

# .psd photoshop

www.psdmag.org/it

Numero 1/2008 (9) ISSN 1734-5618 Prezzo 7.50€ Bimestrale giugno / luglio 2008

## WORKSHOP

### CORREZIONE DEL COLORE E LUMINOSITÀ

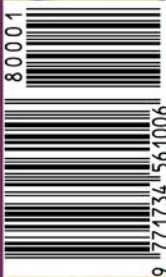
### UNA TRANQUILLA GIORNATA DI LAVORO

### + ZOMBIE IN LOVE

La più grande rivista dedicata a Adobe Photoshop è tornata sul mercato italiano !

## CARTOON REAL STYLE

COME REALIZZARE I DISEGNI IN STILE CARTOON



### LIGHTNESS

Il fotomontaggio con l'effetto esplosione e l'effetto acrobatico



### IN LAVORO

Il montaggio dei pezzi delle foto



### GREEN FROG

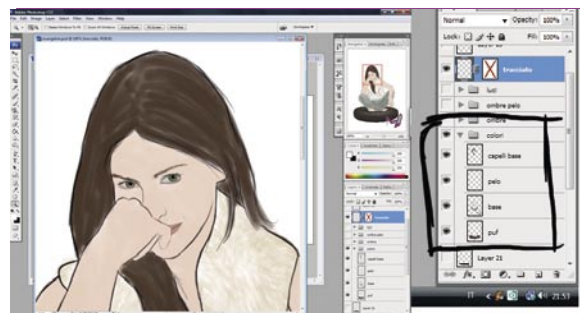
Una resa fotorealistica e un modello 3D per l'animazione



# Cartoon

## -real style

Con questo tutorial vi mostrerò una tecnica di difficoltà elevata di colorazione che utilizzo spesso per realizzare disegni in stile cartoon, ma allo stesso tempo abbastanza realistici. Vi mostrerò tutte le fasi della lavorazione, per poter così apprendere il metodo ed applicarlo in ogni situazione. Tenete presente che non c'è nessun procedimento automatizzato, nel senso che dovrete eseguire il 90 % del lavoro a mano.

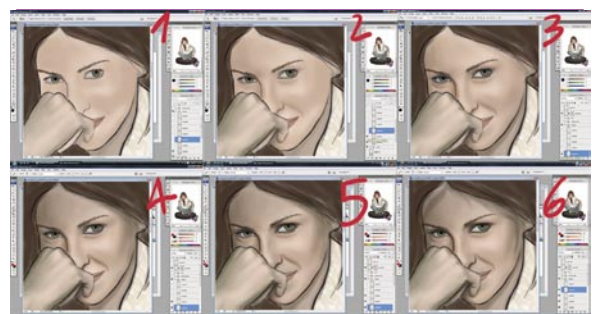
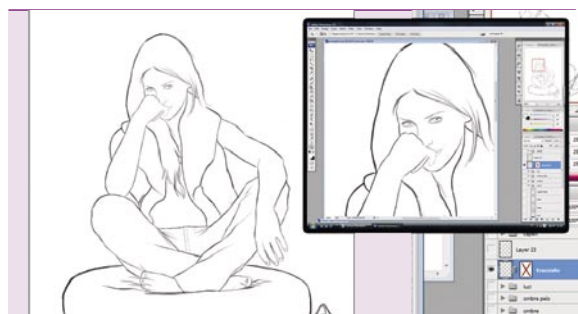


### 01 Preparazione degli strumenti

Il primo passo è quello di realizzare tre pennelli *ex novo*. Selezionate il pennello *spatter* 59 px del set base di PS e spuntate sia *shape dynamics*, sia *other dynamics* (controllo *pen pressure* sull'*opacity jitter*). Salvate il pennello. Ora aumentate il diametro a 100 px e questa volta spuntate solo *other dynamics* (*opacity jitter* al 12 % e controllo *pen pressure*). Per il terzo, aprite un foglio nuovo 100x100 px e disegnate 10/12 punti di varia grandezza con pennelli a punta dura e morbida; definite il pennello dal menù edit ed impostate e spuntare le solite *shape dynamics* e *other dynamics* mettendo lo *spacing* all'1 %.

