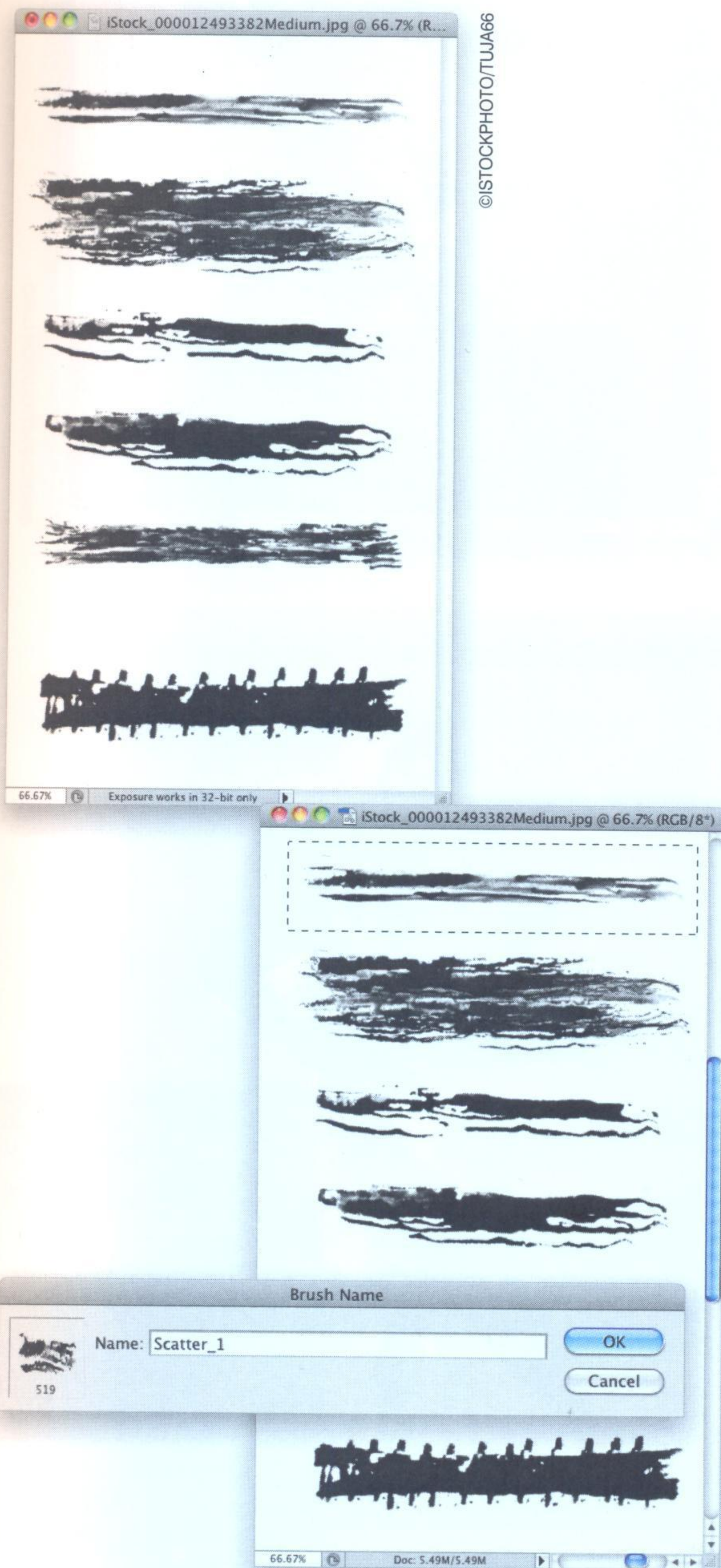


Niestandardowe efekty pędzli

Oto doskonały sposób na wykorzystanie różnych elementów zmienionych w pędzle do uzyskiwania ciekawych efektów. Niezależnie od tego, czy korzystamy z obrazu z banku zdjęć, czy z fotografii wykonanej telefonem, istnieją różne sposoby na stworzenie z nich pędzli, szczególnie jeśli uwzględnimy opcje panelu *Brush* (Pędzel). Ten ciekawy efekt zauważyłem ostatnio na okładce gry komputerowej:



Krok 1.

Zacniemy od obrazu abstrakcyjnych kształtów, który pobrałem z banku zdjęć iStockphoto (www.istockphoto.com). Jeden plik zawiera kilka różnych kształtów, dzięki czemu możemy wybrać, który z nich chcemy wykorzystać jako pędzel.

Krok 2.

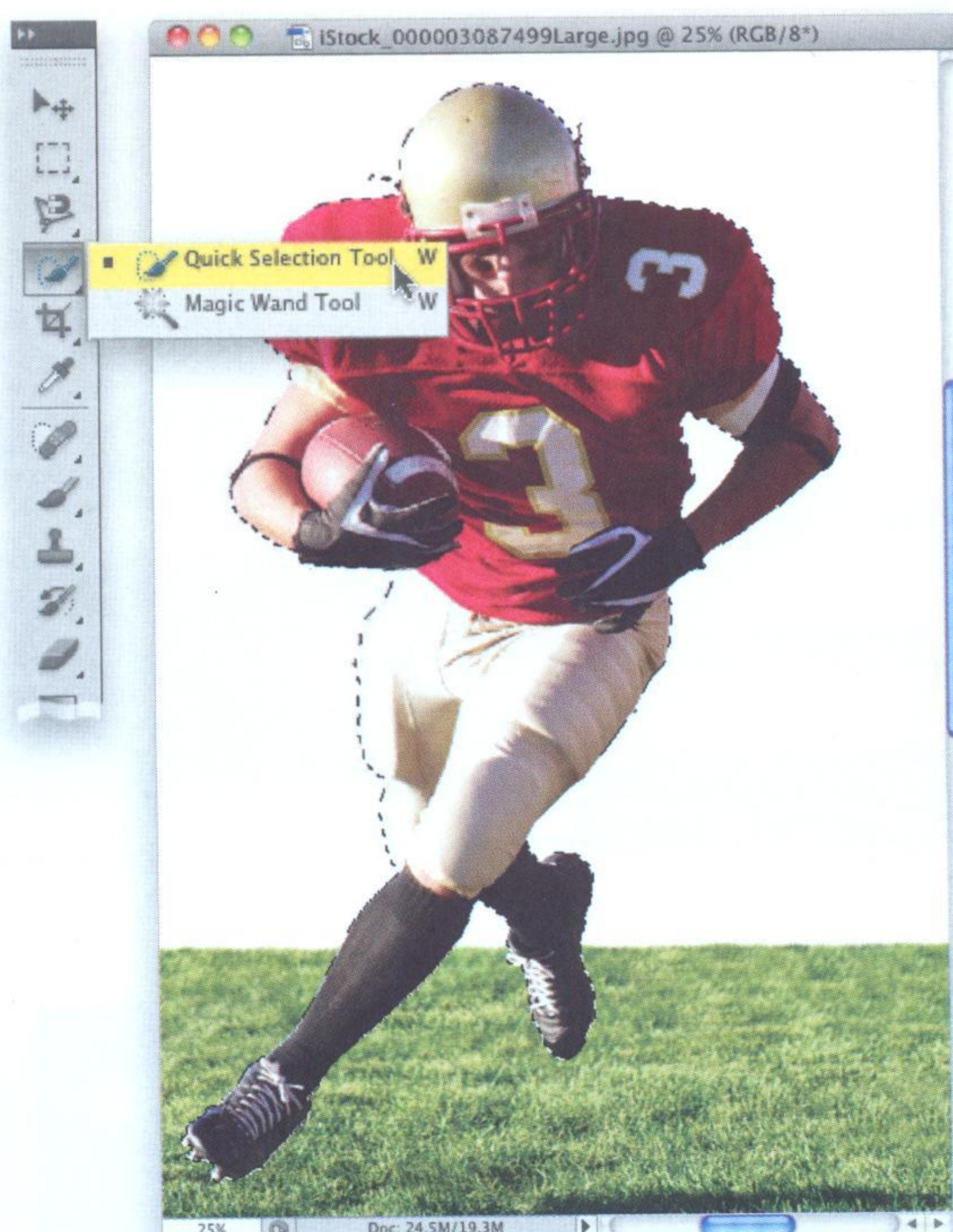
Włącz narzędzie zaznaczania prostokątnego (M) z przybornika i narysuj zaznaczenie wokół górnego kształtu. Następnie w menu *Edit* (Edycja) wybierz *Define Brush Preset* (Zdefiniuj ustawienie domyślne pędzla). Nadaj pędzlowi nazwę i kliknij OK.

Uwaga: Zauważ, że nie wprowadziłem do grafiki żadnych dopasowań, ponieważ uznałem, że ma satysfakcjonującą równowagę pomiędzy ciemnymi i jasnymi obszarami i nadaje się na pędzel. Natomiast jeśli korzystasz z grafiki, której przydałoby się poprawienie kontrastu, wprowadź je za pomocą dopasowania *Levels* (Poziomy). Naciśnij *Ctrl+L* (Mac: *Command+L*).

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 3.

