

Photoshop tutorial

PIKSELI U PLAMENU

Poslije hladnog Trona u prošlom broju uz hladno vrijeme još uvijek oko nas vrijeme je da malo ugrijemo ugodaj, pa makar i pomoću Photoshopa

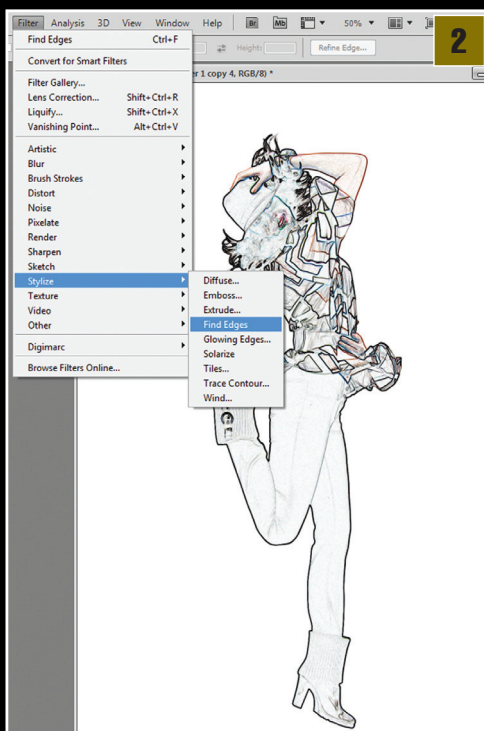
piše: Dejan Barić

U ovom tutorialu pozabavit ćemo se kreiranjem vatre. Iskoristit ćemo neke od starih trikova Photoshopa. Izvući ih

iz paučine i pomalo ih redizajnirati. Stoga je svedjedno koju CS verziju imate, važna je samo dobra volja, poneka fotografija, raču-

nalo i naravno Photoshop.

U ovom broju imamo čast ugostiti prekrasnu plesačicu Martinu koja će nam objasniti i užariti Photoshop. Pa, krenimo redom.



1 SLIKA

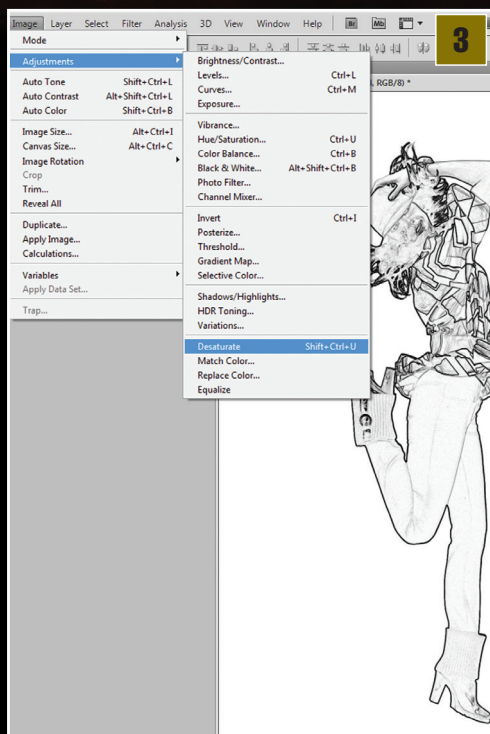
Za početak potrebna nam je fotografija s bijelom pozadinom budući je važan zapravo samo model. Ukoliko postoje na fotografiji još neki detalji u pozadini treba ih ukloniti ili u suprotnom izdvojiti iz cjelokupnog modela s pozadine i postaviti na bijelu podlogu kako bismo mogli početi raditi svoj vatreni efekt.

2 FINI RUBOVI

Pošto nam je Martina sada na bijeloj podlozi vrijeme je da se riješimo viška tekstura i obratimo pažnju samo na rubne konture. Stoga ćemo iskoristiti filter za pronalaženje rubova uz putanju: **Filter -> Stylize -> Find Edges**. Izgubile su se tekstuere i ostali su nam samo obrisi površina.

3 DESATURACIJA

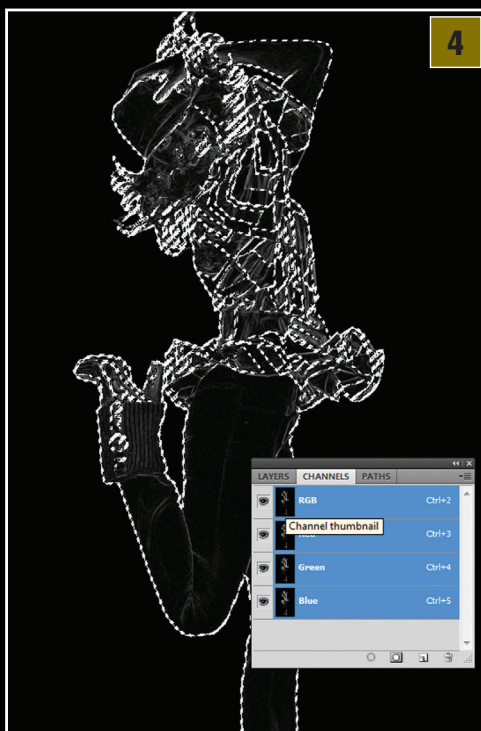
U ovom sljedećem, vrlo jednostavnom koraku riješit ćemo se boje i cjelokupnog dojma šarenila. Kratica (**Shift+Ctrl+U**) ili putanja **Image ->**



