

THE GRID.
A DIGITAL FRONTIER.
I TRIED TO PICTURE CLUSTERS OF INFORMATION AS THEY TRAVELED
THROUGH THE COMPUTER.
WHAT DO THEY LOOK LIKE? SHIPS, MOTORCYCLES.
WITH THE CIRCUITS LIKE FREEWAYS.
I KEPT DREAMING OF A WORLD I THOUGHT I'D NEVER SEE.
AND THEN, ONE DAY... I GOT IN.

TRON

Veliki blockbuster film zasjeo je u mračne kinodvorane diljem planete kao remake kultnog geekovskog hita iz davne 1982. godine. Poznate kao razdoblja u kojemu se počela radati računalna revolucija i informatički svijet u kojem danas živimo. Pa postoji li bolji način da i mi uđemo u novu 2011. godinu osim uz hit film Tron Legacy!?

piše: Dejan Barić

Čak 28 godina kasnije uz 150 milijuna dolara koliko je Disney utrošio na izradu i promociju filma, pred nama se našao nastavak legendarnog „geek“ blockbustera TRON Legacy.

Nevjerojatno, koliko nam se danas može činiti smiješno, pa čak i naporno za gledanje, nešto što je prije gotovo 3 desetljeća bio odraz vrhunca cro-

ma-key studija i CGI računalne grafike. Iskreno, ne želimo niti razmišljati koliko je ogromnih računala moralo zajedno raditi kako bi se stvorila od tada na filmu neviđena grafika, koja nas danas tek nostalgично može podsjećati na Atari ili Commodore video igre.

Ali, pošto danas svi posjedujemo kućna računala s uvelike naprednijim mogućnostima od onih koje su tada koristili veliki filmski studiji, a i sam Photoshop je proizašao upravo iz frustracije i želje da takve efekte možemo raditi i kod kuće, na kućnom računalu i sami ćemo se eto pozabaviti filmom Tron. Ali ne retro verzijom iz 1982.

Uskočit ćemo u Tron Legacy, šminkersko hladnu verziju u kojoj računalni minimalizam izgleda fancy i blještavo, prigodno našem vremenu. Ali tko zna kako će nam izgledati za 30-ak godina :)

Tron Legacy se uselio u kina u zadnjim trzajima 2010. godine, no osim samog filma nas ipak ovdje više zanima vizualnost. Stoga ćemo kao predložak iskoristiti jedan od promotivnih plakata i oteti ugodaj računalno generiranog okruženja i osuditi dio sexpila prelijepa *Olivie Wilde*, čitateljima možda poznate kao „13“ u seriji Dr. House.

Naša Cyber heroína ovdje je Violeta, vrlo kompetentan SF & alternative model, stoga ste ju već mogli upoznati u nekim ranijim tutorialima. Uz Villy iskoristiti ćemo i par lokaliziranih detalja, a sve ostalo oko nas je naravno Photoshop.

Izbor soundtracka, odnosno glazbe koju možemo slušati tijekom izrade naše Tron slike krajnje je logičan, pošto su francuski dvojac, poznati kao Daft Punk napravili izvrstan posao u kreiranju glazbe za ovaj film. Stavljamo naše mp3 playere na stvar "End of Line" i krećemo na posao:

1 BRIDGE

Iako radimo računalnu grafiku pomoću Photoshopa, neki od najvažnijih elemenata u samoj slici ipak su nam iz stvarnog života. Odnosno sa stvarnih fotografija. **Adobe Bridge** kao koristan dodatak samog Photoshopa i ovaj puta će nam pomoći u odabiru relevantnih fotografija na kojima ćemo naknadno graditi svoju priču ubacujući ih u našu grafiku. Naravno tu nam je fotografija Villy, naše cyber heroine, ali i fotografija zagrebačke

Arene, kojom ćemo malčko lokalizirati Tron tutorial, kao i panorama Zagreba za ukupan dojam. Željene fotografije možemo odmah učitati u Photoshop ili ih tek u Bridgeu označiti kako bi ih, da nam ne smetaju i ne uzimaju previše memorije uzalud, tek naknadno učitali. Kada i na njih dođe red.

