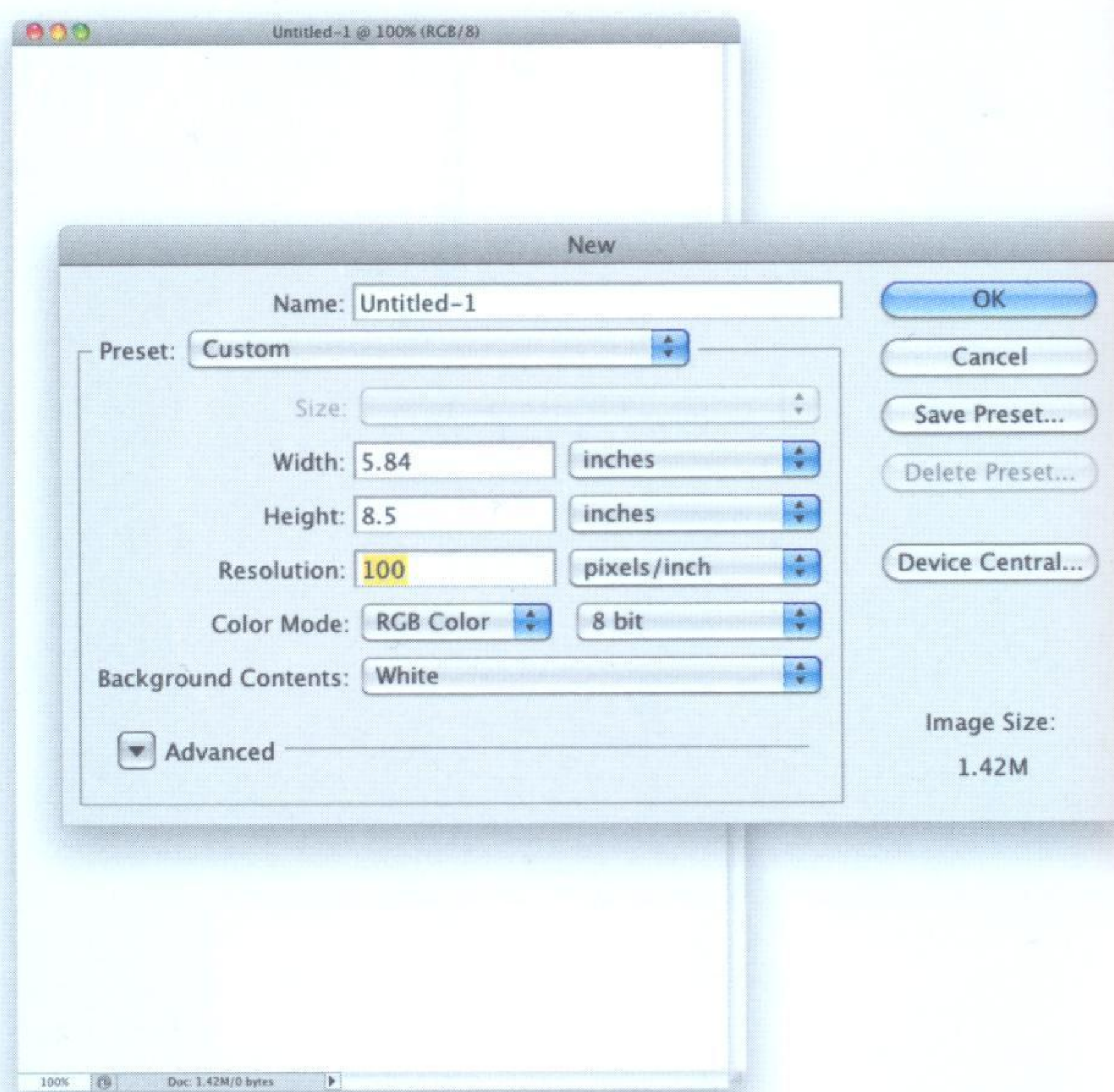


Rozpryski wodne

Istnieją zdjęcia, których nie da się stworzyć samym aparatem, szczególnie jeśli chodzi o nieprzewidywalną naturę wody. Tutaj połączymy zdjęcie podskakującego tancerza z efektami wodnymi, tworząc obraz, którego uzyskanie na zdjęciu byłoby niemożliwe, a w każdym razie bardzo skomplikowane.

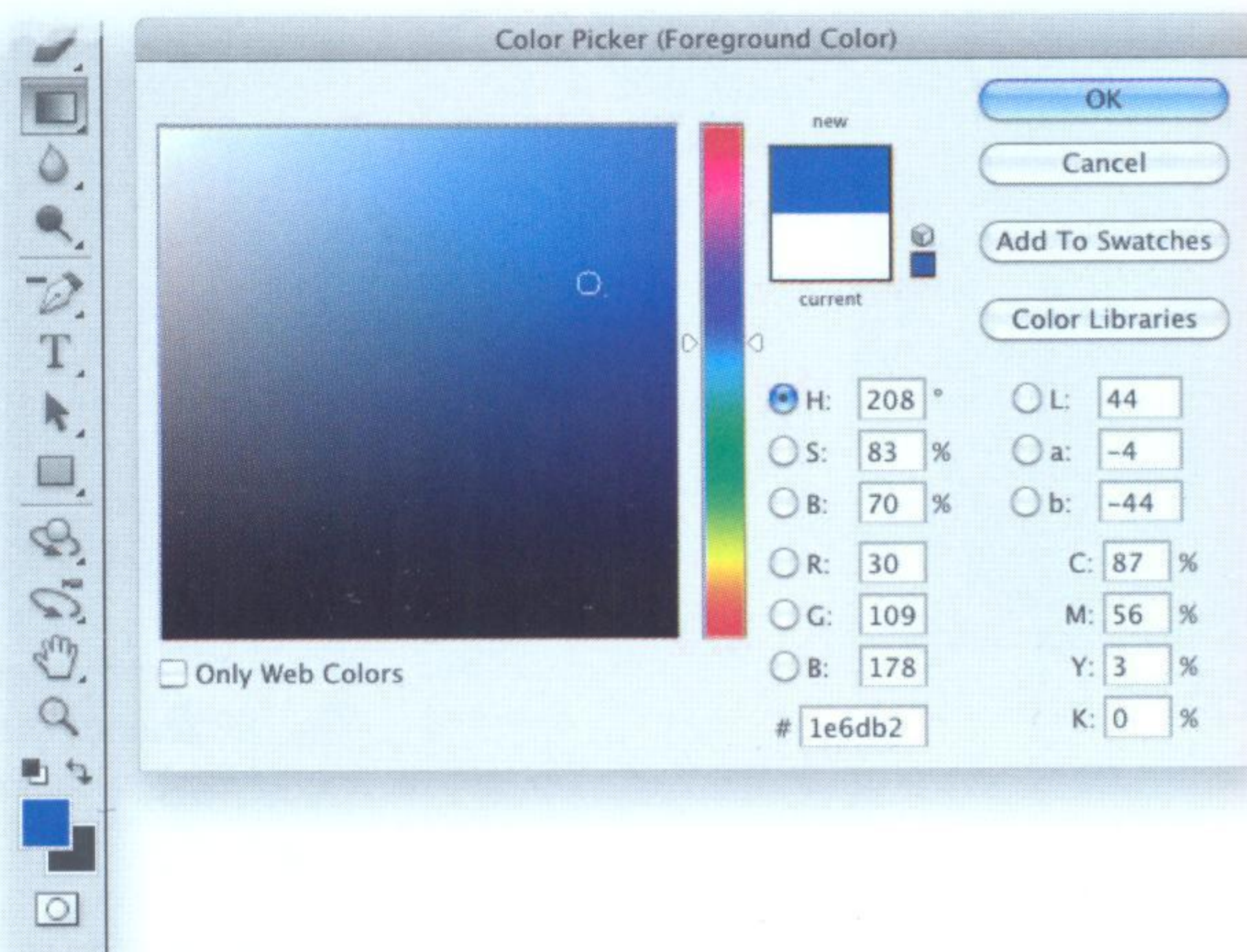
Krok 1.

Zacznij od przejścia do menu *File (Plik)* i wybrania *New (Nowy)*, aby stworzyć nowy, pusty dokument o szerokości prawie 6 cali i wysokości 8,5 cala przy 100 ppi.



Krok 2.

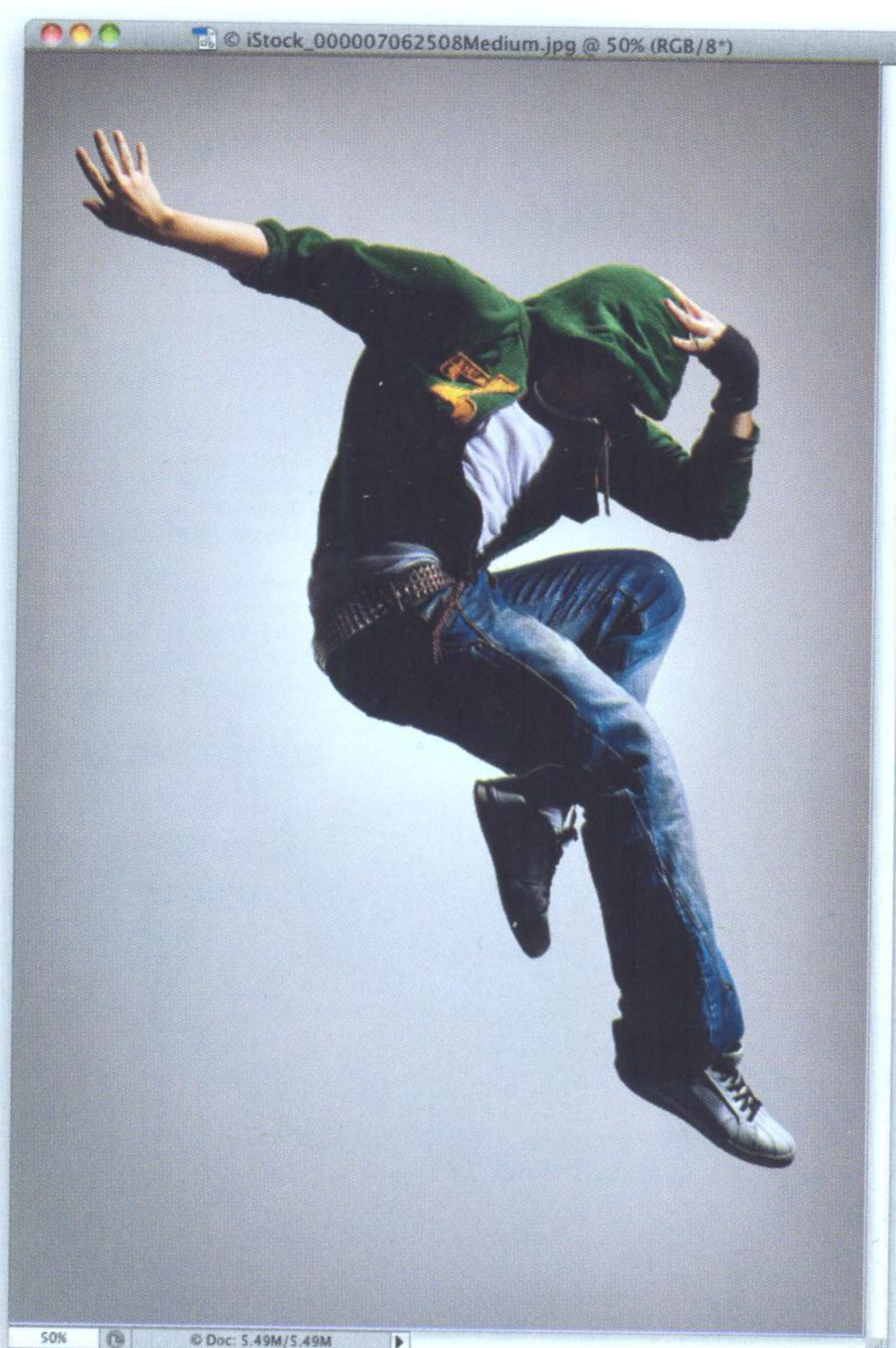
Wybierz gradient z przybornika (albo użyj klawisza *G*). Za pomocą klawisza *D* ustaw domyślne kolory — czern i biel — jako kolory narzędzia i tła, a potem naciśnij *X*, aby je odwrócić i zmienić kolor tła na czarny. Kliknij białą próbkę narzędzia na dole przybornika i ustaw kolory RGB na *R: 30, G: 109, B: 178*. Kliknij *OK*.





Krok 3.

Mając wybrane narzędzie gradientu, przejdź do paska opcji i kliknij skierowaną w dół strzałkę na prawo od jego miniatury, aby otworzyć próbnik. Wybierz gradient *Foreground to Background* (Od koloru narzędzia do koloru tła, pierwszy w górnym rzędzie), a następnie kliknij ikonę gradientu radialnego (drugą na prawo od miniatury). Przeciągnij gradient, zaczynając od środka obszaru roboczego. Nie musi znajdować się idealnie w centrum, ale powinien być w jego pobliżu.



Krok 4.

