

Fotografia

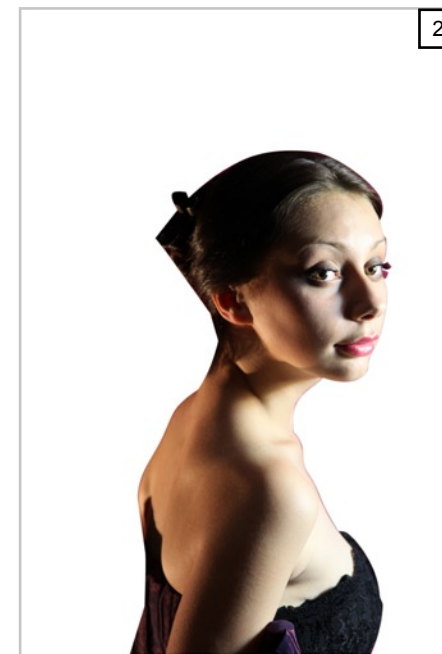
w 21 krokach, dla zaawansowanych

Anna Góra

Obraz został stworzony w oparciu o zdjęcia, przy użyciu programów Adobe Photosio CS3, Corel Painter IX, oraz tabletu graficznego. Tutorial jest skierowany do użytkowników zaawansowanych, znających podstawowe funkcje obydwu programów.



1

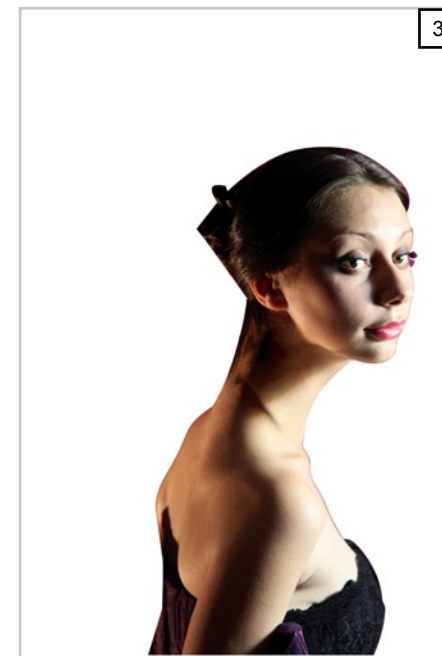


2

Photoshop

Wycinamy modelkę z tła. Usuwamy tło. Wyciętą modelkę zmniejszamy do odpowiedniego rozmiaru i umieszczamy w zaplanowanym miejscu.

Krzystając z dostępnych w Photoshopie narzędzi (wypaczenie, klonowanie itp) wydłużamy szyję modelki.



3



Photoshop

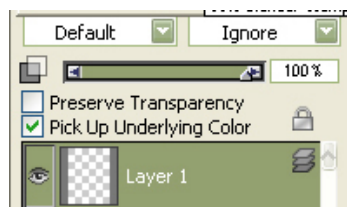
Do pliku z modelką dodajemy teksturę tła i umieszczamy na warstwie pod modelką. Zapisujemy plik z rozszerzeniem .psd

Painter XI

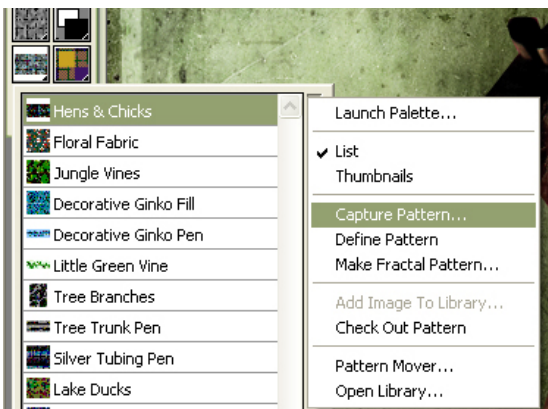
Corel Painter XI obsługuje pliki z warstwami z rozszerzeniem .psd.

W Painterze tworzymy nową, pustą warstwę nad tłem i modelką. Używając pędzla *Wet Oily Palette Knife* rozcieramy kontury obrazu.