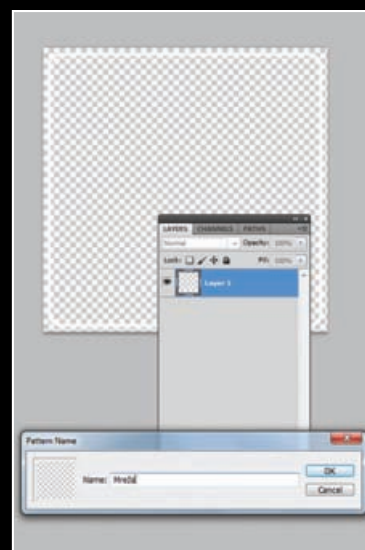
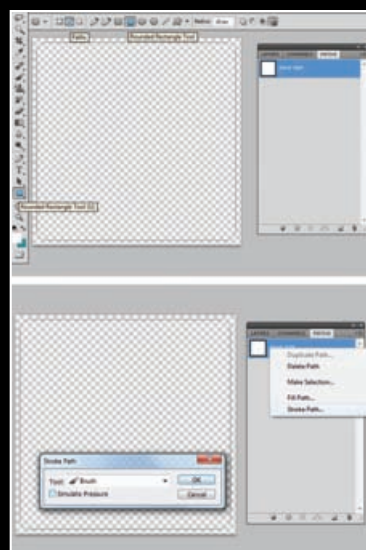
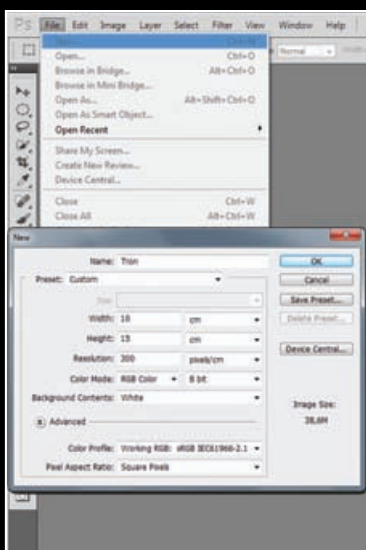
2 NOVI DOKUMENT

S katicom **Open** -> **New** susrest ćemo se par puta u ovom tutorialu, pošto ćemo neke elemente morati stvarati i van osnovnog dokumenta. A dokument u kojem ćemo raditi, baš kao i do sada bit će nam uobičajenih 10 x 15 cen-



Godine razlike: Između fanovskog retro stila i novog suvremenog izgleda, nećete vjerovati, ali ovaj suvremeni nam je nekako primamljiviji





timetara, pri rezoluciji od 300 dpi. Pošto su nam važni svjetlosni i vizualni efekti, radit ćemo u RGB postavkama boja.

3 PRIPREMA DOKUMENTA

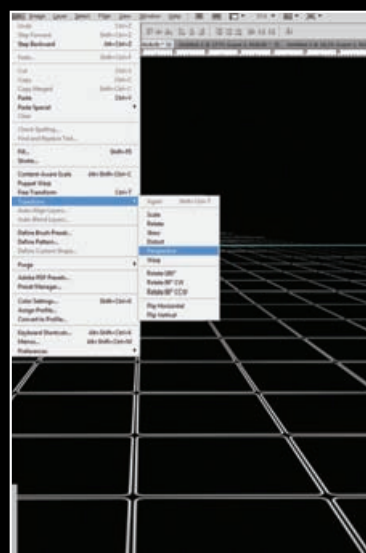
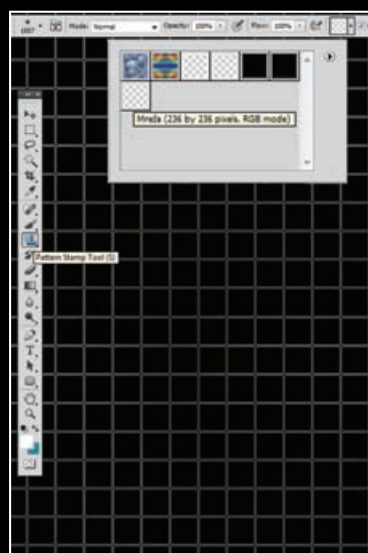
Prije nego što ubrzamo s digitalnim svijetom, trebamo si pripremiti temelje. Background layer ćemo, ukoliko vam već nije, pretvoriti u jednostavan - crni, pošto ćemo na njemu graditi sve ostale. A ostat će nam koristan pa iako ga naknadno prekrijemo novim slojevima.

Pobrinut ćemo se prvo da na Tool paleti imamo bijelo-crnu kombinaciju boja. Najjednostavniji način je klikom na **tipku D** (default), pa zatim **X** koji će bijelo zamijeniti u bijelo -crnu kombinaciju, tako da nam crna ostane kao Background color. Jer ćemo tako uz kombinaciju tipki **Ctrl + Backspace** na najbrži mogući način dobiti crnu podlogu.