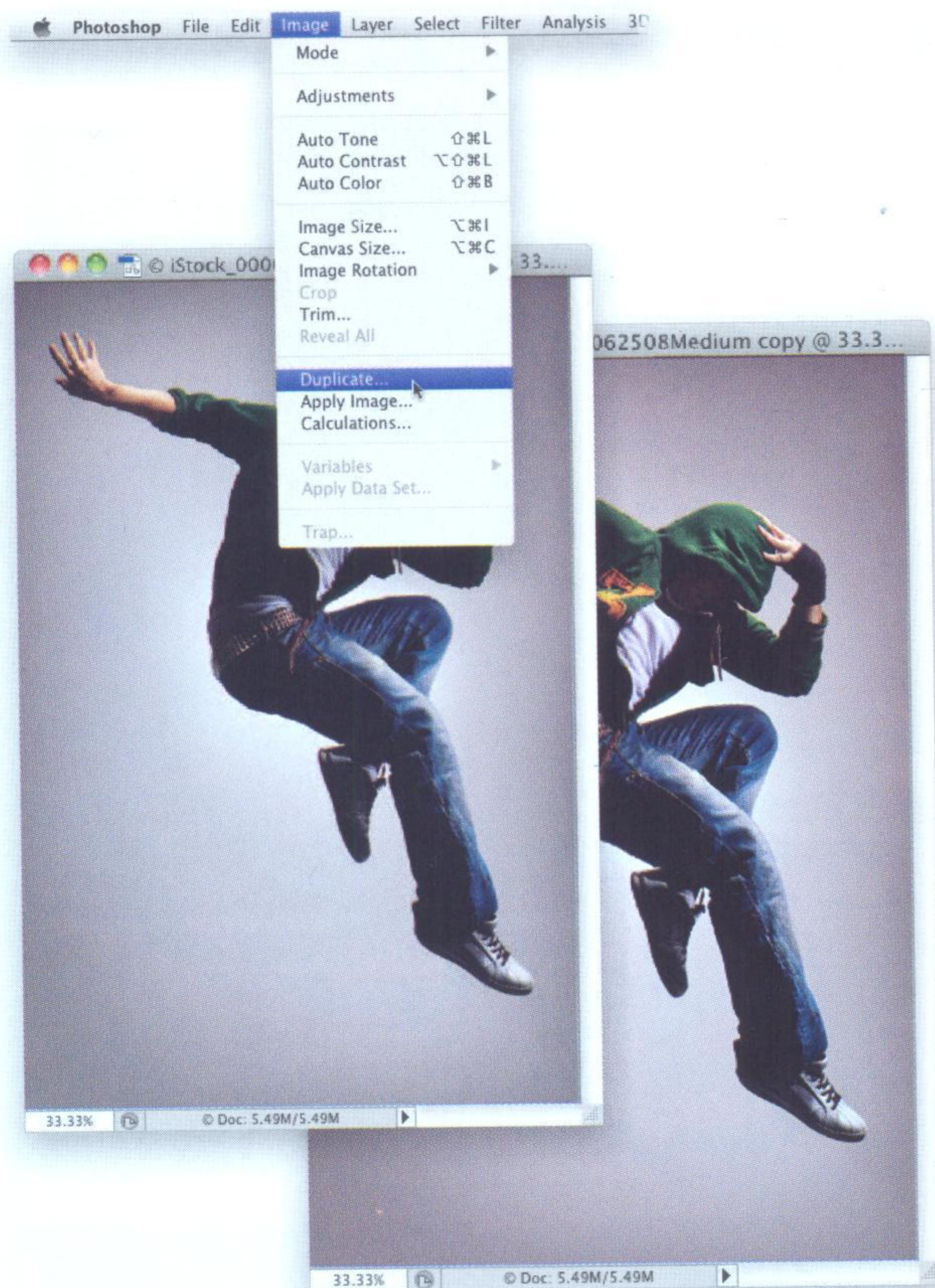
Następnie otwórz zdjęcie tancerza. Sama poza modela dobrze pasuje do efektu, który chcemy tu uzyskać, ale chciałem nadać mu nieco szorstkości, aby podkreślić jego fakturę. Doskonale nada się do tego opcja *HDR Toning* (Tonowanie HDR) — nowość w CS5.

©ISTOCKPHOTO/ALEXANDER YAKOVLEV

ciąg dalszy na następnej stronie

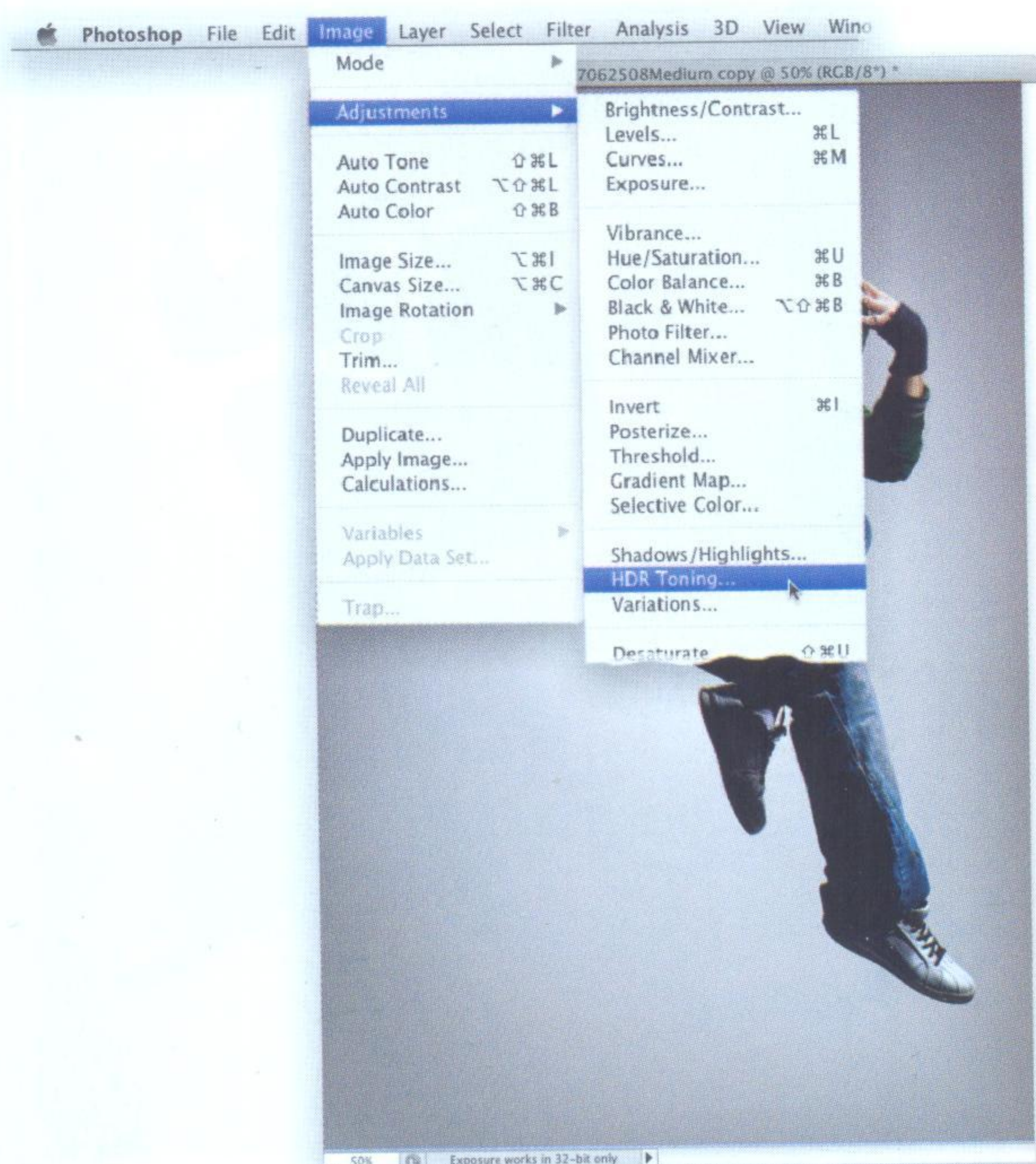
Krok 5.

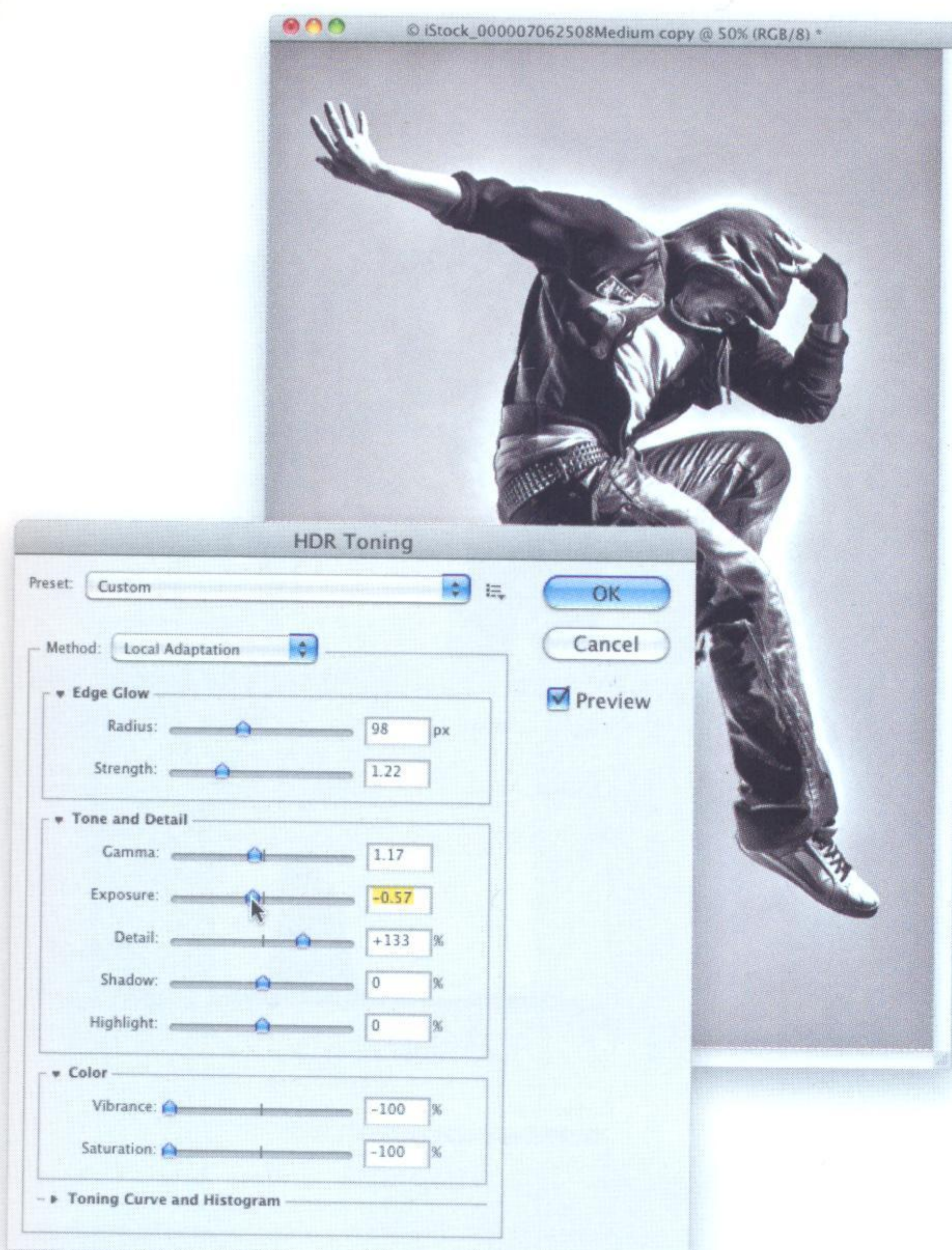
Opcja *HDR Toning* (*Tonowanie HDR*) działa jednak tylko na spłaszczonym obrazie, to znaczy nie możemy mieć w pliku żadnych warstw poza tłem. Będziemy jednak chcieli wyodrębnić potem modela z tła, dlatego wykonaj kopię całego pliku, przechodząc do menu *Image* (*Obraz*) i wybierając *Duplicate* (*Powiel*).



Krok 6.

