

livello di difficoltà: ■■■■□



60 min

grafica angelica

obiettivo

- costruzione delle ali
- lavoro sui livelli
- applicazione dei colori

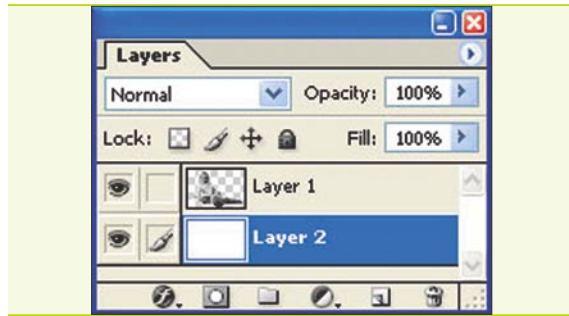


In questo tutorial presenteremo la trasformazione di una fotografia in una grafica angelica. Il principale compito consisterà nella creazione delle ali che concederanno al personaggio un aspetto angelico. La creazione delle ali non è un lavoro molto complicato, se si possiedono delle capacità pittoriche. Altrimenti non ci rimane che impiegare porzioni di altre immagini, ad es. di uccelli. Nel nostro caso, come file di partenza, ho preparato una porzione dell'ala che completeremo con la porzione di un'ala di un uccello. Però prima di farlo, all'inizio del processo di modifica prepareremo un'immagine di base che rappresenta una ragazza, per poi, in un noioso step di lavoro effettueremo il montaggio e la clonazione costruendo così una delle ali. Alla fine applicheremo alla grafica creata delle tonalità, colorandola leggermente.



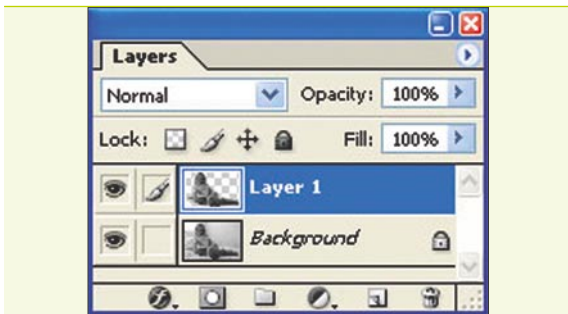
01 conversione in scala di grigio

Dal menù scegliamo *Immagine>Metodo>Colore Lab* (*Image>Mode>Lab Color*). Clicchiamo sul canale *Luminosità (Lightness)* nella palette *Canali (Channels)*. Scegliamo dal menù *Immagine>Metodo>Scala di grigio* (*Image>Mode>Grayscale*) e rispondiamo affermativamente alla domanda *Elimino gli altri canali?* (*Discard Color Information?*). In questo modo abbiamo ottenuto un'immagine in scala di grigio con una buona tonalità. Ripristiniamo la modalità dell'immagine RGB scegliendo dal menù *Immagine>Metodo>Colore RGB* (*Image>Mode>RGB Color*).



04 riempimento di un livello con un colore

Scegliamo dal menù *Livello>Nuovo>Livello* (*Layer>New>Layer*). Nella finestra di dialogo visualizzata confermiamo con *OK*. Impostiamo il colore di primo piano al bianco e tramite la scorciatoia da tastiera *[Alt]+[Backspace]* riempiamo il livello appena creato con il colore bianco. Scegliamo dal menù *Livello>Ordina>Porta dietro* (*Layer>Arrange>Send Backward*).



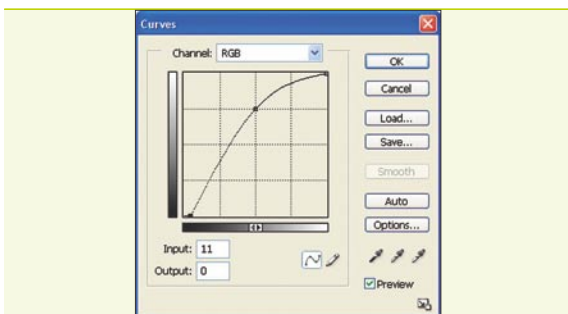
02 creazione di un livello da una selezione

Scegliamo lo strumento *Lazo (Lasso Tool)*. Creiamo grosso modo una selezione attorno al personaggio. Clicchiamo sulla selezione con il pulsante destro del mouse e dal menù a tendina scegliamo *Crea livello copiato* (*Layer via Copy*). Passiamo alla palette *Livelli (Layers)*. Clicchiamo con il pulsante destro sul nome del livello dello sfondo *Background* e dal menù a tendina scegliamo *Elimina livello* (*Delete Layer*). Nella finestra di dialogo visualizzata confermiamo con *OK*.