### 03 Colori base

Una volta creato la traccia, iniziamo a mettere i colori di base. Creiamo un nuovo gruppo di livelli all'interno del quale su un livello nuovo (base) iniziamo ad inserire i colori senza alcuna sfumatura. Per questo tutorial ho limitato al minimo l'utilizzo di strumenti automatici (anche il secchiello), proprio per ottenere un effetto più pittorico. Inizio sempre dal viso a colorare. Proseguo con i vestiti. I colori per i capelli ed il pelo della giacca li aggiungo su livelli separati, in quanto le loro caratteristiche fisiche andrebbero al di fuori della semplice linea del tracciato.

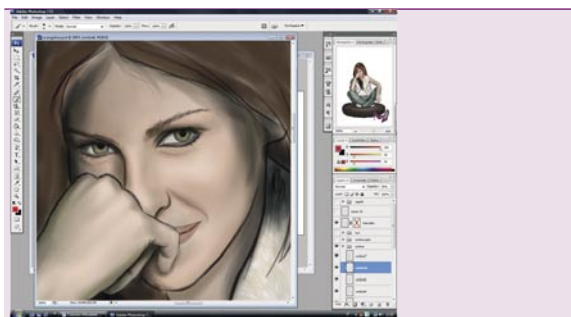


### 02 Il disegno

Preparati i pennelli, scegliete un disegno realizzato a mano, od una foto, che verrà utilizzato come base da ricalcare. Prendete il disegno e copiatelo in un livello sopra il background del disegno, in un livello nuovo. La cosa importante è lavorare sempre su livelli separati. Ora su un livello superiore, che chiameremo *tracciato* iniziamo a ricalcare il disegno base (o foto) con il primo pennello creato con un diametro piccolo (dai 6 ai 12 per un disegno in formato A4 300 dpi). Lo scopo è ottenere un contorno di linee guida che utilizzeremo per facilitare la colorazione.

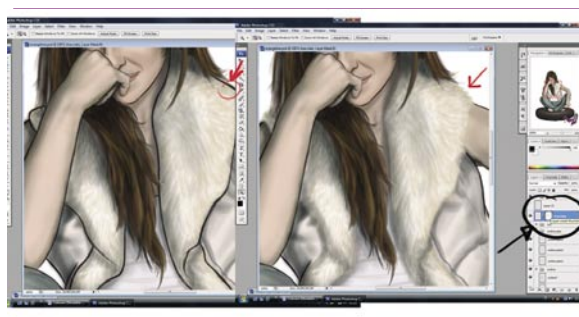
### 04 Le ombre

Una volta inseriti tutti i colori di base, viene il turno delle ombre. Creo a tal fine un gruppo di livelli nel quale inserire tutti i livelli di ombre che andranno ad interagire con il soggetto principale. Il metodo che utilizzo è il seguente. Regolo il primo livello di ombre al 35 % di opacità ed inizio ad inserire ombre senza eccessivi dettagli. Aggiungo un nuovo livello superiore regolato sempre al 35 % ed inserisco ombre con maggiori dettagli. Proseguo in questo modo aggiungendo tanti livelli di ombre quanto più realistico deve risultare il disegno.



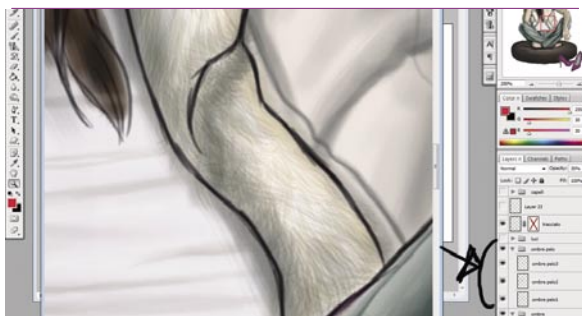
## 05 Ombre definite

L'ultimo livello di ombre che viene inserito avrà un'opacità al 100%. Su questo coloreremo le ombre che devono risultare più nette e scure. In questo modo potremo in ogni momento agire sui singoli livelli già creati per conferire al disegno l'aspetto di cui abbiamo bisogno.



## 08 Eliminazione delle linee superflue

Una volta colorati anche i capelli, sarà necessario cancellare alcune linee nere dal tracciato del disegno di base in corrispondenza dei capelli e del pelo della giacca. Visto che non mi piace perdere niente dei dati che ci sono sui livelli (potrebbero sempre servire di nuovo!), quando devo cancellare, ma non definitivamente, applico una maschera di livello sullo stesso che deve essere cancellato. Ora, dove la maschera è "bianca" il livello risulta opaco e non permette vedere al di sotto; quando coloro (sulle maschere si lavora solo dal bianco al nero) rendo trasparente il livello.



