

Boje magije

Pridružiti ćemo se proslavi 20 godina Photoshopa i umjesto da obrađujemo neke posebne teme iz svijeta pop-kulture i umjetnosti, jednostavno ćemo se prepustiti osnovnoj Photoshop magiji

piše: Dejan Barić

Photoshop je, kako bi rekla fotopatkica u stripu „*What the Duck*”, program koji već dvadeset godina ružne ljude čini lijepima. Nemamo argumenata protiv toga, ali složiti ćemo se da čini i mnogo više, pa ako ništa drugo, onda barem razvija našu kreativnost.

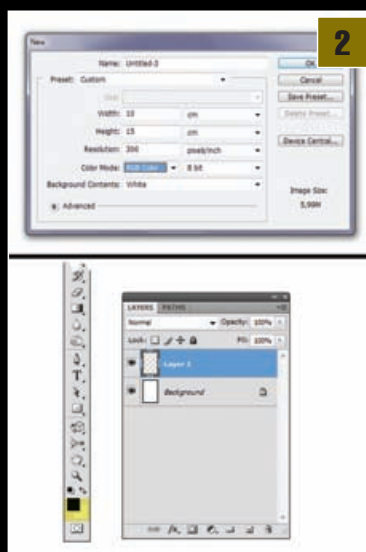
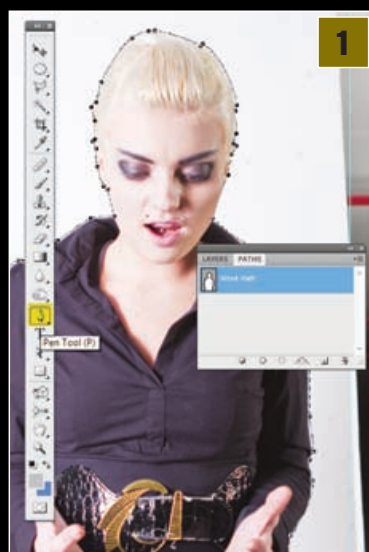
Uz vrlo jednostavan, ali zabavan *tutorial*, pokazat ćemo kako u Photoshopu možemo dodati zamišljene i nestvarne elemente, poigrati se s nekim specijalnim efektima i svjetlošću, a uz malo maskiranja i koji *layer* više, na kraju i Ellu pomaknuti iz okruženja podzemne garaže u neki samo nama znan magičan svijet. Ovaj put nećemo se vezivati na neki određeni pojam, jednostavno ćemo pokušati sve učiniti što jednostavnijim, stoga ćemo čak i korištene boje vezivati na *Save for web*- internetske oznake, kako bismo se lakše i brže snašli. Pa da ne duljimo previše... počnimo.