Pobrinut ćemo se prvo da na Tool paleti imamo bijelo-crnu kombinaciju boja. Najjednostavniji način je klikom na **tipku D** (default), pa zatim **X** koji će bijelo zamijeniti u bijelo -crnu kombinaciju, tako da nam crna ostane kao Background color. Jer ćemo tako uz kombinaciju tipki **Ctrl + Backspace** na najbrži mogući način dobiti crnu podlogu. Iskoristit ćemo pomoć i ravnala (**Rulers**), bilo da ih aktiviramo direktno u opcijama iznad dokumenta ili kroz kraticu: **Ctrl+R** (ili **View->Rulers**) iz ravnala tada možemo povući i vodilice (Guides) i namjestiti si crtu budućeg horizonta. Donji dio će nam biti otprilike malo iznad polovine slike pa u tom omjeru i postavimo vodilicu, pošto moramo unaprijed misliti na ženski lik koji ćemo postaviti ovdje, a koje će horizont sjeći negdje na trećini, dakle u zlatnom rezu. S tim da nam dovoljno prostora ostane i za mogući naslov. Puno teksta za ovako jednostavan korak.

4 TEMELJI MREŽE

Mrežu, odnosno „grid“ možemo napraviti na par različitih načina. Najkompliciranije, bilo bi crtati ju vlastoručno. Mi ćemo izabrati jedan od jednostavnijih načina i za tu ćemo priliku napraviti novi dokument veličine 2x2 centimetra i naravno 300 dpi. Napravimo novi sloj i riješimo se Background sloja. U ovom dokumentu iskoristit ćemo alat **Rounded Rectangle Tool** (U). U opcijama alata valja odabrati srednju: **Paths**, a pod **Radius** vrijednost od **10 piksela**. Zatim tek malo udaljeno od lijevog gornjeg kliknemo kursor i povučemo malo prije kraja donjeg desnog ruba. Dobili



smo krivulju s budućim oblikom kvadrata kojemu tek moramo dati konture. Krivulja će nam se pojaviti u **PATHS paleti**. Kako bi kvadrat dobio okvir prvo ćemo selektirati kist, odnosno **Brush Tool** (B). U opcijama kista valja odabrati obični **Hard Round** kist veličine 2 piksela. Zatim selektiramo krivulju u PATHS paleti i desnim klikom odaberemo opciju **Stroke Path**.

5 PATTERN

Sada možemo odselektirati krivulju sloja **Work Path** u PATHS paleti i vratiti se u Layer paletu, kako bi krivulja postala nevidljiva, a ostao vidljiv samo obrub kvadrata koji smo stvorili. Taj kvadrat nam je osnovna građevna jedinica mreže. A kako bismo mrežu i stvorili, morali bi jedan kraj drugoga nanizati gomilu tih, identičnih kvadrata. Pa zašto to sam Photoshop ne bi napravio za nas. Najlogičniji način je napraviti i postaviti kvadrat kao osnovni uzorak mreže. Dovoljno nam je uz selektirani sloj iskoristiti putanju **Edit->Define Pattern** i elementi u selektiranom sloju postati će dio uzorka (patterna) - kojem možemo i nadjenuti ime kako bismo ga kasnije lakše raspoznali i pronašli.

6 THE GRID

Sljedeći korak nam je još jedna od onih s kojima možemo eksperimentirati i pronaći slične načine i varijacije. Tako uzorak mreže

koju smo napravili možemo iskoristiti i u Stilovima layera, ali kako ne bismo suviše zakomplicirali, izabrat ćemo možda i malo manje praktičan način, ali u svrbi bolje kontrole nad sadržajem kojeg želimo stvoriti. Zbog toga ćemo napraviti novi dokument dojmpljive veličine od 30 x 40 centimetara. Poslužit će nam samo iz razloga da stvorimo mrežu. A nju ćemo upravo u tom dokumentu, u novom sloju napraviti uz pomoću **Pattern Stamp Toola** (S). Poslije selekcije alata valja u traci alatnih opcija izabrati, logično- zadnji uzorak. Odnosno onaj koji smo upravo napravili. Desnim klikom na radnoj površini tada otvorimo opcije kistova i izaberemo najveći promjer kako bismo što prije ispunili cijelu površinu odabranim uzorkom. I uz par poteza dobit ćemo urednu mrežu.