Trzeba pamiętać o zaznaczeniu *Pick Up Underlying Color* w paletce *Layers*



Mozna pomóc sobie w malowaniu używając pędzli klonowania, oraz importując modelkę z tłem do wzorów klonowania (w tym wypadku należy zaimportować spłaszczony plik bez warstw)



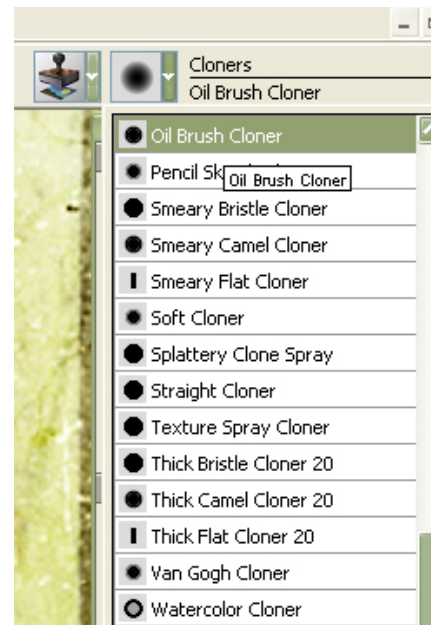
Photoshop

Przyciemniamy twarz modelki, używając nakładki z czarnego koloru i odpowiednich trybów mieszania warstw, np. mnożenia

Painter IX

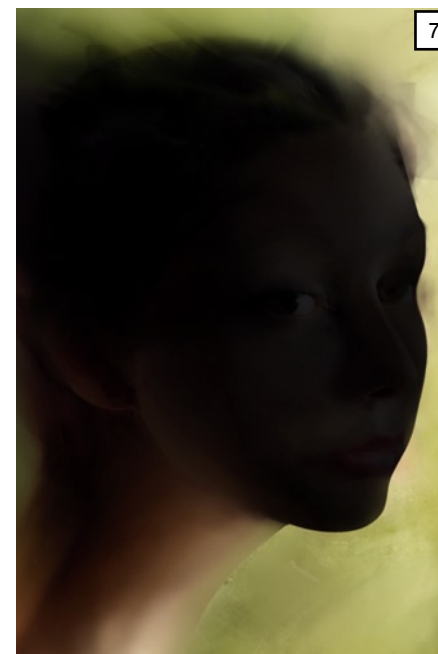
Importujemy obrazek z „czarna głową” do wzorów do klonowania - paleta *Pattern Selectr* -> *Capture Pattern*.

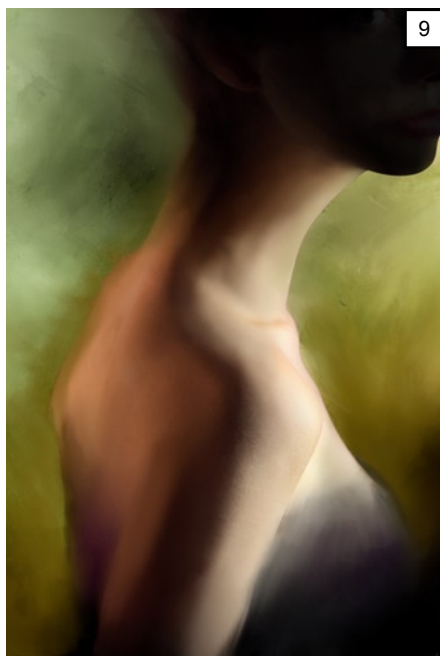
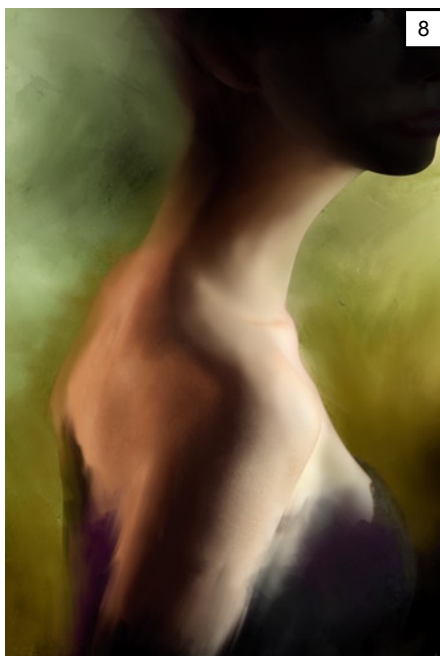
Korzystając z pędzli klonowania na nowej warstwie malujemy twarz, korygując rysy wedle uznania.



Photoshop

Czyścimy warstwę z twarzą namalowaną w painterze ze zbędnych pociągnięć pędzla („wyjechań” poza kontur twarzy), korygujemy kolory itp.





