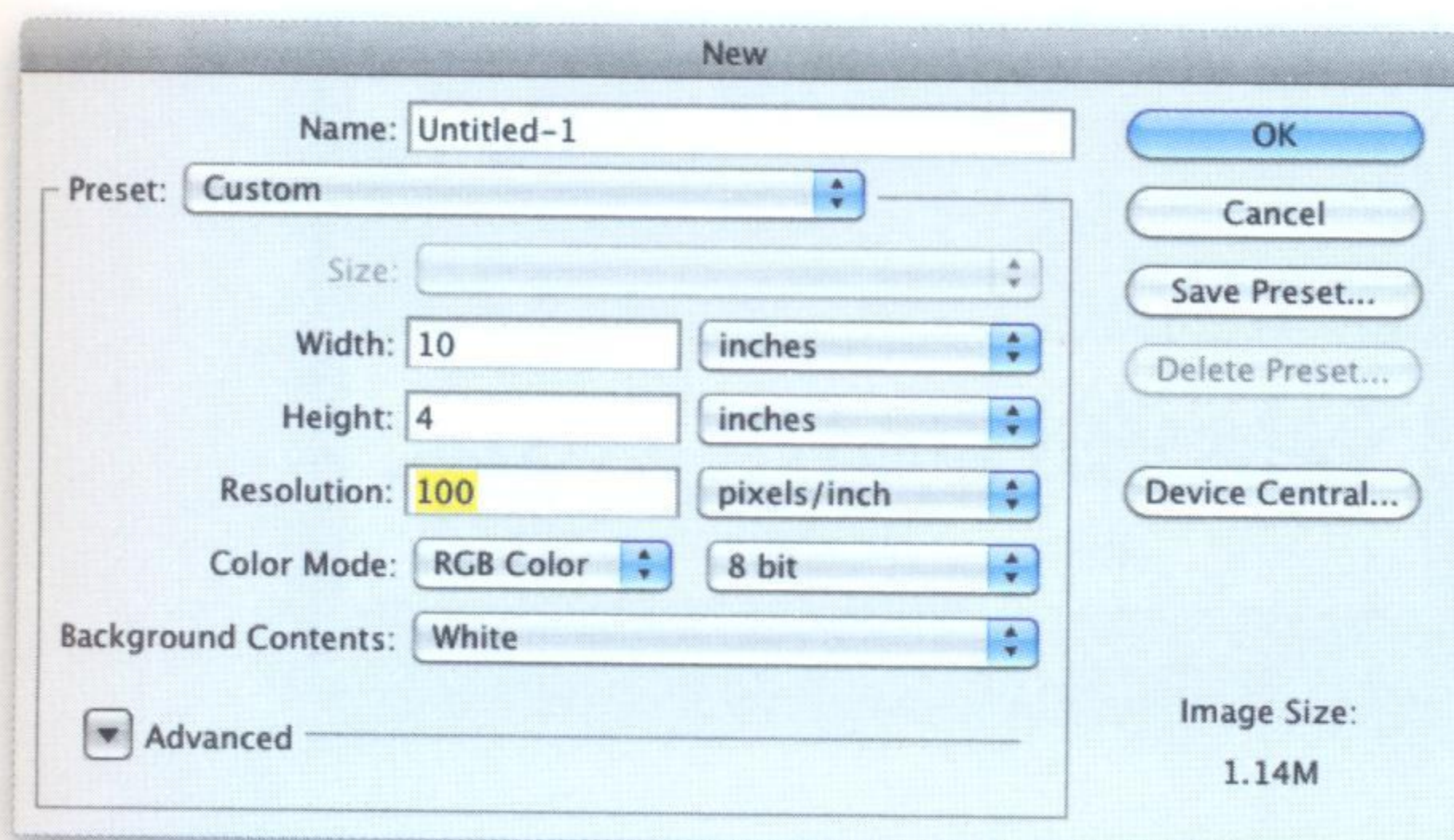


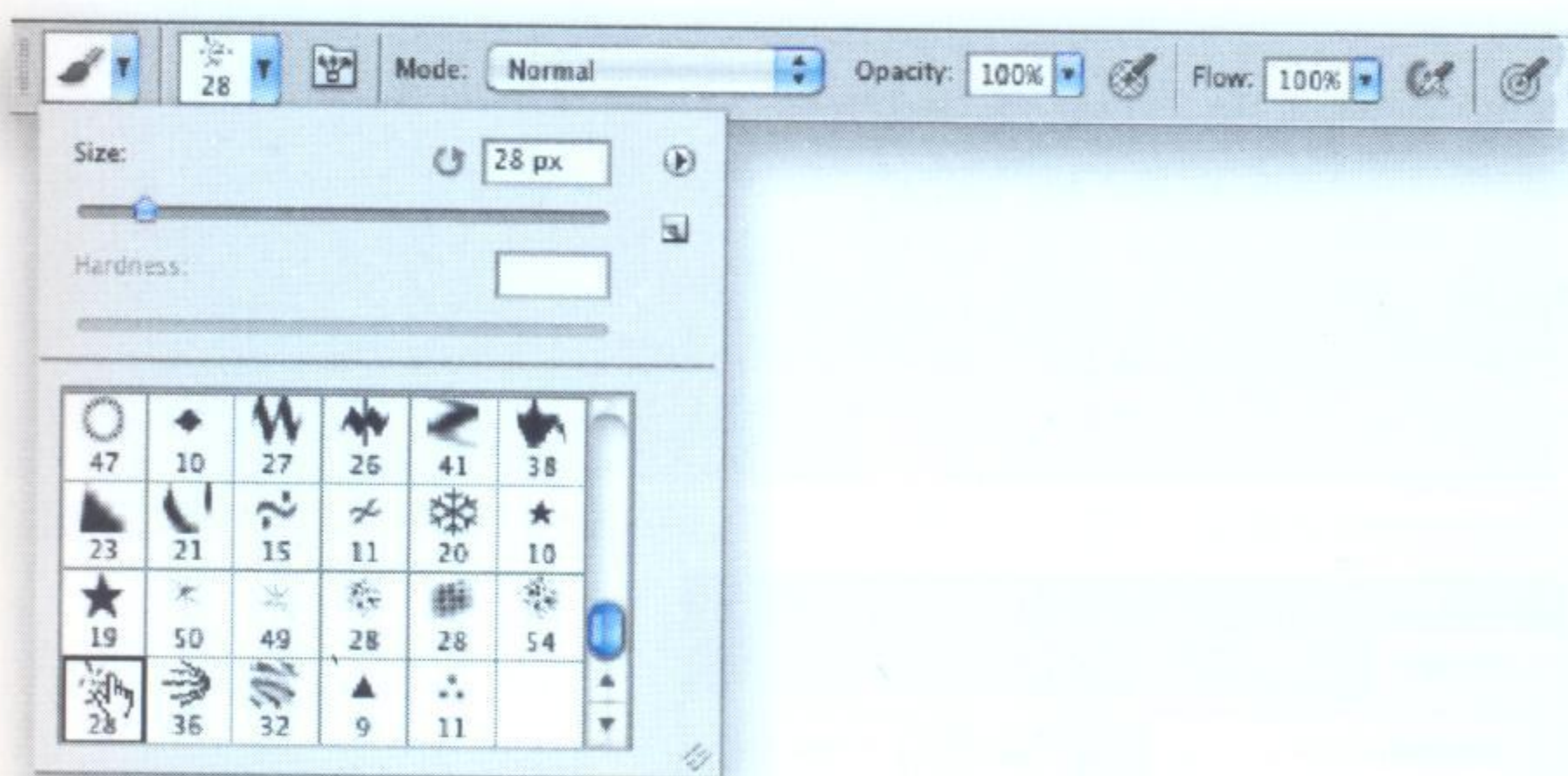
## Pędzel z hollywoodzkim rozbłyskiem

Lubię nazywać ten efekt „rozbłyskiem J.J.”, ponieważ nikt w Hollywood nie szafuje rozbłyskami światła tak jak J.J. Abrams, w którego wykonaniu zresztą świetnie wyglądają. Każdy, kto widział jego filmy, wie, o czym mówię. Tutaj pokażę, jak uzyskać taki rozbłysk od zera, a potem stworzyć z niego pędzel, którego można będzie użyć w dowolnym momencie. Wykorzystam go zresztą jeszcze kilka razy w tej książce.



### Krok 1.

Na początek sięgnij do menu *File (Plik)*, wybierz *New (Nowy)* i stwórz nowy, pusty dokument, w którym powstanie pędzel. Musi być szeroki, dlatego podaj wymiary 10 cali szerokości i 4 wysokości przy 100 ppi.



### Krok 2.

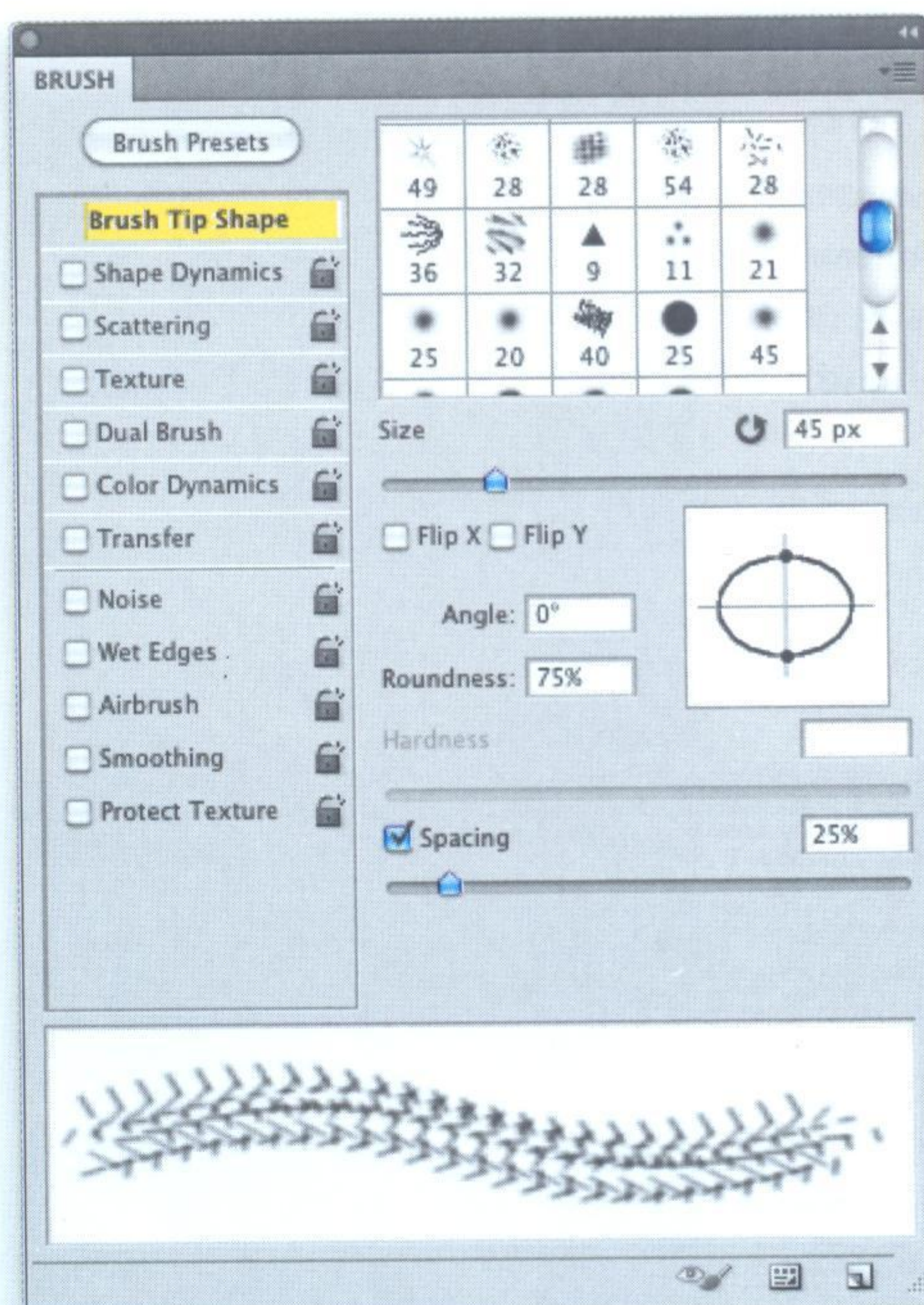
Następnie wybierz pędzel (B) z przybornika i kliknij miniaturę pędzla na pasku opcji, aby otworzyć próbnik. Kliknij skierowaną w prawo strzałkę w prawym górnym rogu i z menu rozwijanego wybierz *Assorted Brushes (Zestaw pędzli)*. Możesz dodać ten zbiór do istniejącej listy albo zastąpić nim aktualne pędzle. Zdecydowałem się na to pierwsze. Znajdź pędzel o nazwie *Texture 4 (Tekstura 4)*, który wygląda jak wiązka krótkich kresek. Zaznacz go, a potem otwórz panel *Brush (Pędzel)*, klikając niewielką ikonę folderu po prawej stronie miniatury pędzla na pasku opcji.