7 PERSPEKTIVA

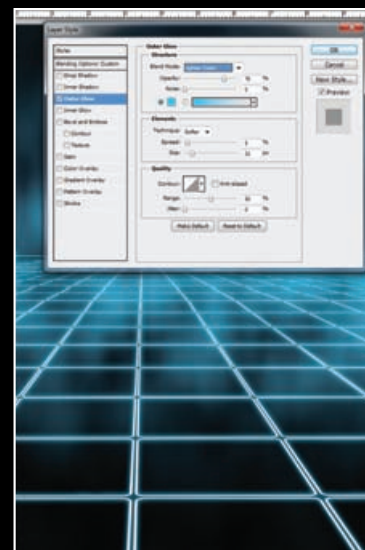
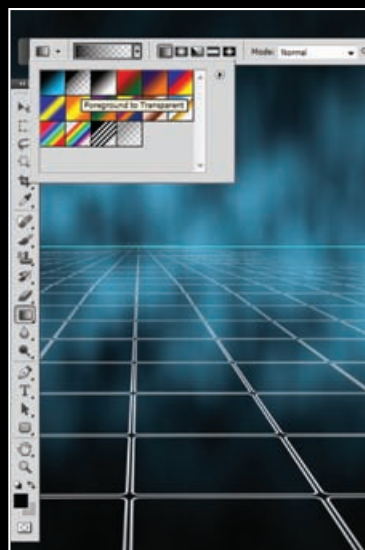
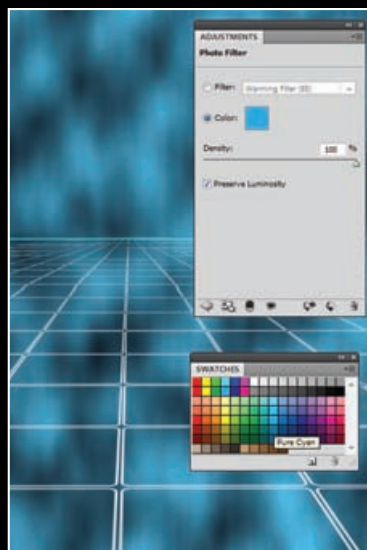
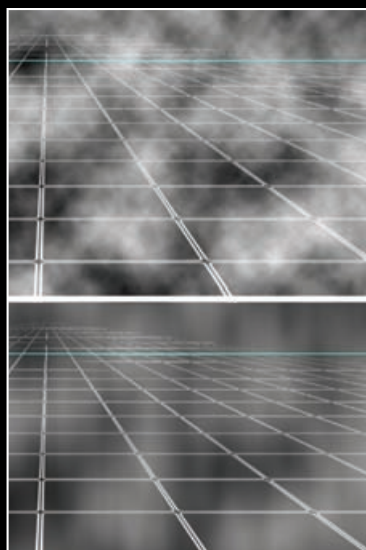
Dokument u kojem smo napravili mrežu prestat će nam koristiti čim uz kraticu **CTRL + A** selektiramo cijelu površinu i kopiramo u međuspremnik kraticom **CTRL + C**. Vrijeme je da se vratimo u naš osnovni radni dokument i kraticom **CTRL + V** kopiramo mrežu koja će se tada pojaviti u novom sloju.

Kako bi nam ova ogromna mreža dobila smisao moramo je pretvoriti u perspektivu tla. Dakle iskoristit ćemo putanju **Edit ->Transform ->Perspective** i suziti mrežu u gornjem dijelu, a raširiti u donjem.

Korisna stvar je odmaknuti se od radne površine, odnosno odzumerirati. Možete kliknuti na tipku **ALT** i **odskrolati** kotačićem miša dovoljno daleko da vidite obrise cijele označene mreže i izvan dokumenta, a zatim ju namijesiti tako da nestaje negdje oko točke zamišljenoga nam horizonta, kojeg smo par koraka prije označili vodilicom.

8 MAGLA, SVUDA OKO NAS

Pobrinut ćemo se malo i za cjelokupni ugođaj. Ukoliko su nam boje na alatnoj traci i dalje u crno bijeloj kombinaciji, napraviti ćemo novi sloj, odmah ispod sloja s mrežom. Kroz putanju **Filter->Render ->Clouds**, ispuniti ćemo ga - oblacima. Međutim, nama ovdje potrebni ugođaj izmagli-



ce, nego kontrastni oblaci, stoga ćemo ih omekšati Blure filteriom i to kroz putanju **Filter->Blur ->Motion Blur**. Kut, odnosno **Angle** nam treba biti **90 stupnjeva**, a **Distance** otprilike **100 piksela**, kako bi oblaci postali mekana izmaglica. No, još smo daleko od *Aurore Borealis*, pa krenimo dalje.