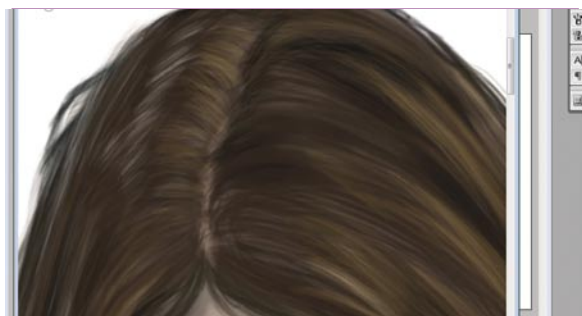
## 06 La giacca

Le ombre del pelo della giacca, proprio per la loro conformazione, ho deciso di colorarle in un gruppo di livello a parte. Questa scelta è dovuta principalmente per avere più ordine nel file, in secondo perché ho utilizzato per colorare le ombre il terzo pennello, creato che avevo già utilizzato per la colorazione di base. Anche in questo caso, comunque, ho colorato su diversi livelli con opacità al 35%.



## 09 Le luci

E' il momento di aggiungere le luci. Creiamo nuovo gruppo ed iniziamo ad aggiungere luci per sottolineare dettagli. Questo disegno presenta una fonte luminosa d'ambiente (primaria A) molto intensa, pertanto non sarà necessario aggiungere molte luci. Mancano anche materiali particolarmente riflettenti (ad esclusione del puff): avremo vita facile. Oltre alla luce d'ambiente, aggiungo spesso una luce secondaria (B), che colpisce il soggetto da un lato, in genere dalla parte opposta alla fonte di luce primaria, per dare dinamicità al lavoro.



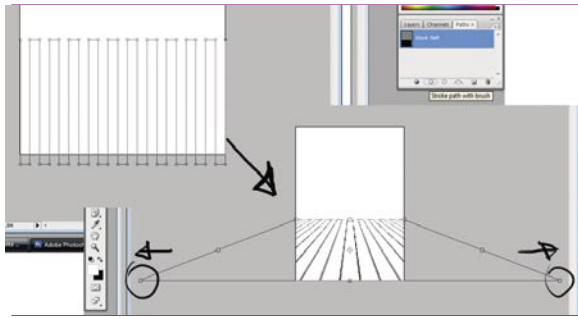
## 07 I capelli

E' venuto il momento di iniziare a colorare i capelli. I capelli sono sempre stati un duro ostacolo, perché hanno numerose sfumature e non c'è niente che li crei in modo automatico. Per fortuna, soccorre il terzo pennello. Mentre sul livello dei colori base dei capelli avevo utilizzato il secondo pennello per dare un colore base ai capelli dal quale partire, ora è necessario creare maggiore definizione. Campionate spesso il colore da usare con il contagocce, e variate tonalità per creare zone d'ombra e riflessi. Dopo molte pennellate l'effetto sarà soddisfacente.



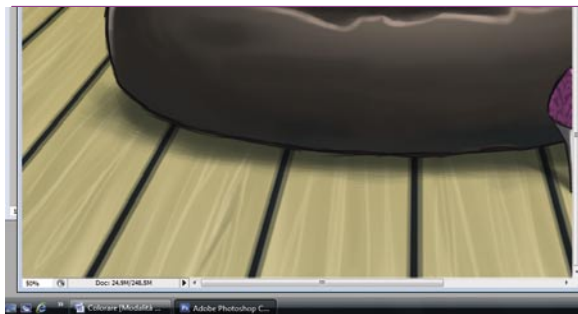
## 10 Particolari

Una volta inserite le luci, aggiungo sempre qualche particolare per completezza. Per esempio ho aggiunto il motivo sulle scarpe con questa semplice tecnica: con lo strumento lasso, ho selezionato a caso cercando di fare una specie di trama di ghirigori e successivamente ho diminuito la luminosità del livello dov'era il colore base delle scarpe. Questi semplici passaggi possono essere utilizzati in svariate soluzioni, ottenendo sempre piacevoli effetti.