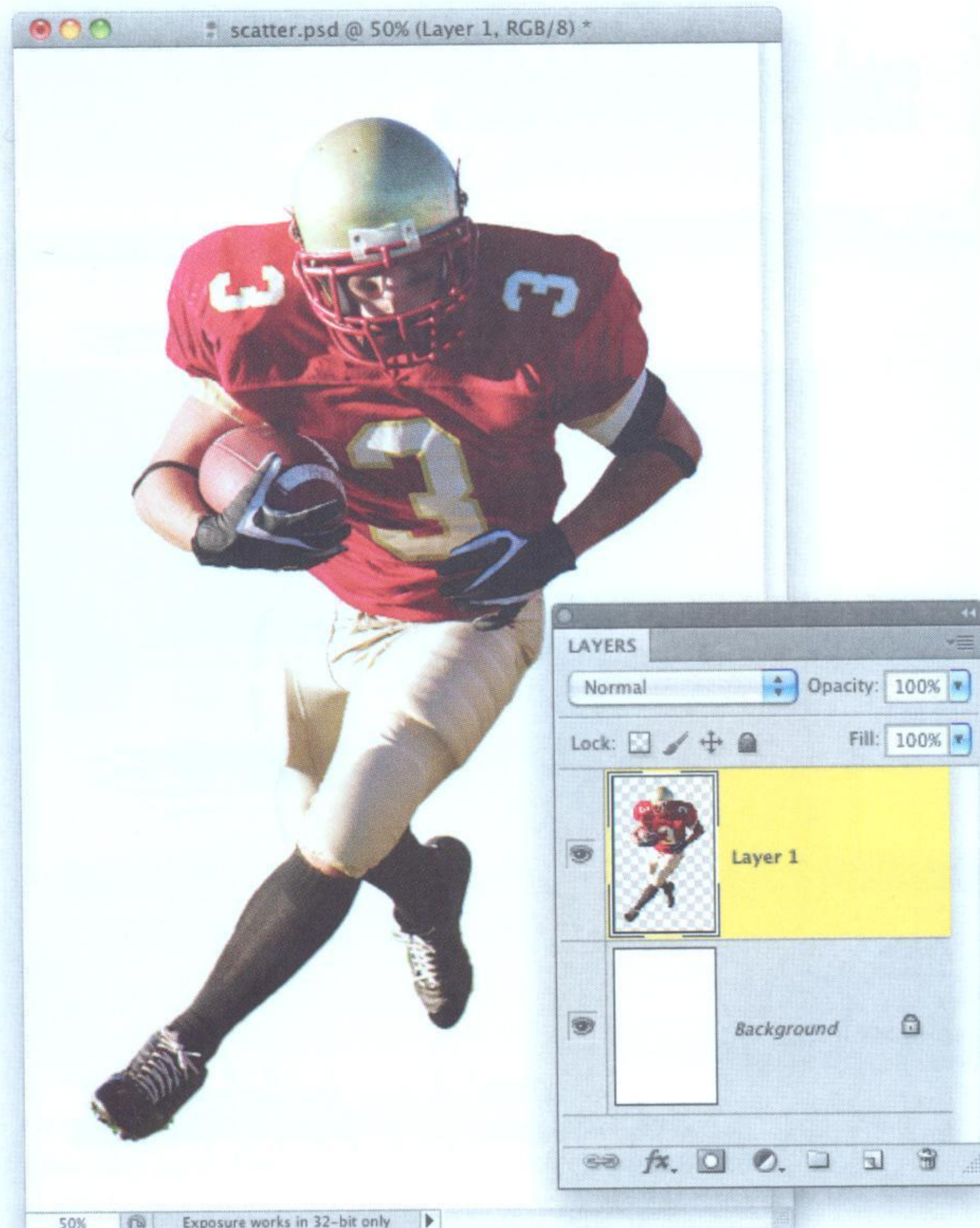
Następnie otwórz zdjęcie futbolisty, do którego zastosujemy ten efekt. Musimy wyizolować go z tła, dlatego chwyć narzędzie szybkiego zaznaczania (W) z przybornika, kliknij i przeciągnij nad sportowcem. Jeśli przegapisz jakiś fragment sylwetki, przeciągnij po nim ponownie, a zostanie dodany do zaznaczenia. Jeśli obejmiesz coś niepotrzebnego, wciśnij klawisz *Alt* (Mac: *Option*) i zamaluj ponownie, usuwając ten element z zaznaczenia. Kiedy cała sylwetka będzie już zaznaczona, naciśnij *Ctrl+C* (Mac: *Command+C*), aby skopiować zaznaczony obszar do schowka.

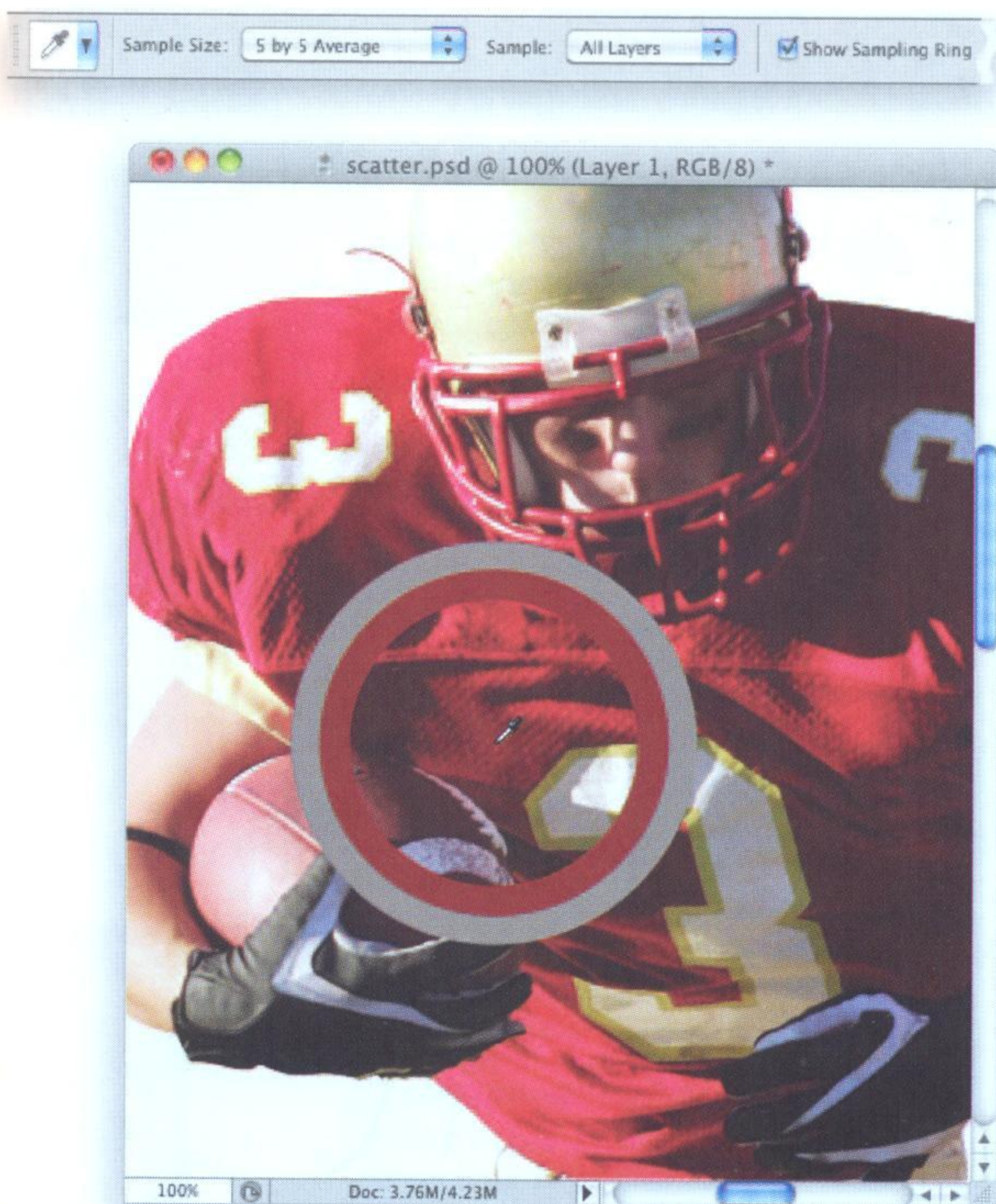


©ISTOCKPHOTO/JASON LUGO

Krok 4.