9 DAŠAK BOJE

U ovom koraku pobijedit ćemo dosadni crno-bijeli ugođaj i pridodati dašak boje unutar našeg cyber svemira. Ovdje nam je potrebna **ADJUSTMENTS** paleta, u kojoj ćemo iskoristiti **Photo Filter**. Vodilja nam može biti **Cooling Filter (82)** ili jednostavno color pickerom iz **SWATCHES** palete izaberemo- **pure cyan**. **Density** bi nam trebao biti 100% uz potvrđenu opciju **Preserve Luminosity**. Slika nam lagano zadobiva plavičasti sjaj.



10 GRADIJENT TAME

U sljedećem koraku dodat ćemo još malo ugođaja i potamniti dno i vrh slike. Za taj korak bit će nam potrebna dva nova sloja, a napraviti ćemo ih ispod sloja s mrežom, a iznad sloja s maglom. Pobrinite se da nam je na alatnoj traci prva; Foreground boja- crna i izaberimo **Gradient Tool (G)**. U opcijama alata za gradijent valja zatim izabrati **Gradient editor** i opciju **Foreground to Transparent** - tako da nam se gradacija kreće od crne do prozirnosti. U jednom sloju povući ćemo gradijent od dna slike prema sredini, a u drugom layeru s vrha prema sredini. Valja paziti da gradijent ipak ne popuni više od trećine slike, odnosno da crna bude intenzivna tek na samom dnu, odnosno vrhu.

11 NABRIJAVANJE MREŽE

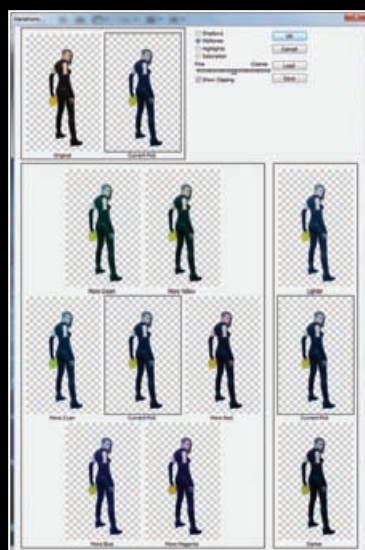
Kako bi upotpunili cyber ugođaj, dat ćemo i samoj mreži malo sjaja. Za početak, kopirat ćemo sloj s mrežom. Najjednostavniji način je- naravno, jednostavno u Layer paleti povući sloj prema dnu, odnosno na **Create New Layer** ikonu i dobit ćemo kopiju željenog sloja. Sloj na vrhu ostavit ćemo nedirnut i pozicionirati se na donji

sloj s mrežom. Uz dvo-klik na Layeru otvorit će nam se **Layer Style** opcije. U stilovima valja izabrati opcije **Outer Glow**. **Blend mode** biti će nam **Lighter Color**, uz **Opacity od 75%**. Boja koju ćemo izabrati imat će u sebi oko 70% cyana. U elementima **Spread** će nam ostati na 5%.

12 VILLY

Vrijeme je, napokon za pojavu modela na našoj virtualnoj pozornici.

Kao i uvijek do sada, modela ćemo prvo izdvojiti iz pozadine. Najbolje je iskoristiti **Path tool** te izdvojiti model pomoću selekcije ili iskoristiti neke od alata selekcije kako bi nam model ostao sam na svojem Layeru, bez nepotrebne pozadine. Zatim jednostavno povučemo model iz njenog dokumenta u naš radni dokument. Villy smo ovdje snimili u studiju uz visoko razlučljiv DSLR fotoaparatus, stoga je sama fotografija puno veća od našeg dokumenta.



Uz kraticu **CTRL+T** uključujemo **Free Transform** opciju i držeći tipku **Shift**, proporcionalno smanjujemo Violetu na željenu veličinu na našoj radnoj površini.

13 VARIJACIJE

Violeta nam je, s obzirom na ugođaj pozadine i dojma cijele slike, pomalo i suviše- rumena. Dodat ćemo joj plavetnila i dodatno „ohladiti“ ten. Za tu operaciju iskoristit ćemo dobre stare opcije varijacija do kojih ćemo doći kroz putanju: **Image -> Adjustments -> Variations** koja će nam otvoriti opcije varijacija boja. Na svakom od prikazanih kvadratića možemo vidjeti kako će se pojedina promjena asociirati na finalnu sliku, a u gorenjem redu možemo promotriti i razliku između originala i finalnog rezultata. Za nama željeni rezultat dovoljno je jednom kliknuti na **More Cyan** i zatim jednom na **More Blue** i Villy će poprimiti plavičasti ton koji smo dodali u Midtones opciji. I za kraj je dovoljno, naravno, kliknuti OK.

