

Photoshop tutorial



Virtuelni studio

Baš kao što se snimaju naučno-fantastični filmovi, nerijetko se snimaju i obične televizijske vijesti. Spikeri, novinari ili pak meteorolozi tada stoje ispred kričavo zelenog (ili plavog) platna, a mi na našim TV ekranima imamo iluziju javljanja iz raskošnog hi tech studija. Pa hajd'mo i sami stvoriti tu iluziju!

piše: Dejan Barić

Ukoliko redovno pratite naš časopis, zacijelo ste mogli primijetiti i video dodatak na DVD-u koji redovno dolazi uz časopis. Uz video sadržaj je zacijelo jednostavnije objasniti i prikazati neke od novosti i proizvoda koje predstavljamo u samom časopisu.

Kolega Dinko vam iz broja u broj objašnjava zanimljive pojedinosti iz Vidi laba, stoga je valjda u redu i da ga napokon nagradimo. Ne, nažalost nećemo Dinka uzeti kao jednog od mojih modela i učiniti ga ljepšim. Barem ne ovaj put. Ali poklonit će mu napokon virtualni Vidi studio, kako bi nam u više estetskom okruženju pokazivao spomenute gadžete, odnosno napraviti ćemo mu računalnu grafiku, svojevrsnu masku i pozadinu koju će moći upotrebljavati u programima poput *Adobovog Premiera* i zamijeniti *chroma key* pozadinu pred kojom će ga ubuduće snimati u Vidijevom studiju.

Dakle, ako ste se do sada divili grafici na televizijskim vijestima gdje je recimo Mislav Bago strpljivo objašnjavao katastrofalne statistike stanja u državi, sada znajte da će i Dinko dobiti priliku objašnjavati nam puno veselije i zanimljivije teme.

Naravno, nećemo raditi kičaste *talk show* ili *news room* kulise. Cilj nam je napraviti jednostavnu poza-

dinu koju možemo iskoristiti u dva zasebna kadra. Bliži i dalji, odnosno krupni kadar i takozvani *american*. Kako ćemo raditi površinu koju možemo koristiti u dva različita kadra, napraviti ćemo je za trećinu veću od uobičajenih 1080p vrijednosti, a unutar toga kadra imat ćemo dimenzije veličine 1920 x 1080 piksela u kojima ćemo se usredotočiti na bliži kadar. U tom bližem kadru dominirat će nam TV zaslon na kojem ćemo moći u Adobe Premieru mijenjati video sadržaje, ali ne sasvim, jer nam u kadar mora stati i Dinko, a da pritom ne prekrije TV zaslon. Tako će nam osnovni dio grafike biti u proporcijama HD videa, a u krupnijem planu ćemo samu grafiku sma-

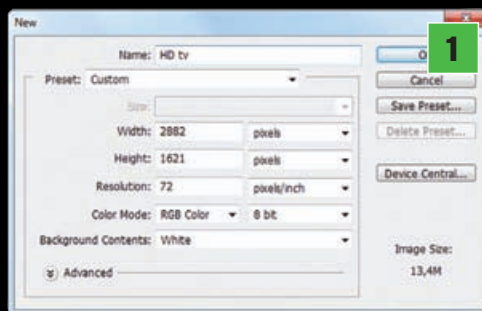
njaviti u Adobe Premieru, jer uvijek je bolje smanjivati nego povećavati, kako ne bismo vizualno gubili na ošttrini i kvaliteti