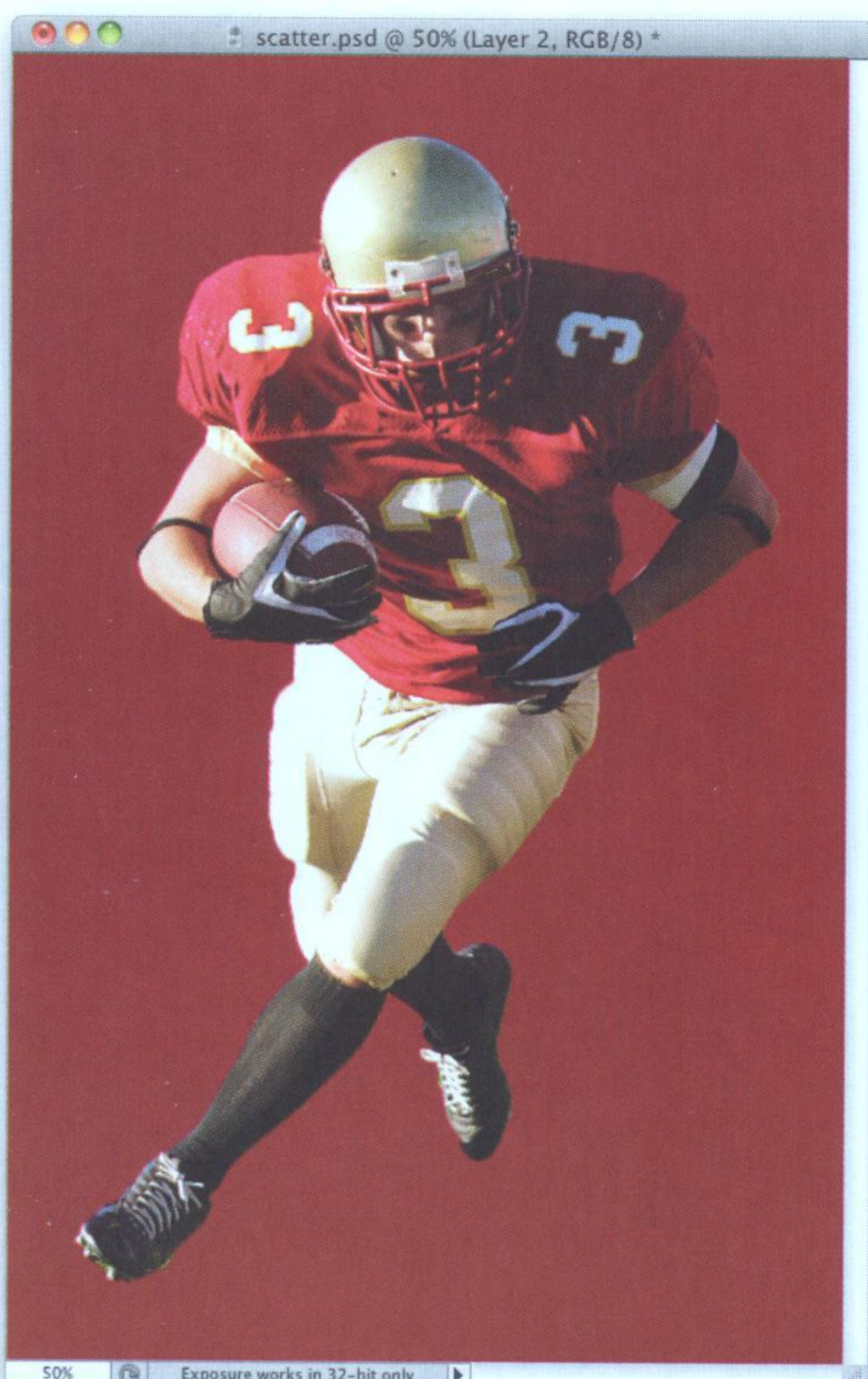
Używając skrótu *Ctrl+N* (Mac: *Command+N*), stwórz nowy dokument, mierzący 7 cali szerokości i 12 wysokości przy 125 ppi. Następnie naciśnij *Ctrl+V* (Mac: *Command+V*), aby wkleić zdjęcie do nowego dokumentu. Za pomocą skrótu *Ctrl+T* (Mac: *Command+T*) przejdź do trybu swobodnego przekształcania, przytrzymaj klawisz *Shift* i przeciągnij uchwyt narożny do środka, zmieniając rozmiar obrazu na pasujący do obszaru roboczego (jeśli nie widać uchwytów narożnych, naciśnij *Ctrl+0* [zero; Mac: *Command+0*]). Kiedy skończysz, naciśnij *Enter* (Mac: *Return*).





Krok 5.

Włącz kropłomierz (I) z przybornika i upewnij się, że *Sample Size* (*Rozmiar próbki*) na pasku opcji ustawiony jest co najmniej na *5 by 5 Average* (*Średnia 5 na 5*). Kliknij intensywnie czerwony obszar sportowej koszulki tuż nad piłką. Ten odcień stanie się nowym kolorem narzędzia.



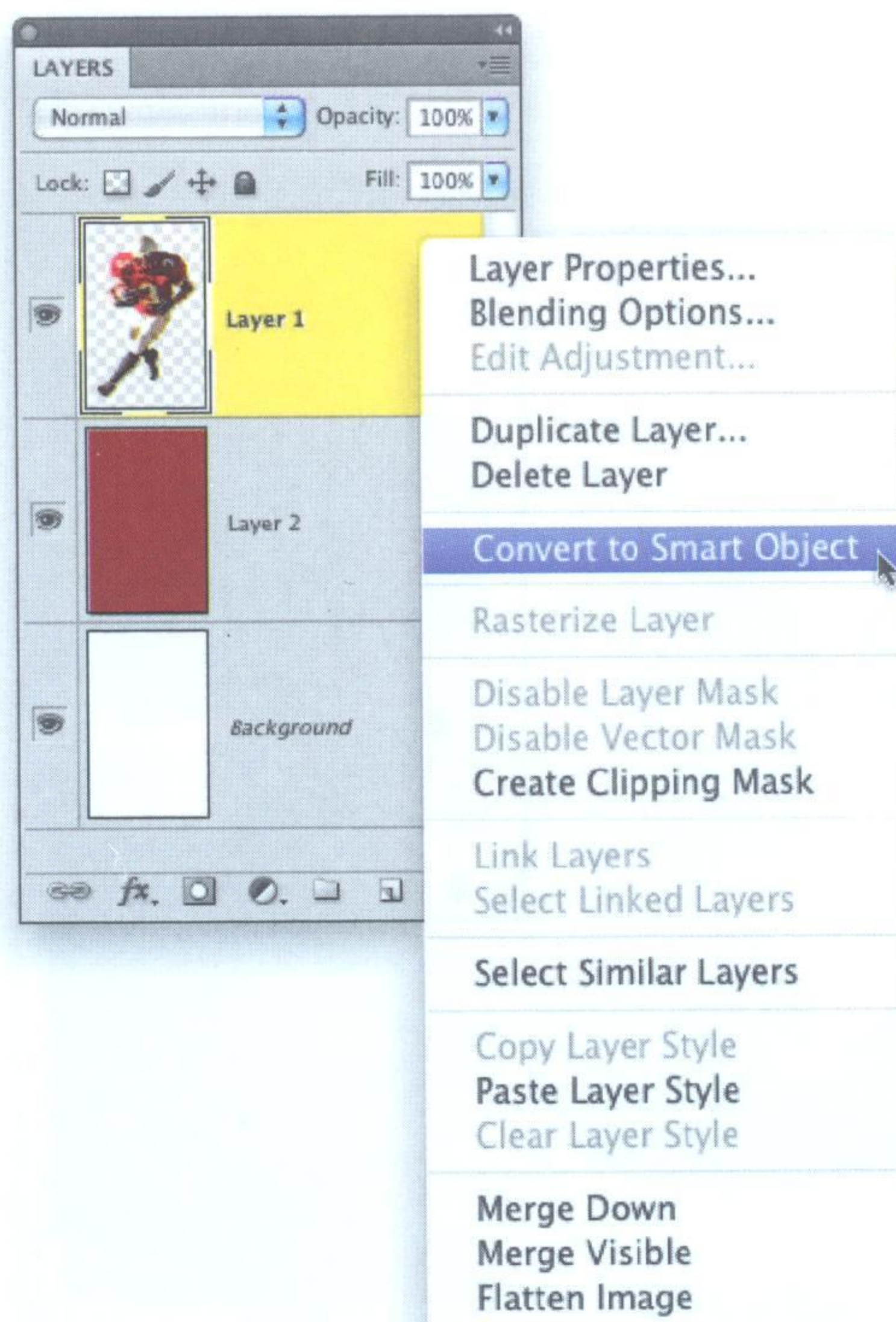
Krok 6.

Przytrzymaj klawisz *Ctrl* (Mac: *Command*) i kliknij ikonę tworzenia warstwy w panelu *Layers* (*Warstwy*), aby stworzyć nową warstwę pod aktualnie zaznaczoną. Następnie naciśnij *Alt+Backspace* (Mac: *Option+Delete*), aby wypełnić tę warstwę wybraną wcześniej czerwienią.

ciąg dalszy na następnej stronie

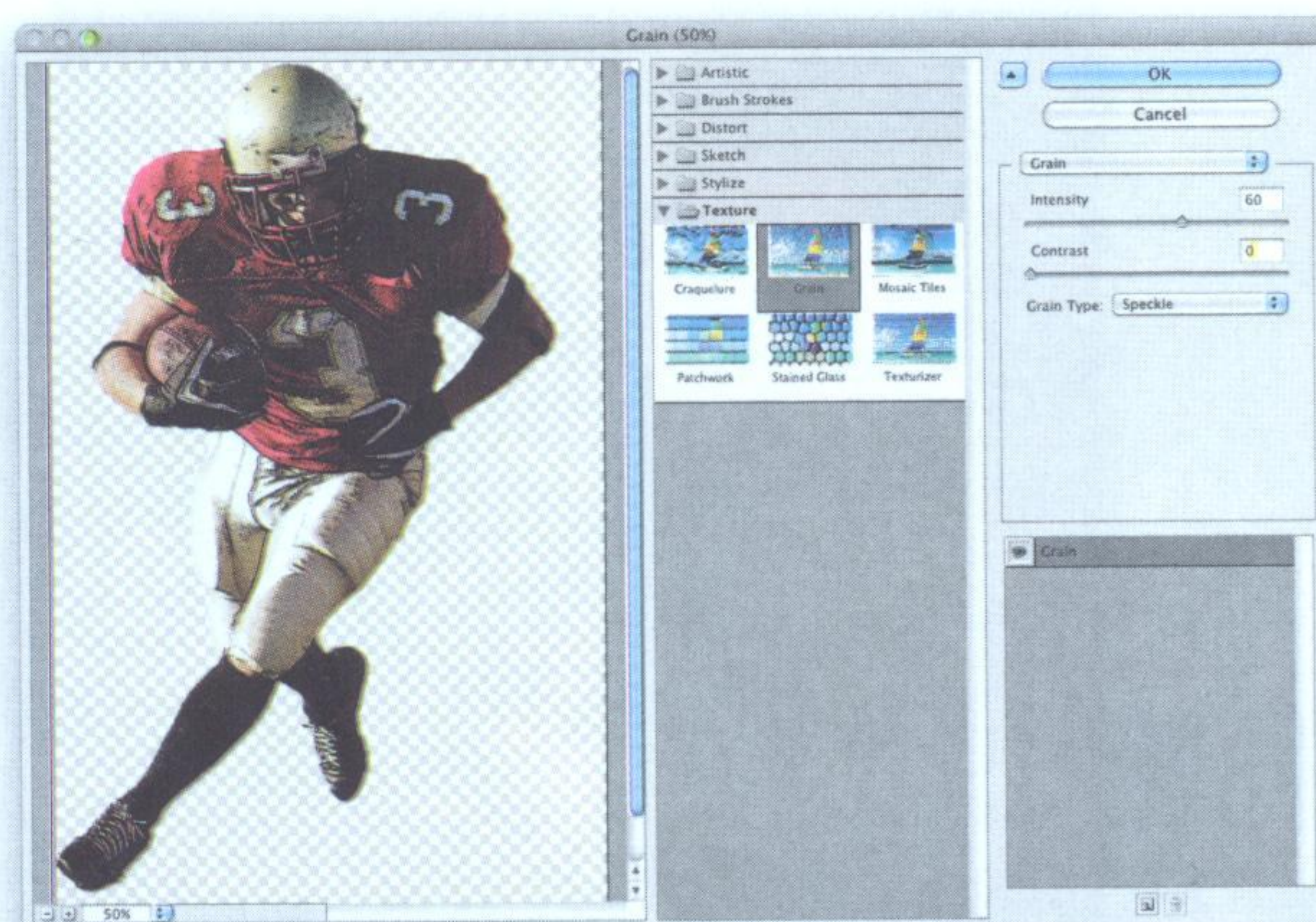
Krok 7.