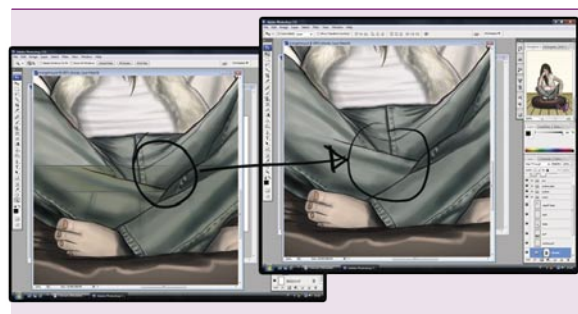
## 11 Lo sfondo

Quando il soggetto principale è al 90 % inizio a lavorare sullo sfondo. Il più delle volte mi trovo a dover improvvisare perché non ho pensato all'inizio dove collocare il personaggio. Nel caso odierno, per comodità, proveremo a disegnare un pavimento in legno. Per realizzare l'effetto ho creato, seguendo l'ausilio della griglia, una serie di linee parallele con lo strumento penna dei tracciati. Una volta pronte, ho tracciato le linee su un livello vuoto selezionando un pennello a punta dura di circa 6-8 px di diametro. Il passo successivo è quello di mettere in prospettiva il della selezione.



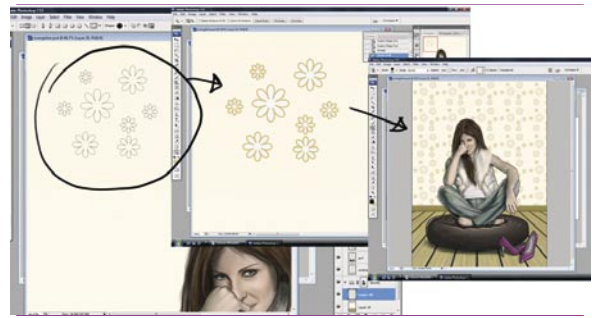
## 12 Colorare lo sfondo

Una volta che avete messo in prospettiva il pavimento, è tempo di colorarlo. Per fortuna dovremmo trovarci tutti spazi chiusi da linee sul livello che abbiamo messo in prospettiva, pertanto potremo facilmente selezionare le varie tavole e riempirle con lo strumento secchiello. Possiamo anche applicare una leggera sfumatura col gradient tool. Aggiungiamo, con i soliti pennelli, vari dettagli quali per esempio le venature delle tavole.



## 13 Continuare con lo sfondo

Coloriamo anche la parete, ricordando che i colori base del soggetto principale possono essere leggermente trasparenti: se così fosse, applicate una maschera di livello sullo sfondo per "cancellare" le parti che interferiscono con soggetto.



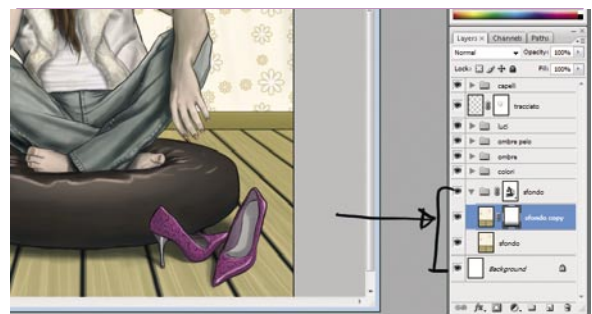
## 14 Pattern

Ho deciso di rendere la parete più vivace. Scegliete una *shape* [strumento forma] che volete e su un livello vuoto sopra lo sfondo iniziate a trascinare la vostra *shape* variando la forma. Ora bisogna tracciare e riempire le *shape* create. Selezionate le forme colorate e definite un nuovo *pattern* dal menù edit\define pattern... Selezionate la parete ed iniziate a spalmare il *pattern* appena creato su un livello vuoto.



## 15 Ulteriori elementi

Siamo in dirittura d'arrivo! Quando realizzo un disegno, in teoria, potrei non finire mai. Continuano a nascermi idee su idea mano che procedo. Per esempio, ora si potrebbe creare qualche difetto sulla tappezzeria creata al passo precedente.



## 16 Fine

Consiglio alla fine di applicare una leggera sfocatura allo sfondo, per accentuare il senso di profondità ed accentrare l'attenzione sul soggetto principale. Visto che abbiamo tenuto tutti i livelli ben separati, non ci sarà difficile scegliere dove e come sfocare. Duplicate il livello sul quale avete colorato lo sfondo (dovrete prima avere unito tutti i livelli dello sfondo) ed applicate al superiore un filtro *blur\gaussian blur* con raggio 2.0. Applicare infine una maschera di livello sfumando la parte inferiore fino appena dopo la ragazza, per rendere comunque nitido lo sfondo in primo piano.

Luca Amerio