14 REFLEKSIJA

Refleksija je vrlo važan dio za postizanja cjelokupnog dojma i dodat će nam dozu realističnosti pa Villy neće izgledati jednostavno nalipljeno na podlogu. Kako bi napravili realističnu refleksiju nogu, morat ćemo selektirati, pa zatim kopirati u novi sloj jednu po jednu nogu. Jednostavno uz **Rectangular Marquee Tool (M)** selektiramo željeni dio i kombinacijom **Ctrl +C** pa **Ctrl +V**, odnosno copy/paste napravimo kopiju željenog dijela. Važno je da novo dobiveni sloj u Layer paleti pomaknemo ispod originalnog sloja.

Dobiveni komad noge moramo prilagoditi kako bi što više izgledao kao stvarna refleksija na staklenoj površini. U tome ćemo se pomoći alatima za transformaciju. Naći ćemo ih uz putanju: **Edit -> Transform**, a prvi koji nam je potreban nalazi se od

TRON LEGACY

Kišna noć, dim cigarete i FILM NOIR

Kraj/početak godine, očito je barem u našim tutorialima, ali i na svjetskim kino blagajnama vezan uz velike CGI blockbustere. Prošle smo godine tako ugostili i obradili **AVATAR** Jamesa Camerona, a ovaj puta za početak godine sezonu će nam otvoriti mladi Joseph Kosinski kojem je TRON Legacy prvi veliki film. Pa ipak mu nije bio problem napraviti nastavak filma koji je protresao filmsku industriju dok je ovome bilo tek 8 godina. Sljedeći film koji je trenutno u izradi, pod redateljskom palicom Kosinskog je **The Black Hole**, još jedan remake SF hita s početka 80-tih. Zacijelo će biti zanimljivo promatrati kamo će prepravljjanje starih SF-ova s novom tehnologijom u budućnosti odvesti očito dobrano ambicioznog Josepha.

Jedna od zanimljivih pojedinosti u samom filmu je naravno i pojava Jeffa Bridgesa, s kojim je u originalnom filmu prije 30-tak godina i počela priča. Sada Jeff glumi naravno tridesetak godina starijeg sebe, ali i kompjuterskom grafikom obrađenog- mladog sebe. Odnosno računalnu verziju sebe, jer kompjuterski programi ne stare.

Kako bi napravili računalno generiranog –mlađeg Bridgesa, Animatori su ga skenirali (3D skenerima) i smjestili u računalno. Dakle, identično onome što se njegovom liku dogodilo još u prvom dijelu filma. Ovaj puta u stvarnosti.

Ono što je ostalo u svijesti ljudi od starog, originalnog Trona, dakako su i Odjela koja nose računalni likovi. Do te mjere da se u međuvremenu pojavio i pokoji šaljivi You Tube entuzijast. Niti ovaj put Disney nije htio stvari prepustiti slučaju, stoga je na odjela likova utrošen budžet od oko 13 milijuna dolara, a samo odijelo vozača svjetlosnih motora je koštalo oko 60.000 \$. Naravno, Disney jako dobro zna utrošiti, uložiti, ali naknadno i povratiti novac. Dovoljno je sjetiti se Pirati s Kariba franšize. Stoga uz to dolaze i mnoge popratne stvari koje bi trebale povećati sam hype oko filma. Pa i postojanje mlake i lagano razočaravajuće kompjuterske igre...

No, uostalom, hoće li Tron Legacy dobiti dovoljno pažnje publike i ostvariti kulturni status kao i njegov vremenski prethodnik ... odlučite poslije odgledanog filma, a ostalo ćemo već saznati s vremenom.

nazivom; **Flip Vertical**. Ovom akcijom dobit ćemo odraz noge, koju još malo trebamo urediti. **Edit -> Transform -> Distort** dat će nam mogućnost da približimo prste odraza onim stvarnima i stvorimo tijesan i realističan odraz. Za kraj valja još iskoristiti opciju **Filter -> Blur - Gaussian Blur** i postaviti zamućenost na oko 2 piksela i postaviti **Opacity** Layera na 70%. Naravno, nakon toga to isto trebamo napraviti i s drugom nogom.

15 SJENA

Još jedan, maleni i sitan korak dat će nam važnu dozu realističnosti. Radi se o sjeni koju cipele rade pri dodiru s površinom. Stoga napravimo novi Layer ispod sloja s Villy, a iznad slojeva s refleksijom nogu. Potreban alat nam je **Brush Tool** (B). Upotrijebit ćemo **Soft round kist**, dovoljno velik da ostavi tanak trag ispod cipela. Trag koji smo napravili Soft round kistom dovoljno je mekan, stoga je potrebno samo dodati

mu prozirnost. Zato ćemo u Layer paleti **Opacity** namjestiti na otprilike 70%.