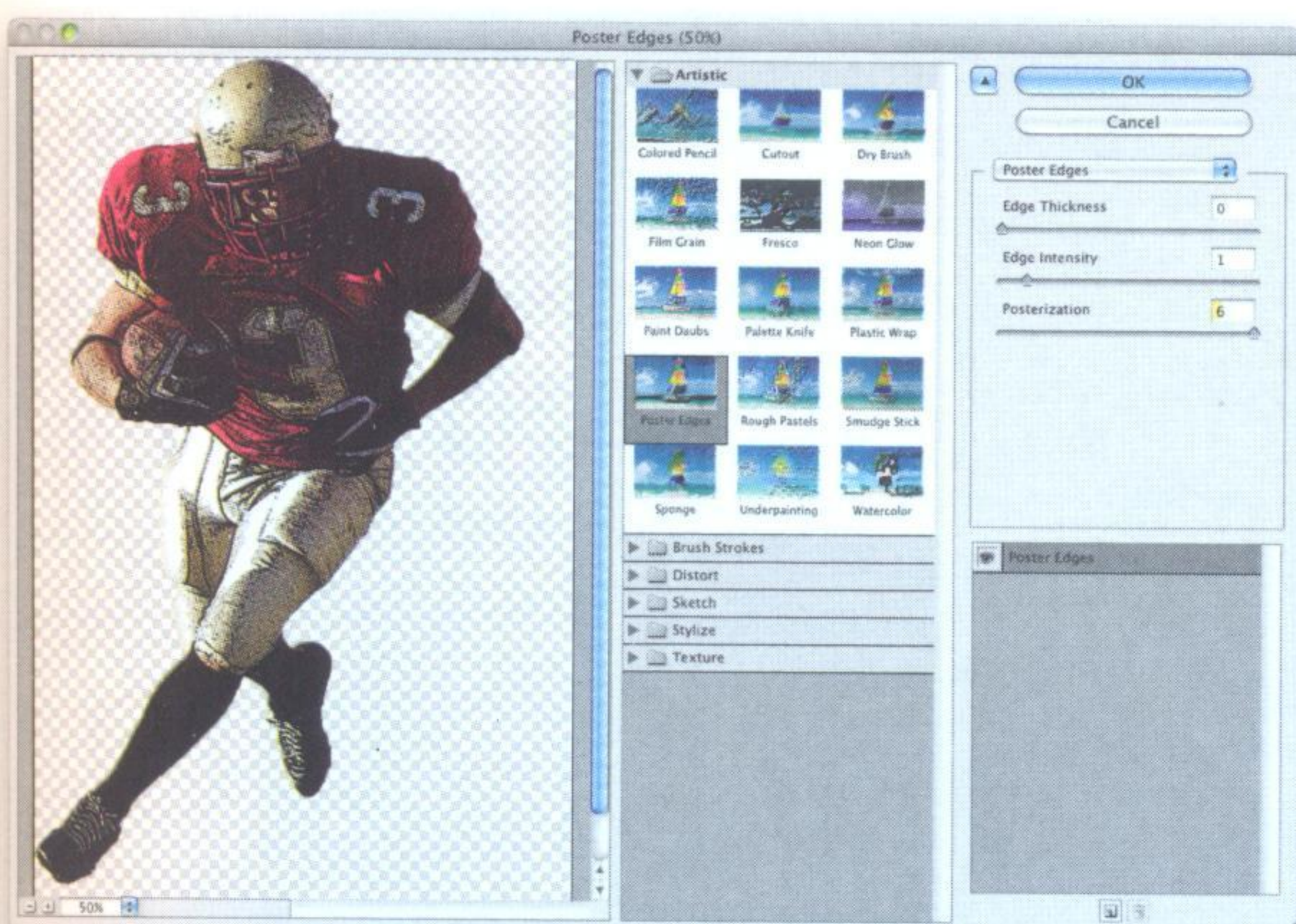
Kliknij ponownie warstwę zawierającą futbolistę i przekonwertuj ją na obiekt inteligentny, klikając prawym przyciskiem myszy pusty obszar warstwy i wybierając opcję *Convert to Smart Object* (Konwertuj na obiekt inteligentny) z menu kontekstowego. Pozwoli to wystylizować zdjęcie filtrami, nie modyfikując przy tym oryginalnych pikseli.



Krok 8.

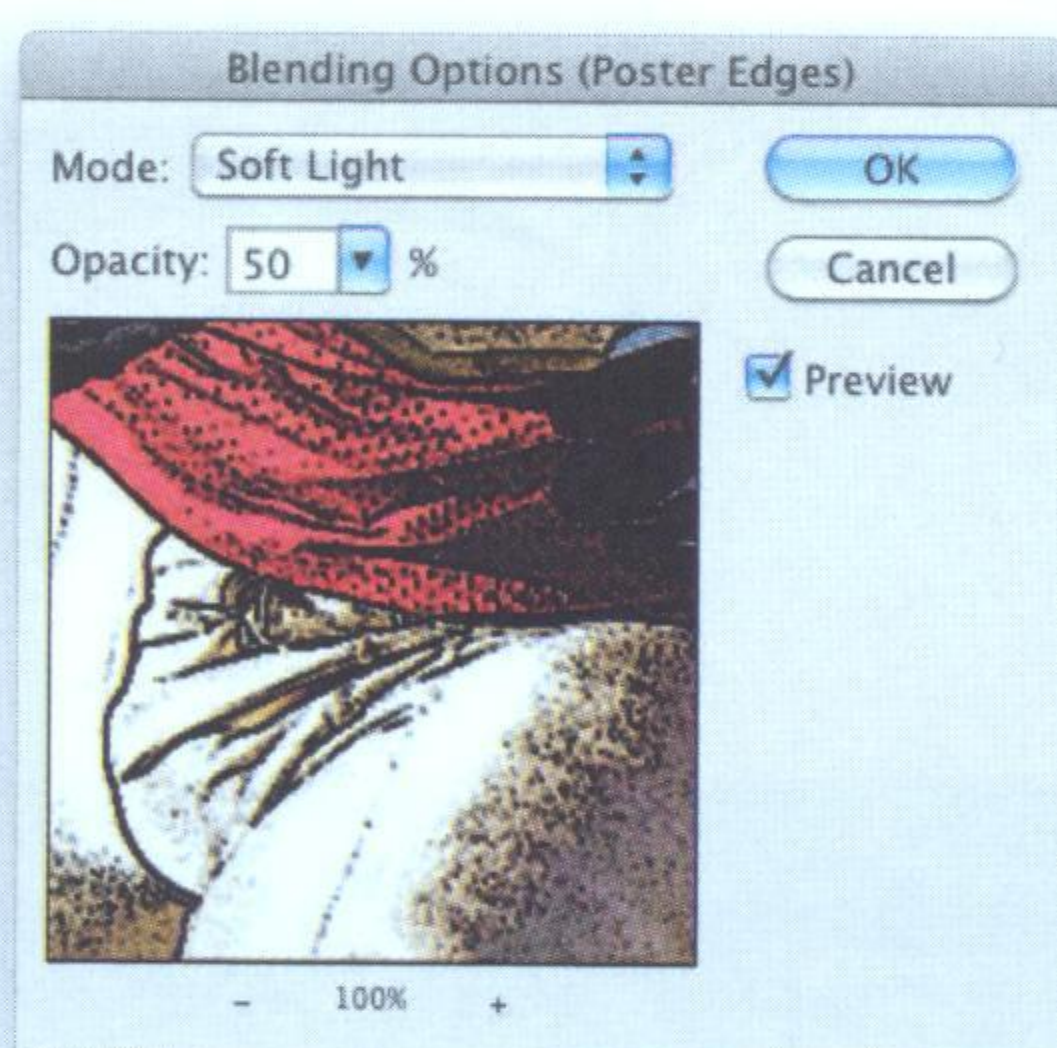
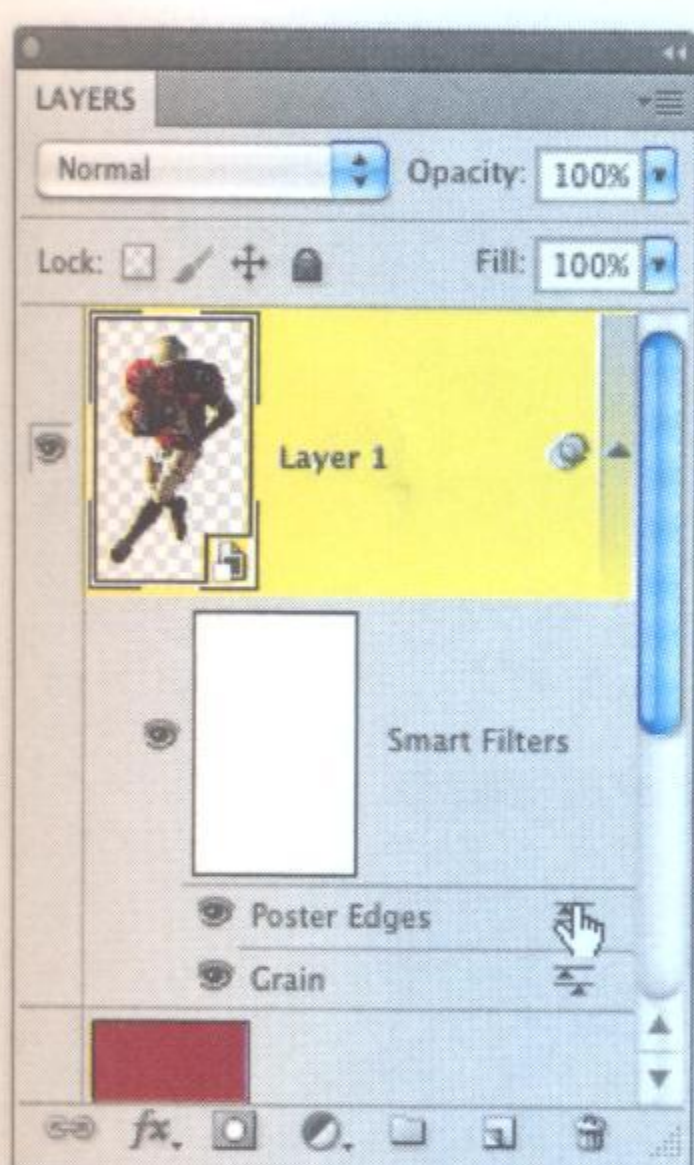
Żeby obraz przestał wyglądać jak fotografia, przejdź do menu *Filter* (Filtr) i w kategorii *Texture* (Tekstura) wybierz *Grain* (Ziarno). W oknie filtru zmień *Grain Type* (Rodzaj ziarna) na *Speckle* (Kreski). Następnie ustaw *Intensity* (Intensywność) na 60, a *Contrast* (Kontrast) na 0. Kliknij OK.