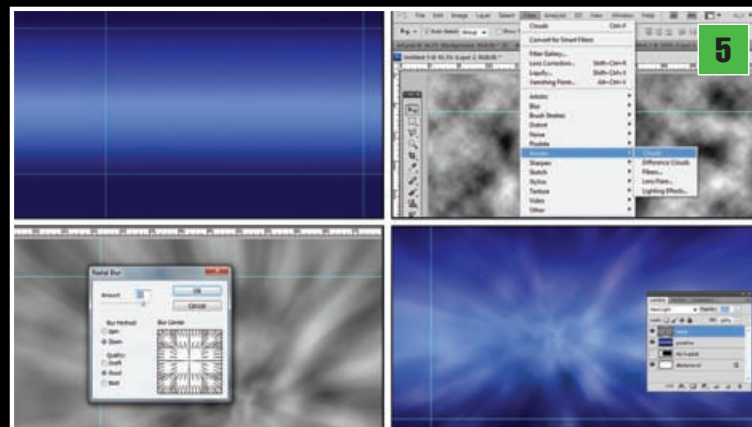
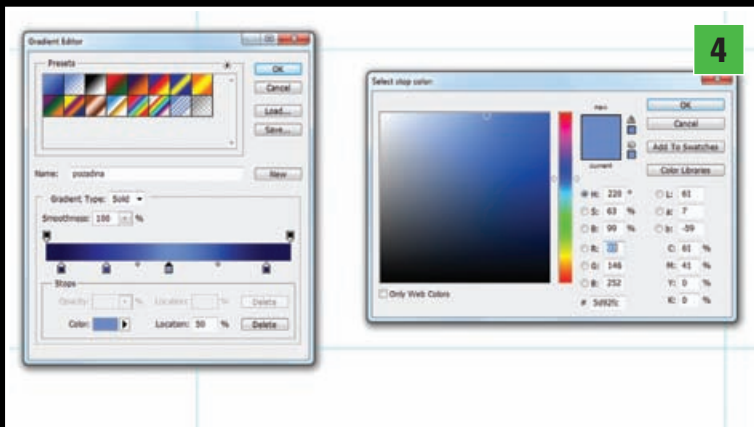
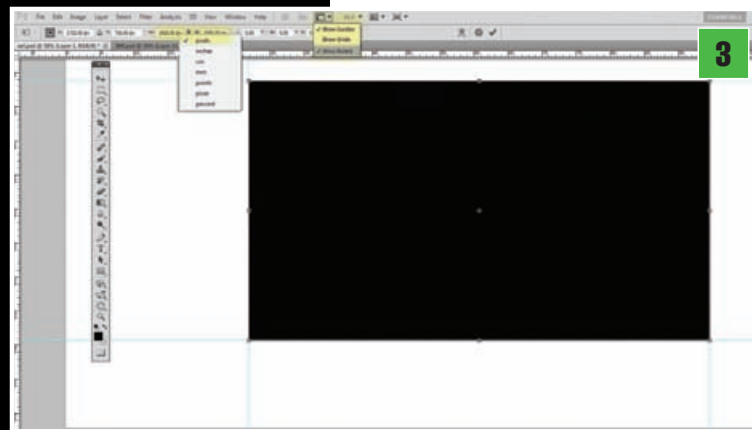
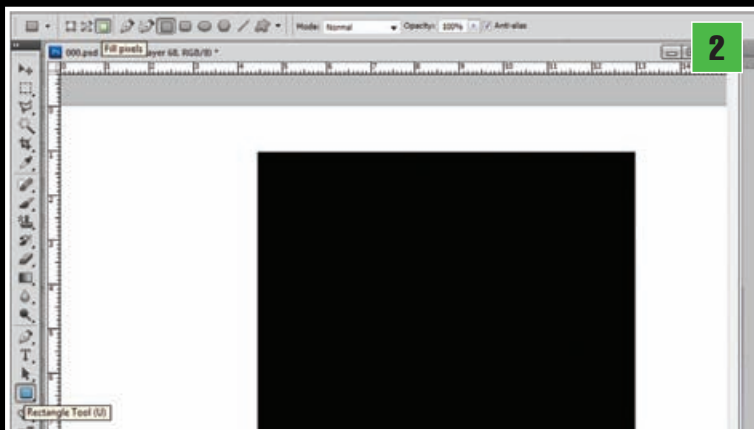
Sve u svemu radi se o vrlo jednostavnom zadatku što se tiče Photoshop izvedbe. Teži dio je dizajnersko osmišljavanje, ali nadam se kako ćemo vam ovim tutorialom dati barem dobar početni primjer. Pa krenimo redom.

Ukoliko vam još nisu jasni pojmovi Chroma Key studija i cijele te čarolije, zavirite u odijeljeni kvadrat o toj temi, a sada nastavljamo Photoshopom, naravno.

1 FORMAT

Radimo pozadinu koja će biti korištena u HD videu, stoga su nam potrebne i dimenzije videa visoke razlučivosti. Međutim, kako želimo da nam sam studio bude dinamičan, pri čemu mislimo da ga možemo prikazivati u punoj veličini, ali i u krupnijem planu, ne želimo da se pri tome gubi kvaliteta, stoga ćemo ga napraviti u dimenzijama većima za trećinu. Dakle, kao što smo već rekli, umjesto HD formata od 1920 x 1080 piksela, mi ćemo kreirati dokument veličine 2882 x 1621 piksela. Kako se radi o videu, rezolucija nam je 72 piksela/inču.