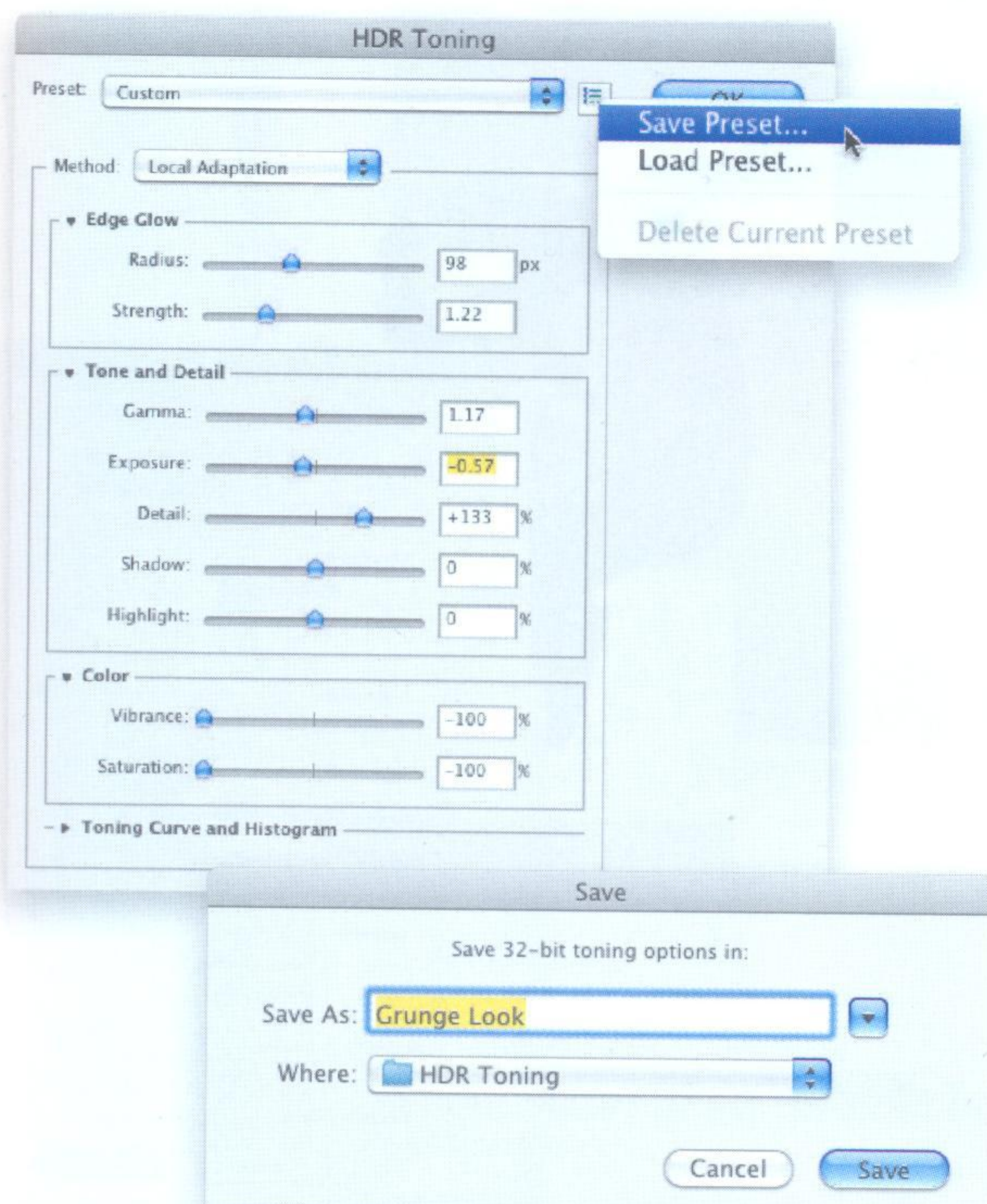
Mając aktywną kopię pliku, przejdź w menu *Image* (*Obraz*) do kategorii *Adjustments* (*Dopasowania*) i wybierz opcję *HDR Toning* (*Tonowanie HDR*). Wolałbym nazywać ją opcją szorstkości, ponieważ chociaż daje zadowalający efekt pseudo-HDR, wolę używać jej do uzyskiwania wysokokontrastowego efektu szorstkości.





Krok 7.

Nauczyłem się, że przy posługiwaniu się tą opcją nie ma jednego przepisu, który zawsze się sprawdzi. Każde zdjęcie jest inne. Najlepiej za pomocą eksperymentów zobaczyć, co zda egzamin, a co nie. W przypadku tej fotografii zacząłem od zwiększenia wartości *Detail* (Szczegół) do +133% w sekcji *Tone and Detail* (Tony i szczegóły). Planowałem połączyć ten zmodyfikowany obraz z oryginałem, dlatego obniżyłem *Saturation* (Nasycenie) do -100%, usuwając wszystkie kolory. Następnie przeszedłem do suwaków *Radius* (Promień) i *Strength* (Siła) i przeciągnąłem je w prawo, aby zmodyfikować efekt, a szczególnie detale. Zwiększyłem też trochę wartość *Gamma* i obniżyłem *Vibrance* (Jaskrawość) do -100%. Jeśli zdjęcie stanie się gdzieś zbyt jasne, zmniejszenie *Exposure* (Ekspozycja) pozwoli odzyskać część utraconych detali. W tym oknie warto poeksperymentować, jako że istnieją rozmaite możliwości tworzenia interesujących efektów. Czasami nasycenie kolorów może pogorszyć wygląd obrazu, dlatego warto zmniejszyć *Saturation* (Nasycenie), aby odzyskać utracone w ten sposób detale.



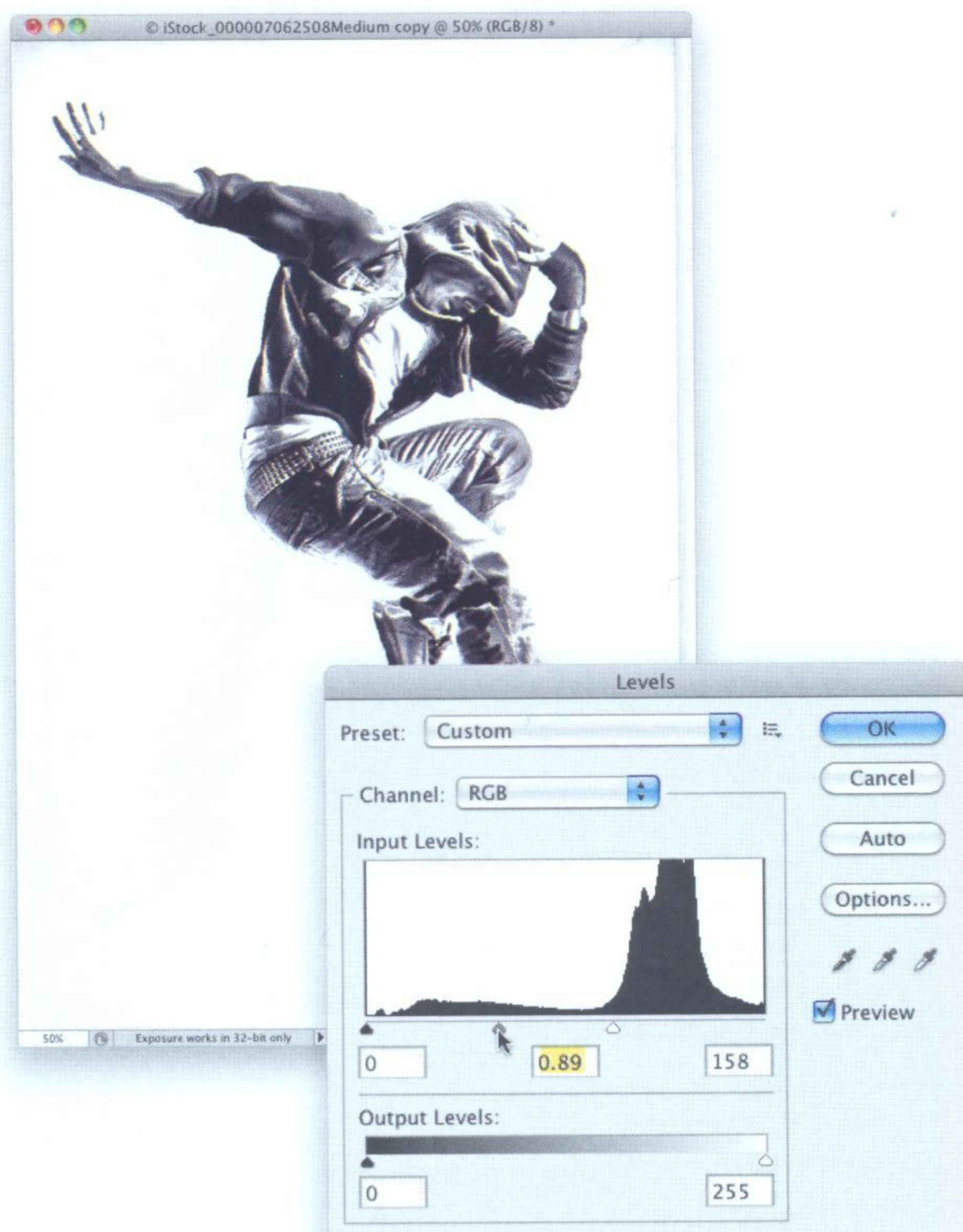
Krok 8.

Jeśli podoba Ci się ostateczny efekt, możesz zapisać go jako ustawienia domyślne, klikając ikonę ustawień domyślnych opcji po prawej od menu *Preset* (Ustawienia domyślne) i wybierając *Save Preset* (Zapisz ustawienia domyślne). Wpisz nazwę i kliknij *Save* (Zapisz). Teraz ustawienia te będą pojawiały się w menu *Preset* (Ustawienia domyślne).

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 9.

Kiedy skończysz, kliknij *OK* w oknie *HDR Toning* (*Tonowanie HDR*). Rezultat jest dość satysfakcjonujący, ale chcę jeszcze trochę zwiększyć kontrast za pomocą szybkiego dopasowania *Levels* (*Poziomy*) — naciśnij *Ctrl+L* (Mac: *Command+L*). Jak widać, znacznie rozjaśniłem światła i tylko nieznacznie przyciemniłem cienie.



Krok 10.

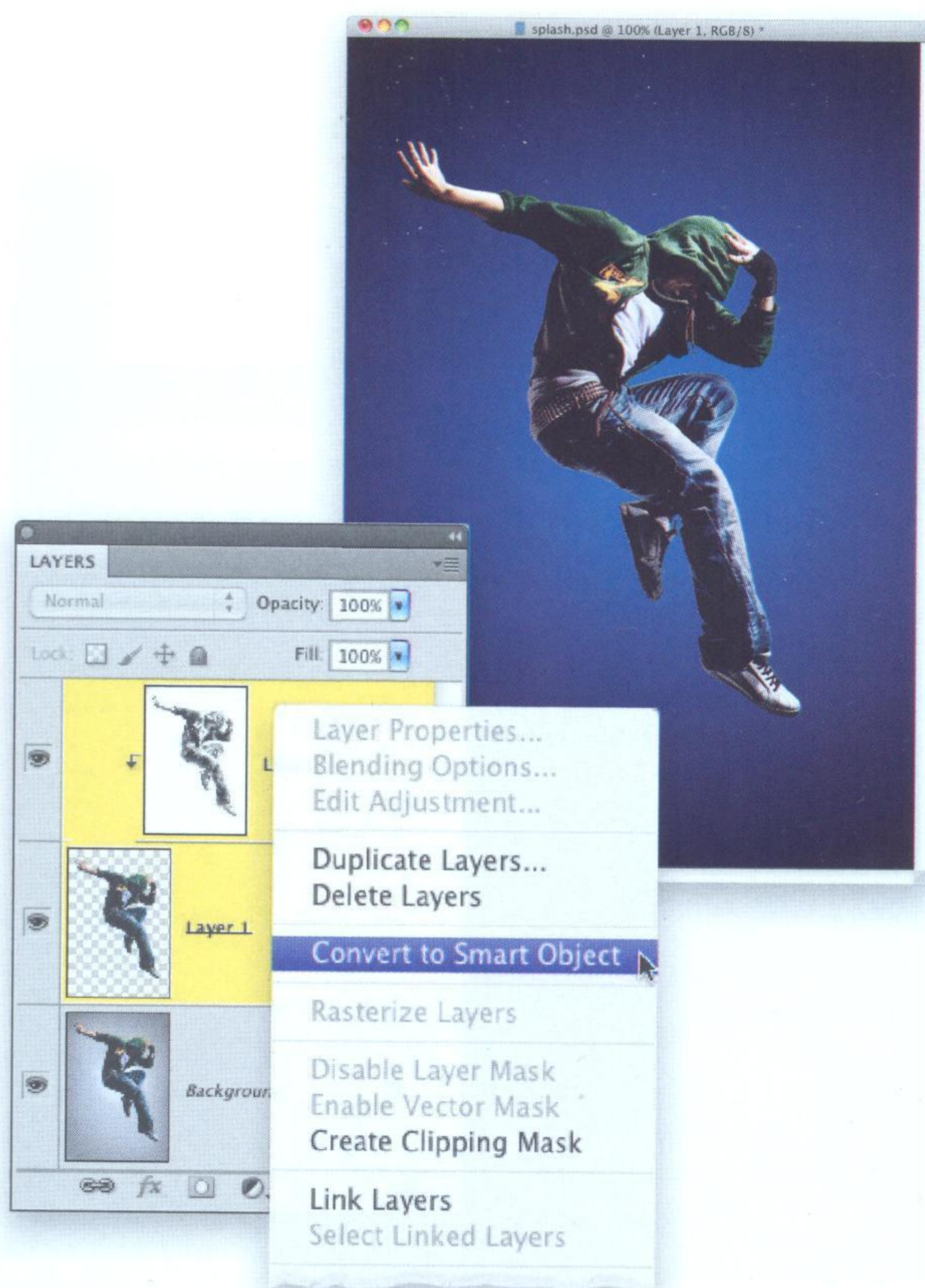
Teraz przejdź do oryginalnego zdjęcia tancerza i włącz narzędzie szybkiego zaznaczania (*W*) z przybornika (w jednej grupie z różdżką). Kliknij i przeciągnij nad obiektem, aby go zaznaczyć, a potem kliknij przycisk *Refine Edge* (*Popraw krawędź*) na pasku opcji, by udoskonalić zaznaczenie. Tutaj zaznaczyłem pole *Smart Radius* (*Promień*) i nieznacznie zwiększyłem *Radius* (*Promień*) do 1,4. W sekcji *Output* (*Wyjście*) w menu *Output To* (*Wyniki do*) wybrałem *Selection* (*Zaznaczenie*) i kliknąłem *OK*.