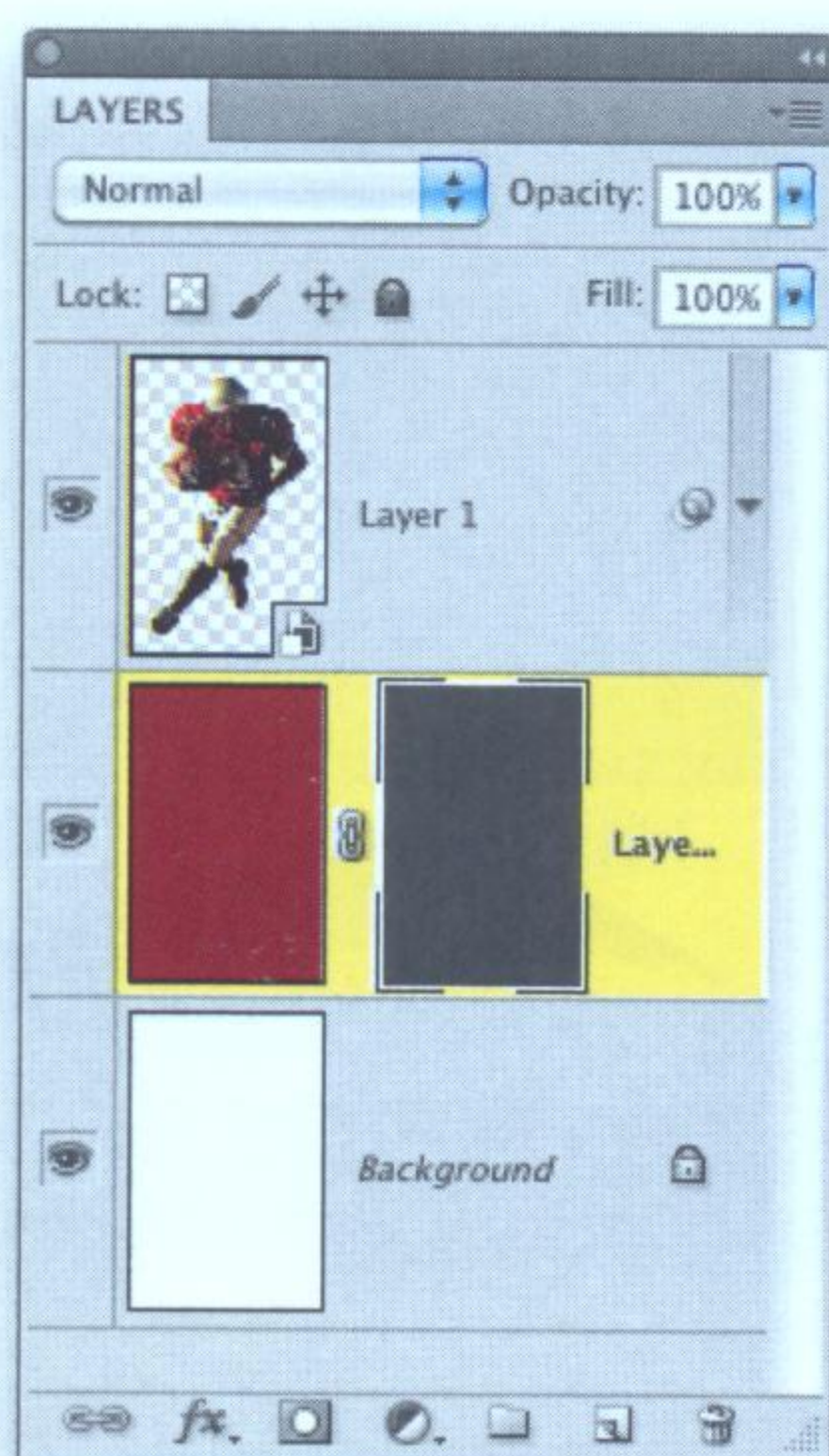
Krok 9.

Następnie znów wybierz *Poster Edges* (*Posteryzacja krawędzi*) z kategorii *Artistic* (*Artystyczne*) w menu *Filter* (*Filtr*). Ustaw *Edge Thickness* (*Grubość krawędzi*) na 0, *Edge Intensity* (*Intensywność krawędzi*) na 1, a *Posterization* (*Posteryzacja*) na 6. Ogólny efekt ulegnie znacznemu wzmocnieniu, prawdopodobnie nawet bardziej, niż trzeba.



Krok 10.

Jeśli efekt wprowadzony w poprzednim kroku Ci odpowiada, ale jest zbyt intensywny, możesz przejść do panelu *Layers* (*Warstwy*) i kliknąć dwukrotnie małą ikonę obok *Poster Edges* (*Posteryzacja krawędzi*). Pojawi się okno *Blending Options* (*Opcje mieszania*), które pozwoli zmodyfikować wygląd filtra, zmieniając jego tryb mieszania lub krycie. W tym przypadku zmień *Mode* (*Tryb*) na *Soft Light* (*Łagodne światło*) i ustaw *Opacity* (*Krycie*) na 50%. Efekt ulegnie wyraźnemu osłabieniu. *Uwaga:* Zazwyczaj opcje te dostępne są tylko natychmiast po zastosowaniu filtra, ale jeśli warstwa ma postać obiektu inteligentnego, tak jak w tym przykładzie, można sięgnąć do nich w dowolnym momencie.



Krok 11.