2 KRUPNI KADAR

Unutar našeg velikog kadra, zadat ćemo si mjesto interesa na kojem ćemo smjestiti krupni kadar. Mogli bismo napraviti novi dokument u HD video dimenzijama i jednostavno njegovu površinu gurnuti kao novi sloj u naš radni dokument, ali poslužiti ćemo se jednostavnijom taktikom. Kvadrat krupnog kadra napraviti ćemo pomoću **Rectangle Tool** -a lada za izradu kvadrata. Prvo ćemo napraviti novi sloj (**Shift+Ctrl+N**), a zatim u traci s opcijama alata izabrati **Fill Pixels** i proizvoljno povući kvadrat u novom sloju. Dobro je izabrati crnu boju kako bismo razlikovali oblik od bijele pozadine. Dimenzije nam trenutno nisu važne jer ćemo se pozabaviti i njima, evo već u sljedećem koraku.

3 KADRIRANJE KVADRATA

Kvadratu kojeg smo stvorili sada ćemo dimenzijama udahnuti i smisao. Kraticom na tipkovnici **Ctrl+T** uključit ćemo opciju **Free transform**, ali nećemo dirati naš kvadrat, već ćemo u traci opcija upisati željene vrijednosti. Naravno, desnim klikom valja vrijednosti iz postotaka staviti u piksele i upisati dimenzije 1920 x 1080 piksela. Ukoliko još niste, krajnje je vrijeme uključiti opciju **Show Rulers**, kojom će se pojaviti ravnala na radnoj površini, a koja se također zajedno sa **Show guidelines** nalazi u traci s opcijama. Kada imamo ravnala možemo dakle i povlačiti vodilice (**guidelines**), a one nam dakako služe kako bismo si označili mjesto krupnog kadra, navodeći se po dimenzijama kvadrata kojeg smo oblikovali, jer eto to je bila njegova prava svrha, pa sada kada smo ga omeđili vodilicama, možemo ga u Layer paleti staviti kao nevidljivi layer.

4 GRADIJENT POZADINE

Naravno, nema smisla da nam pozadina bude bijela, jer u tom slučaju nam niti ne bi trebao

cijeli ovaj rad oko studija. Mi ćemo izabrati gotovo uobičajenu nijansu koja se koristi u raznim TV emisijama, a ujedno nekako paše uz ozbiljnost informatičkih tema. Dakle, izabrat ćemo gradijente plave boje. **Gradient tool** (G) je naravno pravi alat za to, ali samim odabirom alata nije kraj priče. Napraviti ćemo stoga novi Layer, izabrati **Gradient tool** i pozabaviti se opcijama. Dovoljno je kliknuti na gradient u statusnoj traci i otvorit će nam se **Gradient Editor**. Želimo fine prijelaze od tamno plave prema svijetloj/cyan plavoj, pa natrag ka tamnoj. Stoga je najlakše u editoru izabrati već definirane gradijente sa barem 3 boje i jednostavno zamijeniti postojeće boje željenima. Za to je dovoljno na prikazu gradijenta kliknuti malene kvadratiće nazvane **Color Stop** i promijeniti im boje ili čak dodati još koji. Kako bi nam gradient ostao spremljen, pod **Name** smo upisali ime „pozadina“ pa možemo i kliknuti **SAVE**. Na kraju trebamo samo okomito povući **Gradient tool**, recimo od vrha prema dnu.