Krok 11.

Naciśnij **Ctrl+J** (Mac: *Command+J*), aby skopiować zaznaczenie na nową warstwę. Następnie wróć do kopii obrazu, do którego zastosowaliśmy *HDR Toning* (*Tonowanie HDR*), włącz narzędzie przesuwania (V), kliknij i przeciągnij je na plik z zaznaczeniem na nowej warstwie. Pamiętaj, by przy przeciąganiu przytrzymywać klawisz *Shift*, aby wyrównać do siebie te obrazy. Następnie używając skrótu **Ctrl+Alt+G** (Mac: *Command+Option+G*), przytnij tę warstwę do krawędzi wyizolowanej warstwy znajdującej się poniżej. Zmień tryb mieszania przyciętej warstwy na *Soft Light* (*Łagodne światło*).



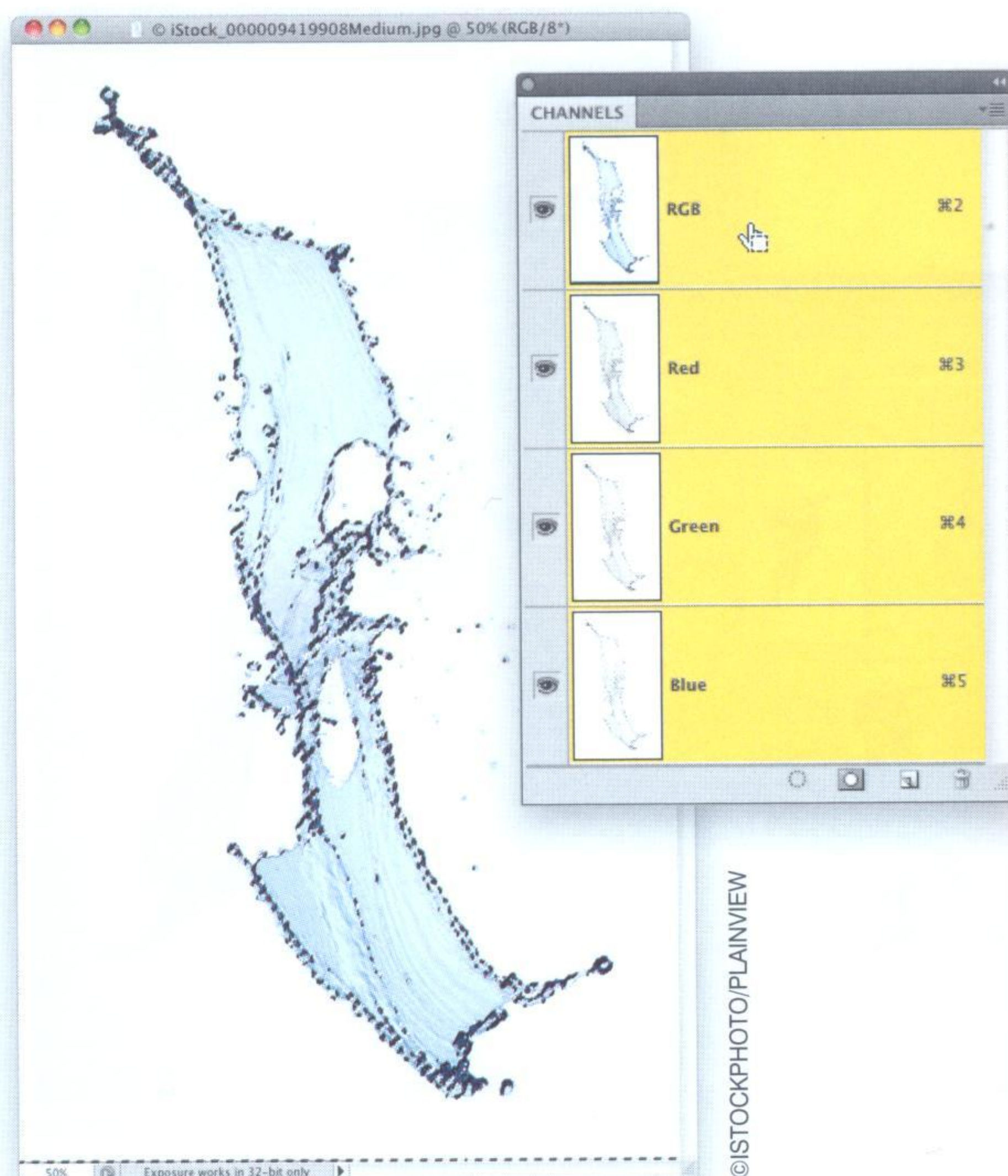
Krok 12.

Kliknij z wciśniętym klawiszem *Ctrl* oryginalną wyizolowaną warstwę, aby zaznaczyć zarówno ją, jak i warstwę na górze, a potem stwórz z nich obiekt inteligentny, klikając prawym przyciskiem myszy jedną z nich i wybierając *Convert to Smart Object* (*Konwertuj na obiekt inteligentny*). Następnie przeciągnij tę warstwę obiektu inteligentnego na bieżący układ (z niebiesko-czarnym gradientem). Przejdź w tryb swobodnego przekształcania za pomocą skrótu **Ctrl+T** (Mac: *Command+T*), a potem naciśnij **Ctrl+0** (zero; Mac: *Command+0*), aby pokazać uchwyty swobodnego przekształcania, i zmniejsz obiekt w taki sposób, by pasował do wymiarów dokumentu (przytrzymanie klawisza *Shift* przy przeciąganiu pozwala zachować proporcje). Kiedy skończysz, naciśnij *Enter* (Mac: *Return*).

ciąg dalszy na następnej stronie

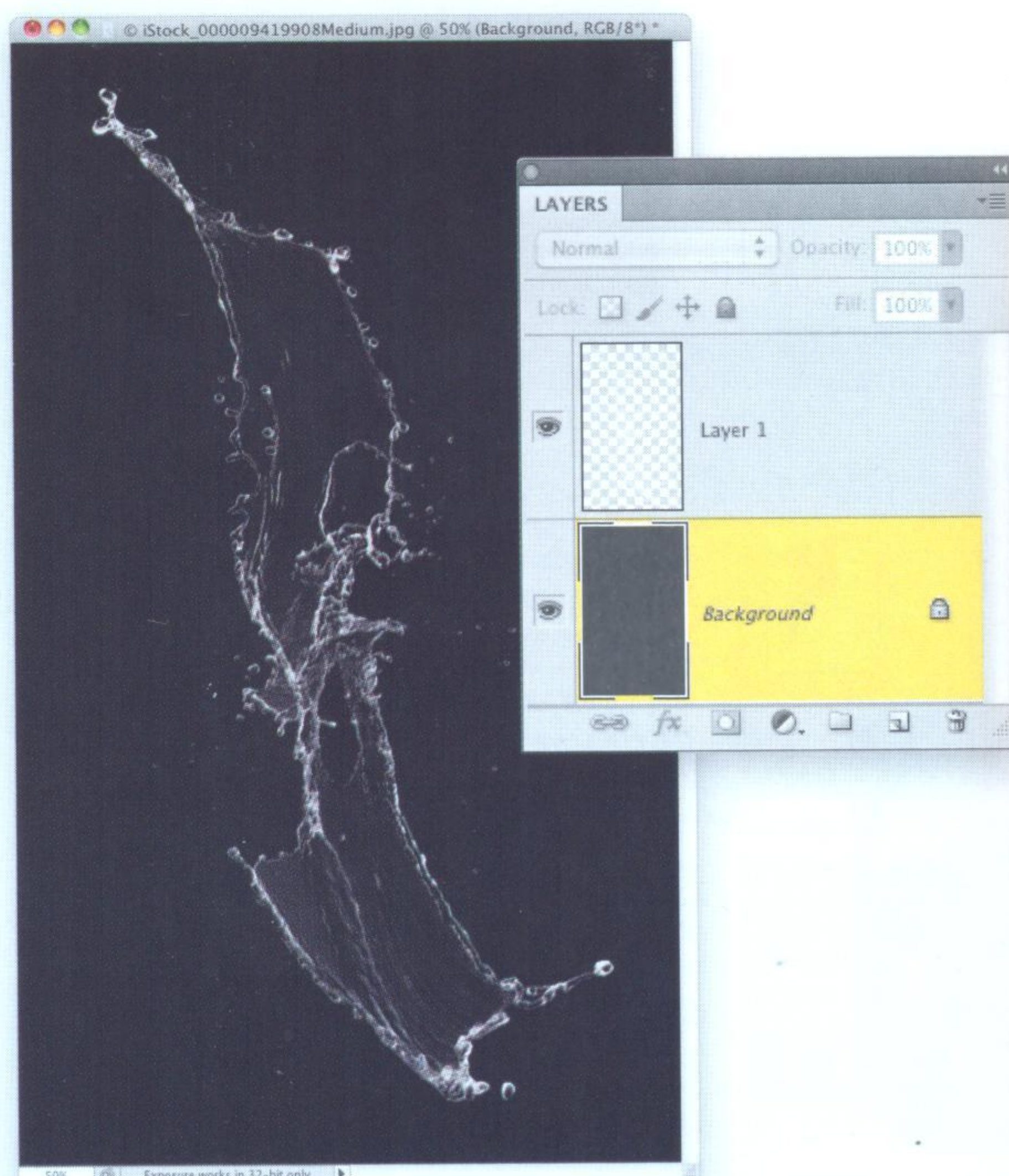
Krok 13.

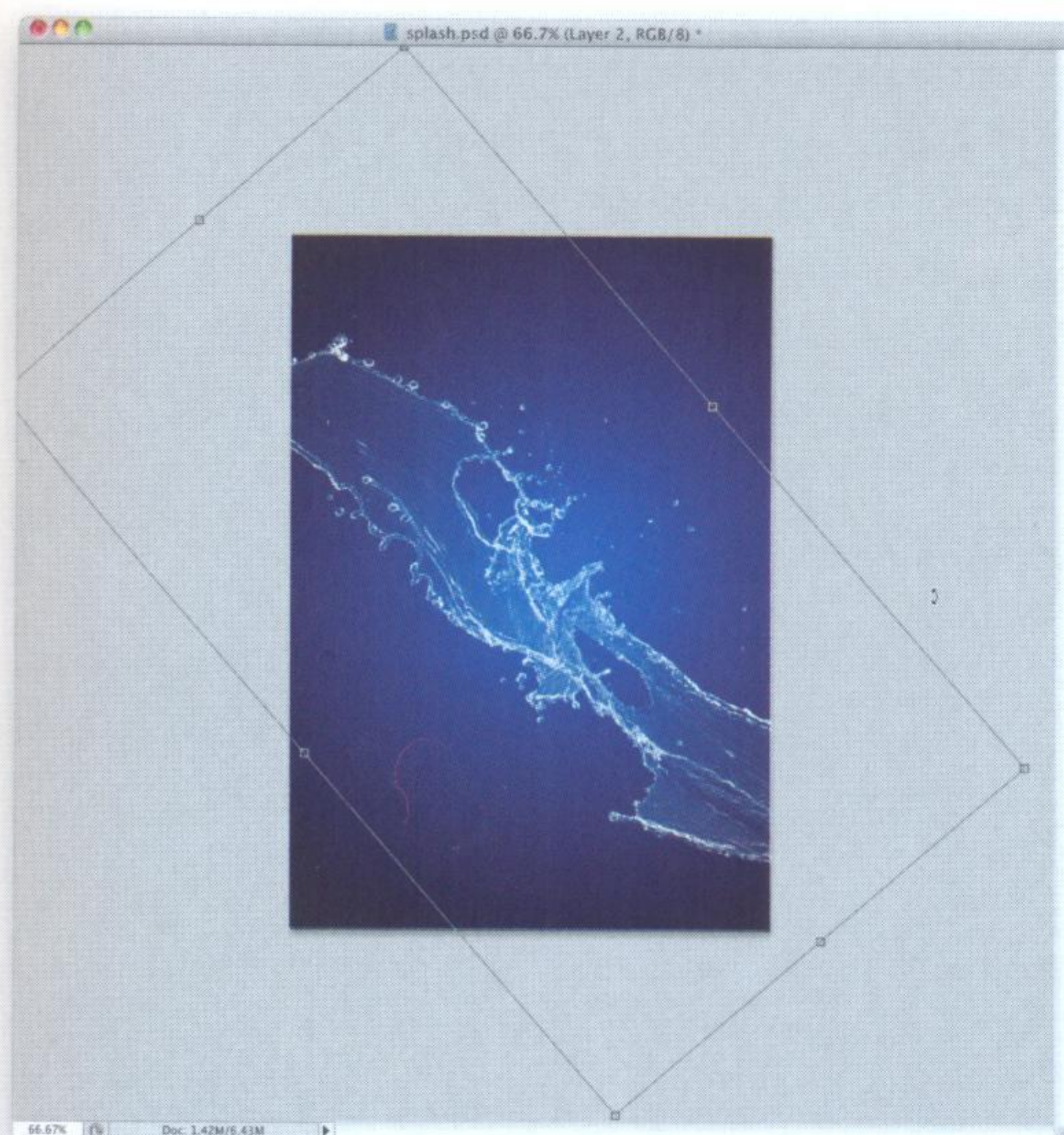
Teraz otwórz pierwszy obraz rozprysku wody, który połączymy ze zdjęciem tancerza. Aby wyizolować rozprysk, otwórz panel *Channels* (Kanały, z menu *Window* [Okno]) i z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Mac: *Command*) kliknij kanał *RGB*. Jasność obrazu zostanie wczytana jako zaznaczenie.