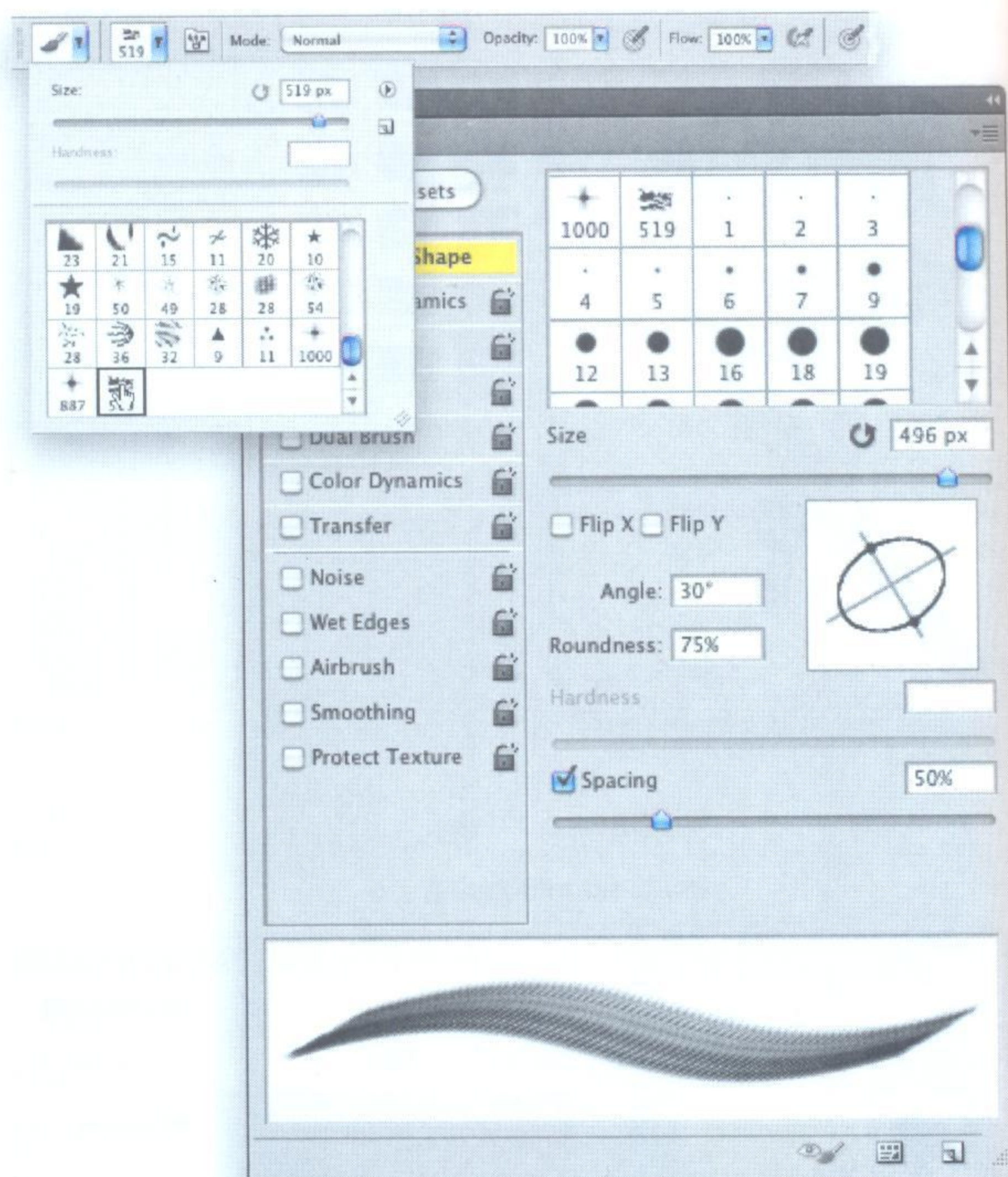
Kliknij ponownie warstwę wypełnioną czerwienią. Dodaj czarną maskę warstwy (aby ukryć wszystko, co się na niej znajduje), przytrzymując klawisz *Alt* (Mac: *Option*) i klikając ikonę dodawania maski warstwy na dole panelu *Layers* (*Warstwy*). Przywrócimy tę czerwień, wykorzystując pędzel, który stworzyliśmy w kroku 2.

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 12.

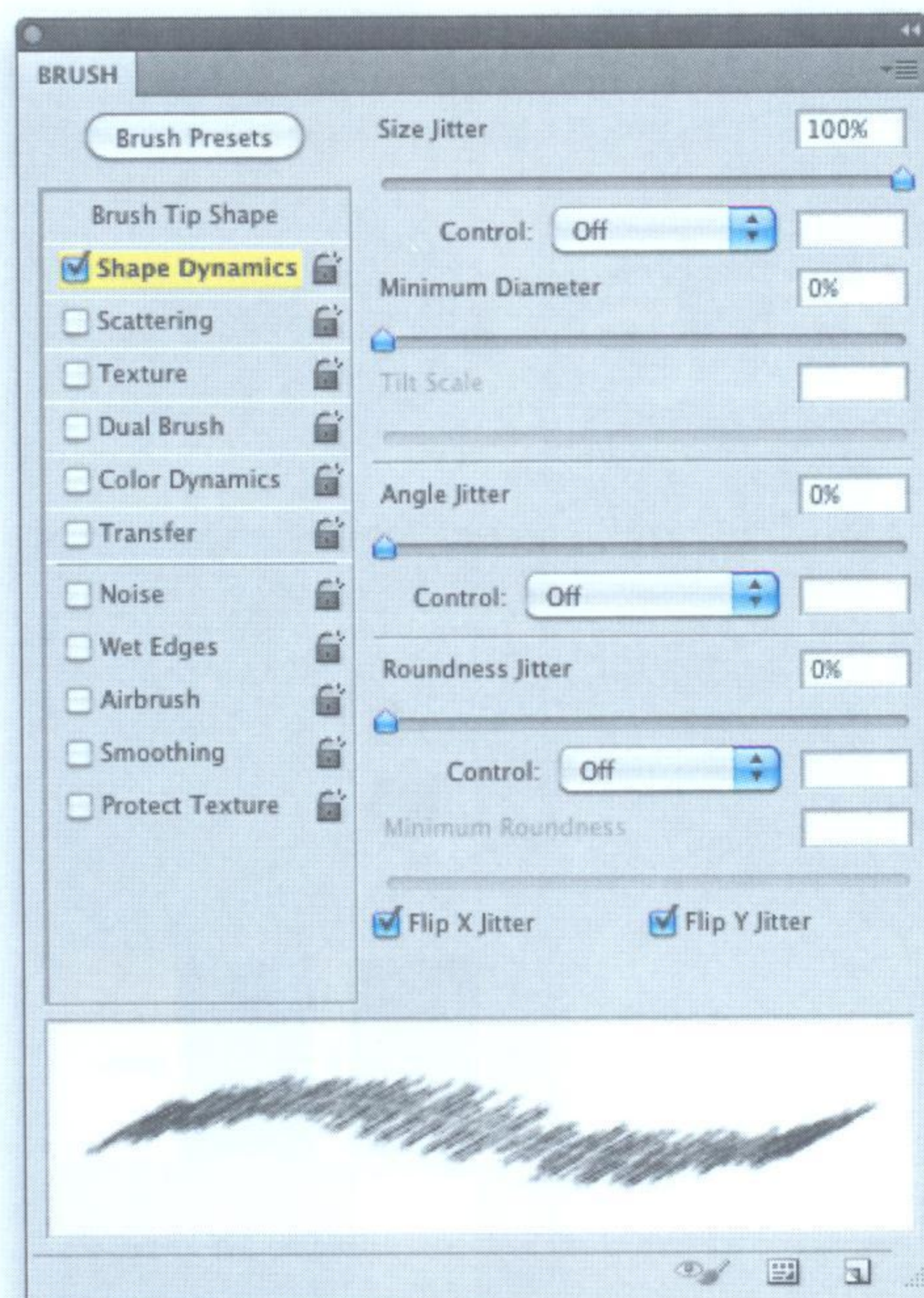
Wybierz pędzel (B) z przybornika i kliknij miniaturę na pasku opcji, aby otworzyć próbnik. Nowy pędzel powinien być ostatni na liście. Przewiń na koniec próbnika i wybierz go.

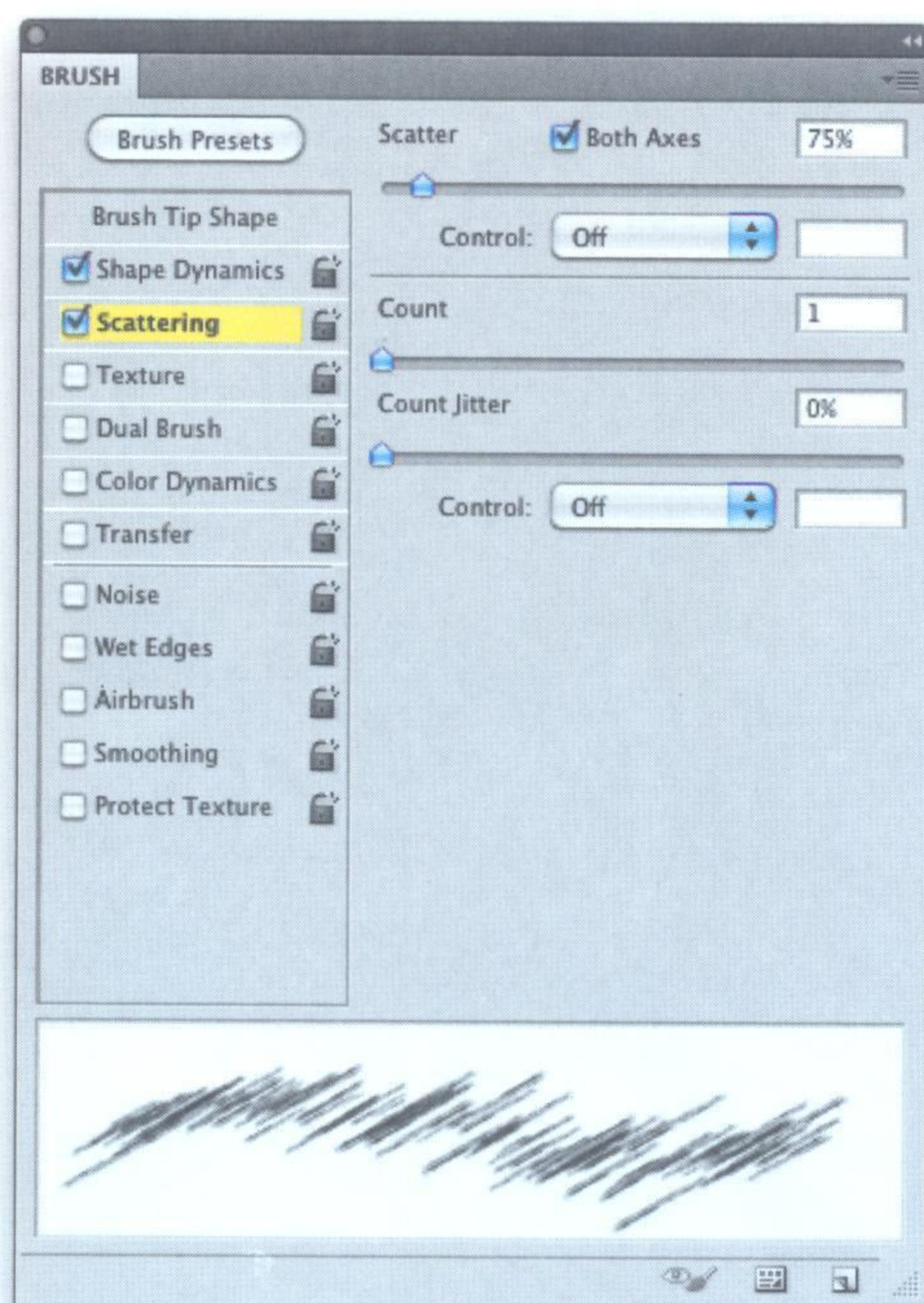
Kliknij ikonę na prawo od miniatury pędzla, aby otworzyć panel *Brush* (Pędzel), i na początek kliknij *Brush Tip Shape* (Kształt końcówki pędzla) w lewym górnym rogu. Ustaw *Angle* (Kąt) pędzla na 30°, *Roundness* (Zaokrąglenie) na 75% i zwiększ *Spacing* (Odstępy) do około 50%.