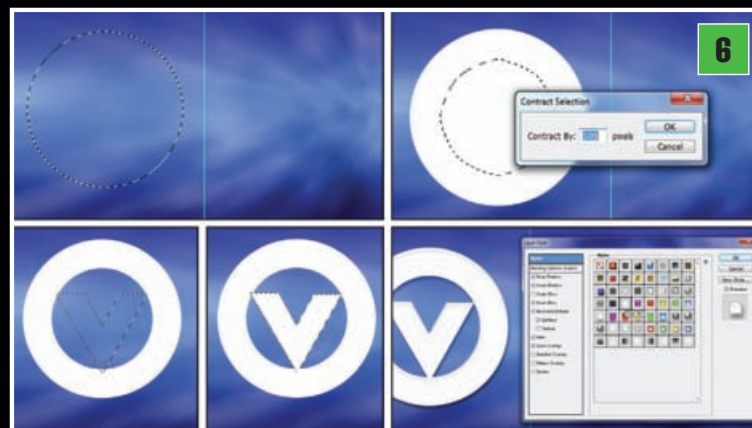
5 WARP

U redu, gradijent koji imamo sada, prilično je dosadan. Međutim, ne želimo da nam sve skupa postane suviše kičasto i odvrća pažnju, ali i same boje to trenutno čine. Poslužiti ćemo se vrlo jednostavnim trikom i usahnuti ovoj pozadini život. Stoga prvo napravimo novi Layer (**Shift+Ctrl+N**), klikom na tipku **D** postaviti ćemo boje ponovo na crno-bijelu kombinaciju i sada možemo u novom

sloju upotrijebiti putanju **Filter->Render->Clouds**. Sljedeći korak je lagano nabrijavanje atmosfere putanjom: **Filter->Blur->Radial Blur**. **Blur metod** nam je **Zoom**, a **Amount** oko **85**. Za kraj ćemo taj sloj (koji smo nazvali **Warp**) u Layer panelu iz stanja **Normal** staviti u **Hard Light** kao uz **Opacity 60%**.

6 VIDI LOGO

Kako radimo pozadinu za Vidi, logično je da stavimo i logotip. Naravno, vi u svojoj pozadini možete staviti svoj logotip, naročito ako radite recimo za neki konkurentski časopis, jer bilo bi nelogično koristiti Vidijev logo. No svakako možete iskoristiti jednostavan način apliciranja logotipa. Vidijev logo stvarno je jednostavan i samim time vrlo funkcionalan. Napraviti ćemo novi sloj, iznad svih. Zatim smo uz pomoć **Elliptical Marquee toola**, držeći **Shift**, napravili pravilnu kružnicu i to u prvoj trećini pozadine. Dimenzije su nam otprilike 600x600 piksela. Ponovo kliknemo tipku **D** da se uvjerimo kako nam je bijela zadana kao **Background color** na tool paleti i uz kraticu **Ctrl+Background** ispunimo selekciju bijelom bojom. Iskoristimo putanju **Select-**





Čarolija zelenog platna

Ukoliko na televizijskim vijestima vidite meteorologa koji vam rukom pokazuje na animiranu kartu lijepe naše, a iznad gradova iskaču znamenke s informacijama o temperaturi, animacije sunca ili kišnih oblaka, možete biti sasvim sigurni da dotična dama ili gospodin zapravo lamataju rukama u prazno ispred zelenog platna, prateći svoje pokrete na monitoru ispred sebe. Računalna grafika u ovom slučaju uspješno zamjenjuje suviše skup i velik monitor, ali nerijetko i cijeli studio. U skupljim varijantama i cijeli set na snimanju filma.

Kričavo zeleno (ili nerijetko plavo) platno ispred kojeg stoje nazivamo Chroma Key, ili kako bi izvedenicu najtočnije preveli kao „prokijavanje boja“, tj. tim postupkom jednu od odabranih vrijednosti boja učinimo prozirnom. Za to se koristi nijansa plave boje kao komplementarna ljudskoj koži ili u digitalnom snimanju češće intenzivno zelena boja, odnosno nijanse jarkih boja za koje ne trebamo strahovati da ćemo ih naći kao prirodne boje na uobičajenoj odjeći ili ljudima, pošto digitalne kamere zadržavaju više detalja i osjetljive su u zelenom kanalu. Naravno, danas teoretski možemo koristiti zapravo bilo koju boju, ali treba izbjegavati crvenu pošto je najbliža

pigmentu naše kože... osim ako ne želimo postići baš takav efekt. Tako, ukoliko snimimo osobu ispred zelenog platna, računalom možemo površinu pod tom bojom učiniti nevidljivom i zamijeniti bilo kojim drugim prizorom. Eksperimentiranje s ovim efektom u filmskoj je industriji počelo je još davne 1940. Godine, za što je **Larry Butler** osvojio i Oscara, koristeći ovu do tada neviđenu tehniku u filmu Bagdaski lopov.