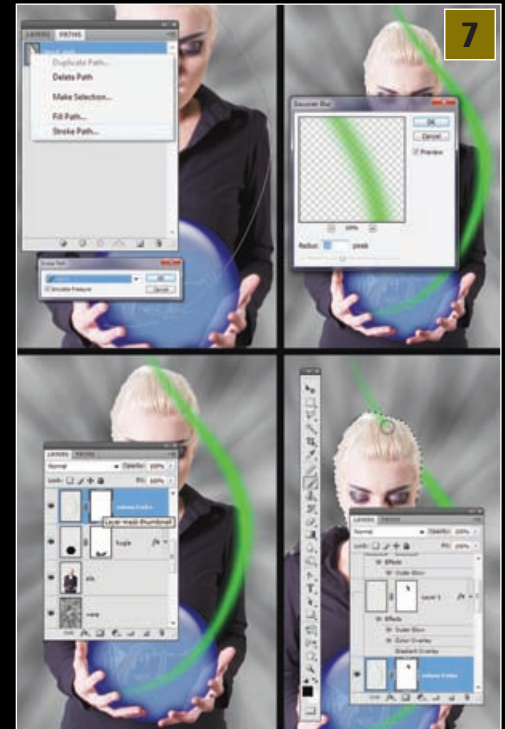
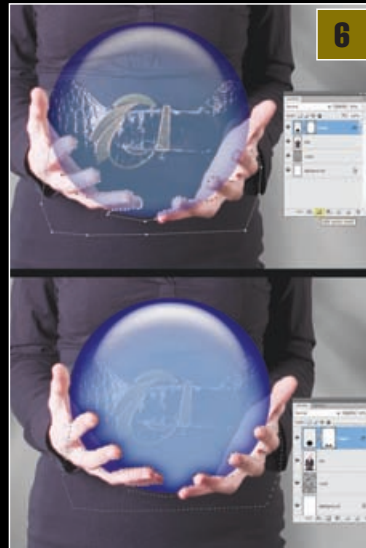
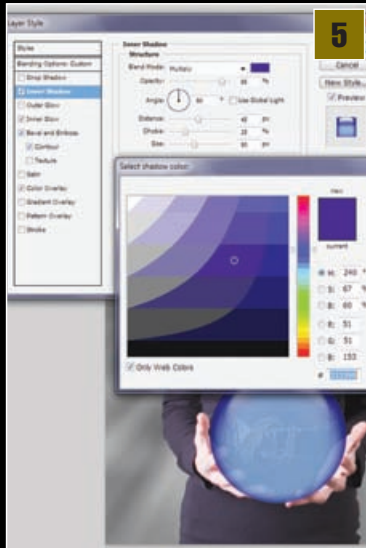
1> Izdvajanje
Iz pozadine. Sama ideja jednostavnog rješavanja suvišne pozadine postala je nekako praksa, samim time što fotografije uglavnom ne radimo u savršenim studijskim uvjetima. Stoga i ovaj put koristimo precizni **Pen Tool** (P) i radimo, polako ali strpljivo, selekciju oko Elle. Kada napravimo puni krug, krivulju možemo pretvoriti u selekciju pomoću **PATHS** panela i gumbića na dnu koji kaže: *Load Paths as selection*. Ili jednostavno uz klik na ikonu uz **Work Path**, držeći pritom tipku **Ctrl**. Tada iskoristimo kraticu **Edit->Copy** (odnosno **Ctrl+C**) i smjestimo selektiranu Ellu u međuspremniku.

2> Novi dokument
Novi dokument bit će uobičajenih dimenzija, 10x15 cm 300dpi, uz RGB kao *Color Mode*. To će nam biti radni dokument.

Odmah ćemo iznad *Backgrounda* napraviti novi *Layer* i kliknuti na tipku **D**, kako bismo bili sigurni da su zadane boje na *Tool paleti* vraćene na crno-bijelu kombinaciju. Ella nas još uvijek čeka u međuspremniku.

3> Pretežno oblačno
Na novonastalom sloju sada valja primijeniti filtar **Filter->Render->Clouds**. Dobili smo crno-bijele oblake i sada ćemo im samo dodati malo dinamike. Kroz putanju **Filter->Blur->radial blur** lagano ćemo povući oblake u *warp*. Vrijednosti koje su nam potrebne izgledaju ovako: **Amount 100**; **Blur Method: Zoom**; **Quality: Best**. I dobili smo *warp* izgled oblaka, stoga je napokon vrijeme da iskoristimo kraticu **CTRL+V** i smjestimo Ellu u naš radni dokument, odmah iznad ovih oblaka.





4> Kristalna kugla
 Ukoliko izaberemo **Ecliptically Marquee Tool** (L), možemo početi s povlačenjem kružnice negdje od sredine Ellina remena, držeći pritom tipke **Shift** i **Alt**, kako bi kružnica rasla proporcionalno iz središta. Na taj način upravo smo stvorili okvire za buduću kristalnu kuglu. Kada smo dosegli dovoljan promjer, kursorom tipkama možemo kružnicu namjestiti gore-dolje, lijevo-desno, kako bi što realnije stala u ruke. Dobra je stvar što smo koristili alat za selekciju, jer nam je kružnica savršeno providna sve dok ne napravimo novi **Layer** i uz kombinaciju **CTRL+Backspace** obojimo kružnicu u novom sloju, iznad Elle.