Krok 13.

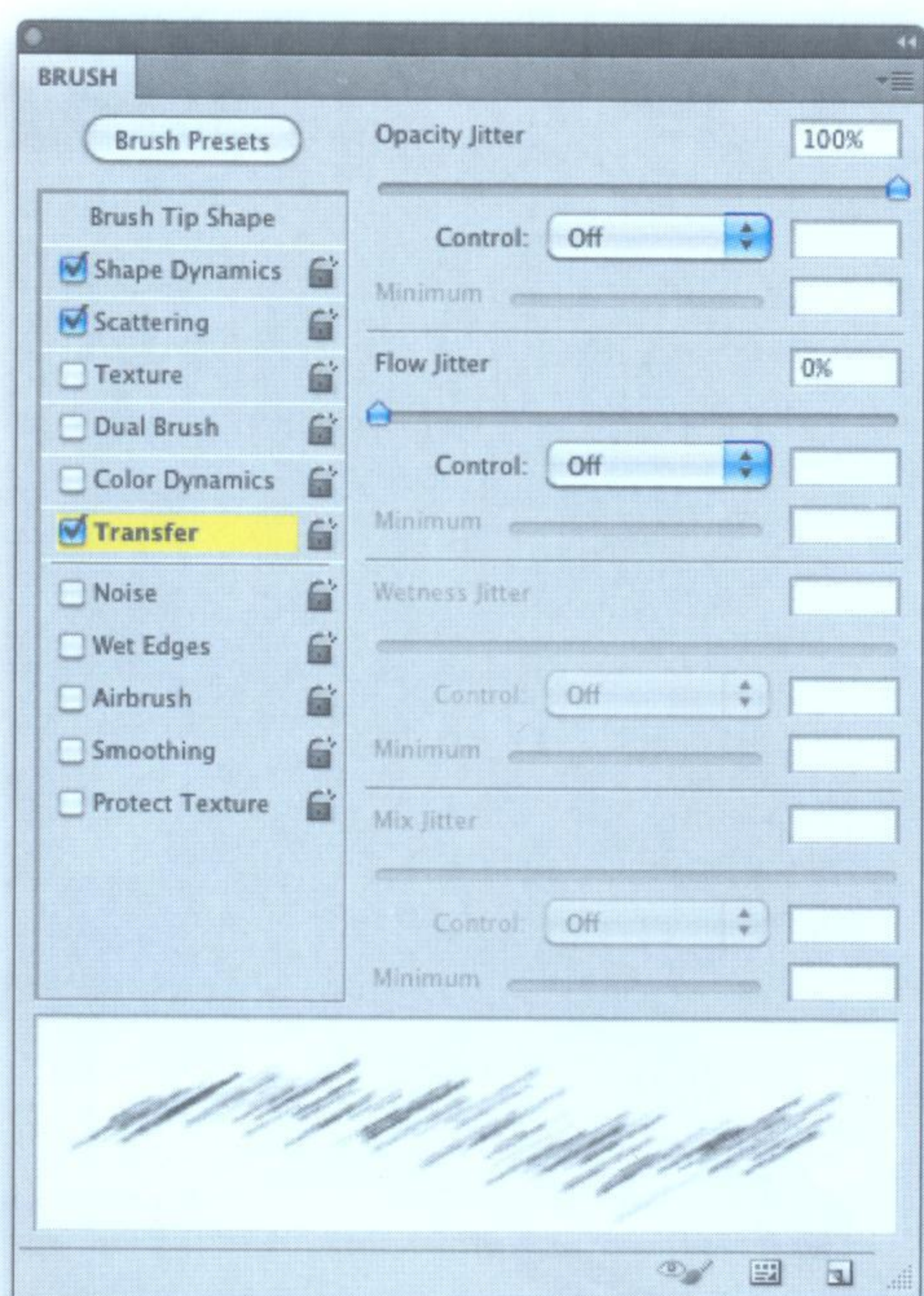
Następnie kliknij *Shape Dynamics* (Dynamika kształtu) po lewej. Ustaw *Size Jitter* (Wahanie rozmiaru) aż na 100%. Oczywiście jeśli używasz tabletu z wrażliwością na nacisk, możesz ustawić *Control* (Sterowanie) na *Pen Pressure* (Nacisk pióra). Zaznacz pola *Flip X Jitter* (Odbij wahanie X) i *Flip Y Jitter* (Odbij wahanie Y) na dole, aby końcówka pędzla dawała zróżnicowane efekty.





Krok 14.

W dalszej kolejności kliknij *Scattering* (Rozpraszanie) po lewej. Upewnij się, że zaznaczone jest pole *Both Axes* (Obie osie) i na początek ustaw *Scatter* (Rozproszenie) na 75%. Jeśli nie spodoba Ci się ten efekt, po prostu zwiększ lub zmniejsz tę wartość.



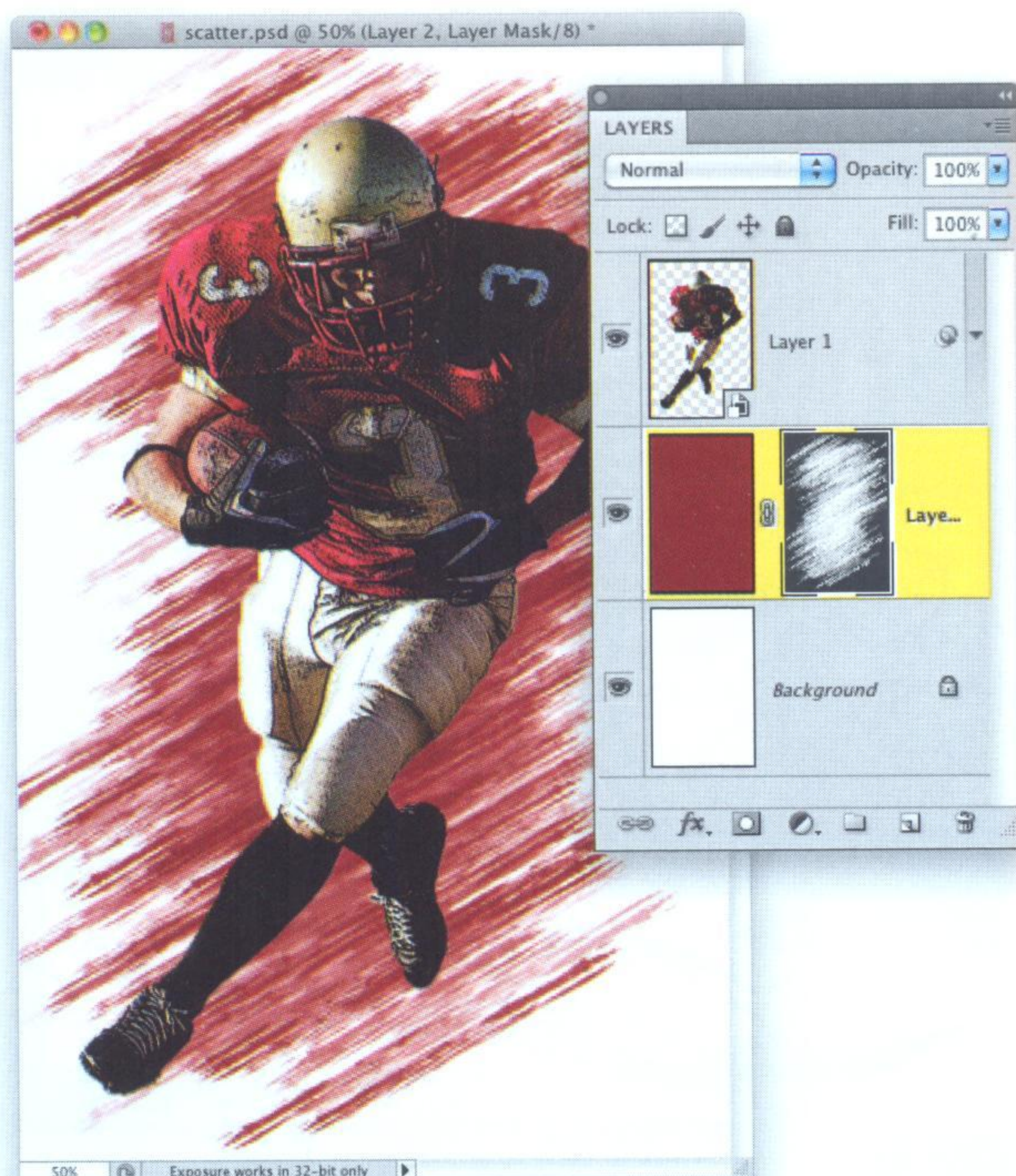
Krok 15.

Na koniec kliknij *Transfer* po lewej. Tutaj trzeba tylko ustawić *Opacity Jitter* (Wahanie krycia) na 100%, aby wprowadzić zróżnicowanie gęstości końcówki pędzla.

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 16.