05 correzione del vestito

Scegliamo lo strumento *Timbro (Clone Stamp Tool)* e con il suo aiuto copriamo con il colore le scritte ed i simboli presenti sui vestiti. A questo scopo impostiamo sulla barra delle opzioni una punta del pennello piccola e morbida, il *Metodo (Mode) Normale (Normal)*, l'*Opacità (Opacity)* del 100%. Con l'aiuto del tasto *Alt* sulla tastiera preleviamo un campione del vestito *liscio* e copriamo i simboli visibili.



03 modifica tonale del personaggio

In questo step possiamo impiegare la finestra di dialogo *Livelli (Levels)* o *Curve (Curves)*. Scegliamo dal menù *Immagine>Regolazioni>Curve* (*Image>Adjustments>Curves*) o utilizziamo la scorciatoia da tastiera *[Ctrl]+[M]*. Nella finestra di dialogo visualizzata cambiamo la posizione della linea di riferimento applicando al personaggio ritagliato delle tonalità chiare. Confermiamo le impostazioni cliccando *OK*.



06 costruzione dell'ala 1

Apriamo il file *wing*. Tramite lo strumento *Sposta (Move Tool)* trasciniamo il livello con la porzione dell'ala nel file di base. Nel mio esempio ho preparato una porzione di un'ala, che poi amplieremo. Scegliamo dal menù *Modifica>Trasformazione libera* (*Edit>Free Transform*). Tenendo premuto il tasto *[Shift]* scalliamo il livello proporzionalmente al personaggio. Confermiamo le impostazioni cliccando *Enter*. Scegliamo dal menù *Livello>Ordina>Porta dietro* (*Layer>Arrange>Send Backward*).



07 costruzione dell'ala 2

Apriamo la foto "wing2". Eliminiamo il colore tramite il metodo descritto nel passo precedente. Con lo strumento *Lazo* (*Lasso Tool*) facciamo grosso modo una selezione di una porzione dell'ala dell'uccello. Clicchiamo con il pulsante destro del mouse sulla selezione e dal menù a tendina scegliamo *Crea livello tagliato* (*Layer via Cut*). Con lo strumento *Sposta* (*Move Tool*) collochiamo il livello appena creato nell'immagine di base.



10 costruzione dell'ala 5

In questa step l'ala è composta da tre livelli. Con lo strumento *Gomma* (*Eraser Tool*) effettuiamo delle cancellazioni creando sottili passaggi tra i livelli ed eliminando i resti dello sfondo bianco visibili sui bordi dei livelli. Durante la cancellazione modifichiamo l'*Opacità* (*Opacity*) del pennello della gomma tra il 50 - 100 %.



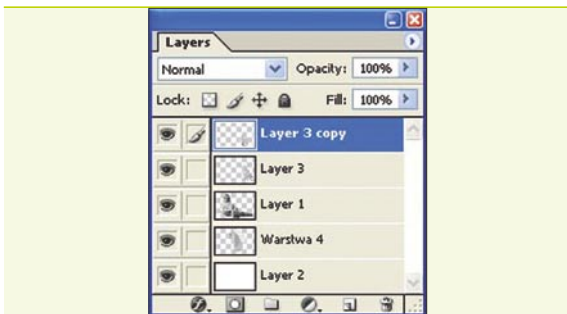
08 costruzione dell'ala 3

Spostiamo il livello in alto scegliendo dal menù *Livello>Ordina>Porta in primo piano* (*Layer>Arrange>Bring to Front*). Scegliamo dal menù *Modifica>Trasforma>Rifletti orizzontale* (*Edit>Transform>Flip Horizontal*). In seguito adattiamo la porzione dell'ala scegliendo dal menù *Modifica>Trasformazione libera* (*Edit>Free Transform*). Con lo strumento *Gomma* (*Eraser Tool*) cancelliamo le porzioni dell'ala dell' uccello creando un sottile passaggio con la porzione dell'ala in preparazione inserita prima.



11 costruzione dell'ala 6

Colleghiamo i due livelli superiori con le porzioni dell'ala tramite l'icona della catena sulla palette *Livelli* (*Layers*), poi scegliamo dal menù *Livello>Unisci collegati* (*Layer>Merge Linked*). Adattiamo le tonalità delle due porzioni di ala. A questo scopo scegliamo dal menù *Immagine>Regolazioni>Curve* (*Image>Adjustments>Curves*). Nella finestra di dialogo visualizzata cambiamo la posizione della curva di riferimento osservando le modifiche tonali che avvengono nell'immagine.