ciąg dalszy na następnej stronie



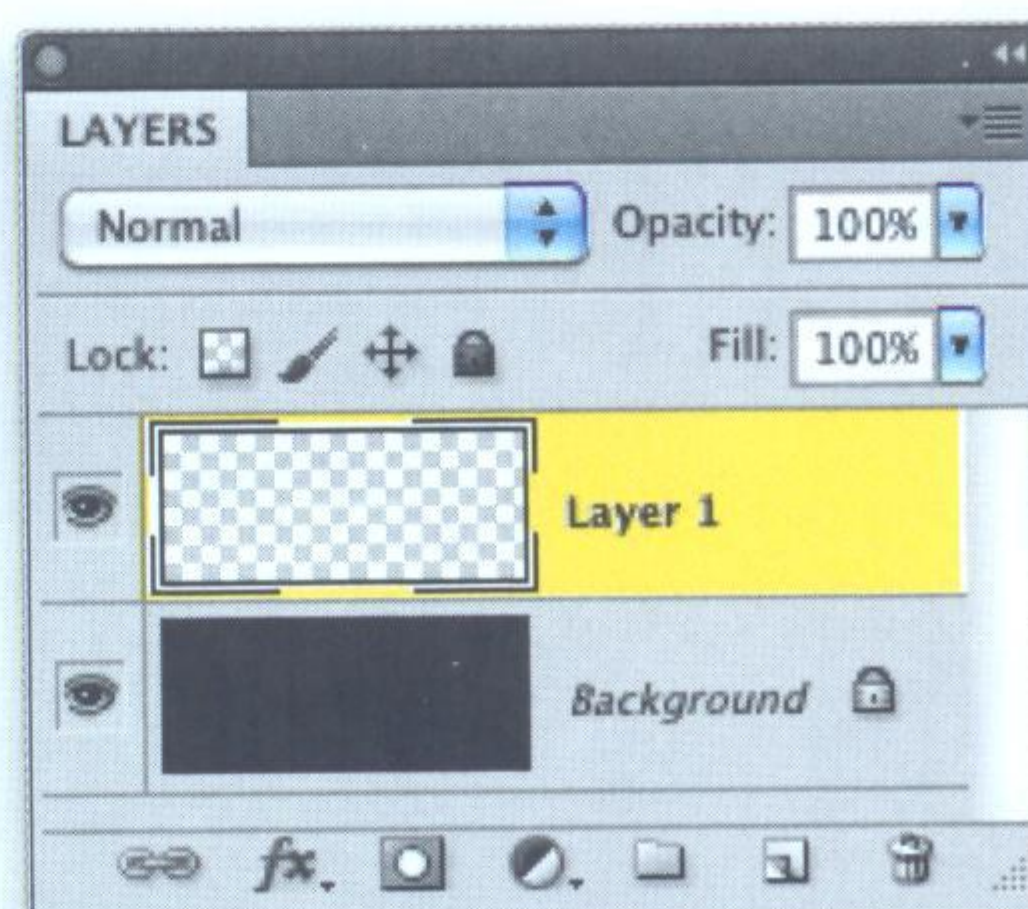
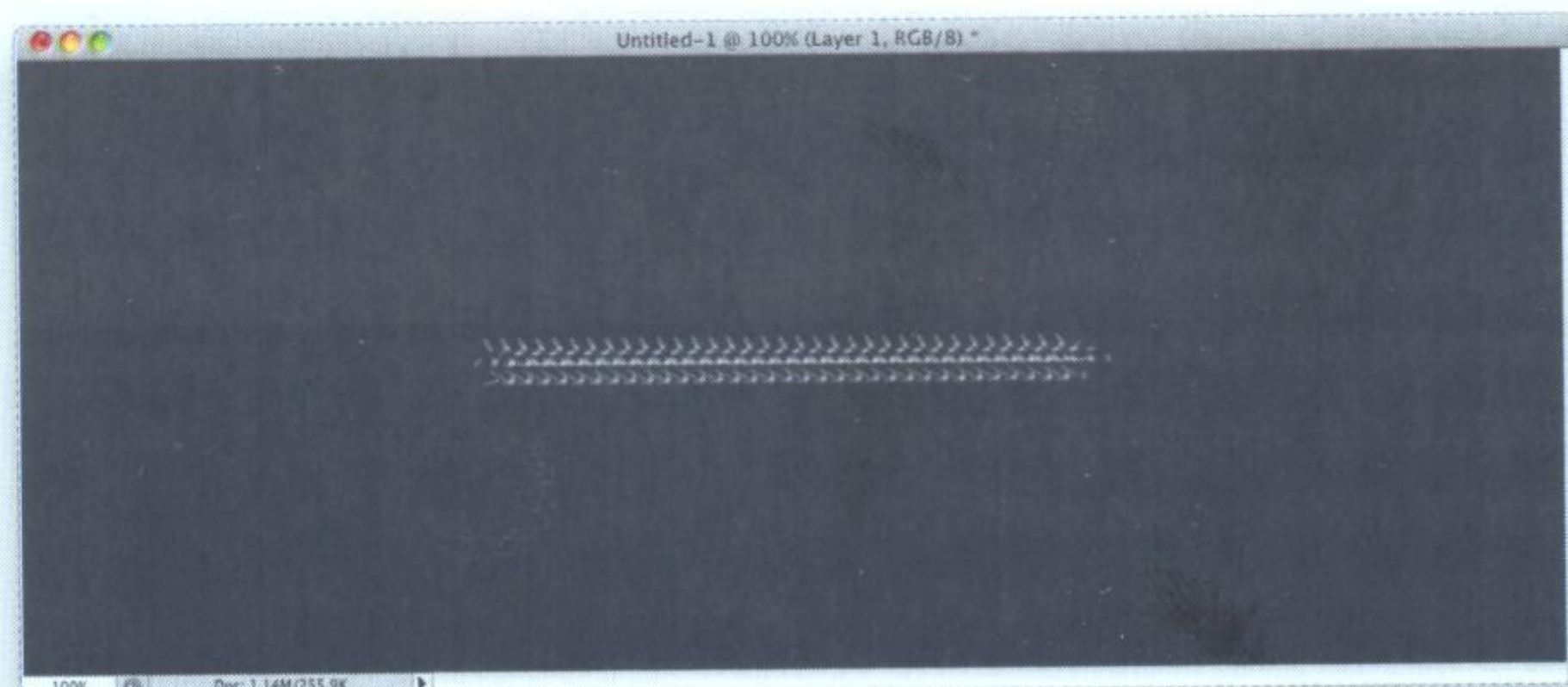
### Krok 3.

Kliknij *Brush Tip Shape* (Kształt końcówki pędzla) w lewej części panelu i ustaw *Size* (Rozmiar) na około 45 px. Następnie dla *Roundness* (Zaokrąglenie) wpisz 75%. Pędzel zostanie nieco spłaszczony.

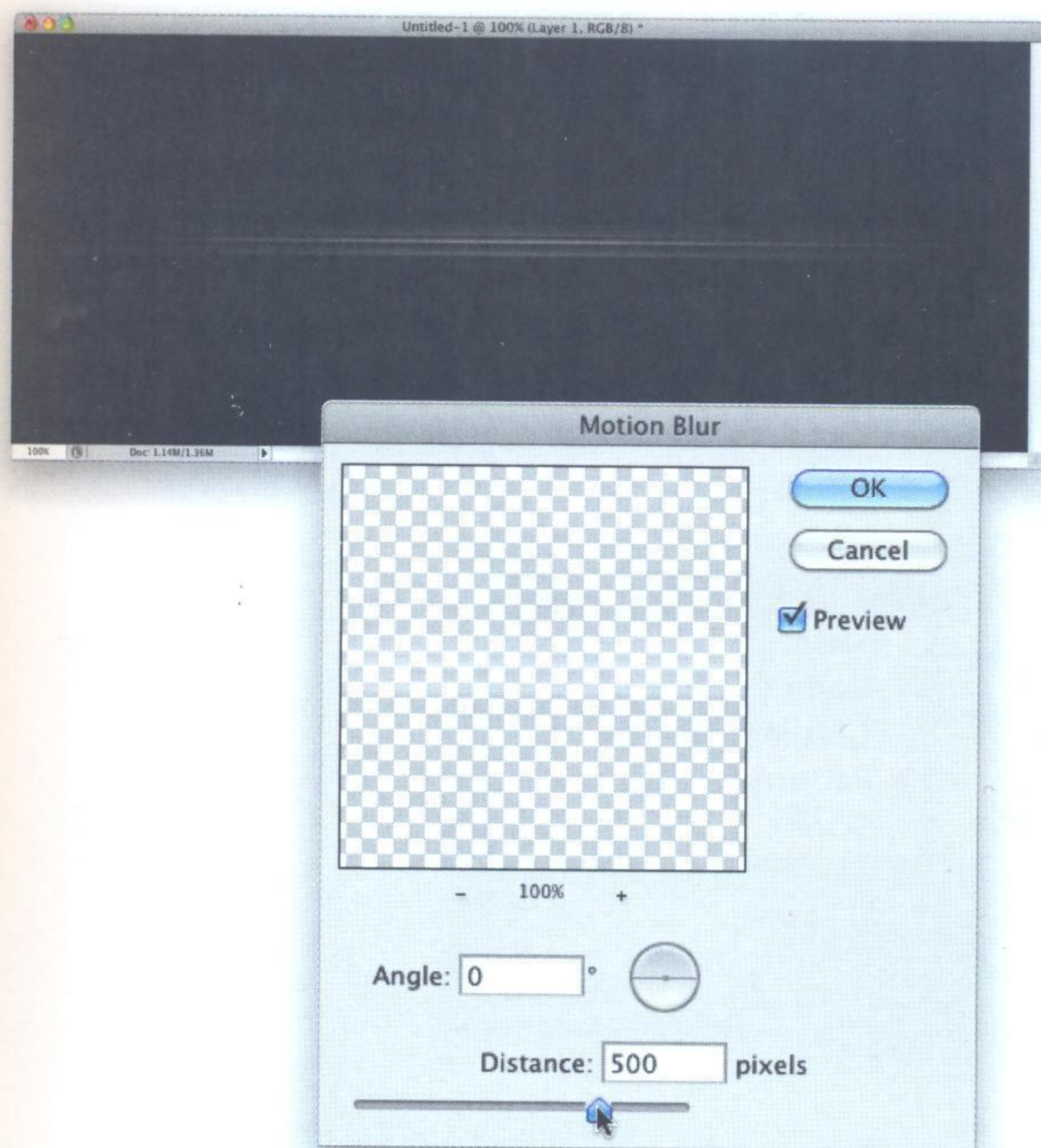


### Krok 4.

Naciśnij *D*, aby przywrócić domyślne kolory narzędzia i tła, czyli czarny i biały, a później *Alt+Backspace* (Mac: *Option+Delete*), aby wypełnić warstwę tła czernią. Następnie klawiszem *X* zmień kolor narzędzia na biały. Kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy na dole panelu *Layers* (Warstwy). Następnie przytrzymaj klawisz *Shift*, kliknij i przeciągnij, aby namalować poziomą linię pośrodku obszaru roboczego, jak pokazano na rysunku.

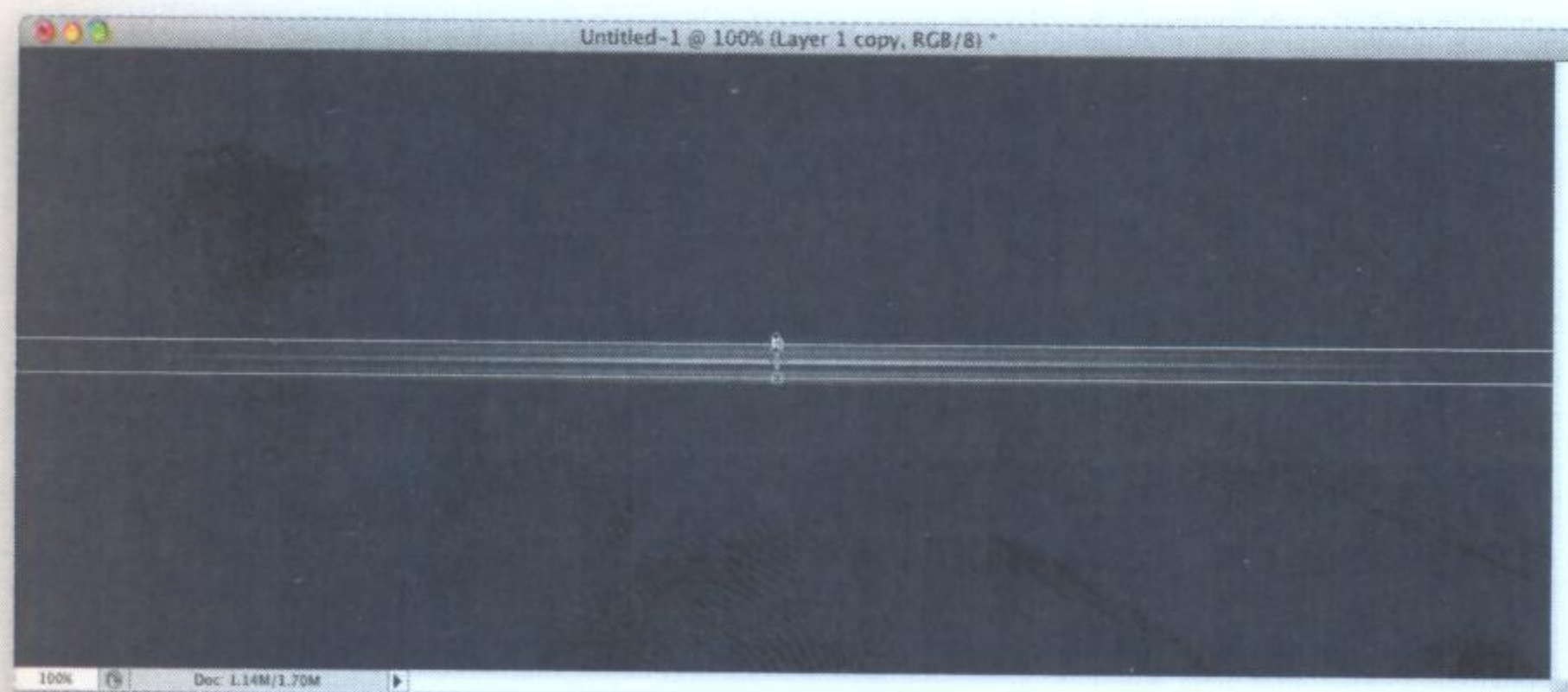






### Krok 5.

W menu *Filter (Filtr)* z pozycji *Blur (Rozmycie)* wybierz *Motion Blur (Poruszenie)*. Ustaw *Angle (Kąt)* na  $0^{\circ}$ , a *Distance (Odległość)* na 500 pikseli. Poskutkuje to ciekawym efektem rozmycia poziomego. Kliknij OK.



