već prilagodio njegovoj frekvenciji. Zraku možemo jednostavno povući uz pomoć **Brush toola** (B), tako da odaberemo **Soft round** kist promjera par piksela i držeći tipku **Shift** ponovo kliknemo prvo ispred *Phazera*, a zatim ispred lica naše BORG radilice. Dobili smo ravnu zraku te sada možemo taj sloj udvostručiti i donjem *layeru* u **Layer Style** paleti zadati **Outer Glow**. Boja je žuta, *Opacity* 70%, a pod **Elements** nam je **Size** 20 piksela, dok je **Spread** 0%.

Za udarni odsjaj zrake na BORGU napraviti ćemo novi sloj i iskoristiti **Costum shape tool** (U).

U gornjoj statusnoj traci izaberemo **Fill Pixels** opciju, a pod **Shape** - oblik „*Boom!*“. Sada valja selektirati načinjeni oblik pomoću **Gradient toola** (G), obojiti uz opciju **Radial Gradient**, tako da nam je bijela boja u sredini, a žuta izvana. Taj sloj možemo i udvostručiti te ga zarotirati i staviti kao **Hard Light**, **60%**, kako bismo dobili dodatni bljesak. Slično trebamo imati i na vrhu *Phazera*, a kako ne bismo sve ponavljali, kopirat ćemo oba sloja, dovući do vrha *Phazera* i malo smanjiti. U novom sloju, tankom crvenom crtom, na gotovo isti način, za kraj treba staviti i BORG-ovo lasersko svjetlo.



20> Final. I što još reći za kraj nakon ovoga opširnog *tutoriala*? Iako ne smijemo pretjerivati, uvijek postoji i nešto za dodati. Recimo BORG *cube* ili neka od letjelica Zvezdane Flote, koja sjena oštećenja na zidovima ili borgovski kabel. Možda u samom *tutorialu* nismo išli suviše u detalje, nego smo se zbog ograničenosti prostorom zadržali na bitnom, i nadam se da nam to *Trekiji* neće uzeti za zlo. Vi svoju inačicu svakako nadopunite idejama i u svakom slučaju isprobavajte, igrajte se, uživajte & *live long and prosper*, ... ili ako bi to u blesavom prijevodu zvučalo -“Beričetno! ;)”

Photoshop CS3
199 kn
www.knjizara.hr