Eksperimentiranje je nastavljeno sve do naših dana, a uporaba računala uvedena je osamdesetih godina prošlog stoljeća, a, naravno, nakon snimanja završne sage Star Wars triologije niti ovaj put nije izostao Oscar za specijalne efekte.

Danas u 64-bitnom računalnom dobu uz programe poput Photoshopa ili Adobeovih video editora Premiera i After Effectsa, „kijanje“ je postao jedan od najvažnijih procesa u obradi videa. Stoga i nije čudno da mu se u spomenutim programima pridodaje velika pažnja, što svim korisnicima, profesionalnim ali i amaterima omogućava uistinu nespontanu kreativnu slobodu, ali također i golemu financijsku uštedu, čim čitav set možete doslovno izgraditi u Photoshopu.

>**Modify->Contact** i izaberemo vrijednost od 100 piksela. Klikom na tipku **Backspace** izbrisat će se omeđena površina unutar kružnice. Sada, pomoću **Polygon lasso toola** (L) jednostavno napravimo oblik slova V, tipka Shift poslužit će nam da nam točke na vrhovima budu u ravnini. **Ctrl+Background** će ponovno ispuniti i tu selekciju. Dvoklikom na sloj sa logotipom u Layer paleti otvara se **Layer Stile** panel u kojem ćemo izabrati već predefinirani **Clear Gel** pod **Styles galerijom** i eventualno mu dodati malo sjene (Drop shadow).

7 KREIRANJE UZORKA

Logo koji smo napravili selektirat ćemo na način da držeći tipku **CRTL** kliknemo na **Layer thumbnail** u sloju sa logotipom, na layer paleti.

Uz kraticu **CTRL+C** kopirat ćemo selektirani sadržaj. Uz pomoć putanje **File->New** (Ctrl-N) napravimo novi dokument dimenzija 100x100 piksela i u njega uz kraticu **CTRL+V** kopiramo logotip. Sada možemo **Background Layer** učiniti nevidljivim, tako da ugasimo ikonu oko ka sloju u Layer paleti, jer ćemo bolje vidjeti bijeli logotip koji smo kopirali. Njega sad moramo smanjiti na dimenzije radne površine, najbolje uz kraticu **CTRL+T** kojom uključujemo **Free transform** i držeći tipku **CTRL** povlačimo donji desni kut kako bi logotip bio proporcionalno smanjen. Neka na kraju logotip bude malo manji od kvadrata dokumenta.

Uz kraticu **Edit->Define Pattern**, od logotipa smo napravili dio uzorka. Nazvat ćemo ga jednostavno „logo“.

8 LOGO TAPETE

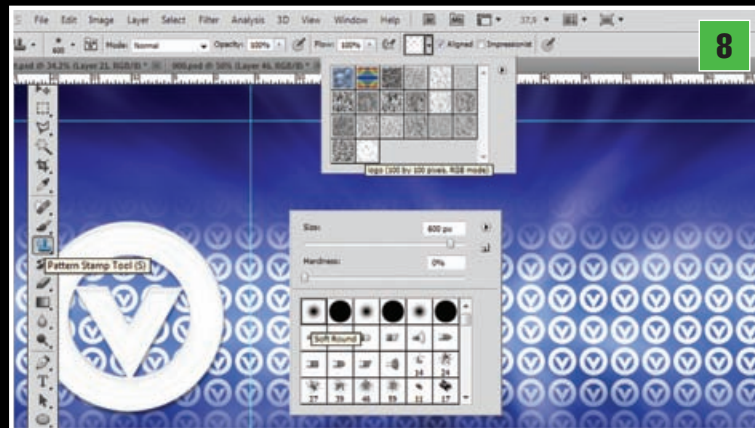
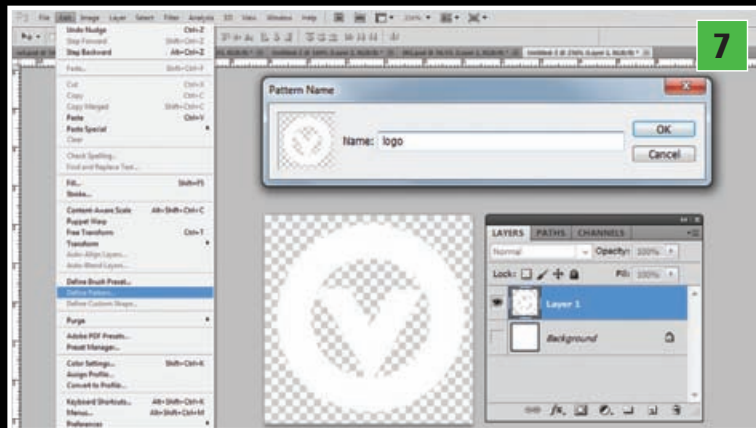
Napravit ćemo novi sloj. Ispod sloja sa logotipom (iznad warp sloja). Alat koji nam je potreban u ovom koraku zove se **Pattern Stamp Tool** (S). Kada ga uključimo, u traci opcija možemo izabrati uzorke među kojim se nalazi i naš „logo“. **Pattern Stamp Tool** se ponaša kao i običan kist, samo što pomoću kista ispunjava prostor određenim uzorkom. Desnim klikom nam se otvara opcija kistova stoga nam valja odabrati **Soft Round** kist uz veličinu od 600 piksela. Iza našeg velikog logotipa jednostavno ćemo povući liniju od jedne do druge strane dokumenta i ispuniti je uzorcima našeg logotipa.