5> Kugla sa stilom
 Kako bismo našoj kugli zadali volumen i osnovni izgled, malo ćemo se poigrati i natrpati joj gomilu opcija u stilovima slojeva koje će definirati njen izgled. **Layer Styles** možemo aktivirati jednostavnom dvoklikom iza imena **layera** te zatim unijeti sljedeće vrijednosti: Pod **Inner shadow** izabrat ćemo plavičastu boju : #333399 uz **Blend mode: Multiply** i prozirnost od 90%. Ostale važne vrijednosti ovdje su: **Distance: 45px; Choke 25%; Size 90px**. Pod **Inner Glow** koristimo istu boju uz također **Multiply**, ali je ovaj put s **Opacity** od 50%. Pod **Elements** nam je **Size: 40px**, a pod **Quality: Range 40%**. **Bevel and Emboss** definirat će nam volumen kugle uz vrijednosti: **Style: Inner Bevel; Depth 50%; Direction: Up; Size 130px**. I svakako valja provjeriti i da je **Couture** uključen uz **Gaussian** krivulju. I za kraj, u **Color overlay** izabrat ćemo malo svjetliju boju: #6699cc. Zatim u **Layeru** s kuglom cijeli sloj postavimo na **Opacity 85%**.

6> Maskirani prstići.
 Problem je što nam sada kugla stoji ispred Elle, a ne u njezinim rukama. Sada se možemo poslužiti jednim od boljih lukavstava Photoshopa i zamaskirati samu kuglu, ondje gdje Ellini prsti prelaze preko nje. Na **layeru** u kojem je kugla uključiti ćemo **Add Vector**

PATHS palete pretvorimo u selekciju i ispunimo crnom bojom. Bilo kistom bilo pomoću kratice **CTRL+Backspace** ukoliko nam je crna postavljena kao **Background boja**. Odlična stvar kod same maske upravo je to što nam je nevažno ako smo pogriješili. Dok god nam je kvadratić maske selektiran unutar **Layera**, s crnim ili bijelim kistom možemo maskirati ili micati nevidljivost pojedinih dijelova po želji. Kada smo zadovoljni dobivenim rezultatom, prozirnost kugle možemo vratiti na 85%.

7> Trake svjetlosti
 Kako bismo dodali malo magije koja izlazi iz kugle, prvo ćemo kao **Foreground** boju na Tool panelu izabrati zelenkastu : # 00cc33. U kistovima smo odabrali **Soft Round 65 piksela**. Ponovno ćemo uzeti **Pen Tool** (P) i napraviti željenu putanju buduće zrake svjetlosti. Iznad svih ćemo napraviti novi **Layer** i preseliti se u **PATHS panel** te desnim klikom na **Work Path** sloju izabrati **Stroke Path...** Svakako treba obratiti pozornost na to da je opcija **Simulate Pressure** označena. Dobivenoj traci sada ćemo dodati malo zamućenosti kroz putanju **Filter->Blur->Gaussian Blur**, uz vrijednost od 40 piksela. Sa **PATHS** panela tada možemo odznačiti krivulju i pozicionirati se na **Layer** kojemu ćemo ponovno dodati masku. Ostati ćemo na istom sloju i držeći tipku **CTRL**, kliknuti na ikonu sloja s Ellom kako bi nastala selekci-

Mask opciju i uz ikonu **layera** pojaviti će nam se kvadratić maske. Princip rada maske vrlo je jednostavan i djeluje na crno-bijelom principu. Ono što je bijelo, vidljivo je; ono što je na masci crno, nevidljivo nam je. Stoga ćemo radi veće preciznosti prvo staviti prozirnost sloja s kuglom na 50%, kako bismo preciznije vidjeli rubove prstiju kroz nju i ocrtali ih **PEN Toolom**. Dobivenu krivulju, kao i u prvom koraku, pomoću