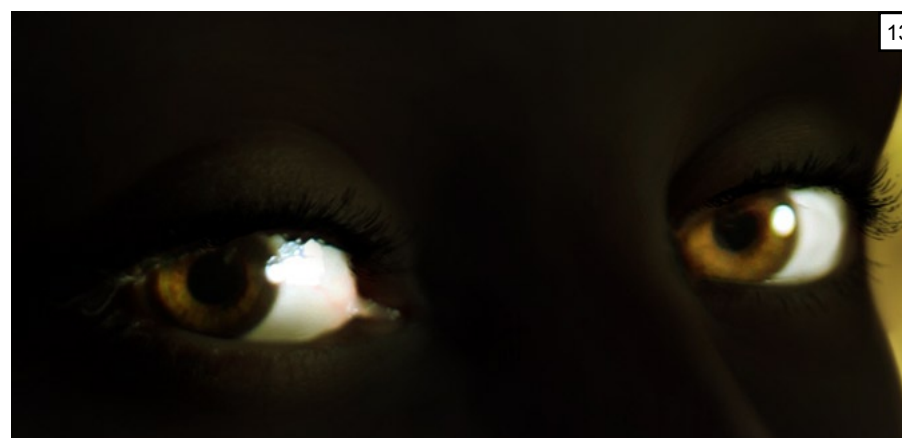
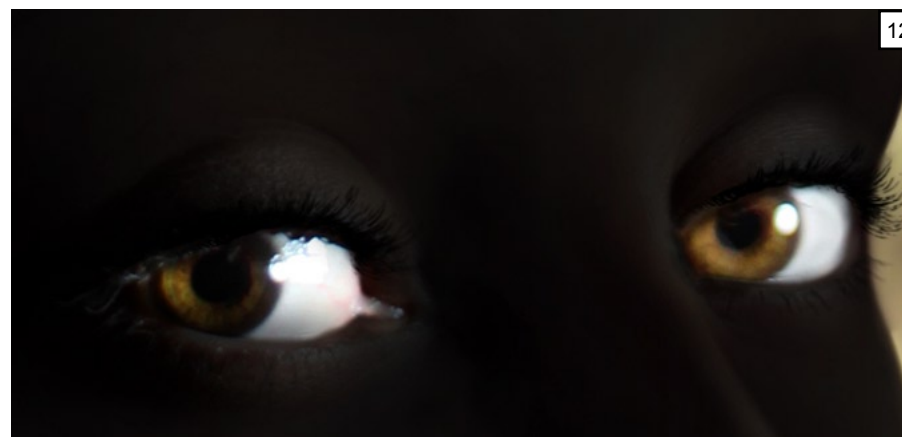
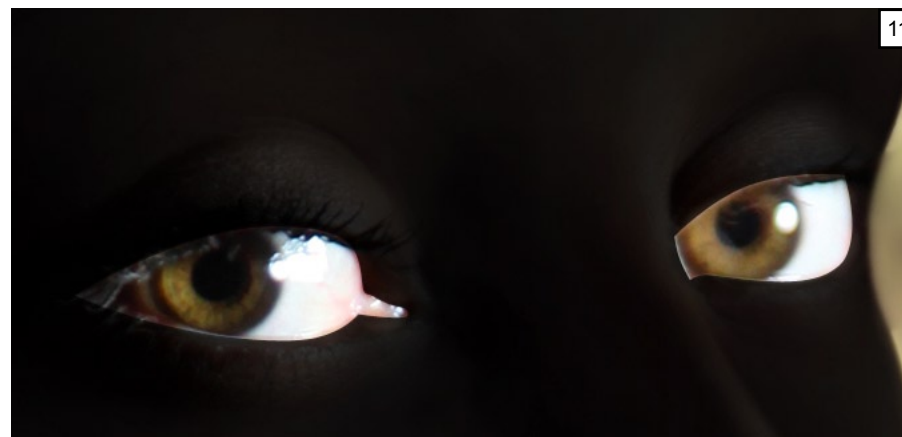
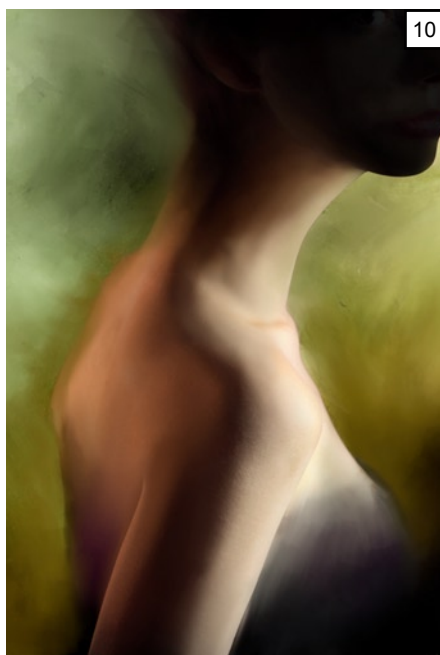
Photoshop