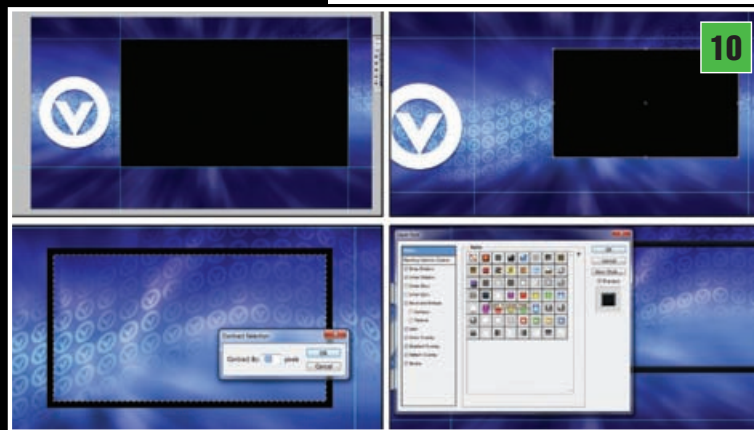
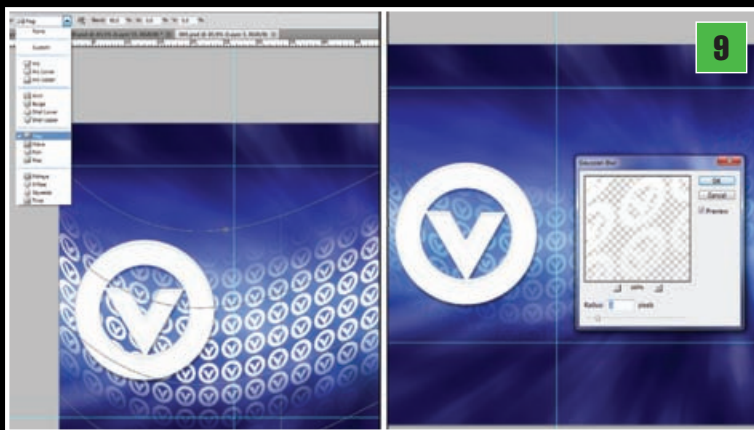
9 NEW WAVE

Kako nam ipak ne bi sve izgledalo tako sterilno, sloj s uzorcima logotipa ćemo malo uzburkati. Pomoću putanje: **Edit->Transform->Warp**, uključit ćemo warp opciju, ali nećemo je koristiti prstima. Umjesto toga ćemo u opcijskoj traci izabrati **Warp: Flag** i podesiti samo sloj u smjeru koji nam paše. Ovo je vrlo zgodna mogućnost jer na taj način uz **Warp** možemo deformirati objekte na način kako inače možemo samo tekst s fontovima. Kada smo zadovoljni oblikom i putanjom našeg vala-zastave, u Layer paleti ćemo namijestiti **Opacity 40%** uz status **Overlay** i uz putanju **Filter->Blur->Gaussian Blur**, dodamo otprilike 2 piksela zamućenosti.