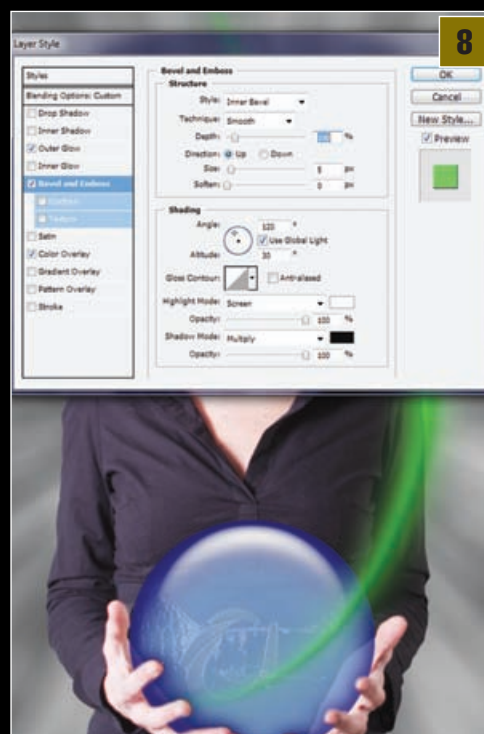
ja. Ukoliko kliknemo na tipke **D** pa **X**, i izaberemo **Brush Tool** (B), dobit ćemo crni kist kojim možemo, dok god je maska selektirana, prebojiti traku svjetlosti koja prolazi po vrhu Elline glave i učiniti ju nevidljivom. Tako će izgledati kao da traka iza Elline glave.

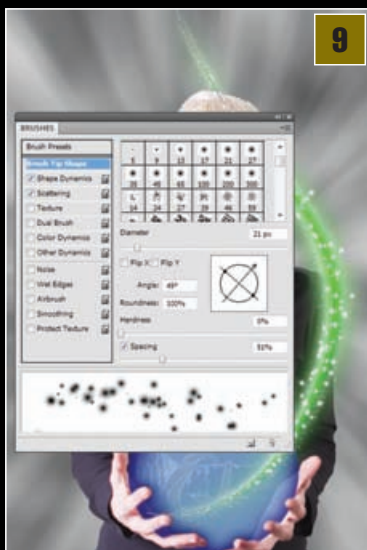
8> Stilovi svjetla
 Dvoklikom na **Layer** sa zelenom trakom pokrenimo **Layer Style** opciju. Sada je pred nama samo upisivanje podataka. Ukoliko sami pokušavate napraviti nešto slično vodeći se ovim uputama, možete eksperimentirati i dodati neku novu mogućnost po svojim željama. Naše su opcije sljedeće:

1. **Outer Glow: Blend Mode: Lighter Color; Opacity 75%; Elements: Softer; Size 80 piksela. Quality Range: 50%**

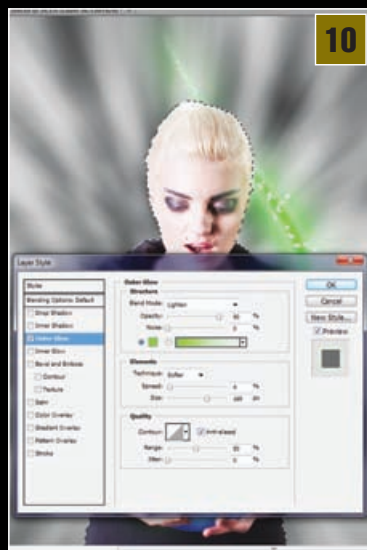
2. **Bewell and Emboss: Style: Inner Bevel; Technique: Smooth; Depth: 100%; Shading: Highlight i Shadow mode: 100%**

3. pod **Color overlay** izaberemo ponovno zeleno: #00cc33. I za kraj, vratimo se u gornji **tab**, **Drop Shadow**, i izaberemo bijelu boju uz **Blend Mode: Dissolve. Opacity** ćemo postaviti na 10%, a **Distance** i **Size** na 10 piksela. Po mogućnosti možemo





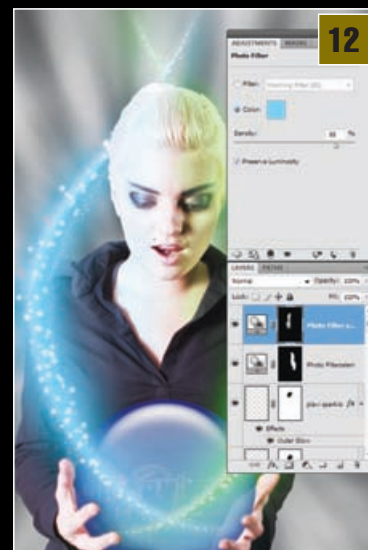
9



10



11



12

postaviti i **Inner shadow** na sličnom principu uz **Blend Mode: Normal**.