### Krok 6.

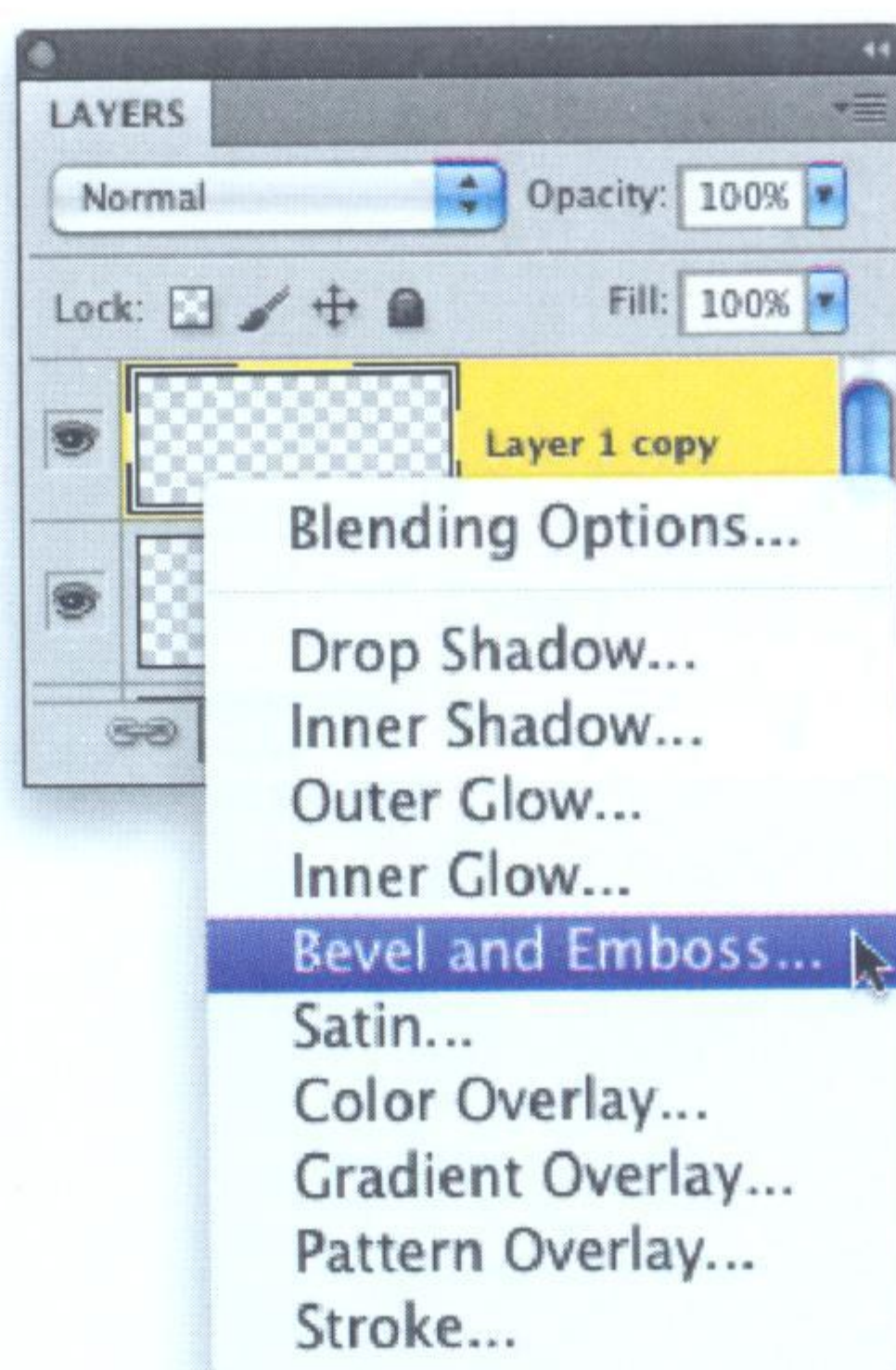
Powiel tę warstwę, naciskając klawisze *Ctrl+J* (Mac: *Command+J*). Aby ją jeszcze trochę bardziej rozciągnąć, przełącz ten kształt w tryb przekształcania swobodnego, naciskając *Ctrl+T* (Mac: *Command+T*), przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac: *Option*), aby zakotwiczyć przekształcenie w centrum, chwyć którykolwiek z uchwytów narożnych, spłaszcz rozbłysk i rozciągnij w bok aż do krawędzi obszaru roboczego. Kiedy skończysz, naciśnij *Enter* (Mac: *Return*), żeby potwierdzić zmianę.

ciąg dalszy na następnej stronie

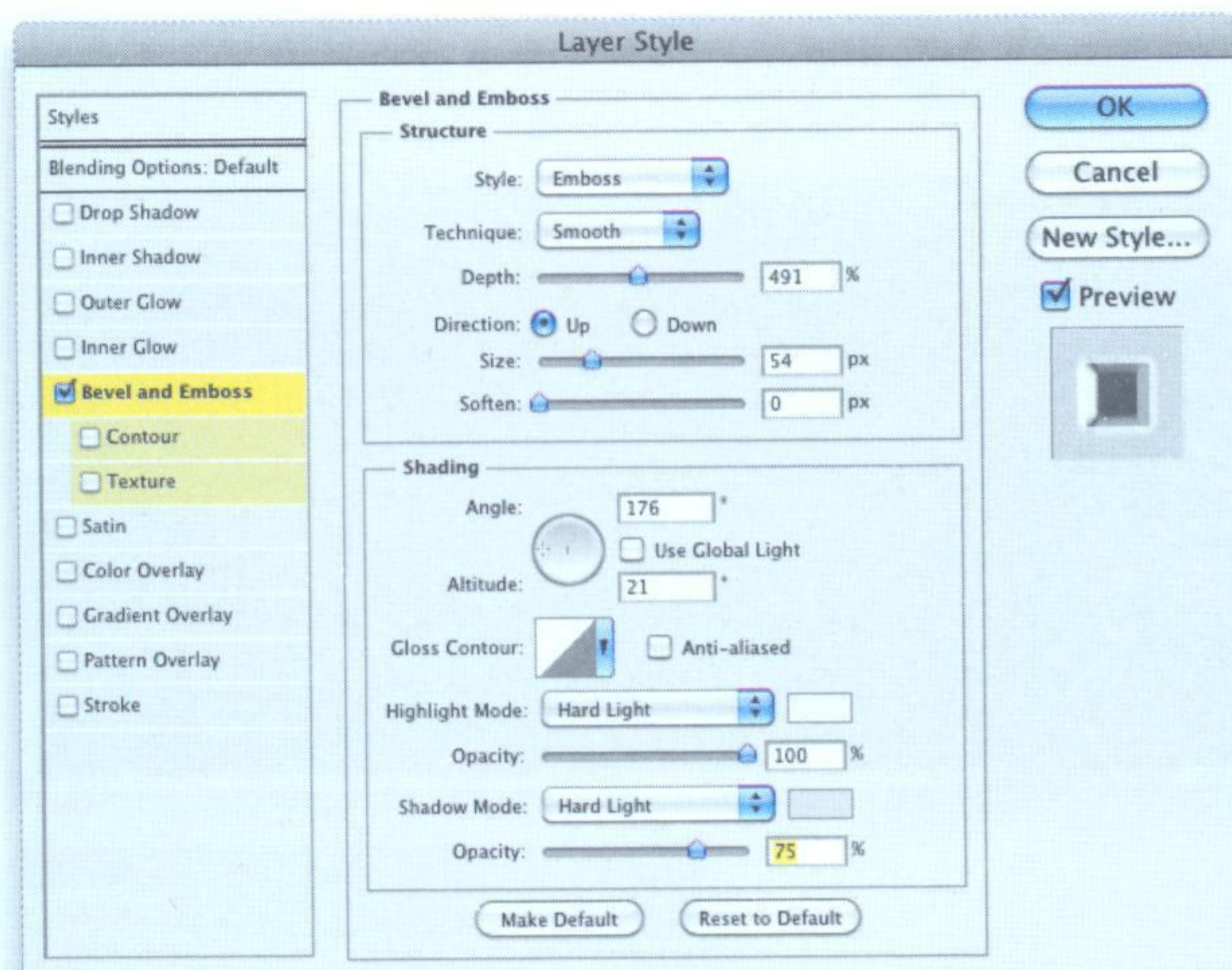


## Krok 7.

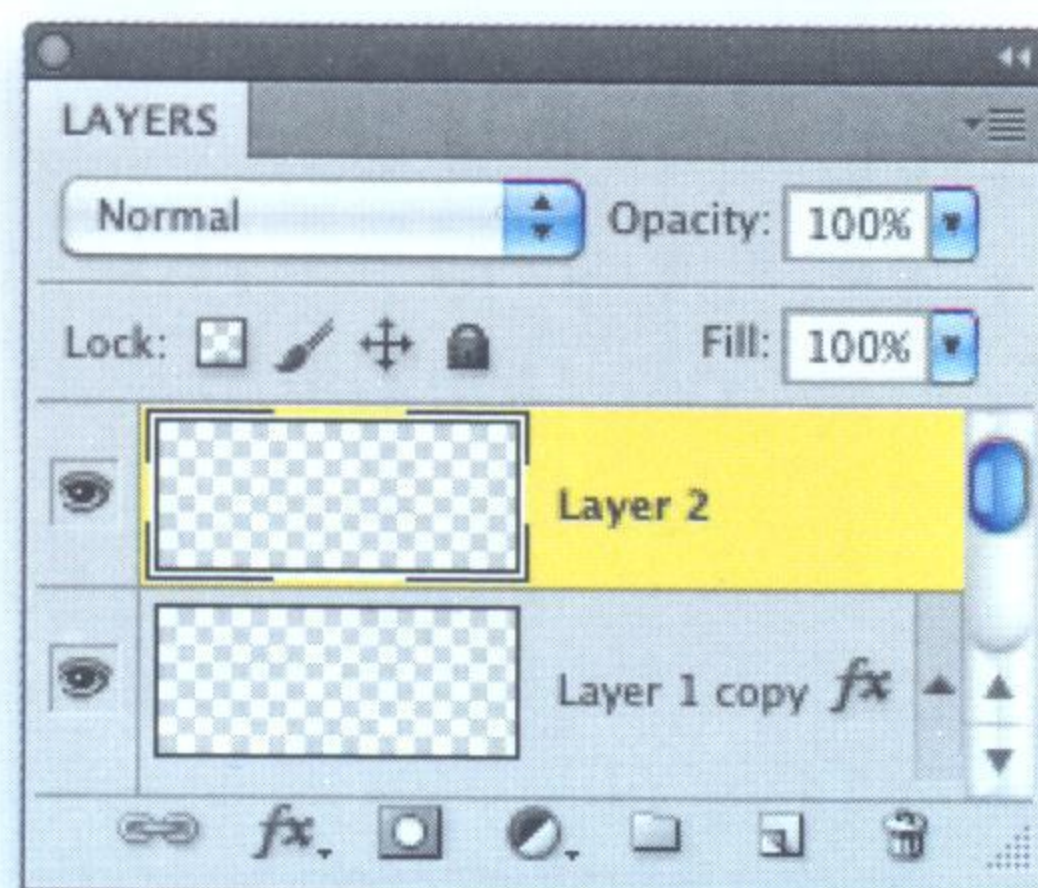
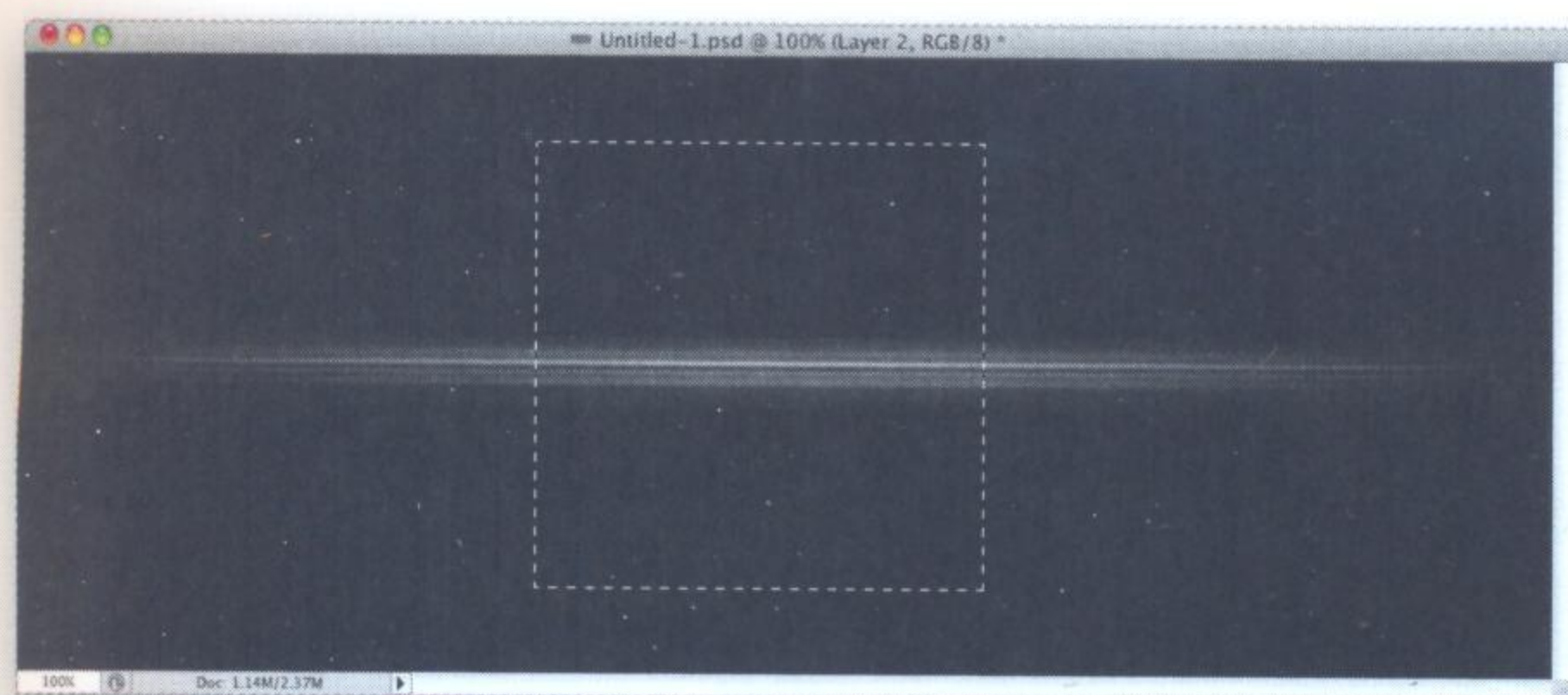
Aby spotęgować połysk w tej części efektu, dodamy styl warstwy *Bevel and Emboss* (*Faza i Płaskorzeźba*). Moje doświadczenie wskazuje, że eksperymentując z różnymi stylami warstw, zawsze można uzyskać jakieś interesujące efekty, których twórcy wcale nie przewidzieli. Na przykład tutaj chciałem mocniej wystylizować poblask tego elementu. Dlatego mając zaznaczoną powieloną warstwę, kliknąłem ikonę dodawania stylu warstwy na dole panelu i wybrałem *Bevel and Emboss* (*Faza i Płaskorzeźba*) z menu rozwijanego.