Krok 14.

Odwróć zaznaczenie, naciskając *Ctrl+Shift+I* (Mac: *Command+Shift+I*). Następnie przejdź do panelu *Layers* (Warstwy) i kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy. Naciśnij *Shift+Backspace* (Mac: *Shift+Delete*) i wybierz *White* (Białe) z menu *Use* (Użyj) w oknie *Fill* (Wypełnij), aby wypełnić aktywne zaznaczenie bielą. Usuń zaznaczenie, naciskając klawisze *Ctrl+D* (Mac: *Command+D*). Kliknij ponownie warstwę tła, jeszcze raz wciśnij *Shift+Backspace*, ale tym razem z menu *Use* (Użyj) wybierz *Black* (Czarne), co wypełni warstwę tła czernią. Teraz dobrze widać wyizolowany biały rozprysk.



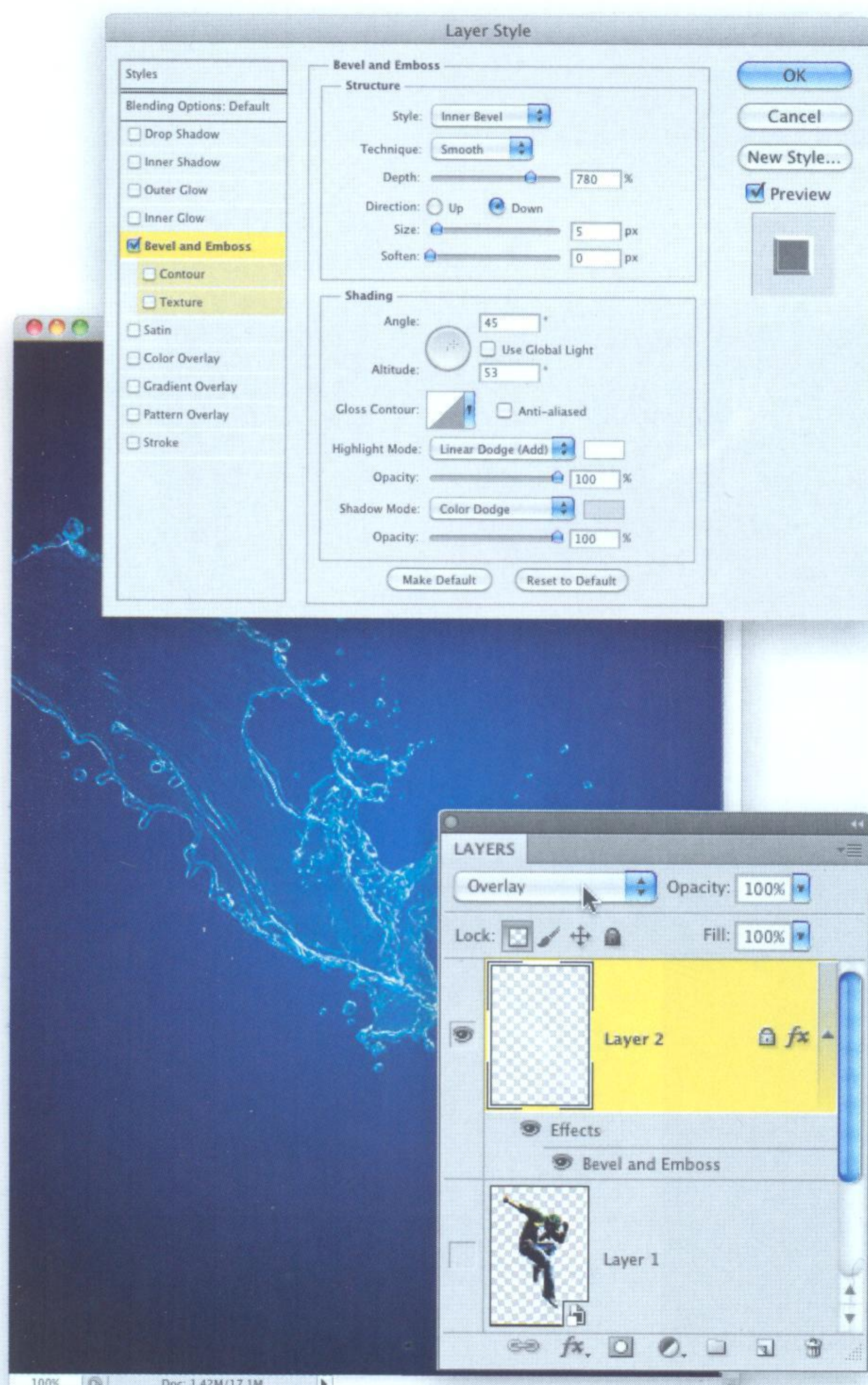


Krok 15.

Teraz narzędziem przesuwania przeciągnij warstwę z rozpryskiem na główny plik projektu. (Schowałem tu warstwę z tancerzem, aby woda była lepiej widoczna). Przejdź do trybu swobodnego przekształcania, a potem przeskaluj rozprysk i obróć go tak, by łączył się z kompozycją, tak jak na rysunku. Kiedy skończysz, naciśnij *Enter* (Mac: *Return*).

Krok 16.

Teraz dodajmy styl warstwy, który poprawi wygląd jasnych obszarów. Kliknij ikonę dodawania stylu warstwy na dole panelu *Layers* (Warstwy) i wybierz z menu *Bevel and Emboss* (Faza i Płaskorzeźba). Ustaw *Style* (Styl) na *Inner Bevel* (Faza wewnętrzna), *Technique* (Technika) na *Smooth* (Wygładzanie), *Depth* (Głębina) na 780%, *Direction* (Kierunek) na *Down* (W dół), *Size* (Wysokość) na 5 px, a dla *Soften* (Zmiękczenie) pozostaw wartość 0 px. Usuń zaznaczenie pola *Use Global Light* (Użyj oświetlenia globalnego) i ustaw *Angle* (Kąt) na 45°, a *Altitude* (Wysokość) na 53°. Następnie w *Highlight Mode* (Tryb podświetlenia) wybierz *Linear Dodge (Add)* (Rozjaśnianie liniowe [Dodaj]), *Opacity* (Krycie) ustaw na 100%, w *Shadow Mode* (Tryb cienia) wskaż *Color Dodge* (Rozjaśnianie) i jego *Opacity* (Krycie) również ustaw na 100%, a kolor cieni zmień na jasnoszary (użyłem tu wartości R: 213, G: 213, B: 213). Staraj się różnicować te parametry, aby zapoznać się z różnymi możliwymi do osiągnięcia efektami. Możesz nawet trafić na coś, co bardziej przypadnie Ci do gustu. Właśnie w ten sposób wybrałem ustawienia, które tu proponuję. Kliknij *OK*, a potem zmień tryb mieszania warstwy na *Overlay* (Nakładka).



ciąg dalszy na następnej stronie

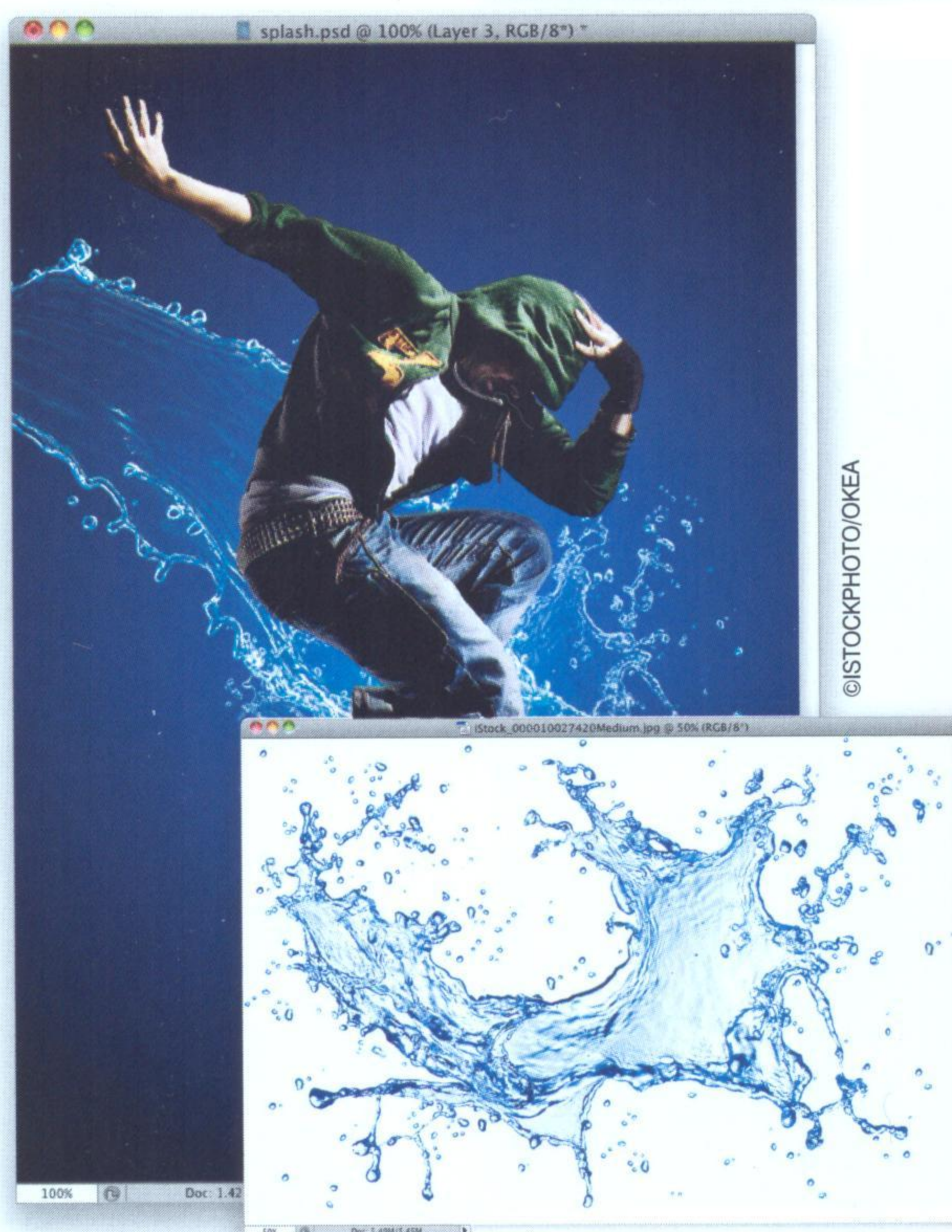
Krok 17.

Naciśnij *Ctrl+J* (Mac: *Command+J*), aby powielić warstwę z rozpryskiem i jeszcze bardziej zintensyfikować efekt wody na tle. Jeśli wyda się zbyt silny, obniż *Opacity* (*Krycie*) warstwy. Jeśli wyłączyłeś warstwę z tancerzem, włącz ją ponownie, a potem przeciągnij na górę listy w panelu *Layers* (*Warstwy*), tak aby znalazła się przed wodą.