Korzystając z oryginalnego zdjęcia modelki oraz masek warstw dodajemy fakturę skóry. Dla lepszego efektu można dodać warstwę ze skórą rozmytą przy pomocy pędzli *Blender* w *Painterze*.

Na tym etapie nadajemy ostateczny kształt ramieniu modelki.

Z oryginalnego zdjęcia wycinamy oczy i umieszczamy je na najwyższej warstwie. Korzystając z dostępnych narzędzi zmiękczaamy kontur oczu, poprawiamy „wyrazistość” i modyfikujemy kolorystykę. Dla lepszego „dopasowania” do namalowanej twarzy można dodać warstwę z oczami namalowanymi przy użyciu pędzli klonujących w *Painterze*.

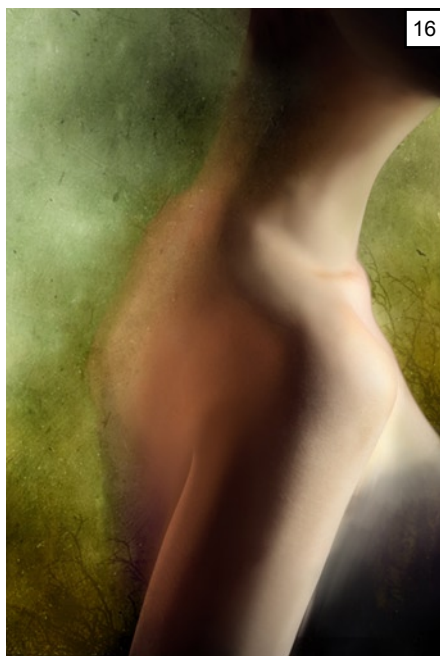
Korzystając z pędzli w kształcie rzęs dodajemy rzęsy. (Pędzle w różnych kształtach można znaleźć chociażby na stronie www.deviantart.com)





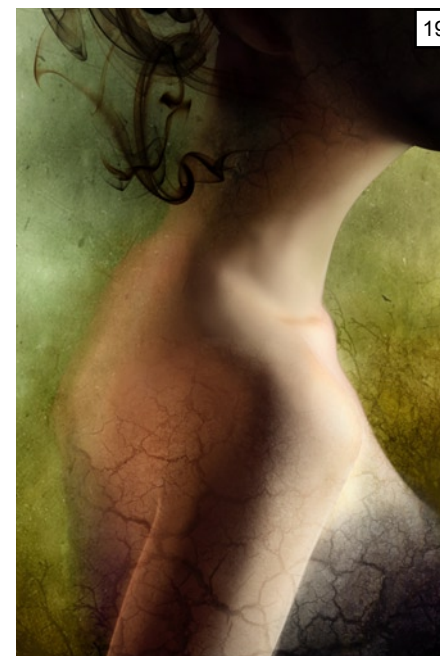
Photoshop

Po raz kolejny nakładamy na obraz warstwę z użytą wcześniej teksturą tła. Zmniejszamy krycie i korzystając z masek oraz przenikania zacieramy ostre kontury pleców modelki.



Photoshop

Dodajemy dym, używając mieszania warstw np. *mnożenie*, oraz teksturę „spekanej skóry” używając mieszania wastr np. *łagodne światło*.





20



21

Preview Mode: Normal

Presets	Exposure	Details	Color	Noise	About
Adaptive Exposure	0,37	Contrast	0	Highlight	0,02
Regions	18	Brightness	0	Shadow	0,02
<input type="button" value="Reset"/>					

Photoshop / Topaz Adjust

W gotowym obrazie spłaszczamy warstwy, następnie kopujemy całość na nową warstwę i używamy na niej filtra Topaz Adjust, modyfikując ekspozycję według uznania.

Korzystając z maski warstwy zasłaniamy obszar twarzy, odsłaniając spodnią, ciemniejszą i niezmodyfikowaną warstwę.