Odlična stvar kod Maske na ovom *layeru* upravo je ta što nam uspješno skriva i efekte stilova umjesto kaosa koji bismo dobili da smo samo obrisali taj dio *layera*.

9> Dinamika kista

U **PATHS** panelu i dalje nas čeka naša krivulja koju smo napravili za potrebe zelene svjetleće trake, stoga je možemo ponovno iskoristiti kako bismo na sliku dodali još malo efekata *paritcal* magije. Prije toga, definirat ćemo vlastiti kist izabirom **Brush Toola** (B) i pritiskom na tipku F5 (ili kroz putanju **Windows->Brushes**). Pod **Brush presets** izabrat ćemo osnovi **Soft rounded brush**, 21 piksel. Pod **Shape dynamics** postavimo **Size Jitter na 100%** i također nam je važno da je selektirana opcija **Pen Pressure**. Pod **Scattering** namjestimo **Scatter** na otprilike 700% i sada se vratimo iznad u **Brush Tip Size** i **Spacing** namjestimo na 50%. Naš novi kist je spreman, a pritiskom na gumb **Add New Brush** možemo ga i spremati. Napraviti ćemo novi sloj, prebaciti se ponovno u **PATH** panel i uz bijelu boju kista ponoviti radnju iz sedme točke, uz **Stroke Path** i **Simulate Pressure** opciju.

10> Particle style

I novonastalim točkicama moramo zadati određeni stil. U **PATHS** panelu prvo odselektiramo krivulju i vratimo se u naš točkasti *layer*. Uključimo **Layer Style** i u pod **Outer Glow** u **Blend Mode** izaberemo **Lighten**; **Opacitij** 90%. Oponašat ćemo već postojeću zelenu boju i stoga odabrati : #33ff00. Pod **Elements**, **Spread** nam iznosi 3-4%, a **Size** 160px. Naravno, po završetku deselektiramo krivulju i tom *Layeru* također pridodamo masku i učinimo dio iza Elline glave nevidljivim, baš kao i u točki 7.

11> Druga strana

Kako ne bismo trebali raditi sve ponovno za desnu stranu,

jednostavno, kopiramo slojeve na **Layer paleti**, odnosno sloj s trakom i „particalima“ - najjednostavnije selekcijom određenog sloja i pritiskom na kraticu **CTRL + J**. Novi slojevi trebali bismo pomoću tipke **CTRL** zajedno selektirati te ih tako možemo obrnuti pomoću putanje **Edit->Transform->Flip Horizontal**. **Move toolom**(V) jednostavno pomaknemo naša svjetla na lijevu stranu i potom se poigramo njihovim stilovima. Glavna je ideja, sada na novim slojevima, zelenu boju u stilovima zamijeniti plavičastom: #00cfff. Nakon toga preostaje nam još samo ponovno se poigrati s maskama slojeva kako bismo im vidljivost prilagodili lijevoj strani Elline glave.

12> Obojena svjetlost

Trake svjetlosti koje prolaze kraj Ellina lica, logično, isijavaju i određenu svjetlost, stoga bi bilo u redu da se ta