Adjustments -> **Desaturate** lišit će fotografiju sve boje i predstaviti nam crno-bijelu sliku kakvu i trebamo prije sljedećeg koraka.

4 KOPIRANJE LINIJA

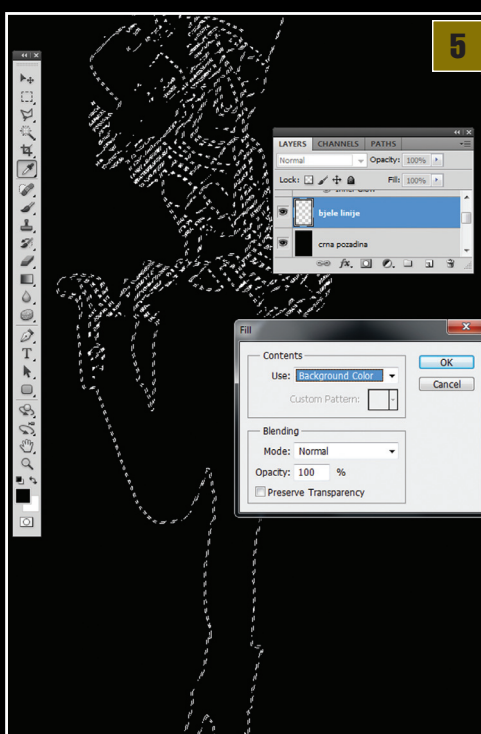
Sada možemo i izdvojiti ono što nas najviše zanima, a to su naravno linije. No, za to će nam trebati par koraka. U prvom ćemo ih za početak selektirati. Prije svega valja fotografiju pretvoriti u negativ uz kraticu (**Ctrl+I**) ili ukoliko vam je jednostavnije uz putanju **Image -> Adjustments -> Invert**. Kako bi selektirali samo bijele dijelove slike poslužiti ćemo se paletom



CHANNELS. Držeći tipku **Ctrl** kliknut ćemo na **thumbnail** ikonu RGB kanala što će nam automatski selektirati sve bijele piksele na fotografiji.

5 BIJELA ISPUNA

Svejedno, hoćemo li sloj s crnom podlogom napraviti prije ili poslije ovih koraka, kako bi si povećali vidljivost, u ovom narednom koraku napraviti ćemo novi Layer dok nam je selekcija još uvijek aktivna. Zatim, budimo sigurni da nam je cijela boja na alatnoj traci postavljena

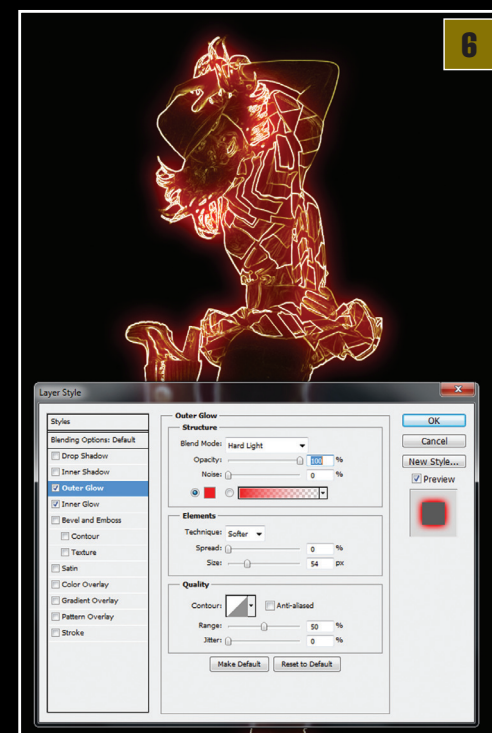


kao **Background Color** (tipka **D**). Kroz putanju **Edit -> Fill -> Background Color** ili za one željne bržeg pristupa - kraticu (**Ctrl+Backspace**) ispunit ćemo selekciju bijelom bojom.