16 SVJETLA NEONA

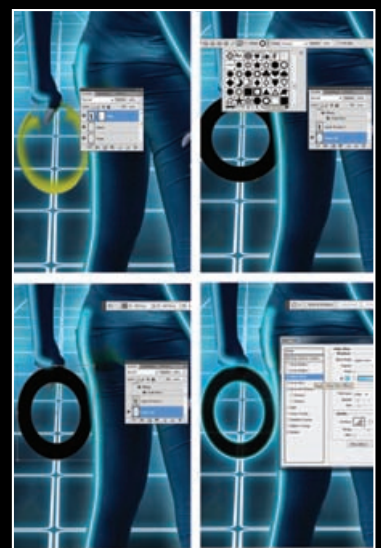
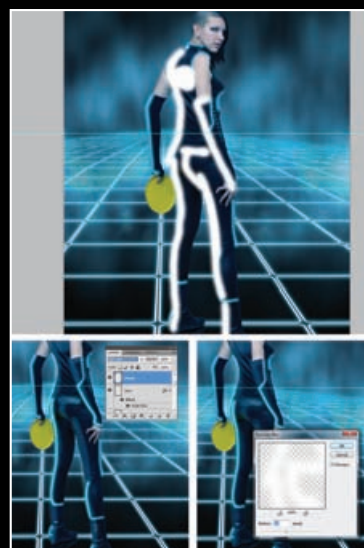
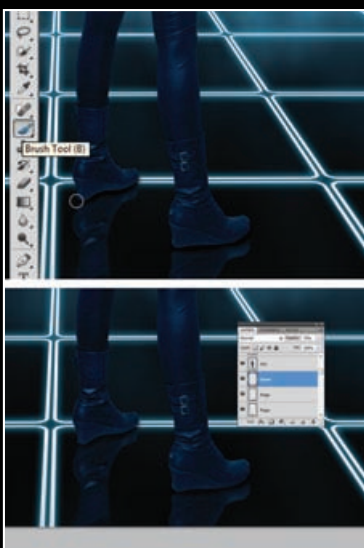
Pošto nismo u mogućnosti iskoristiti ogroman budžet Disneyevih studija kako bismo Villy obukli u skupocjene svjetleće filmske kostime, prvu uštedu od 60 tisuća američkih šuštavaca skrojiti ćemo pomoću Pen Toola (P) i iscrtati krivulje koje će uskoro postati neonska svjetla na odjeći. Naime, koristit ćemo se identičnom metodom kao kada smo radili osnovni uzorak mreže u 4- i 5. koraku. Prvo ćemo napraviti željenu krivulju, a zatim izabrati bijeli **Soft rounded** kist (5-10 piksela) koji će nam ispuniti krivulju tako da u **PATHS** paleti, na sloj **Work Path** desnim klikom izaberemo **Stroke Path** opciju te izaberemo kist. Baš kao i u koraku 4. Naime uz krivulje koje radimo Pen Toolom, vrlo nam je lakše crtati mišem nego kada bi to radili prostoručno uz sam kist. Stoga je ovo vrlo preporučljiv način ukoliko nemate vrlo izvježbanu ruku ili koristite tablet za crtanje. Na dobivene linije u njihovim Layerima, sada možemo primjeriti sličan glow preko **Layer Style** opcija, baš kao u točki 11. Pa čak ga možemo i kopirati i malo modificirati kako bi nam vizualno odsjaj pasao uz trake na odjeći. **Opacity** sloja nam je oko 85-90%.

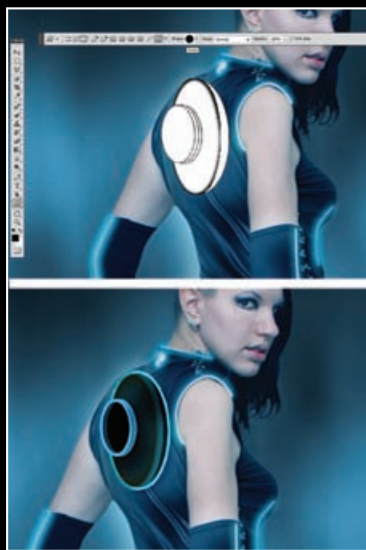
17 ODSJAJ ODJEĆE

Još jedan mali detalj dodatno će nam začiniti sliku. U novom sloju, prostoručno uz dovoljno velik kist možemo prijeći preko Violetine odjeće, na mjestima gdje bi nam logičan bio odsjaj. Ne moramo biti naročito precizni pošto ćemo po završetku status Layera s **Normal** postaviti na **Soft Light**. Kako nam sam odsjaj ne bi bio suviše napadan ublažiti ćemo ga uz **Gaussian Blur** (**Filter -> Blur - Gaussian Blur**), a vrijednost zamućenja trebala bi nam biti svim dovoljna ukoliko je u razmjerima od 10 piksela.