W oknie stylu warstwy, w opcjach *Bevel and Emboss* (*Faza i Płaskorzeźba*) i w sekcji *Structure* (*Struktura*) ustaw *Style* (*Styl*) na *Emboss* (*Płaskorzeźba*) i zwiększ *Depth* (*Głębina*) do około 490%. W pozycji *Direction* (*Kierunek*) pozostaw wybraną opcję *Up* (*Do góry*) i zwiększ *Size* (*Wysokość*) do około 54 px. Na górze sekcji *Shading* (*Cieniowanie*) ustaw *Angle* (*Kąt*) na 176°, a *Altitude* (*Wysokość*) na 21° (możesz też po prostu chwycić niewielki celownik w środku okręgu i poruszyć go, aby zmienić kąt rysowania efektu). Następnie przejdź do *Highlight Mode* (*Tryb podświetlenia*), wybierz *Hard Light* (*Ostre światło*) i pozostaw kolor biały. Zwiększ *Opacity* (*Krycie*) do 100%. Później w pozycji *Shadow Mode* (*Tryb cienia*) również wybierz *Hard Light* (*Ostre światło*), ale tutaj kliknij próbkę koloru i wybierz bardzo jasną szarość (lecz nie biel). Pozostaw wartość 75% w pozycji *Opacity* (*Krycie*) i kliknij OK, kiedy skończysz.

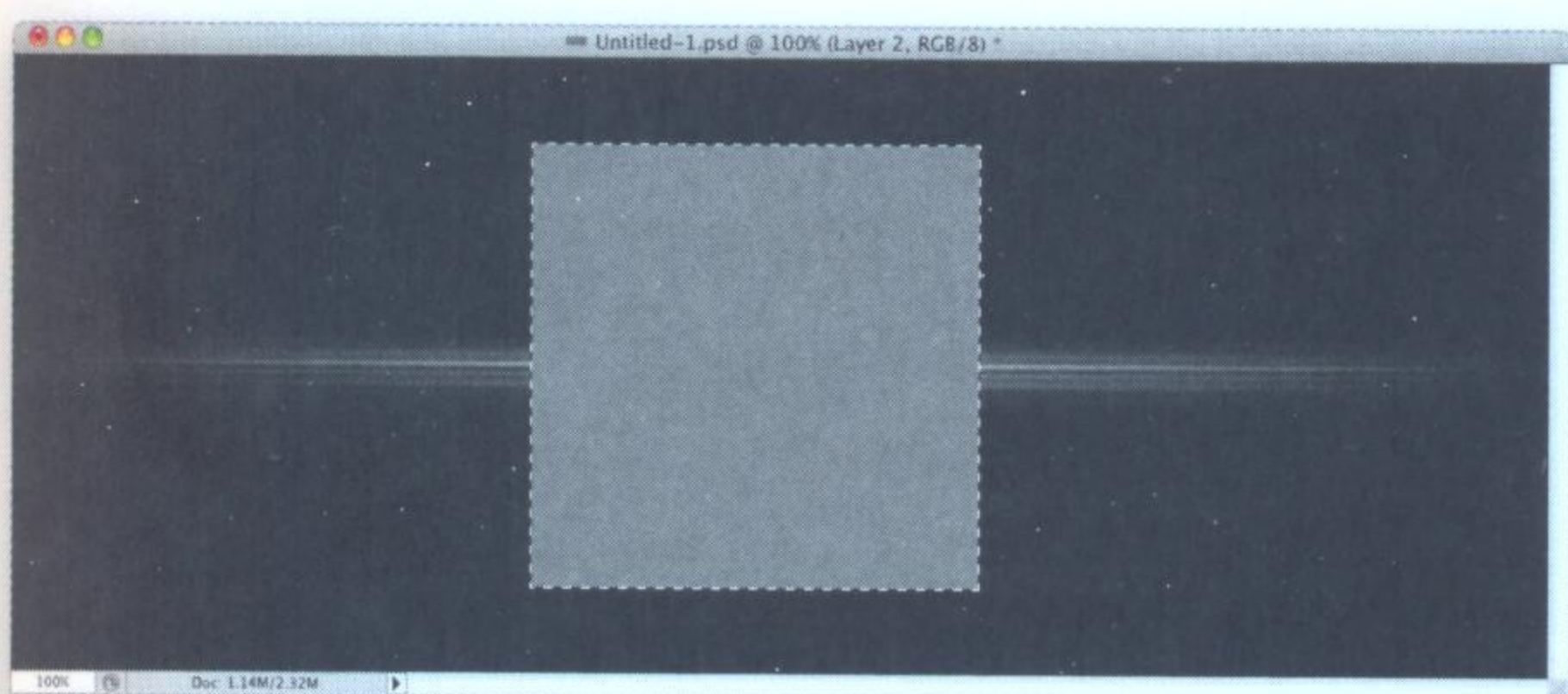






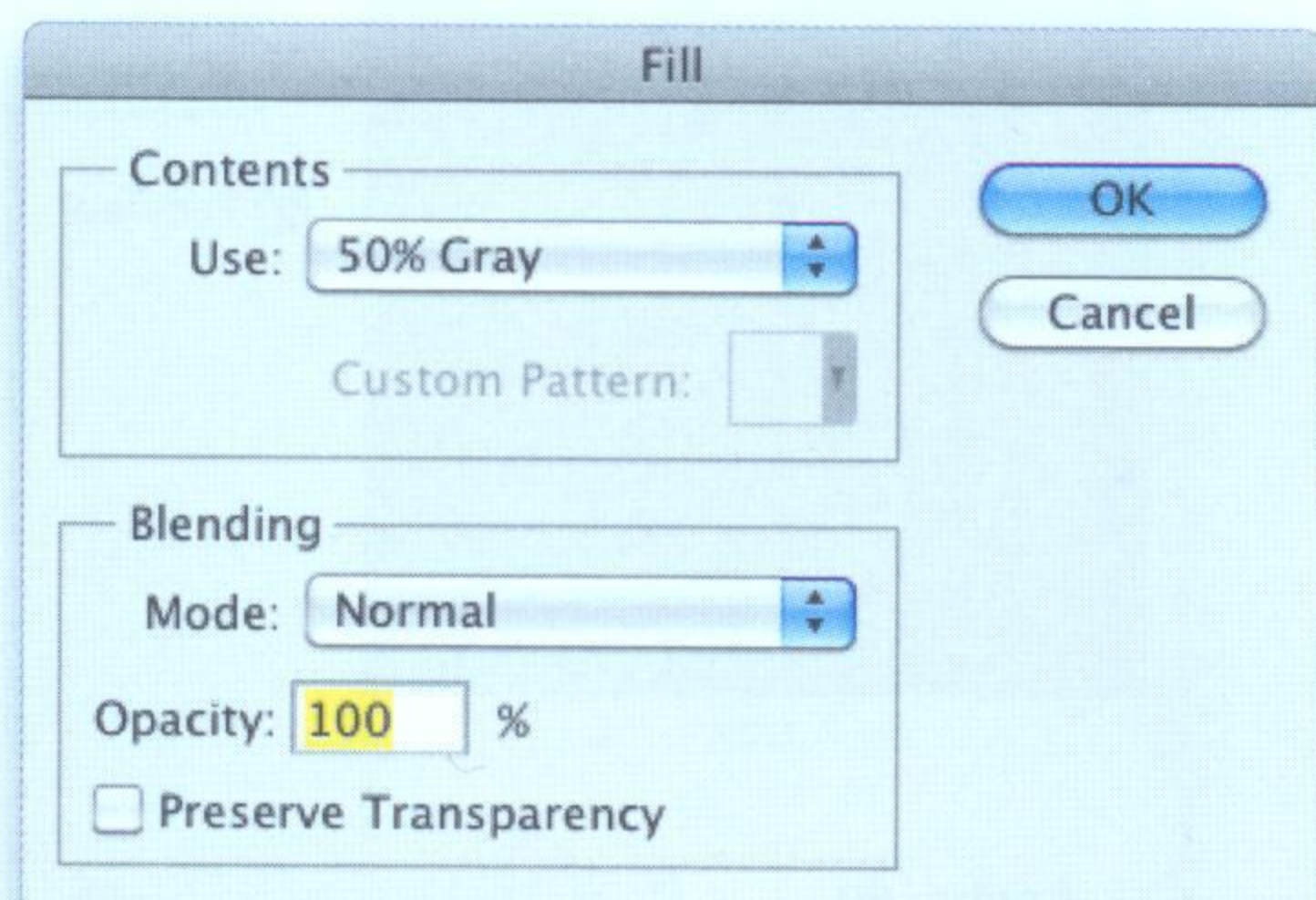
### Krok 8.

Teraz przejdźmy do kolejnej części rozbłysku. Musimy stworzyć punkt, z którego wychodzić będzie światło oraz intensywne promienie. Dlatego zacznij od stworzenia nowej, pustej warstwy, a następnie wybierz narzędzie zaznaczania prostokątnego (*M*). Musimy stworzyć idealny kwadrat pośrodku pasma, dlatego przytrzymaj klawisze *Alt+Shift* (Mac: *Option+Shift*), kliknij jego środek i przeciągnij zaznaczenie na zewnątrz, zatrzymując się tuż przed krawędziami obszaru roboczego.



### Krok 9.

Naciśnij klawisze *Shift+Backspace* (Mac: *Shift+Delete*), aby otworzyć okno *Fill* (*Wypełnij*). Z menu *Use* (*Użyj*) wybierz *50% Gray* (*50% szarości*) i kliknij *OK*.