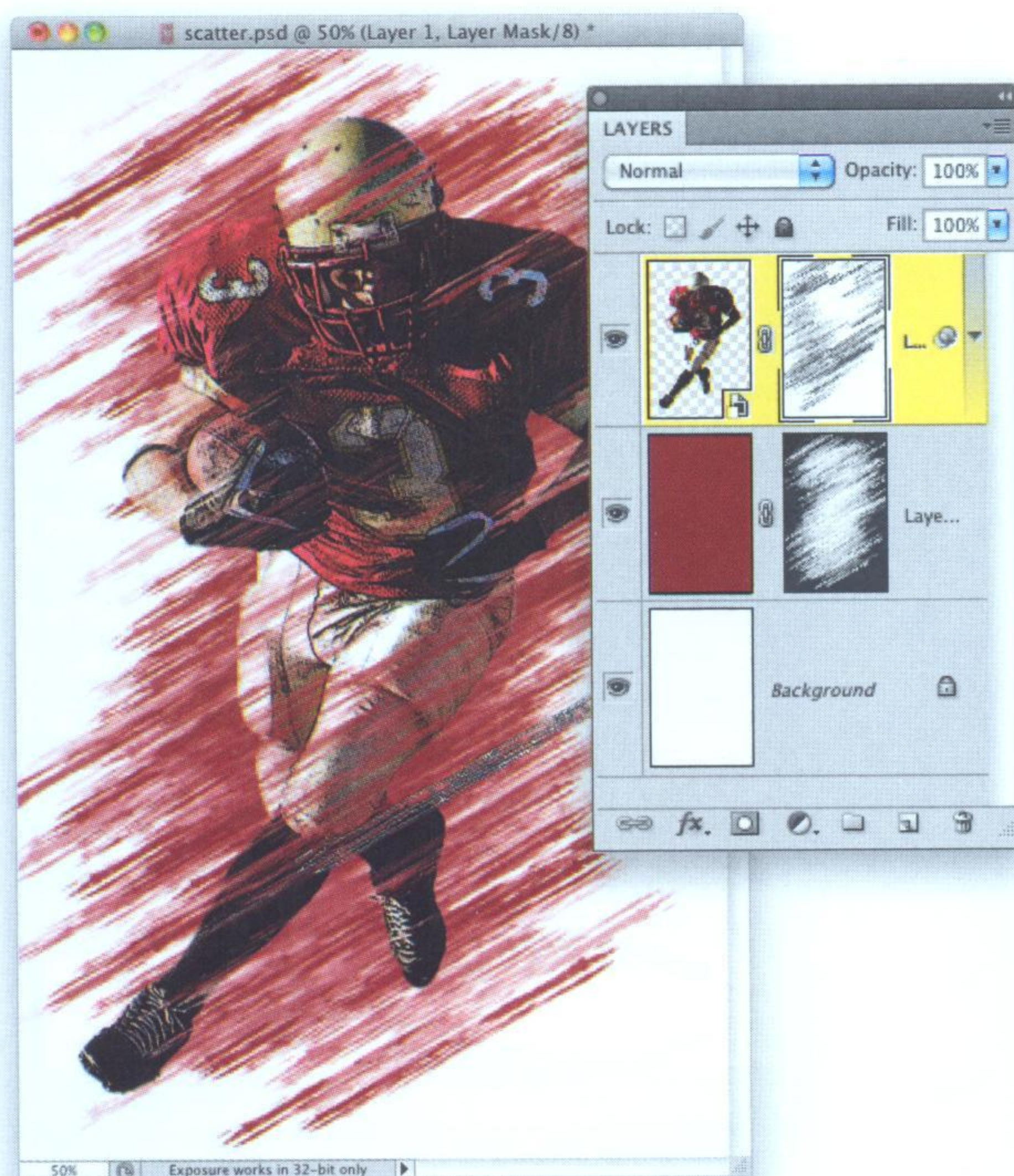
Upewnij się, że zaznaczona jest maska na czerwonej warstwie, a kolorem narzędzia jest biel, a potem losowo zamaluj obszar wokół sportowca, aby z użyciem nowego pędzla stylowo odsłonić kolor czerwony. Zwróć uwagę na zróżnicowany rozmiar pociągnięć oraz niejednolite krycie. Wszystko to można uzyskać za pomocą zwykłego pędzla i jego opcji.

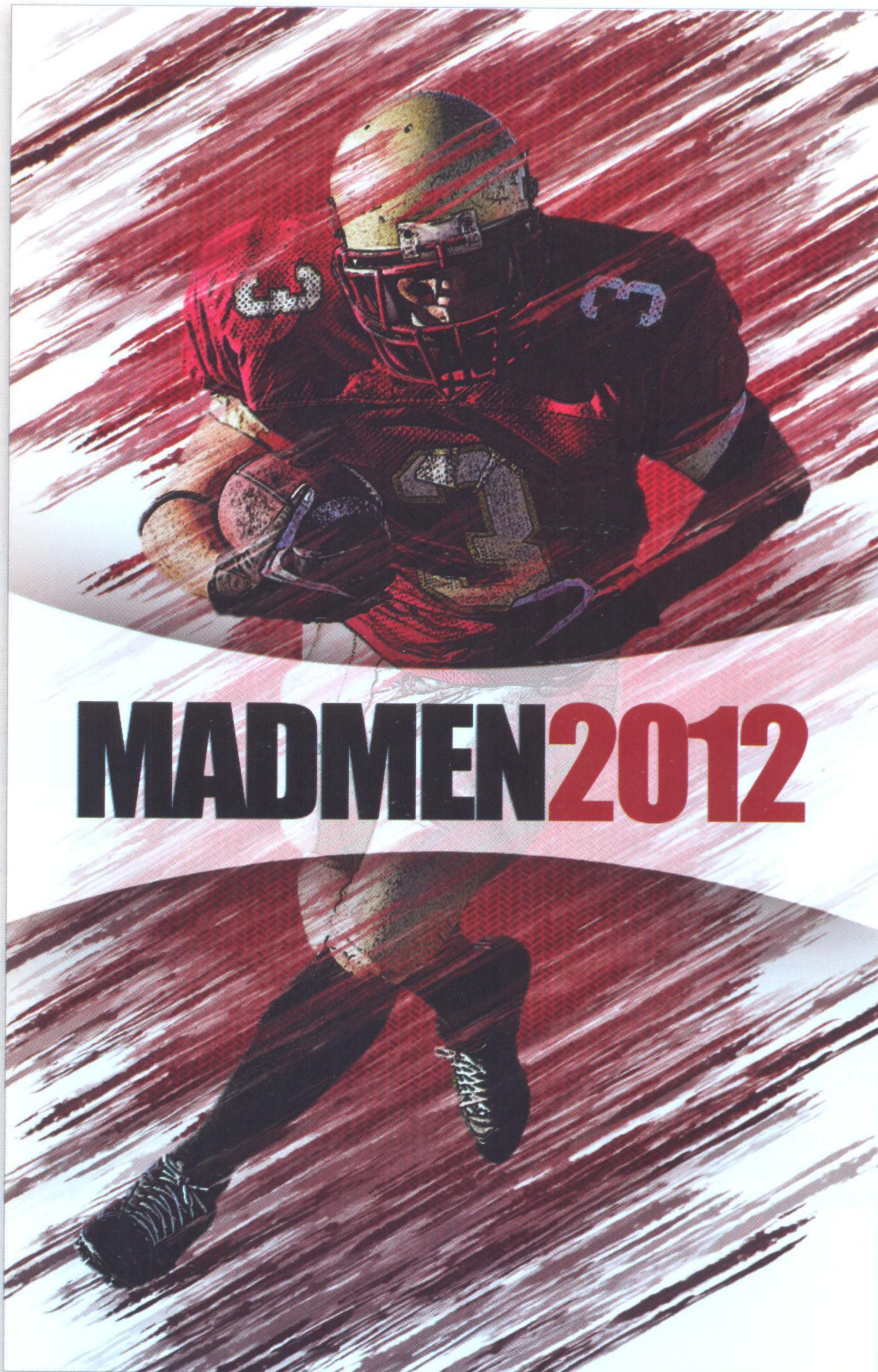


Krok 17.

Można pójść jeszcze krok dalej i dodać białą (odslaniającą wszystko) maskę do warstwy z obiektem inteligentnym, klikając ikonę dodawania maski warstwy. Następnie naciśnij X, aby zmienić kolor narzędzia na czarny, i korzystając z tego samego pędzla, losowo zamaluj obszar wokół zawodnika, aby go zamaskować, co stworzy wrażenie, jakby efekt otaczał futbolistę. Używamy tu więc tego samego pędzla i ustawień, aby odkrywać i zakrywać różne obszary zdjęcia, tworząc bardzo ciekawy rezultat.

Przed powstaniem ostatecznej wersji obrazu (pokazanej następnej stronie) kliknąłem z powrotem czerwoną warstwę, a potem ikonę dodawania stylu warstwy na dole panelu i dodałem style *Inner Glow* (*Blask wewnętrzny*), *Gradient Overlay* (*Nałożenie gradientu*) i *Pattern Overlay* (*Nałożenie wzorku*). Użyłem odwróconego gradientu radialnego *Black, White* (*Czarny, Biały*) i motywu *Herringbone 2* (*Jodełka 2*) z zestawu *Patterns* (*Wzorki*). Następnie na nowej, pustej warstwie narysowałem prostokąt z wybraną opcją *Fill Pixels* (*Piksele wypełnienia*) oraz bielą jako kolorem narzędzia. Użyłem opcji *Warp* (*Zawiń*) narzędzia swobodnego przekształcenia z wybraną opcją *Bulge* (*Wybrzuszenie*), zmniejszyłem krycie warstwy oraz dodałem czarny *Outer Glow* (*Blask zewnętrzny*). Na koniec umieściłem nad tym kształtem tekst.





MADMEN2012

Końcowy obraz