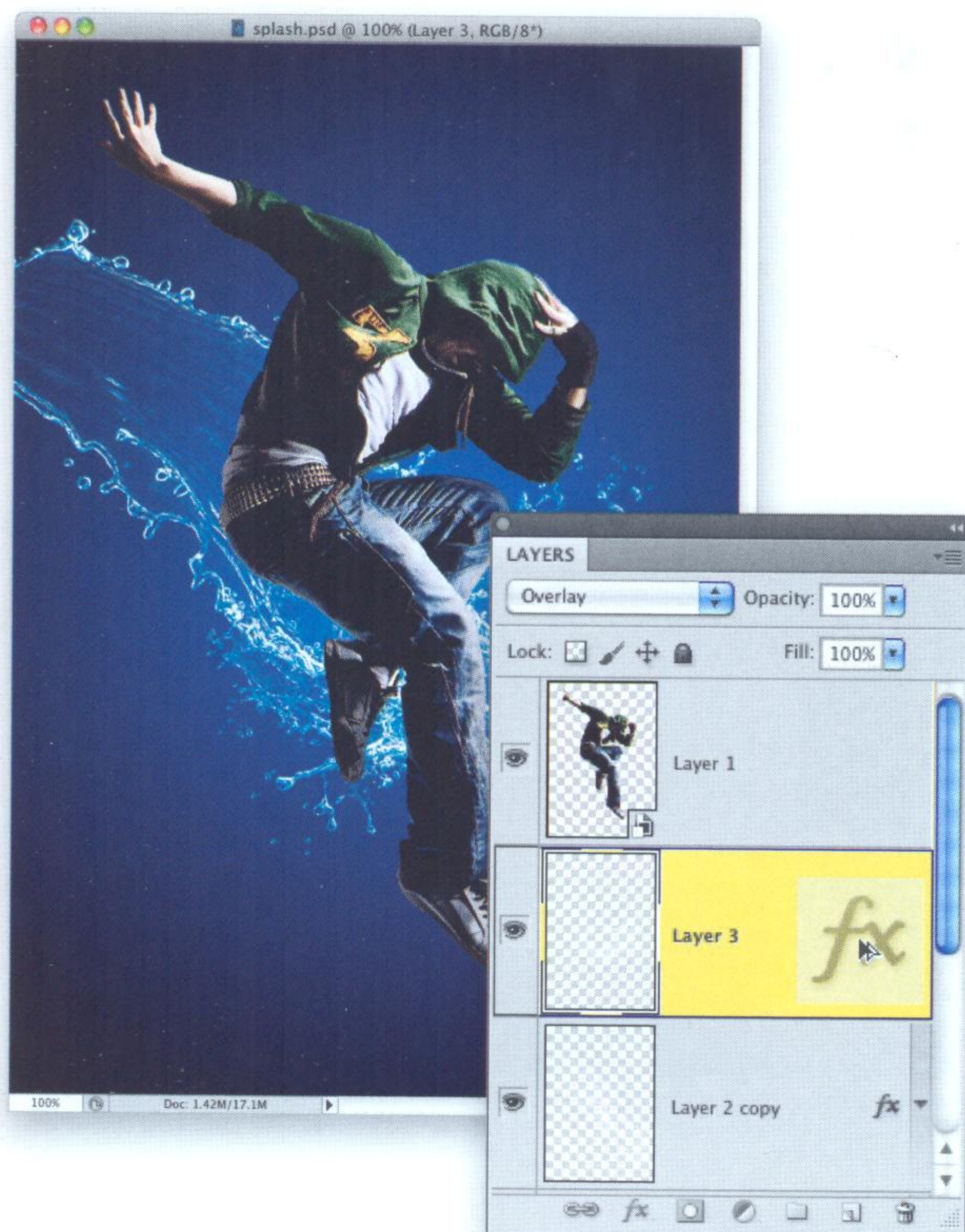


Krok 18.

Teraz otwórz drugi obraz z rozpryskiem i wyizoluj go w taki sam sposób jak pierwszy. Kiedy skończysz, przenieś go do głównego pliku i zmniejsz w trybie swobodnego przekształcania, aby wyglądał podobnie jak na rysunku.

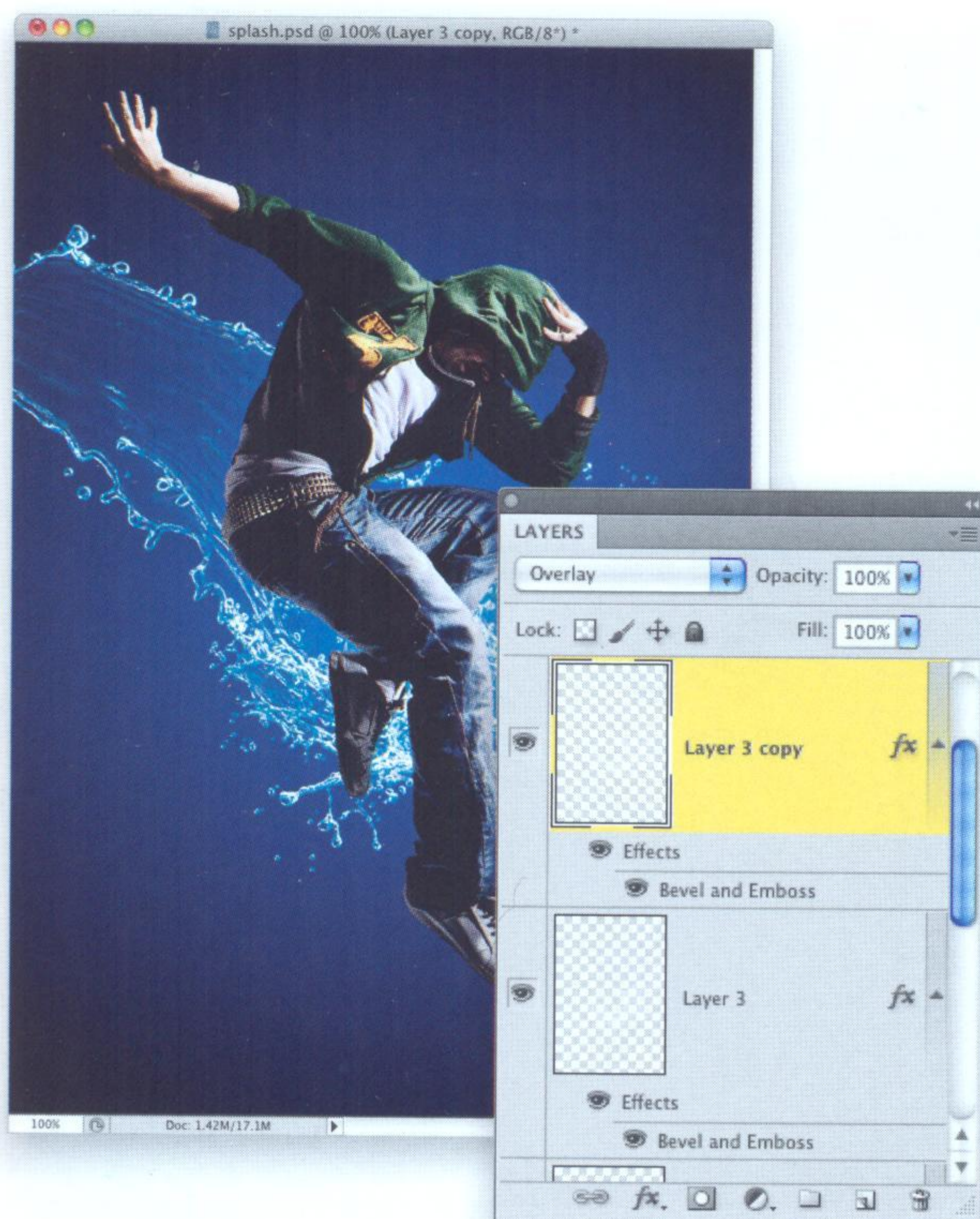


©ISTOCKPHOTO/OKEA



Krok 19.

Następnie zastosuj do tej warstwy taki sam styl jak do pierwszego rozprysku, przeciągając ikonę stylu (fx) z pierwszej warstwy na drugą z wciśniętym klawiszem *Alt* (Mac: *Option*). Pamiętaj też, by zmienić tryb mieszania warstwy na *Overlay* (Nakładka).



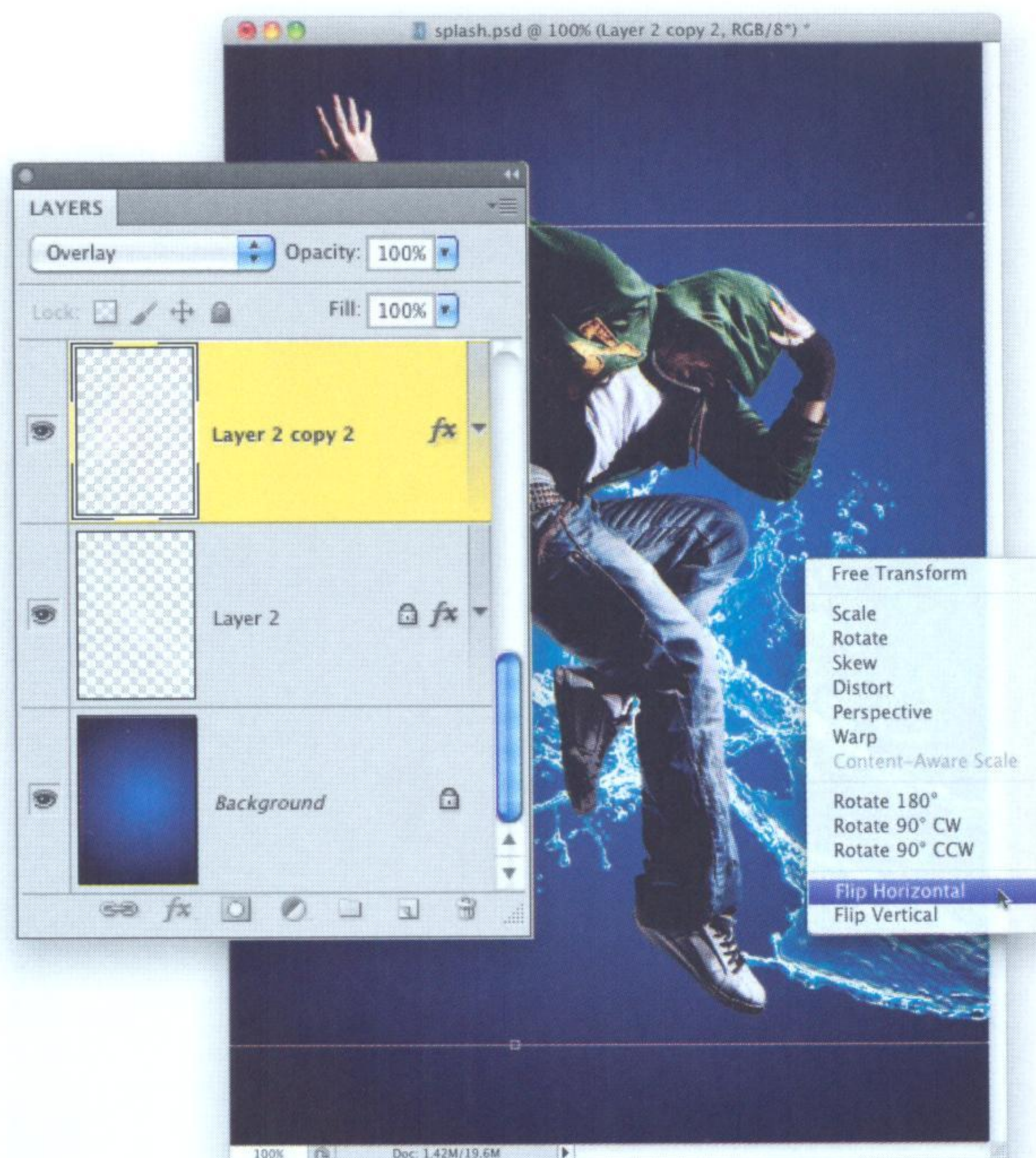
Krok 20.

Teraz rozjaśnij tę warstwę z rozpryskiem, powielając ją i postępując z nią tak jak z pierwszą warstwą. Podkreśli to złudzenie, że tancerz zderza się z wodą, który to efekt stworzymy w następnej kolejności.

ciąg dalszy na następnej stronie

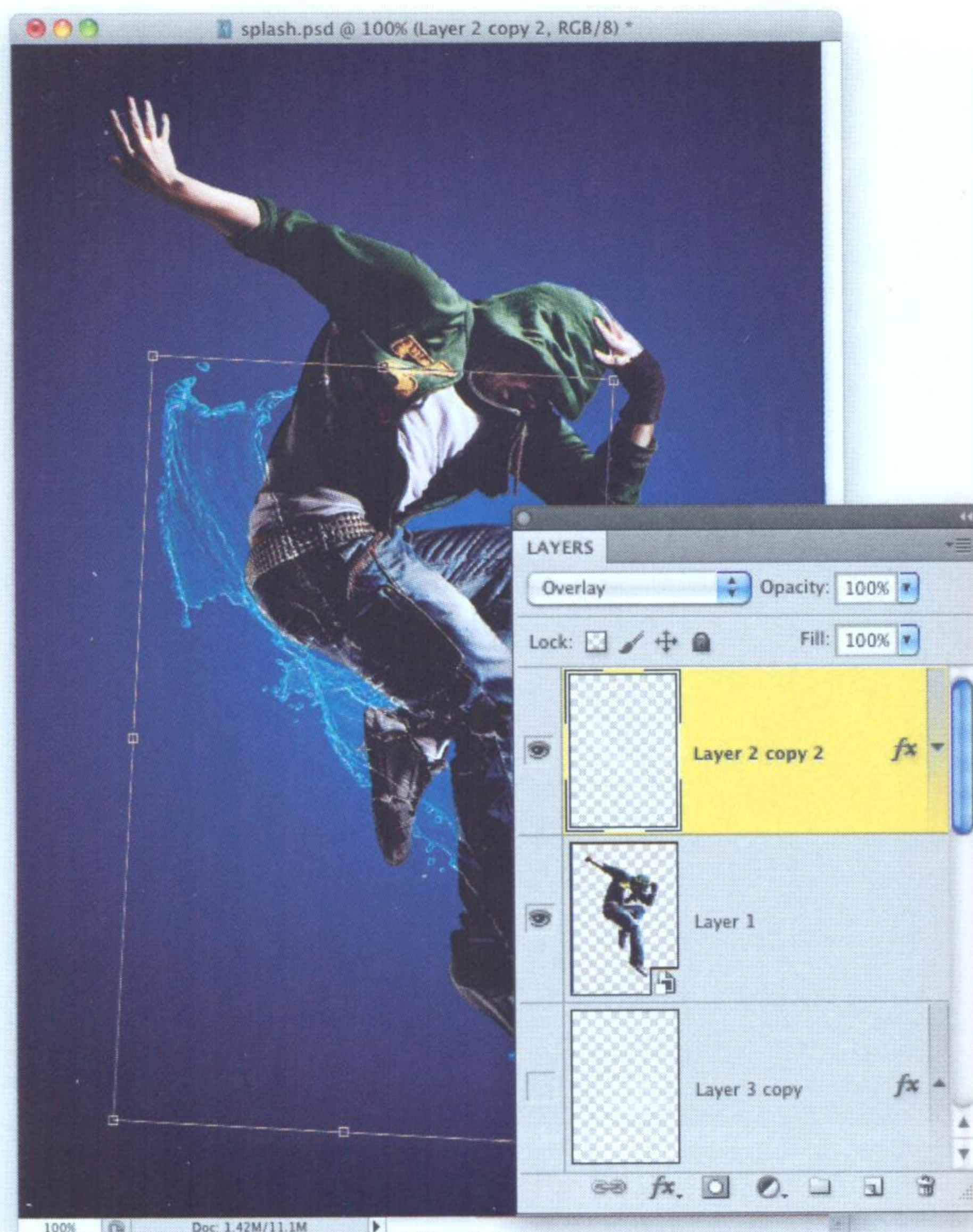
Krok 21.