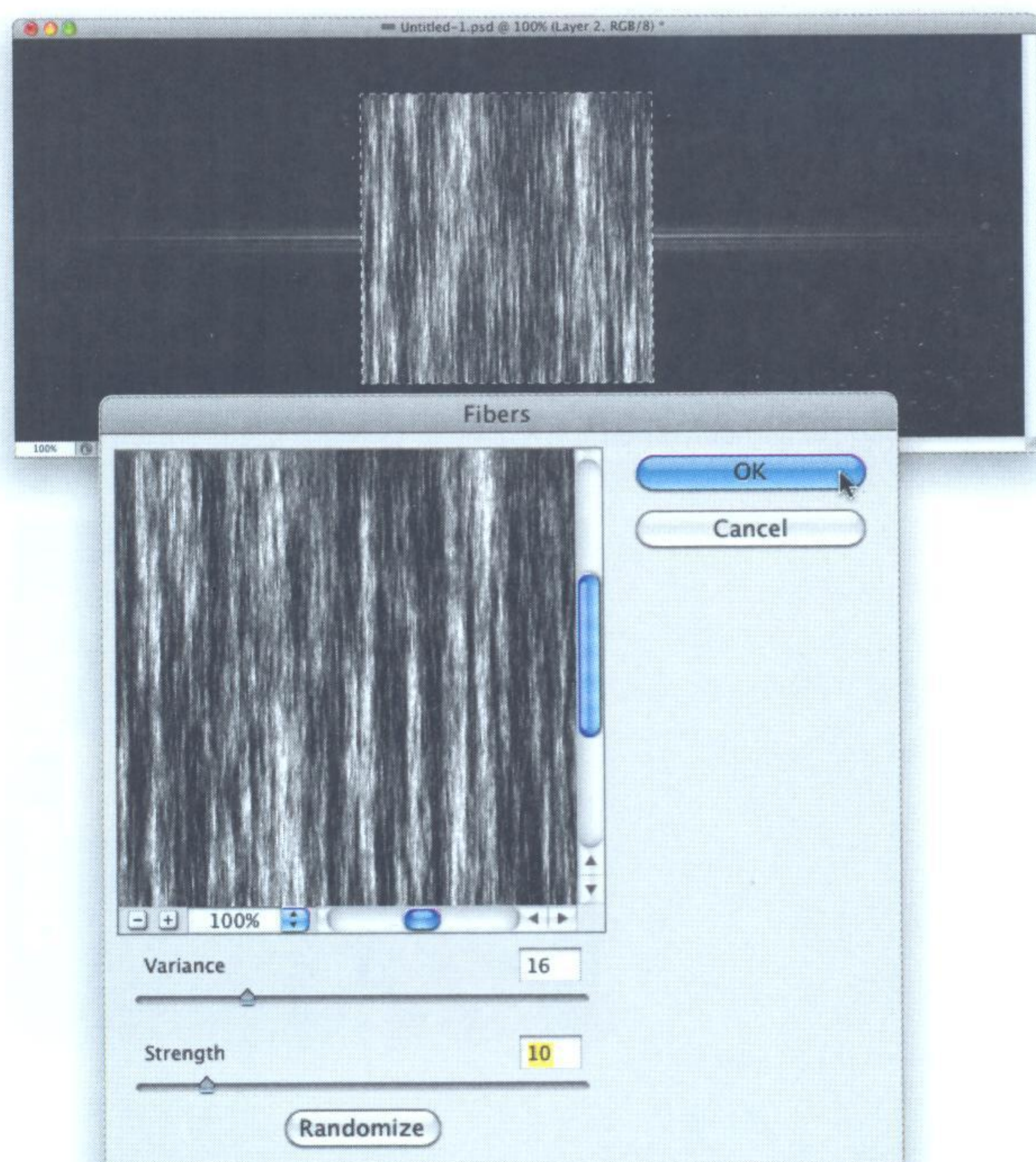


ciąg dalszy na następnej stronie



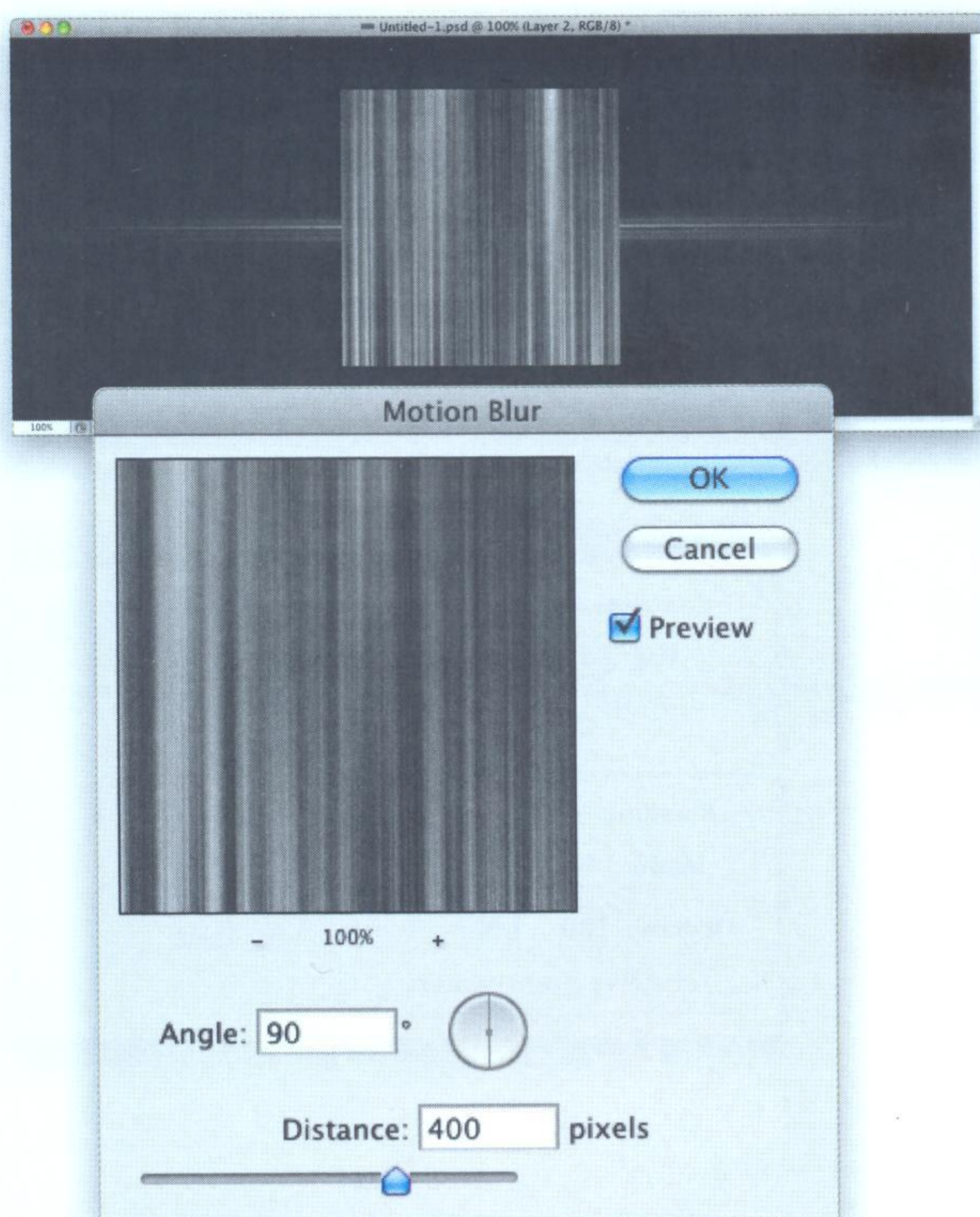
### Krok 10.

Naciśnij **D**, aby przywrócić domyślne kolory narzędzia i tła, czyli czarny i biały. Następnie w menu *Filter* (Filtr) w grupie *Render* (Renderowanie) wybierz *Fibers* (Włókna). Ustaw *Variance* (Rozbieżność) na 16, a *Strength* (Siła) na 10. Kliknij **OK**.

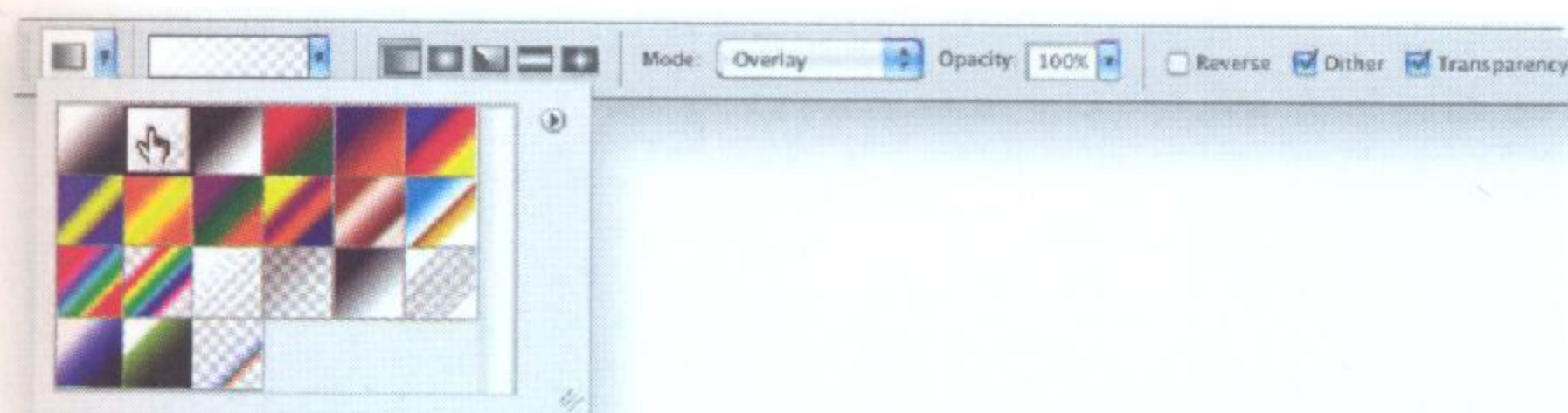


### Krok 11.

Musimy wprowadzić tu poruszenie, ale zauważyłem, że rozmycie jest bardziej równomierne, kiedy zablokuje się przezroczystość warstwy, zamiast używać zaznaczenia. Dlatego usuń zaznaczenie za pomocą skrótu **Ctrl+D** (Mac: *Command+D*), a potem kliknij ikonę blokowania pikseli przezroczystych na górze panelu warstw. Teraz ponownie przejdź do menu *Filter* (Filtr) i w grupie *Blur* (Rozmycie) wybierz *Motion Blur* (Poruszenie). Ustaw *Angle* (Kąt) na 90°, a *Distance* (Odległość) na 400 pikseli, aby rozbłysk stał się bardziej nieregularny.

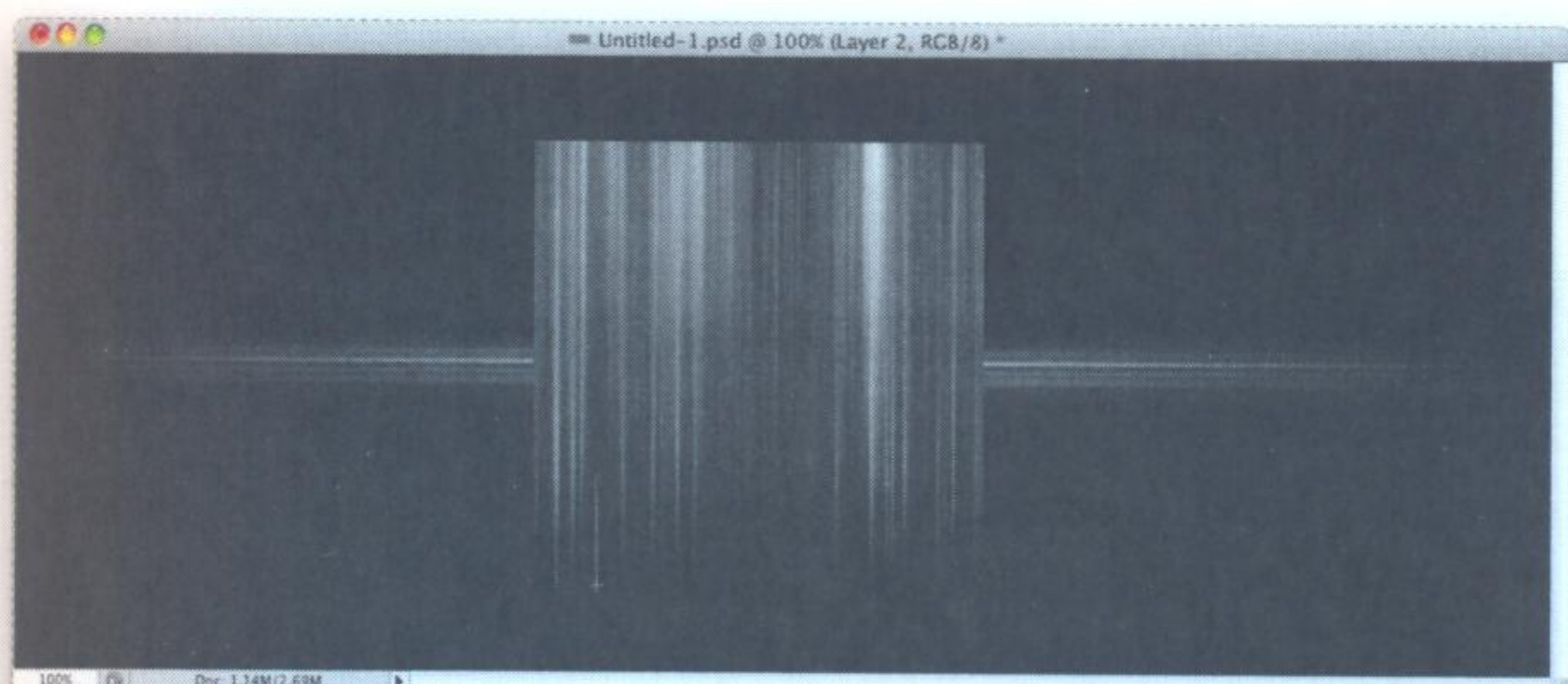






### Krok 12.

Teraz musimy sprawić, by pasma przechodziły na dole w czern. Zrobimy to za pomocą gradientu, ale być może w nieco inny sposób niż zwykle. Wybierz w przyborniku gradient (G), a potem kliknij skierowaną w dół strzałkę znajdująca się obok jego miniatury na pasku opcji, aby otworzyć próbnik, i wskaż gradient *Foreground to Transparent* (Od koloru narzędzia do przezroczystości, drugi w górnym rzędzie). Upewnij się też, że na prawo od miniatury wybrana jest opcja gradientu liniowego. Na koniec zmień tryb mieszania na *Overlay* (Nakładka).