09 costruzione dell'ala 4

Passiamo alla palette *Livelli* (*Layers*). Clicchiamo con il pulsante destro del mouse sul nome del livello con la porzione dell'ala (nel mio esempio *Layer3*) e dal menù a tendina scegliamo *Duplica livello* (*Duplicate Layer*). Scegliamo dal menù *Modifica>Trasforma>Rifletti orizzontale* (*Edit>Transform>Flip Horizontal*), in seguito *Modifica>Trasformazione libera* (*Edit>Free Transform*). Lo adattiamo al resto dell'ala.



12 costruzione dell'ala 7

Di nuovo colleghiamo le due porzioni dell'ala selezionando accanto ad essi l'icona della catena sulla palette *Livelli* (*Layers*) e scegliendo dal menù *Livello>Unisci collegati* (*Layer>Merge Linked*). Dopo averlo eseguito il livello inferiore dell'ala si sposta sopra il personaggio. Con lo strumento *Gomma* (*Eraser Tool*) cancelliamo le porzioni dell'ala, quelle che coprono il personaggio. Possiamo facilitarci la cancellazione riducendo temporaneamente l'*Opacità* (*Opacity*) del livello.



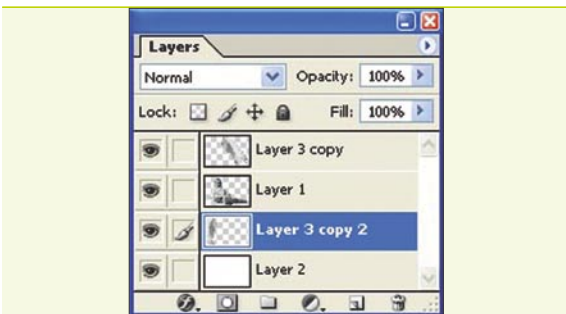
13 costruzione dell'ala 8

Per questa tappa abbiamo già pronta una parte dell'ala dell'Angelo. Adesso con lo strumento *Sfumino* (*Smudge Tool*), così come nello step n° 7, levighiamo l'intera ala nascondendo le aree delle congiunzioni e dei pixel visibili, ottenute dall'ingrandimento del livello. Per lo strumento *Sfumino* (*Smudge Tool*) impostiamo una punta piccola e morbida del pennello, il Metodo (*Mode*) Normale (*Normal*) ed il Fattore al 20-30 % circa.



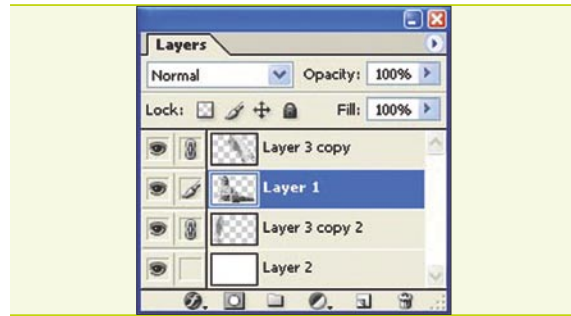
14 costruzione dell'ala 9

Utilizziamo nuovamente la finestra di dialogo *Curve* (*Curves*) scegliendo dal menù *Immagine>Regolazioni>Curve* [*Image>Adjustments>Curves*]. Questa volta modificando la posizione della curva di riferimento adattiamo la tonalità dell'ala al personaggio. Nel mio esempio ho cambiato la posizione come sullo screenshot. Con queste azioni, abbastanza noiose, abbiamo creato una delle due ali.



15 ricostruzione dell'ala

Passiamo alla palette *Livelli* (*Layers*). Clicchiamo con il pulsante destro del mouse sul nome del livello con l'ala e dal menù a tendina scegliamo *Duplica livello* (*Duplicate Layer*). Il livello duplicato lo collochiamo sotto il personaggio. Per farlo basta afferrarlo con il mouse sulla palette *Livelli* (*Layers*) e collocarlo sotto. In seguito scegliamo dal menù *Modifica>Trasforma>Rifletti orizzontale* (*Edit>Transform>Flip Horizontal*) e di nuovo *Modifica>Trasforma>Distorci* (*Edit>Transform>Distort*). Adattiamo la seconda ala al personaggio.



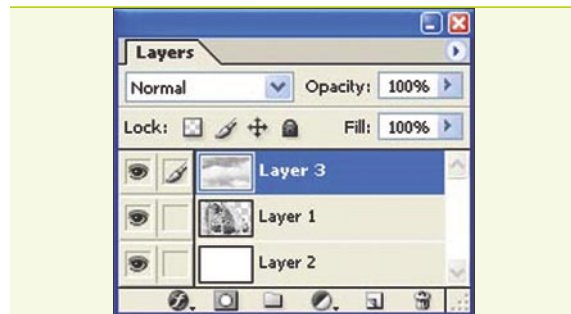
16 correzione del personaggio

Attiviamo nella palette *Livelli* (*Layers*) il livello con il personaggio (nel mio caso *Layer1*) e con lo strumento *Gomma* (*Eraser Tool*) cancelliamo le parti che si sovrappongono sulla seconda ala creata (nel mio esempio cancello la mano). Collegiamo tramite l'icona della catena i livelli con le ali e con il personaggio, quindi scegliamo dal menù *Livello>Unisci collegati* [*Layer>Merge Linked*].