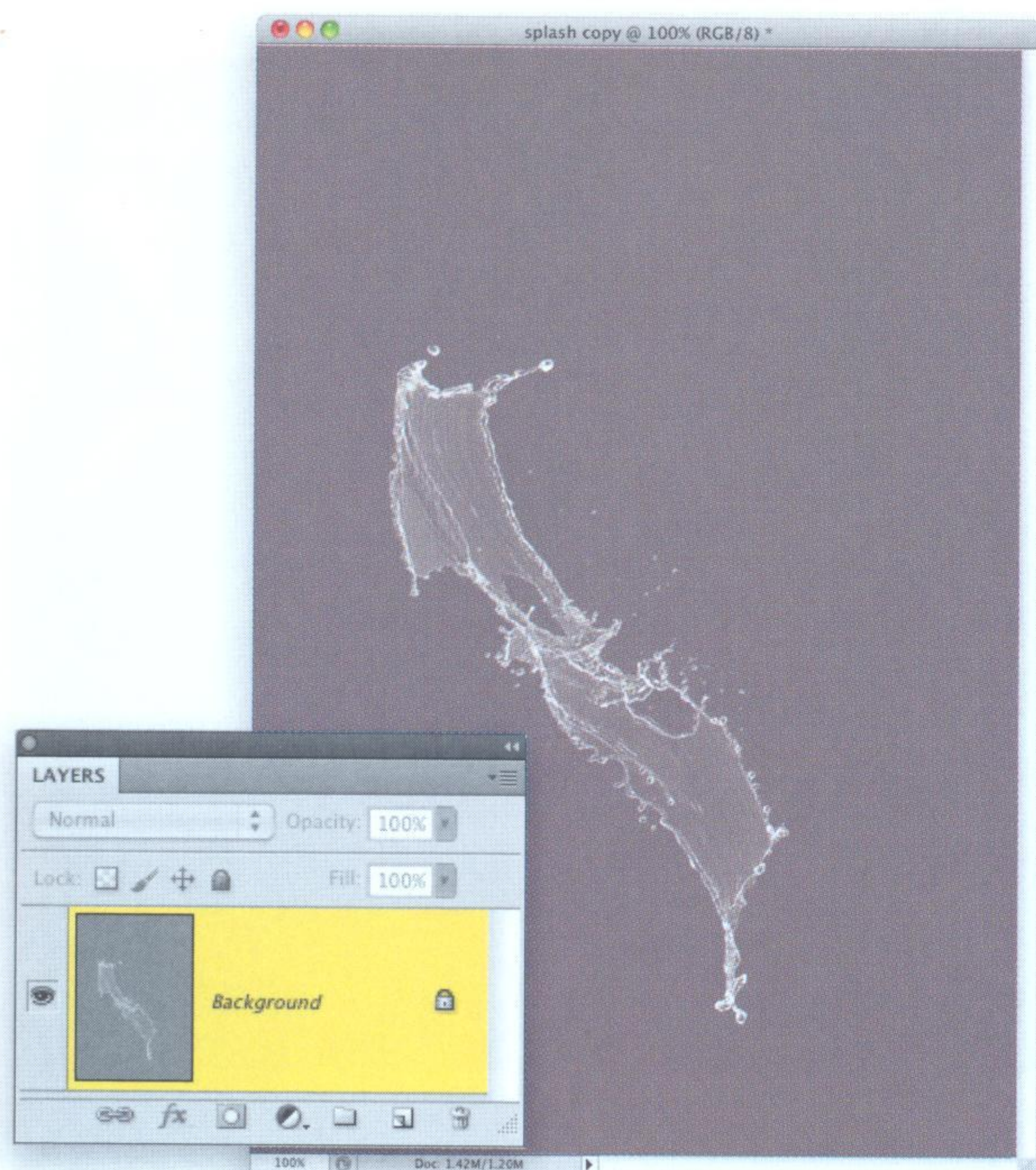
Kliknij znów pierwszą dodaną warstwę z rozpryskiem i ponownie ją powiel. Przejdź do trybu swobodnego przekształcania za pomocą skrótu *Ctrl+T* (Mac: *Command+T*), a potem kliknij prawym przyciskiem myszy wewnątrz obwiedni i wybierz *Flip Horizontal* (Odbij w poziomie). Potwierdź przekształcenie klawiszem *Enter* (Mac: *Return*).



Krok 22.

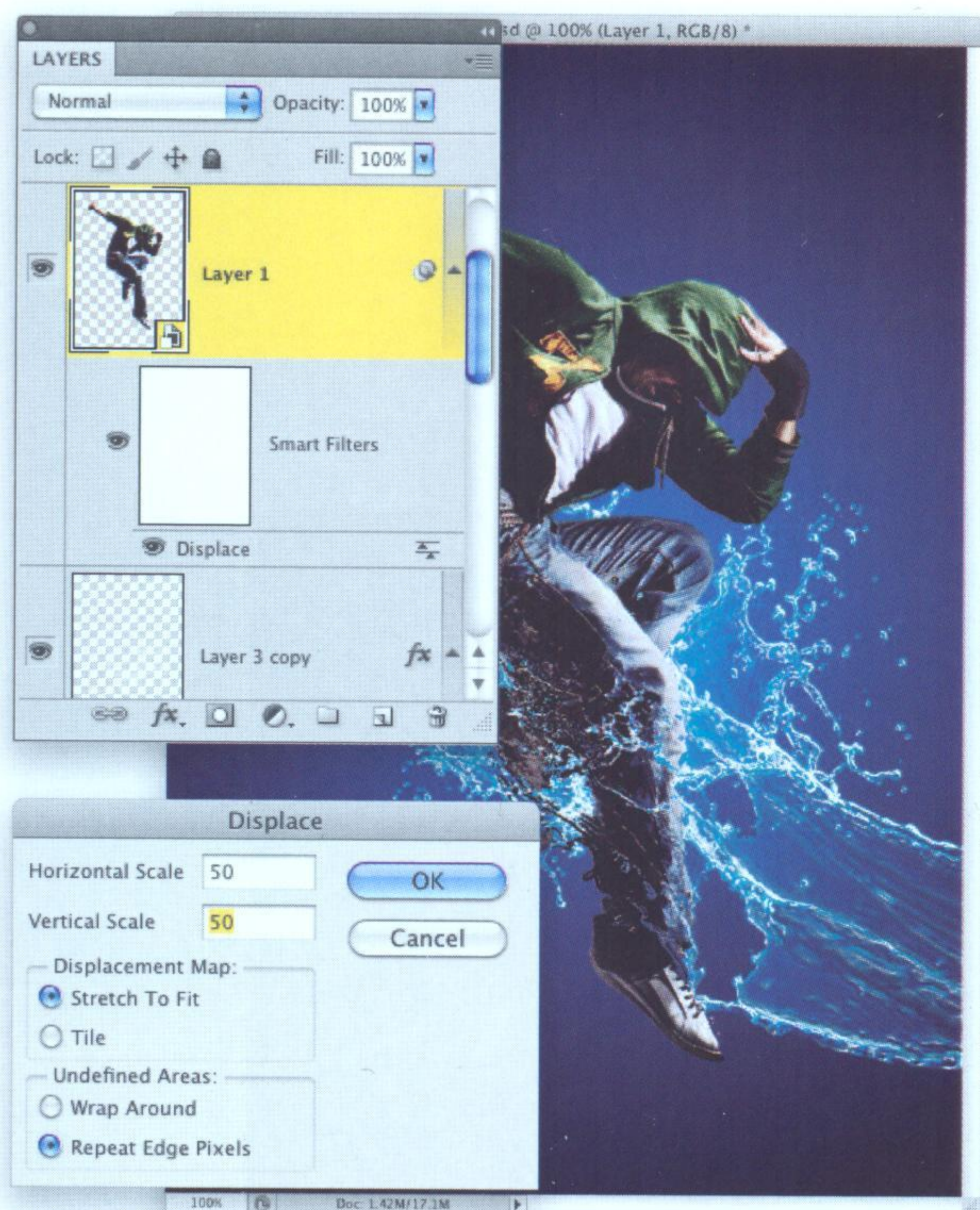
Żeby lepiej widzieć efekty swoich działań, wyłącz wszystkie pozostałe warstwy z rozpryskami, klikając ikony oka obok ich miniatur, a pozostaw widoczny tylko najnowszy rozprysk i tancerza. Przeciągnij warstwę rozprysku na górę, aby znajdowała się przed sylwetką. Teraz ponownie przełącz rozprysk w tryb swobodnego przekształcania, zmniejsz go i obróć podobnie jak na rysunku. To na jego bazie stworzymy mapę przemieszczenia, za pomocą której zmodyfikujemy sylwetkę tancerza.





Krok 23.

Wykonaj kopię tego pliku, wybierając *Duplicate* (*Powiel*) z menu *Image* (*Obraz*). Wyłącz wszystkie warstwy poza obróconym właśnie rozpryskiem i tłem. Kliknij warstwę tła, naciśnij *Shift+Backspace* (Mac: *Shift+Delete*), w oknie *Fill* (*Wypełnij*) z menu *Use* (*Użyj*) wybierz *50% Gray* (*50% szarości*) i kliknij *OK*. Dzięki temu powinniśmy uzyskać odwrócony rozprysk na szarym tle. Stanowi on naszą mapę przemieszczenia. Opcja *Displace* (*Przemieszczanie*) modyfikuje obraz w oparciu o jasne i ciemne obszary innego obrazu. Szare powierzchnie są ignorowane, dlatego w tym przypadku tancerz zostanie przekształcony wyłącznie w miejscu białych obszarów rozprysku. Przejdź do menu *Layer* (*Warstwy*) i wybierz *Flatten Image* (*Splaszcz obraz*; możesz odrzucić ukryte warstwy), a potem zapisz ten plik na pulpicie i zamknij go.



Krok 24.