### Krok 13.

Upewnij się, że kolorem narzędzia jest czarny, przyciśnij klawisz *Shift*, kliknij dół kwadratu i przeciągnij w górę aż do jego górnej krawędzi. Zauważ, że niektóre z pasków staną się wyraźniejsze niż inne. Ta losowość związana jest z trybem mieszania *Overlay* (Nakładka), który na różne sposoby wpływa na rozmaite stopnie szarości, co skutkuje paskami o zróżnicowanej długości. Nie dałoby się tego uzyskać, gdybyśmy korzystali po prostu ze zwykłego czarnego gradientu. Dodaj ten gradient jeszcze raz czy dwa razy (przeciągając na krótszym odcinku), aby przyciemnić pozostałe paski, które wciąż sięgają jeszcze do dolnej krawędzi (jak na obrazku).

ciąg dalszy na następnej stronie



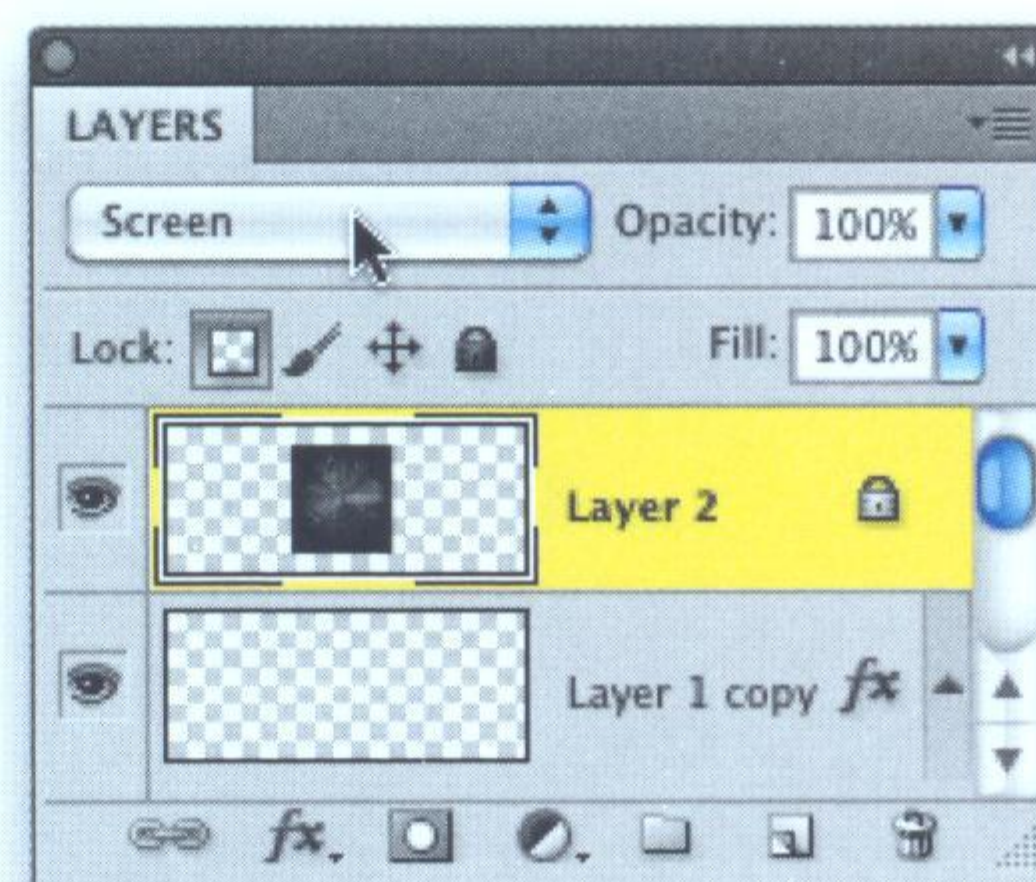
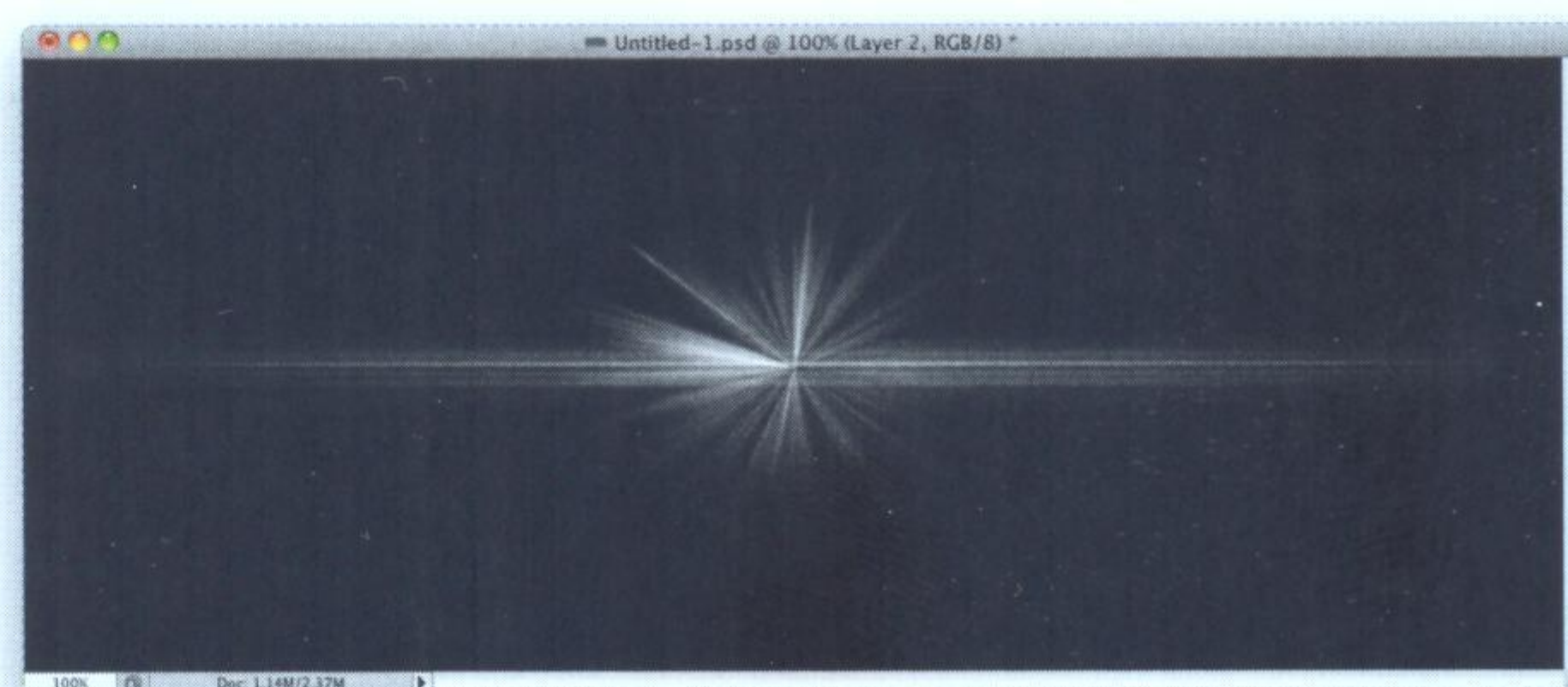
### Krok 14.

Ponownie wczytaj kształt jako zaznaczenie, przytrzymując klawisz *Ctrl* (Mac: *Command*) i klikając miniaturę warstwy w panelu *Layers* (Warstwy). Następnie w menu *Filter* (Filtr) wybierz *Distort* (Zniekształcanie), a potem *Polar Coordinates* (Współrzędne biegunowe). Wskaż opcję *Rectangular to Polar* (Kartezjańskie na biegunowe). Pasma rozłożą się promieniście wokół punktu środkowego, tworząc złudzenie światła. Kliknij *OK*, a potem usuń zaznaczenie kształtu.

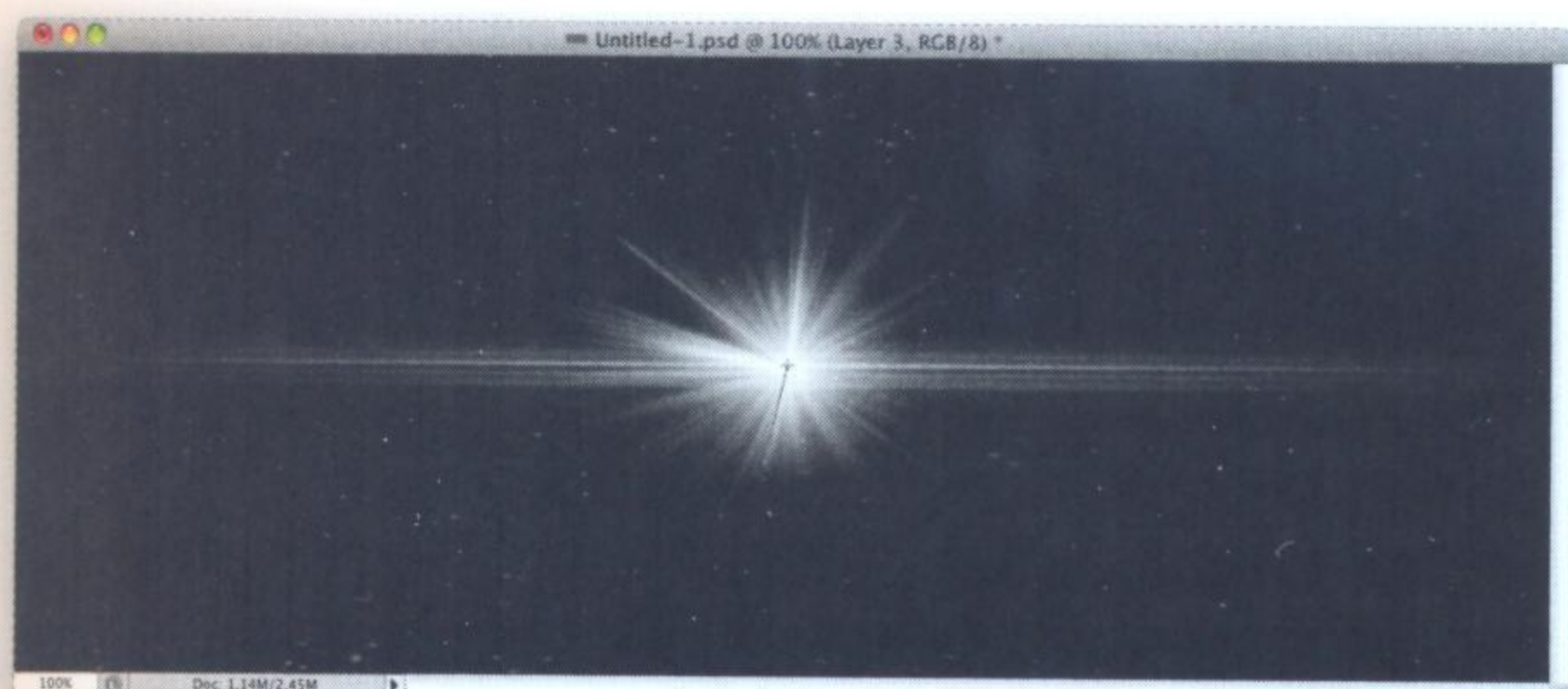


### Krok 15.

Teraz połącz promienie światła z pasmami, które stworzyliśmy wcześniej, zmieniając tryb mieszania warstwy promieni na *Screen* (Ekran). Następnie, jeśli trzeba, możesz zmienić jej położenie.

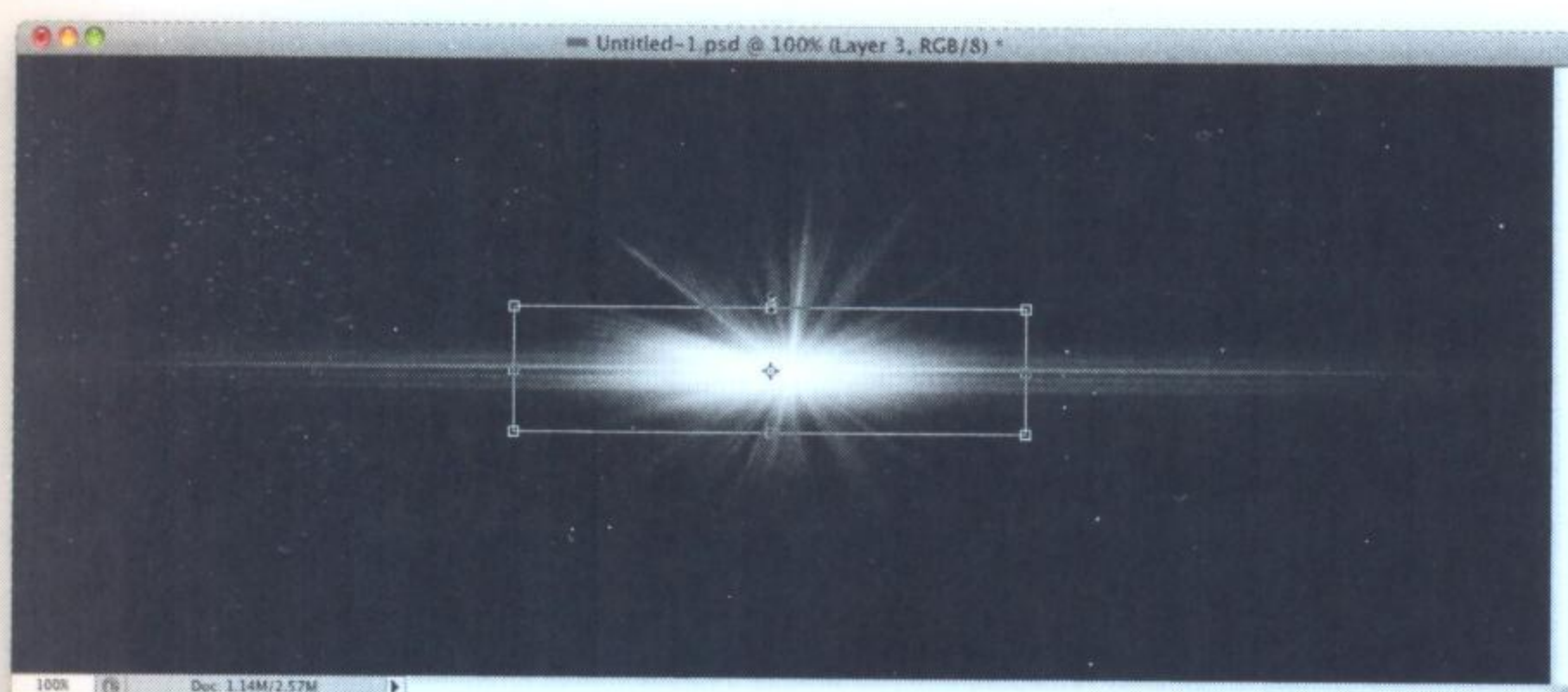






### Krok 16.

Nasz rozbłysk zaczyna nabierać kształtu, ale należy go jeszcze nieco rozjaśnić na środku. Stwórz nową, pustą warstwę i mając zaznaczony gradient *Foreground to Transparent* (Od koloru narzędzia do przezroczystości), zmień jego typ na radialny (druga ikona od lewej), a tryb mieszania z powrotem na *Normal* (Zwykły). Naciśnij *X*, aby zamienić kolor narzędzia i tła, tak aby kolor narzędzia zmienił się na biały. Zaczynając od środka promieni, narysuj niewielki biały gradient radialny.