6 ZAŽARITI SLIKU

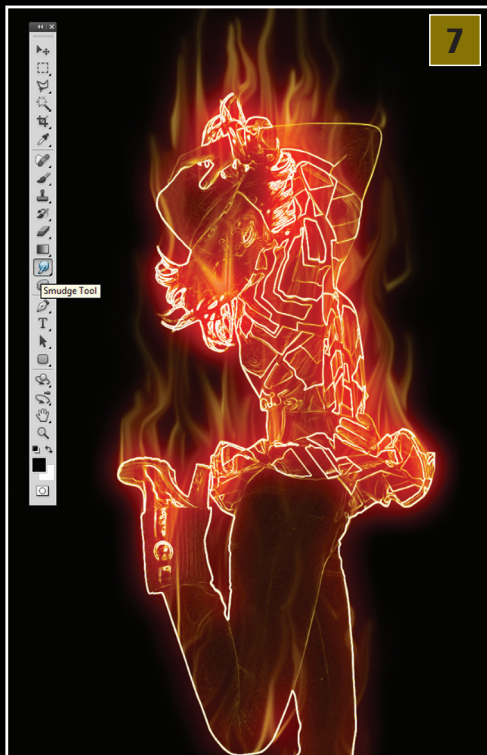
Napokon je vrijeme da užarimo malo našu sliku, a to ćemo učiniti pomoću Layer efekata. Da bi ih pokrenuli dovoljno je dva puta kliknuti na naš finalni sloj u Layer paleti i otvorit će nam se **Layer Style** opcije. Iskoristit ćemo dvije opcije. Prvo pod **Outer Glow** postavimo **Blend Mode** kao **Hard Light**. Za odsjaj ćemo izabrati žarko crvenu boju i u elementima će nam veličina biti otprilike 50 piksela.

I sljedeće po opcijama **Inner Glow** također imamo **Hard Light**, uz to da ovaj put izaberemo žutu boju. I to je sve što nam je važno u ovom koraku. Sloj koji smo stvorili s njegovim pripadajućim efektima sada još trebamo duplicirati (**Ctrl+J**) kako bi dobili dva identična sloja i za sljedeći korak prebacujemo se u ovaj novonastali gornji sloj.

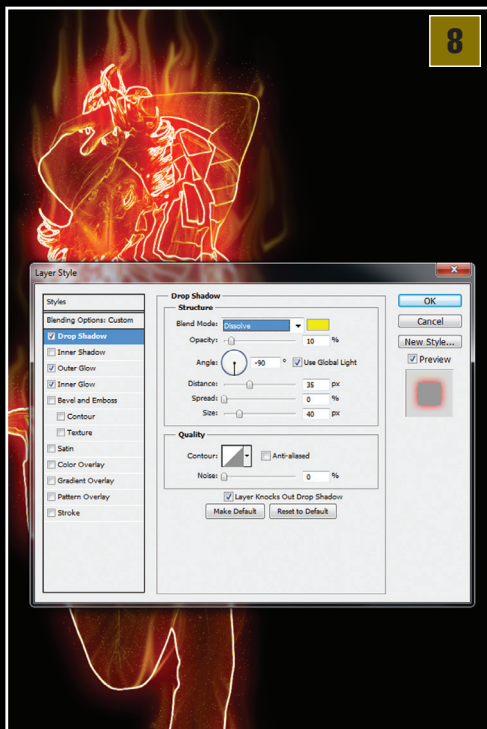


7 JEZIČCI PLAMENA

Pri ovom koraku neće nam pomoći samo klikanje na gotove postavke već ćemo morati upotrijebiti i malo vlastite snalažljivosti. Alat koji nam je potreban simulira nam svojevrsno povlačenje prstom i zove se **Smudge Tool** (nema kraticu na tipkovnici (CS4 i CS5) i nalazi se uz **Blur tool**). Pomoću njega možemo sami izraditi jezičce vatre. Ukoliko i vi radite na dimenzijama od 10x15 centimetara čak i na slabijim mašinama ovo ne bi trebao biti problem. Na vama je da se poigrate postav-



kama koje će rezultirati različitim jezičima plamena, a odnose se na veličinu kista i nikako manje važne - postavke jačine pritiska u opcijama alata. Pa, ukoliko želite fluidne i visoke plamene jezičce neka vam **Strength** bude od 60 - 80%. A sam plamen tvorimo kao kad povlačimo linije uzdužno prema gore, po rubovima našeg modela. Iako može biti zabavno pazite da imate i dovoljno **UNDO** opcije u historiju, pošto se lako možete zanijeti.



8 KRIJESNICE

Kada već imamo plamen hajdemo barem radi potpunosti efekta začiniti još jednim detaljem. Dakle ponovo dupliciramo zadnji napravljeni sloj (**Ctrl+J**) i bacimo se na njegove Layer stilove. Dvoklikom na ikonicu **Fx** u Layer paleti na željenom sloju otvorit će nam se ponovno **Layer Style** opcije.