10 BIG NEW TV

Nadam se da niste zaboravili naš HD okvir koji spava kao nevidljivi Layer pri dnu. Sada ćemo ga učiniti vidljivim i dovući na vrh Layer palete, odnosno treba nam postati prvi gornji sloj. Uz već poznati kraticu **CTRL+T**, sada ćemo ga malo smanjiti, na otprilike 1300 piksela po dužoj stranici i namjestiti ga unutar našeg HD okvira - bližeg plana. Naravno, ne na samu sredinu, jer moramo tu još zamisliti i Dinka kako nam priča pred TV monitorom. Kada smo ga smjestili vrijeme je da napravimo HD TV od njega, odnosno okvir takvog televizora. Ponovo ćemo selektirati objekt tako da držeći tipku **CRTL** kliknemo na **Layer thumbnail** u HD kvadratom, na layer paleti i uz već poznatu putanju **Select->Modify->Contact** izaberemo vrijednost od 30 piksela za okvir. Ostatak nam sad ne treba, pa ćemo unutrašnjost izbrisati kada kliknemo na tipku **Backspace**. Za kraj ćemo se ponovo poslužiti Layer Stilovima. Iz predefiniranih stilova, ovaj put ćemo izabrati **Black Anodized Metal** (Web Styles). Jedino što trebamo napraviti je: u opcijama **Color Overlay** promijeniti boju ispune iz plavičaste u – crnu.

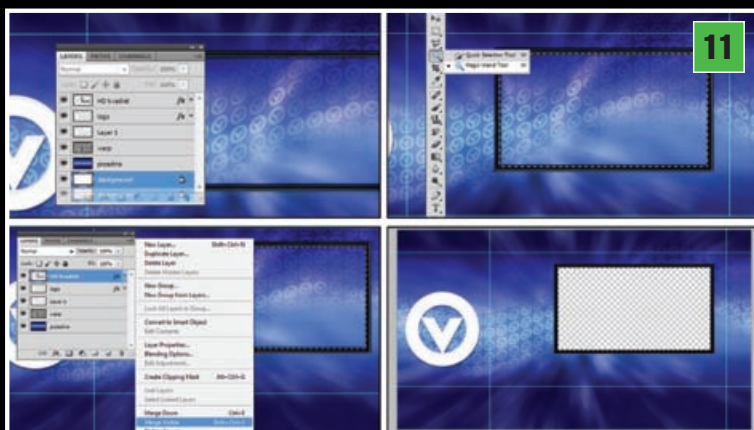




11 VELIKO SPREMANJE
Vrijeme je da spremimo dokument, kao PSD, naravno, ukoliko želimo i dalje na njemu raditi ili eksperimentirati. U layer paleti, prvo ćemo baciti u smeće Background Layer sloj. Dovoljno je da ga odvučemo do ikonice kante za smeće. Zatim uz pomoću *Magic Wand Toola* selektiramo prazninu

unutar TV ekrana u Sloju s HD ekranom naravno. Desnim klikom na opcije slojeva na desnoj strani palete iz padajućeg izbornika izaberemo: *Merge visible (Shift+Ctrl+E)*. Sve bi nam se trebalo slijepiti u jedan jedinstveni sloj. Klikom na tipku Backspace napraviti ćemo rupu i izbrisati pozadinu koja se vidjela kroz okvir televizora. Sada možemo ponovo spremeniti našu pozadinu kao novi *.PSD dokument. Sadrži nam samo jedan sloj, ali s

transparencijom, te će nam ujedno služiti kao pozadina i maska za video koje se može nalaziti u sloju ispod i biti vidljiv kroz okvir TV-a.



Photoshop CS5
279 kn
www.knjizara.hr

12 ADOBE PREMIER
U programu Adobe Premijer (ili nekom sličnom) sada možemo upotrijebiti našu pozadinu. Premier radi na vrlo sličan način kao i Photoshop, samo što se njemu slojevi nalaze na vremenskoj traci kojom teče video. Na slici možete vidjeti kako u virtualnom studiju Dinko objašnjava zašto mu je zgodna glumica koja glumi Oliviju Dunham u popularnoj znanstveno fantastičnoj seriji *Fringe* i kakve to veze ima sa Sandy Bridge procesorima. Ograničeni prostorom ovdje smo pokazali tek najjednostavniji način za izradu pozadine. Vi u svojim eksperimentiranjima svakako možete dodati puno više estetskih elemenata, animacija i slično. U svakom slučaju isprobavajte, igrajte se i uživajte. ;)