### Krok 17.

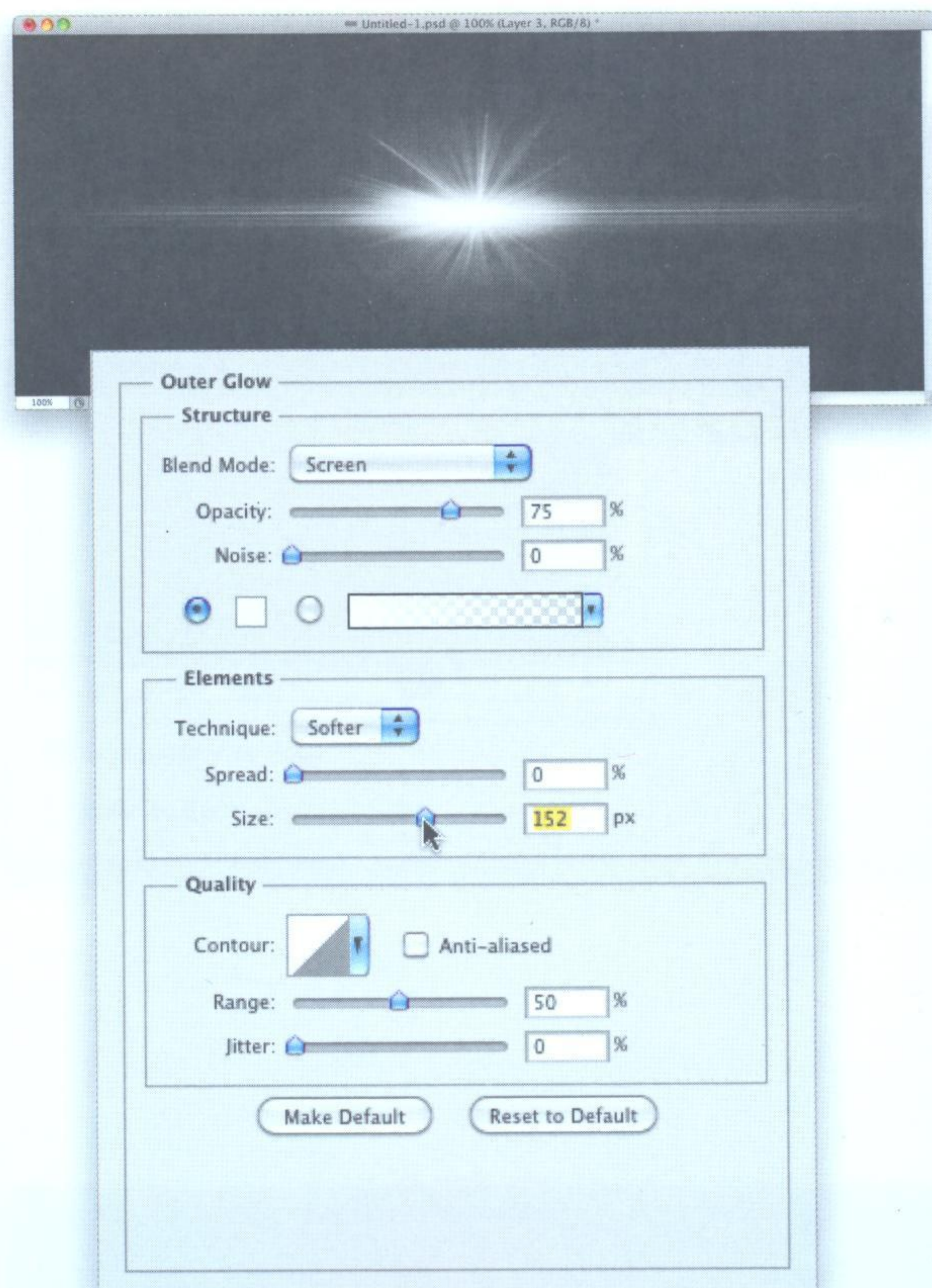
Następnie naciśnij *Ctrl+T* (Mac: *Command+T*), aby przejść w tryb swobodnego przekształcania, chwycić którykolwiek z uchwytów kontrolnych i rozciągnij gradient w poziomie w taki sposób, by był mniej kolisty, a bardziej owalny. Kiedy skończysz, naciśnij *Enter* (Mac: *Return*).

ciąg dalszy na następnej stronie



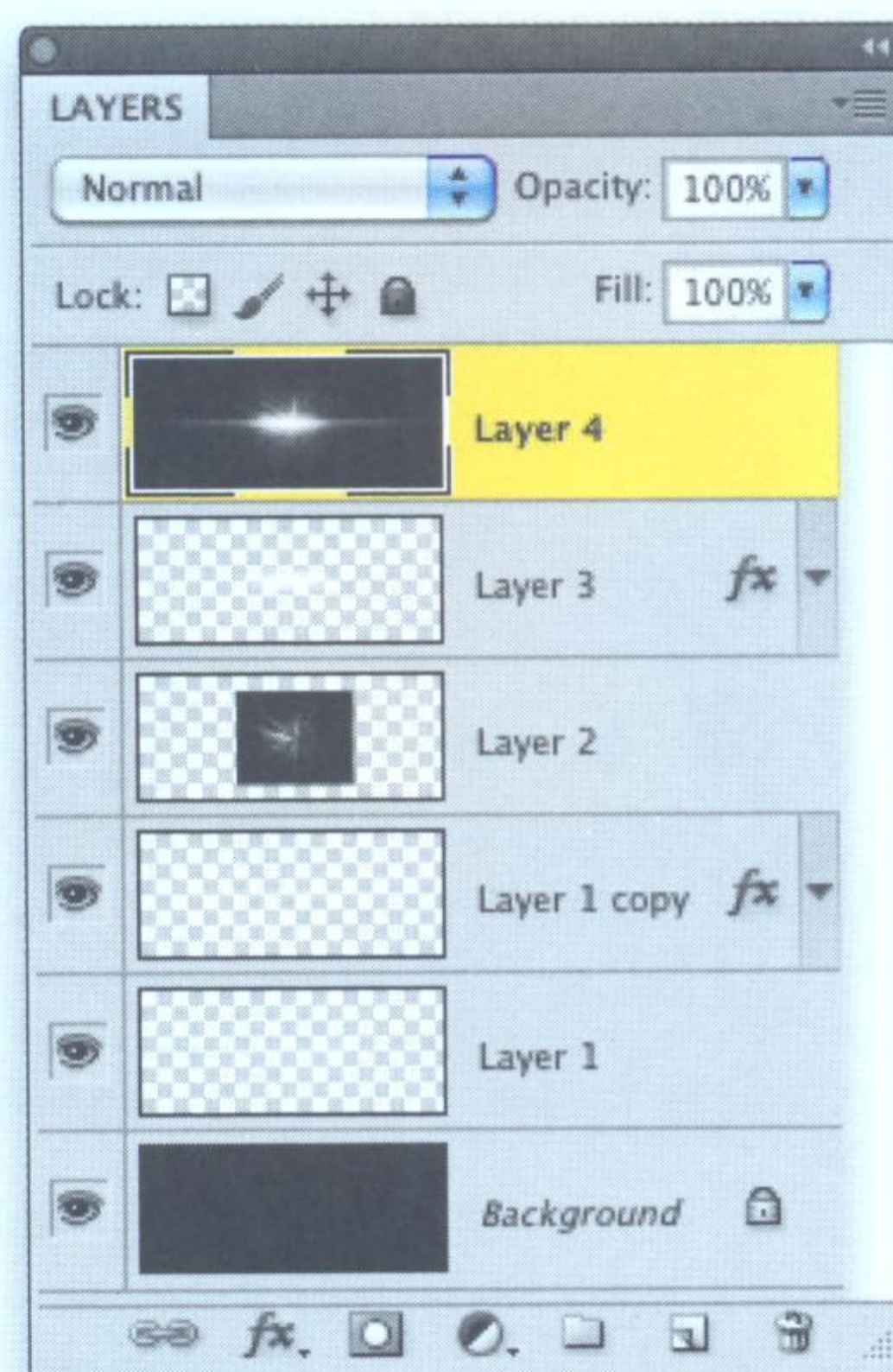
### Krok 18.

Następnie kliknij ikonę dodawania nowej warstwy i wybierz *Outer Glow* (*Blask zewnętrzny*). W sekcji *Structure* (*Struktura*) na górze okna *Layer Style* (*Styl warstwy*) kliknij próbkę koloru i wybierz biel. Następnie w sekcji *Elements* (*Elementy*) zwiększ *Size* (*Rozmiar*) do około 150 px. Siła blasku zostanie dzięki temu zwiększona. Kliknij OK.

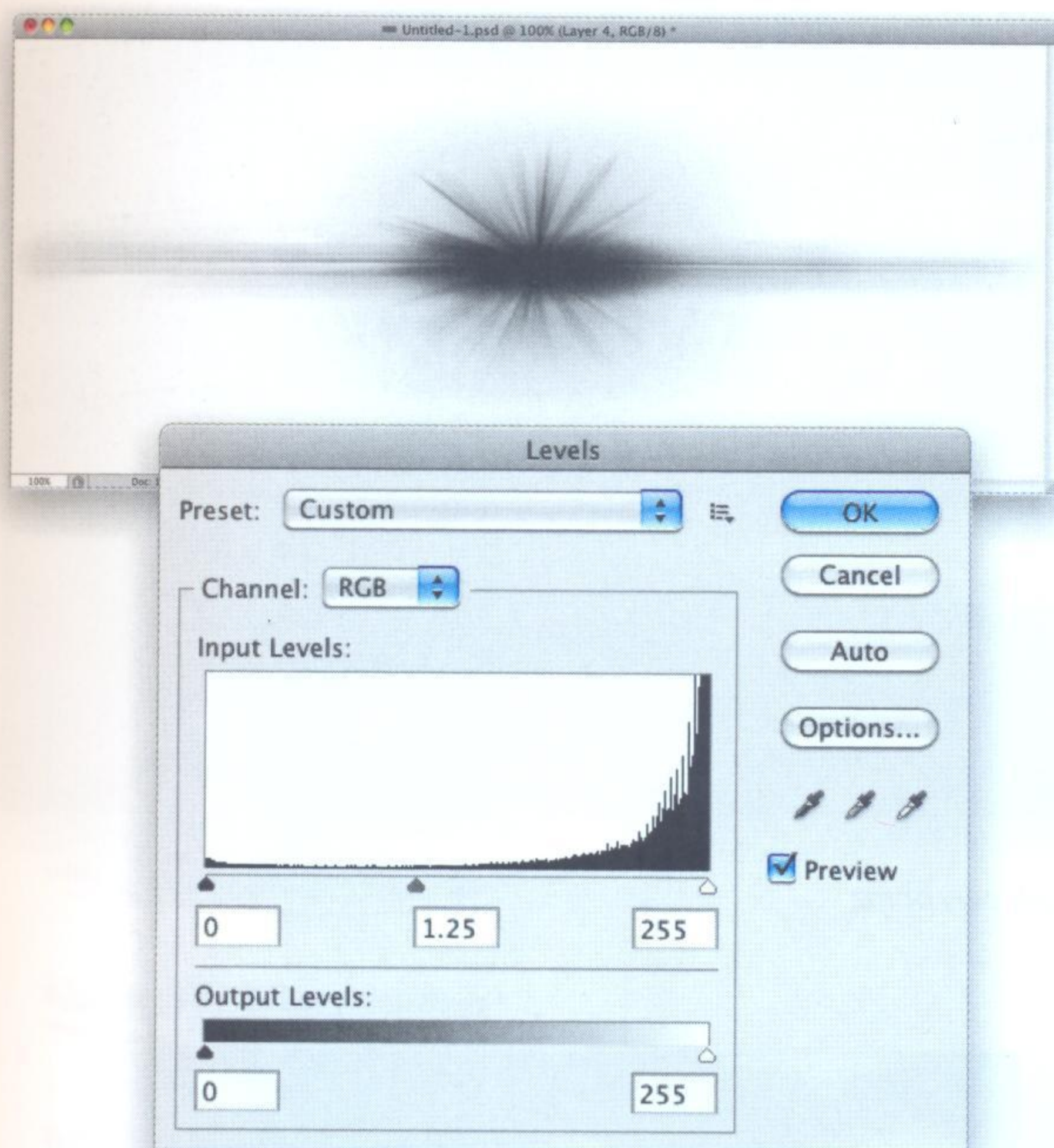


### Krok 19.

Teraz jesteśmy już gotowi do stworzenia pędzla. Najciemniejsze fragmenty obrazu staną się najbardziej nieprzezroczystymi obszarami pędzla. Do tej pory grafika miała czarne tło, dzięki czemu lepiej widzieliśmy efekty swoich działań, i tak też wyglądać będzie ostatecznie rozbłysk, ale teraz musimy odwrócić ten obraz, aby stworzyć pędzel. Dlatego zacznij od zaznaczenia pierwszej warstwy na górze w panelu *Layers* (*Warstwy*) i naciśnij **Ctrl+Alt+Shift+E** (Mac: **Command+Option+Shift+E**). Powstanie połączona wersja wszystkich trzech warstw (zawierająca całość rozbłysku), znajdująca się na nowej warstwie, powyżej pozostałych.