18 DISK

Kao što se na slici može vidjeti, za potrebe snimanja Violeta je u ruci držala –frizbi. Što je korisno jer smo tako pravilno snimili položaj ruke i prstiju, a sada ćemo žuti frizbi pretvoriti u cool disk kakav koriste likovi u filmu. Naime, cilj nam je





trebati 5 diskova u svojim Layerima koje ćemo slagati jedne na druge kako bi stvorili osjećaj trodimenzionalnosti.



21 FOTOFINIŠ
 Pozabavili smo se osnovnim detaljima. No, ostali su još oni kojima možemo dodatno podiči i uljepšati cjelokupni dojam. Te detalje ćemo ostaviti vama, jer ne radi se o većemu novom. Treba samo iskoristiti već napravljene postupke i primijeniti ih ponovno. Dodati neonski odsjaj ili pak odraz pozadine poput ovoga kojeg ima zagrebačka Arena koja se nadzire iza Villy ili sama panorama grada. Isti je postupak kao i kod cipela u točki 14. I na kraju Naslov u stilu Tron filma. Iskoristili smo i *Tron font* koji možete skinuti na dafont.com Internet stranici i primijenili slična pravila kao kod neonskih oznaka na odjeći. Stoga je za zadnji korak na vama da isprobavate, eksperimentirate i uživate ;)

maknuti frizbi, ali ipak ostaviti vidljivima dijelove ruke koja drži disk. Frizbi možemo izbrisati gumicom, ali puno korisniji način je napraviti na Layeru Masku- pritiskom na ikonu *Add Layer Mask* na dnu Layer palete. Tada možemo selektirati masku na Layeru s Villy i crnim kistom jednostavno prebrojati frizbi, čime će on postati proziran. Ukoliko pogriješimo i obrišemo dijelove koje ne želimo, jednostavno promijenimo kistu boju u bijelu – i povratimo željene dijelove. U novom sloju napraviti ćemo buduću disk. Pomoću *Custom Shape Toola*(U) možemo izabrati ili biblioteke oblik *Circle frame*. Ukoliko ga ne vidite učitajte ga u opcijama alata. Također je važno da postavke alata budu jednostavno: *Fill Pixels*. Uz distorziju; *Edit -> Transform -> Distort*, namjestimo buduću disk na mjesto gdje nam je bio frizbi i poigrajmo se malo s opcijama u *Layer Style paleti za ovaj sloj s diskom*.

19 SVJETLA NA DISKU
 Disk ćemo upaliti na sličan način kao i odjeću i grid. U *Layer Style paleti* ponovo ćemo uključiti *Cyan* vrijednosti u opcijama *Outer Glow*, ali se možemo poigrati i opcijama unutar *Inner glow*, kao i *Bevel and Emboss*, no ono što nam je presudno važno u ovom koraku su i opcije; *Stroke*. Odnosno kako bi zadobili izgled diska s neonskim rubovima izaberimo bijeli obrub u *Stroke* opcijama, pazeci da broj piksela- debljine obruba ne bude pretjerano velik. Boja obruba nam može biti bijela, a možemo i eksperimentirati gradijentom iz bijele u cyan. Kako bi smjestili disk u Violetinu ruku, moramo prvo stopiti stilove sa slojem. Zato ćemo napraviti novi Layer i uz tipku *Shift* selektirati novi sloj sa slojem diska. Desnim klikom pozovimo opcije slojeva i izaberimo *Merge Layers*. Sada možemo i na taj sloj primijeniti masku i crnim kistom jednostavno učiniti prozirnim dijelove na kojima želimo dojam da se nalaze iza Violetinih dijelova tijela, poput palaca ili linije bedara.

20 DISK BACKPACK
 Disk kojeg Villy trenutno drži u ruci nalazi se inače u svom spremištu na leđima, stoga se moramo još pozabaviti i tim detaljem. No, s obzirom što smo do sada naučili niti to ne bi trebalo biti komplicirano. Napraviti ćemo ga na vrlo sličan način kao i disk u ruci. Dakle, u novom Layeru napravimo krug i uz *Distort* transformaciju izmijenimo mu perspektivu kako bi pravilno popunio mjesto na leđima. Za to će nam otprilike