17 applicazione dei contorni

Di nuovo, tramite il metodo descritto sopra, duplichiamo il livello. Dal menù scegliamo *Filtro>Artistico>Contorni poster* [*Filter>Artistic>Poster Edges*]. Nella finestra di dialogo visualizzata impostiamo i valori così da ottenere contorni possibilmente più sottili e chiari e confermiamo con OK. Dato che il filtro lascia notevoli disturbi, con lo strumento *Gomma* (*Eraser Tool*) effettuiamo una cancellazione lasciando, in linea di massima, soltanto i contorni. Durante la cancellazione apparirà il livello posto sotto. Si può bilanciare con l'*Opacità* (*Opacity*) della *Gomma* tra il 50 - 100 %.



18 creazione dello sfondo 1

Uniamo i due livelli scegliendo dal menù *Livello>Unisci sotto* [*Layer>Merge Down*]. Apriamo la foto www.mediumphoto.com.pl/007p0905II. Eliminiamo il colore tramite il metodo descritto nel primo passo del tutorial. Con lo strumento *Sposta* (*Move Tool*) inseriamo l'immagine delle nuvole nel nostro file di base.



19 creazione dello sfondo 2

Passiamo alla palette *Livelli* [Layers]. Creiamo una maschera di livello tramite l'icona *Aggiungi maschera di livello* [Add layer mask] accessibile nella parte bassa della palette. Scegliamo dal menù *Modifica>Riempi* [Edit>Fill]. Nella finestra di dialogo visualizzata nel campo *Usa* [Use] indichiamo *Nero* [Black] ed accettiamo *OK*. Scegliamo lo strumento *Pennello* [Brush Tool]. Impostiamo una punta del pennello morbida ed il colore di primo piano al bianco. Dipingiamo sopra queste aree in cui vogliamo far vedere l'immagine delle nuvole.



20 inquadatura

Scegliamo lo strumento *Taglierina* [Crop Tool]. Trasciniamo la cornice di inquadatura sopra l'intera immagine ed accettiamo *Enter* sulla tastiera. Lo scopo della *Taglierina* è quello di privarsi delle porzioni invisibili dei livelli incollati, affinché nell'ultimo step la grafica sia possibilmente più leggera. Scegliamo dal menù *Livello>Unico livello* [Layer>Flatten Image].



21 applicazione dei colori

Scegliamo lo strumento *Pennello* [Brush Tool]. Sulla barra delle opzioni impostiamo una punta del pennello morbida, cambiamo il *Metodo* [Mode] in *Colore* [Color] e l'*Opacità* [Opacity] al 20-30% circa. Adesso il nostro compito consisterà nell'applicazione dei colori all'immagine. Clicchiamo sul campione del colore nella barra degli strumenti e nella finestra di dialogo visualizzata scegliamo i colori. Nel mio esempio inizierò dal colore con il valore esadecimale #BBFAF0. I successivi colori saranno #9BDDEE, #9BEED4, #8F84D6.

Tramite queste operazioni abbiamo creato le ali e poi abbiamo applicato i colori alla nostra nuova grafica. Nel processo di colorazione, per avere il pieno controllo sui colori, possiamo creare prima un nuovo livello puro e su esso applicare un colore. Ogni colore può essere passato su un livello indipendente. I colori vanno scelti secondo le proprie esigenze. In questo step le modifiche dipendono da voi e dai tipi di colore che desiderate utilizzare, dal vostro gusto personale. Durante la creazione dell'ala il processo di modifica è stato semplificato al massimo. Per ottenere un effetto migliore reso dalle piume, si possono utilizzare e duplicare più volte diverse porzioni di immagini. Spero che le indicazioni di questo esercizio permettano di trasformare le fotografie dei bambini negli album di famiglia in simpatici angioletti. <<

sull'autore



Artur Kubieniec

Da sempre un appassionato di Photoshop. Dal 1997 approfondisce le sue conoscenze come autodidatta, utilizzando Photoshop soprattutto per elaborare le immagini digitali. È amante dell'Art Fantasy, i suoi artisti preferiti sono Boris Vallejo, Luis Royo e Dorian Cleavenger. È proprietario della vetrina Cherub Gallery Photoshop dedicata a questo programma, dove trovate risorse sempre aggiornate.
homepage: www.cherub.pl