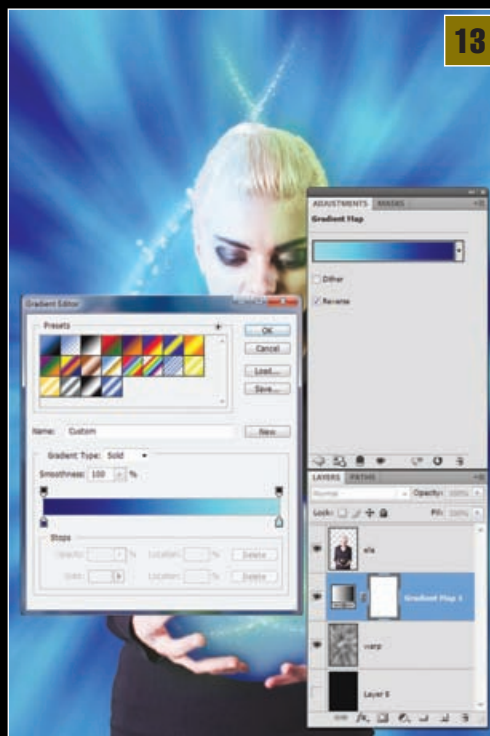
svjetlost u svojoj boji vidi prvenstveno na njenom licu. Napraviti ćemo za tu prigodu dva nova **Adjustment Layera**, i to **Photo Filter**, bilo da ih pokrenemo preko **Adjustments** panela ili pomoću gumba na dnu *layer palette*. Kada smo pokrenuli opciju **Adjustment layera**, prvo selektiramo njegovu masku i cjelokupnu je pretvorimo u crno, jer kao što smo rekli, ako je maska crna - kroz nju se ne vide promjene. U opcijama **Fotofiltera** odaberemo pod **Color** željenu boju, odnosno iste boje koje smo koristili za trake svjetlosti, s obzirom na kojoj će se strani koja nalaziti. **Density** ćemo ostaviti na otprilike 85%, uz uključenu opciju **Preserve Luminosity**. Tada možemo uzeti kist, bijele boje uz **soft rounded** oblik i selektirajući masku iscrtati svjetlost po Ellinu licu, koje će postati vidljivo na mjestima po kojima prođemo kistom. Prvo za lijevi, a zatim i desni odsjaj.

13> Warp gradient

Kako nam pozadina ne bi bila dosadno siva, pozicionirat ćemo se na sloj s **Warpom** i iznad njega dodati još jedan **Adjustment Layer**, ovaj put **Gradient map**. Izabrani gradijent bit će nam sastavljen od **Navy** plave: #000080 i **cyan** inačice: #00ffff. U ovom slučaju gotovo je svejedno hoćemo li imati uključenu opciju **Reverse** jer će nam naš **Warp** dobiti malo bolji i magičniji ugođaj.

14> Tamni okvir

Kako nam ne bi izgledalo suviše šareno, dodat ćemo malo tamne mističnosti i napraviti novi sloj odmah ispred *Layera* s Ellom. Prvo ćemo uz **Ecliptically Marquee Tool** (L) napraviti elipsu koja bi trebala obuhvatiti sredinu slike i Ellu u njoj. Uz putanju **Select->Inverse** (**Shift+Ctrl+I**) valja nam obrnuti selekciju i za **background** boju postaviti crnu, te uz kraticu **Ctrl+Backspace** obojiti selekciju oko Elle u crno. Tada klikom na **Ctrl+D** maknemo selekciju i uz filter **Gaussian Blur** (**Filter->Blur->Gaussian Blur**), s radijusom od 90 piksela, malo ublažimo oštre rubove našega tamnog okvira.



13

15> **Zrake svjetlosti**
 U novom sloju, odmah iznad sloja s kuglom, dodat ćemo još jedan ugodajni, svjetlosni efekt. U novonajčinjenom Layeru iskoristit ćemo *Custom Shape tool* postavljen u traci opcija na *Fill Pixels*. Iz predefiniranih oblika izabrat ćemo *Registration Target 2*. Ukoliko ga nemate, klikom na gumb sa strelicom desno odaberite *All* ili *Objects*. Zatim je potrebno malo odzimirati pogled na našu radnu površinu i napraviti veliku kružnicu, kojoj će središnji šuplji dio biti oko naše kristalne kugle. Ponovno uz filtar *Gaussian Blur filter*, ublažit ćemo malo novona-

stali objekt sa 20 piksela. Zatim na *Layer paleti* promijenimo stanje sloja iz *Normal* u *Soft Light*.

16> **Fotofinish**
 U principu smo završili i stvorili sintetičku svjetlosnu bajku mističnoga ugođaja. Ali to naravno ne mora biti kraj. Na našoj smo slici u samu kristalnu kuglu prigodno dodali i logotip Photoshopa, pa i još jednu traku svjetlosti napravljenu na sličan način poput prikazanih. Na vama je sada da igrate. Probajte kako će na sve to djelovati drugačije putanje, boje, osvjtljenja ili kistovi. Igrajte se, istražujte i uživajte.

Photoshop CS3
199 kn
www.knjizara.hr