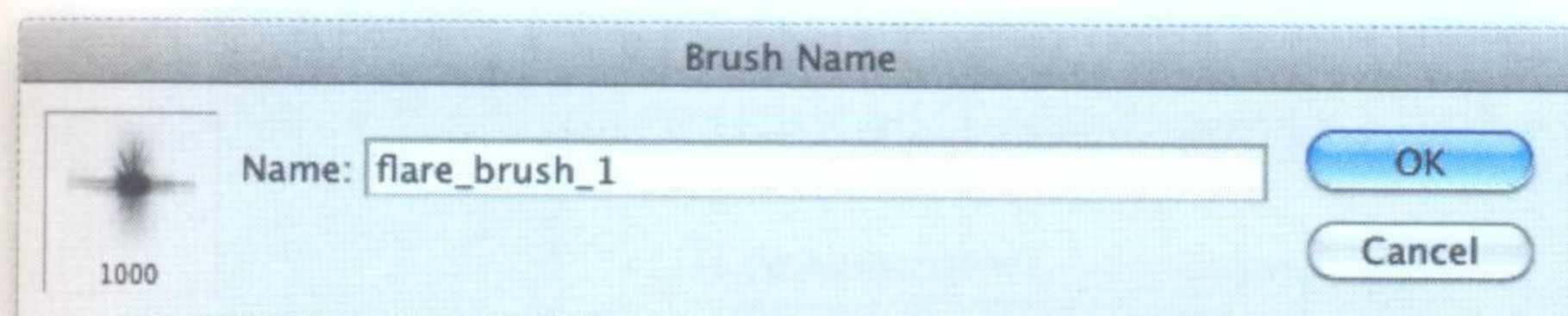






### Krok 20.

Sięgnij do menu *Image (Obraz)*, kliknij *Adjustments (Dopasowania)* i wybierz *Invert (Odwrotność)* (albo naciśnij *Ctrl+I* [Mac: *Command+I*]). Dzięki temu uzyskamy czarny rozbłysk na białym tle. Kiedy obraz zostanie odwrócony, niektóre obszary mogą stać się zbyt szare i wymagać poprawek. Po prostu dodaj dopasowanie *Levels (Poziomy; naciśnij Ctrl+L* [Mac: *Command+L*]), aby nieco zwiększyć kontrast. Teraz jesteśmy już gotowi do stworzenia pędzla.



### Krok 21.

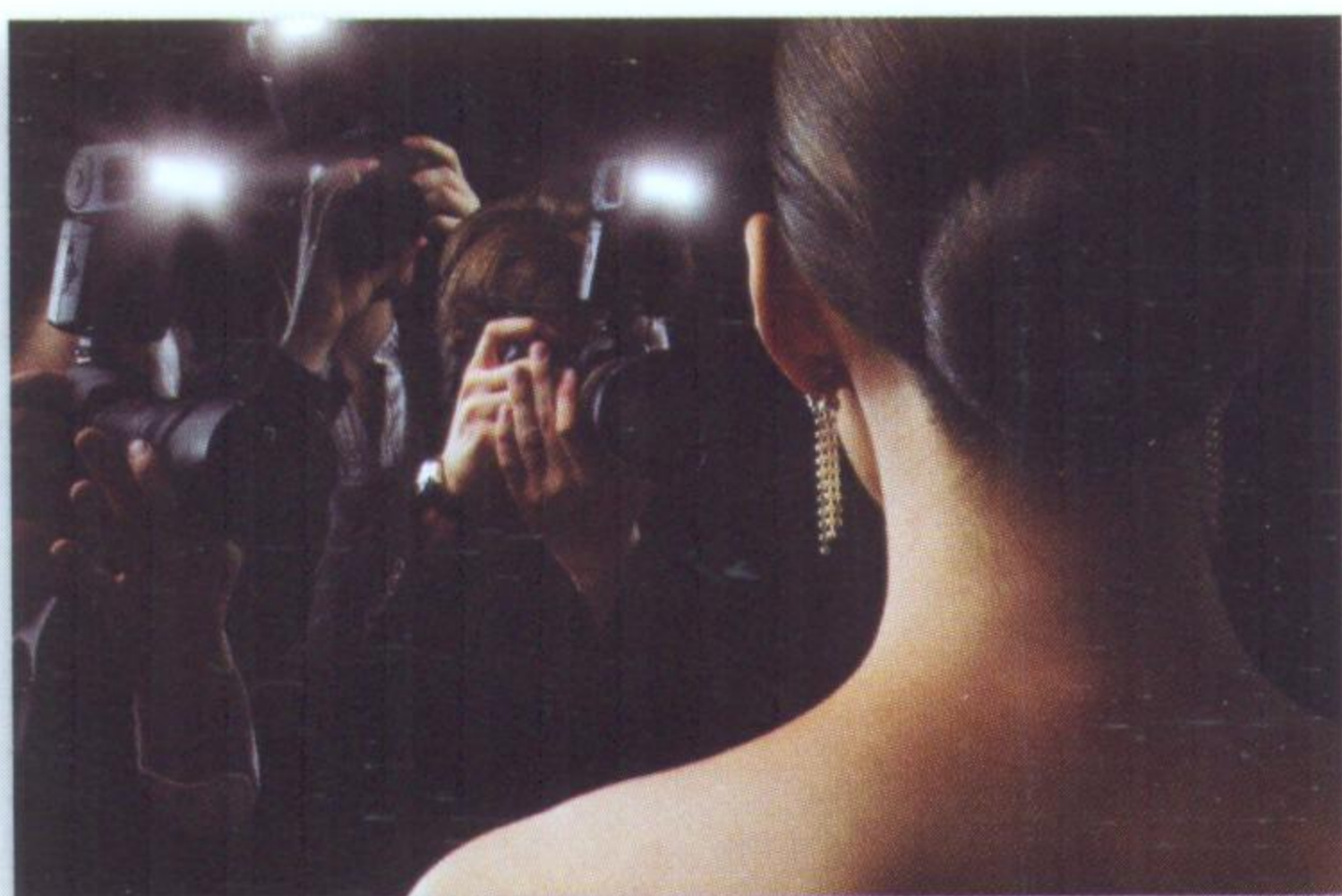
Przejdź do menu *Edit (Edycja)* i wybierz *Define Brush Preset (Zdefiniuj ustawienie domyślne pędzla)*. Nie musisz zaznaczać wcześniej rozbłysku, ponieważ Photoshop sam zignoruje wszelkie białe obszary, a do stworzenia kształtu pędzla wykorzysta tylko czarne. Wpisz jedynie nazwę i gotowe. Możesz znaleźć ten nowy pędzel w próbniku, a w panelu *Brush (Pędzel)* zmodyfikować jego wygląd. Jak zobaczysz, pędzel ma wiele zastosowań. Miłej zabawy!

ciąg dalszy na następnej stronie

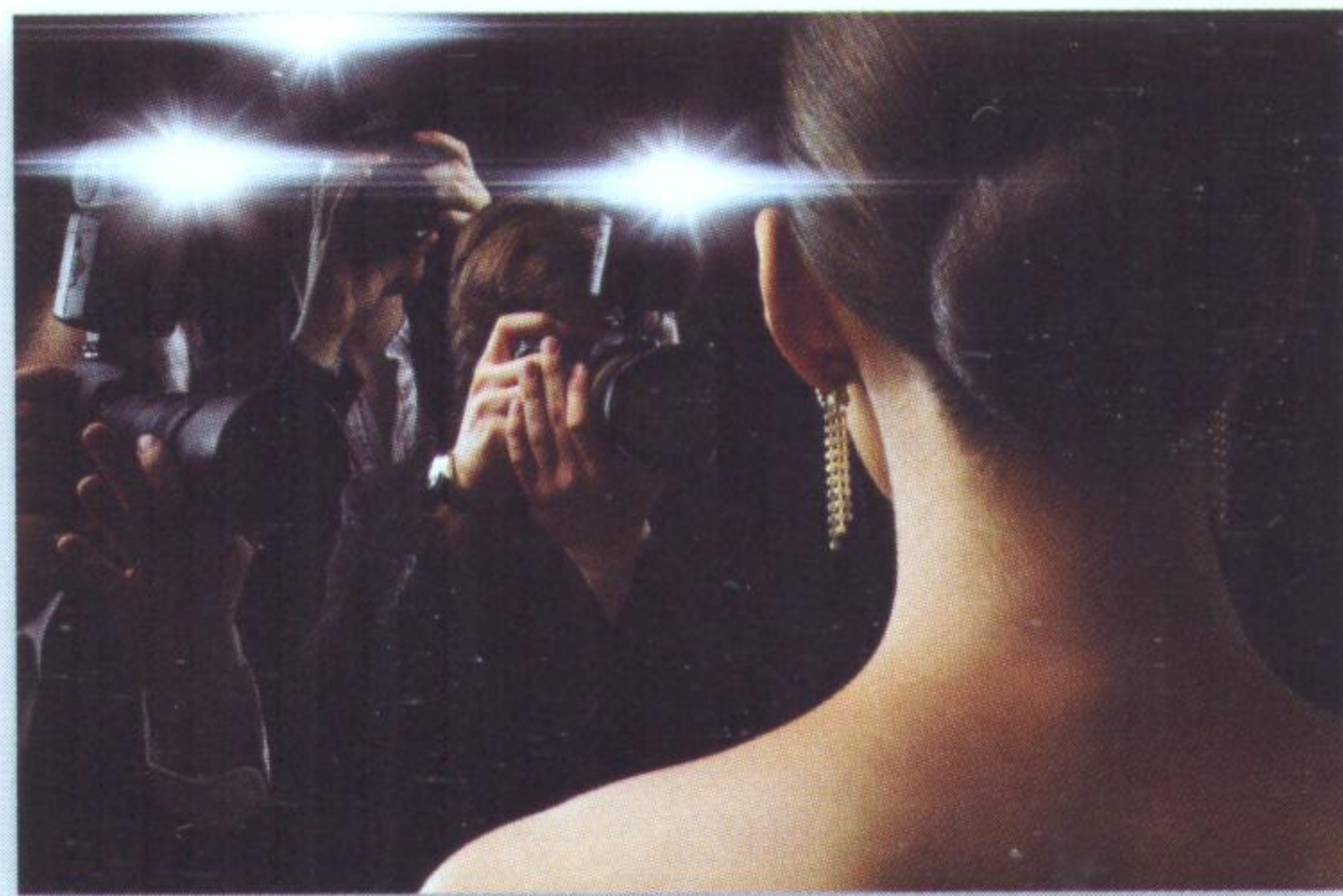




Końcowy obraz

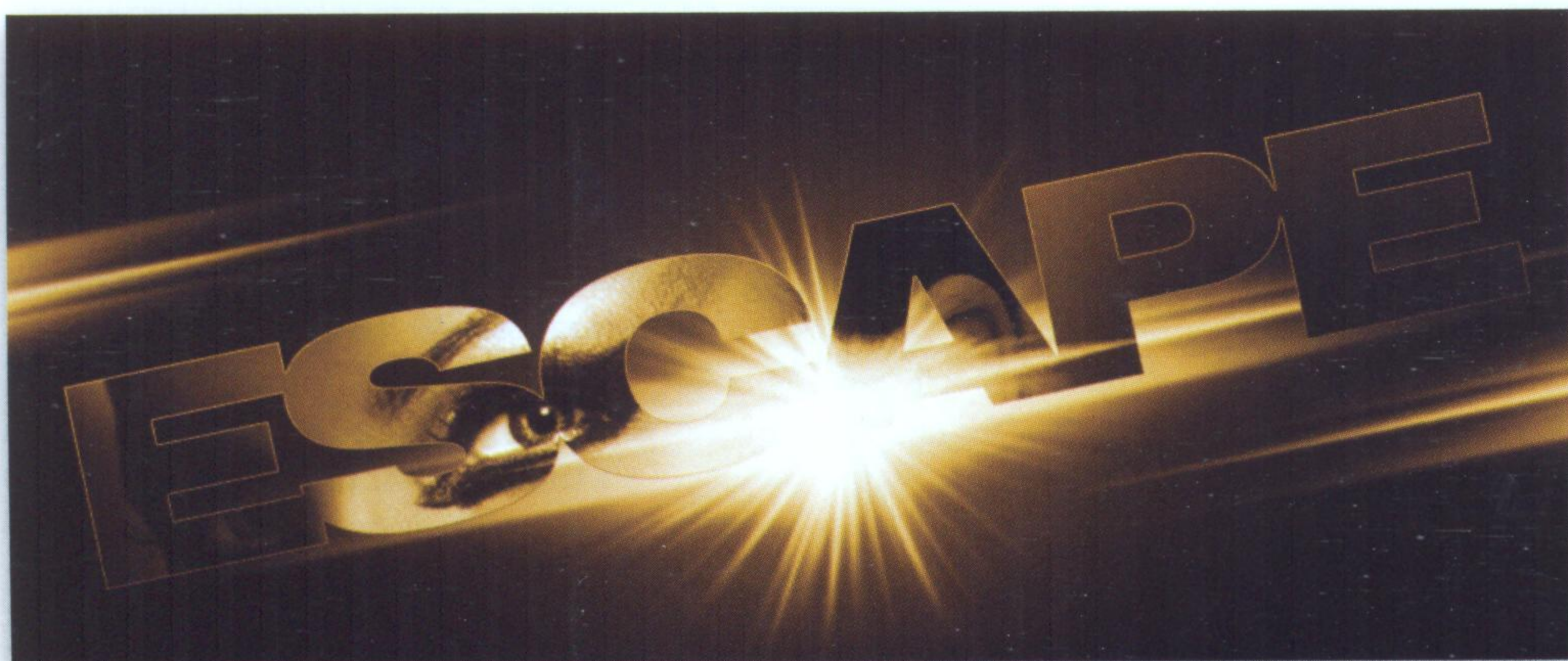


Przed



Po

©FOTOLIA/YUGANOV KONSTANTIN



©ISTOCKPHOTO/ICONOGENIC

Tutaj i w wielu innych miejscach w tej książce możesz zapoznać się z różnymi zastosowaniami pędzla z rozbłyskiem. Pamiętaj, że dodawanie i zmienianie stylu warstwy pozwala uzyskać inny kolor. Kiedy rozbłysk znajdzie się na warstwie, można go skalować i obracać za pomocą narzędzia swobodnego przekształcania jak każdy inny element graficzny