Samo dupliciranje povećat će nam intenzitet vatre, a ono što ćemo ovdje dodati nalazi se pod stavkom **Drop Shadow**. Odmah ćemo boju sjene prebaciti u žutu, a **Blend Mode** u **Dissolve**. Sjena će nam se raspasti u točkice. No, ne želimo da nam nerealno dominiraju slikom stoga ćemo ih prvo obuzdati uz **Opacity** na 10% i usmjeriti s **Angle:-90°**. **Spread** tada ostavimo na 0, a **Distance** i **Size** u vrijednostima od 35-40 piksela. Gumicom možemo i izbrisati unutrašnje dijelove kako nam ove iskricice ne bi suviše dominirale.

9 STVARNA POZADINA

Gotovi smo s osnovnom slikom i zapalili plamen. No, bilo bi zanimljivo Martinu staviti i u neko realno okruženje umjesto tek dosadne crne pozadine.



Napravit ćemo novi dokument, također 10x15 centimetara što se tiče dimenzija i u njega umetnuti pozadinsku fotografiju. Za pozadinu ovaj puta uzet ćemo noćnu fotografiju snimljenu na Maksimirskom jezeru. Fotografija je snimljena s dugom ekspozicijom, stoga nam je malo i suviše svjetla za ovu prigodu, ali prilagodit ćemo ju.

Prvo ćemo uz putanju **Image->Adjustments->Brightness/Contrast** smanjiti osvjetljenje cjelokupne fotografije. Pošto ćemo naš plamteći model postaviti u prednji plan, pozadina nam je i suviše oštra. To ćemo ispraviti na način da dupliciramo sloj pozadine i zamutimo ga. Upotrijebit ćemo putanju **Filter->Blur->Gaussian Blur** i odabrati vrijednost koja će nam dodati dojam lagane izmaglice. U ovom slučaju oko 20 piksela. Ukoliko vam se čini previše uvijek možete smanjiti **Opacity** layera. I za kraj izabrat ćemo gumicu odnosno **Eraser Tool (E)** i uz dovoljno veliki kist mekanih rubova kako bi obrisali donji dio zamućenog sloja.

10 U PRIRODI

Vrijeme je da našu plamteću djevojku smjestimo na sliku. Ako još niste vrijeme je da **Save As...** opcijom spremite naš prvi dokument. Kratica na tipkovnici **Ctrl+Shift+E** spojiti će zajedno sve vidljive slojeve. I sada kada smo Martinu u plamenu spojili s pozadinom taj spojeni sloj prebacimo u novi dokument iznad slojeva s Maksimirskim jezerom. Crna pozadina radi nam neugodni kvadrat i moramo ju učiniti prozirnom. To nije problem, moramo samo Layer s Martinom prebaciti iz **Normal** u **Linear Dodge**. Sljedeći korak je potpuno artistički. Napraviti ćemo novi sloj ispod sloja s Martinom u plamenu i iskoristiti **Brush tool (B)** dovoljni velikog promjera s mekim rubovima i uz **Opacity** od 40% prekriti crnom bojom rubne dijelove fotografije, ali i dijelove iza modela kako bi povećali kontrast vatre i pozadine. Donji dio slike također u novom sloju možemo lagano potamniti **Gradient Toolom (G)** izabравši gradaciju koja iz crnog prelazi u prozirno.

11 SVJETLO I TAMA

I sljedeći korak sastoji se od uljepšavanja. Još jednom ćemo uporabom kista odnosno **Brush toola** (B) dodati malo atmosfere na fotografiju. I baš kao što smo dodavali sjene sada ćemo dodati svjetlost.

Stoga nam umjesto crne boje treba meki, proziran kist crveno-narančaste nijanse. S njime ćemo obojiti površinu jezera iza modela kao i snijeg ispod nogu. Kako bi postigli ugođaj svjetlosti moguće je da

ćemo koristiti i više slojeva, kako za jezero tako i za snijeg. No, kod svih tih narančastih slojeva važno je postaviti Layeru s Normal na **Soft Light**.

12 FOTOFINIŠ!

Za kraj, pribjeći ćemo maloju varci i ukrasiti sliku pravom vatrom s neke od Internet

UČIONICA U KNJIZI
ADOBE PHOTOSHOP CS5
279 kn
www.knjizara.hr

stranica s besplatnim *stock* fotografijama. Naravno, valja se poslužiti slikom vatre na crnoj pozadini uz dozu prozirnosti, stoga ćemo te slojeve postaviti kao **Screen** uz otprilike **75% Opacity**. U svakom slučaju, upotrijebite kreativnost i maštu. Igrajte se, isprobavajte i uživajte ;)