Wróć do głównego pliku projektu i kliknij warstwę inteligentnego obiektu z tancerzem. Przejdź do menu *Filter* (*Filtr*) i w pozycji *Distort* (*Zniekształcanie*) wybierz *Displace* (*Przemieszczanie*). Ustaw *Horizontal Scale* (*Skalowanie poziome*) i *Vertical Scale* (*Skalowanie pionowe*) na 50. Nie zmieniaj pozostałych ustawień i kliknij *OK*. Kiedy pojawi się okno *Choose a Displacement Map* (*Wybierz mapę przemieszczeń*), znajdź stworzony właśnie plik przemieszczenia, zaznacz go i kliknij *Open* (*Otwórz*). Zauważ, że sylwetka tancerza została zniekształcona przez rozprysk, dzięki czemu jego zderzenie z wodą wygląda bardziej wiarygodnie. Włącz pozostałe warstwy rozprysków, klikając miejsca, w których znajdowały się wcześniej ikony oczu.

ciąg dalszy na następnej stronie

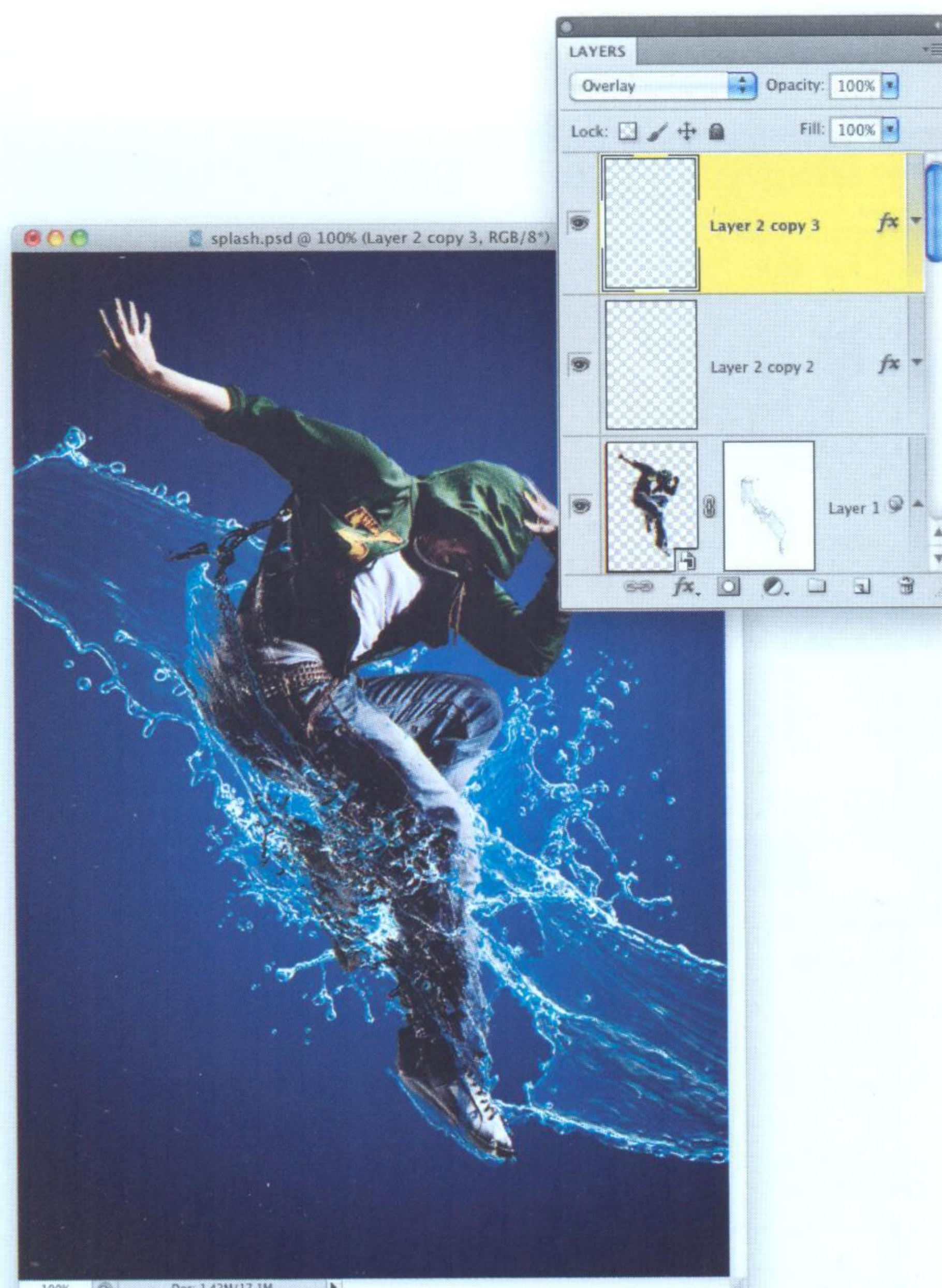
Krok 25.

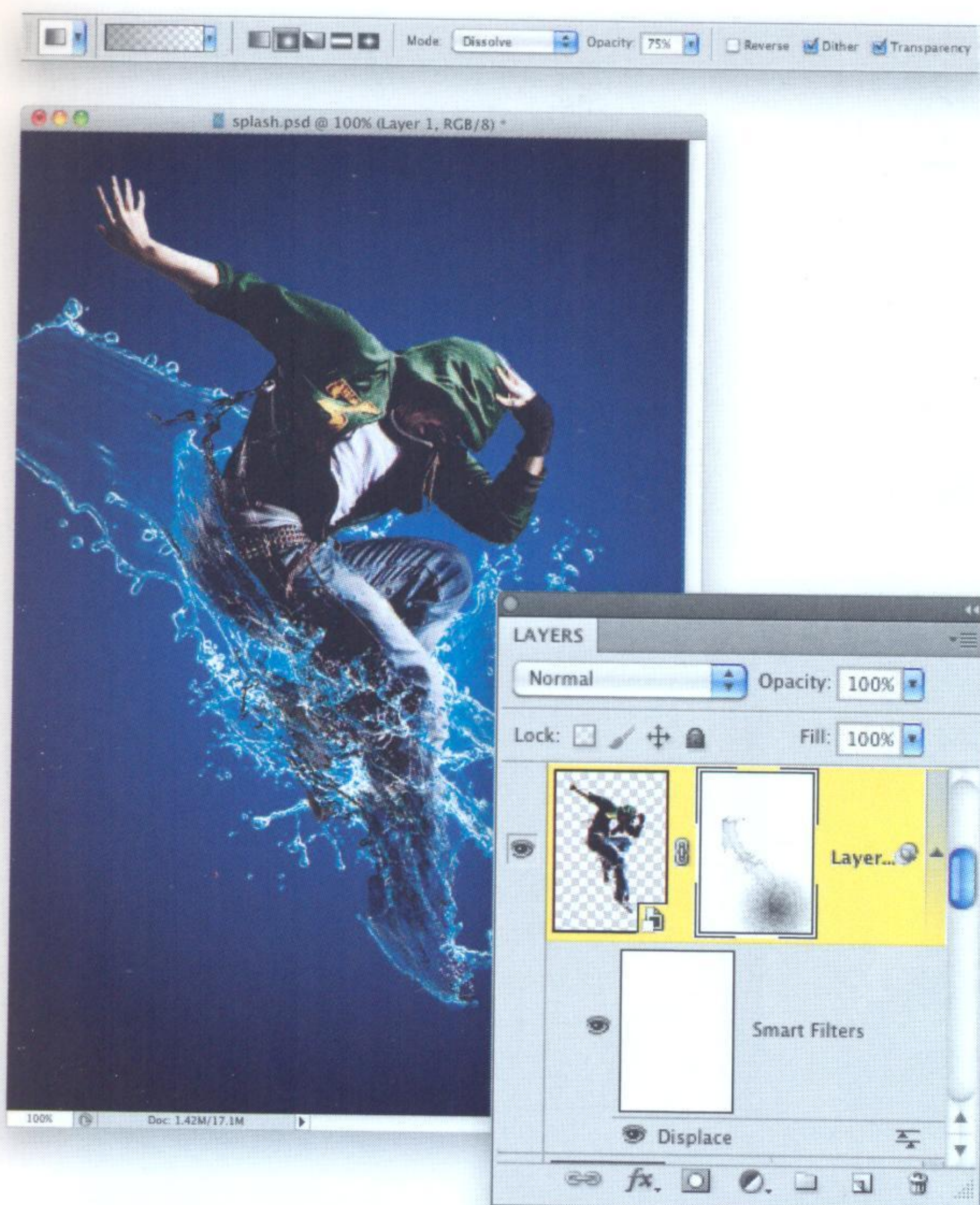
Przytrzymaj klawisz *Ctrl* (Mac: *Command*) i kliknij miniaturę warstwy z rozpryskiem użytej do stworzenia mapy przemieszczenia (*Layer 2 copy 2* [Warstwa 2 kopia 2]), aby wczytać ją jako zaznaczenie. Następnie wskaż warstwę z tancerzem i z wciśniętym klawiszem *Alt* (Mac: *Option*) kliknij ikonę dodawania maski warstwy na dole panelu *Layers* (Warstwy). W obszarze, na którym zachodzi zniekształcenie, model zostanie ukryty, co jeszcze bardziej wzmocni efekt.



Krok 26.

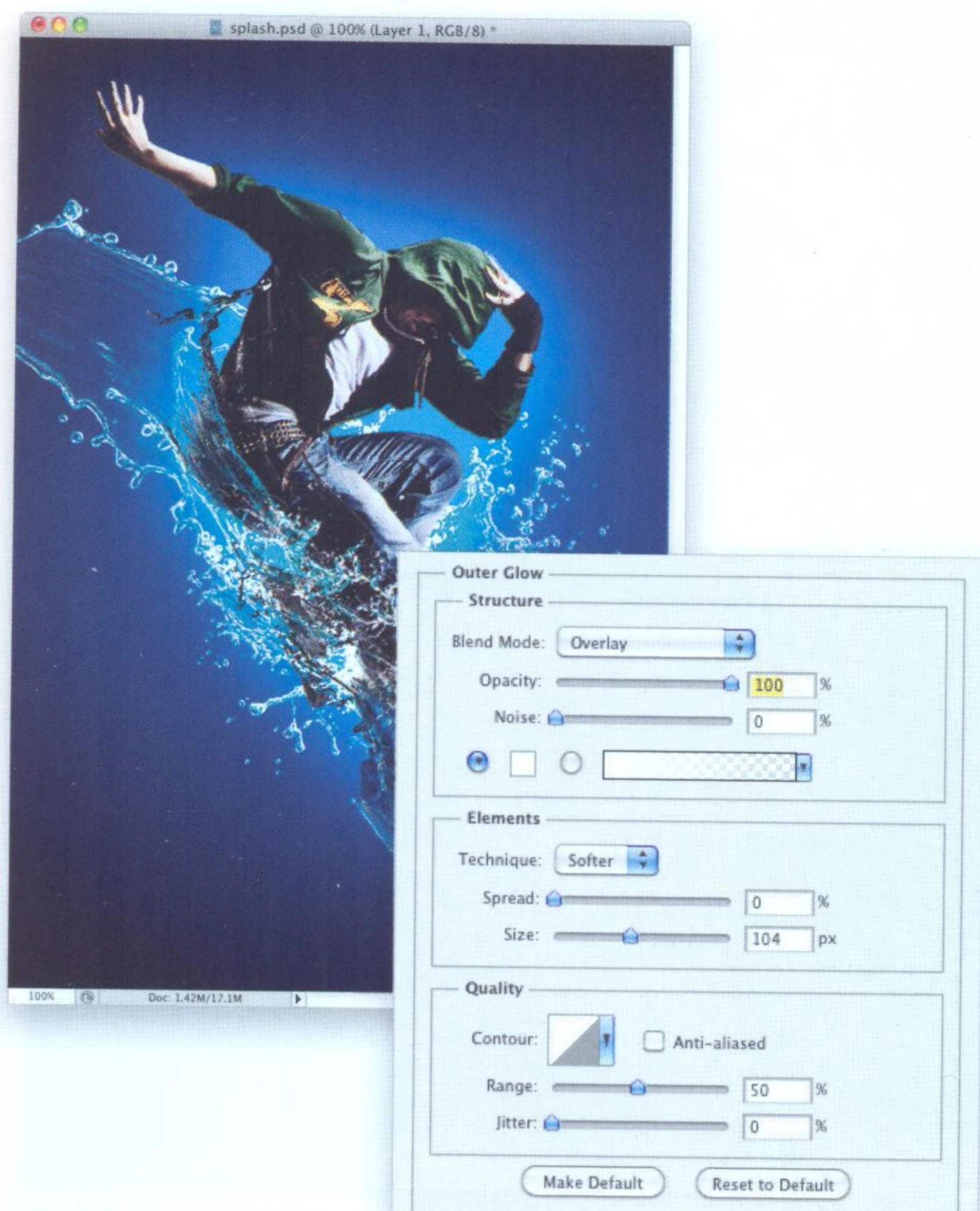
Aby stworzyć złudzenie, że stopa tancerza przenika przez wodę, powiel jeszcze raz pierwszą warstwę z rozpryskiem, przeciągnij ją na górę, a potem w trybie swobodnego przekształcania przeskaluj i obróć tak, by zasłaniała jego stopę, tak jak na rysunku.





Krok 27.

Teraz za pomocą maski stworzymy wrażenie, jakby stopa tancerza rozpadała się w drzazgi, gdy przenika przez wodę. Ponownie włącz narzędzie gradientu i upewnij się, że na pasku opcji włączona jest opcja *Foreground to Transparent* (Od koloru narzędzia do przezroczystości, druga ikona od lewej w górnym rzędzie w próbniku). Zmień tryb mieszania narzędzia na *Dissolve* (Rozpuszczanie) i obniż *Opacity* (Krycie) do 75%. Upewnij się też, że wybrany jest gradient radialny, a kolorem narzędzia jest czarny. Mając aktywną maskę warstwy (na warstwie z tancerzem), zacznij od czubka buta i przeciągnij gradient nieznacznie w górę. Dzięki efektowi wody stopa będzie wyglądała, jakby się rozpadała. Kiedy spojrzymy jednak wyżej, na nodze zauważymy plamki, dlatego włącz narzędzie rozmycia (w przyborniku tuż pod gradientem), zmniejsz jego parametr *Strength* (Siła) do 25% i zamaluj tył stopy oraz część nogi. Dzięki temu podkreślone zostanie złudzenie czystej wody.



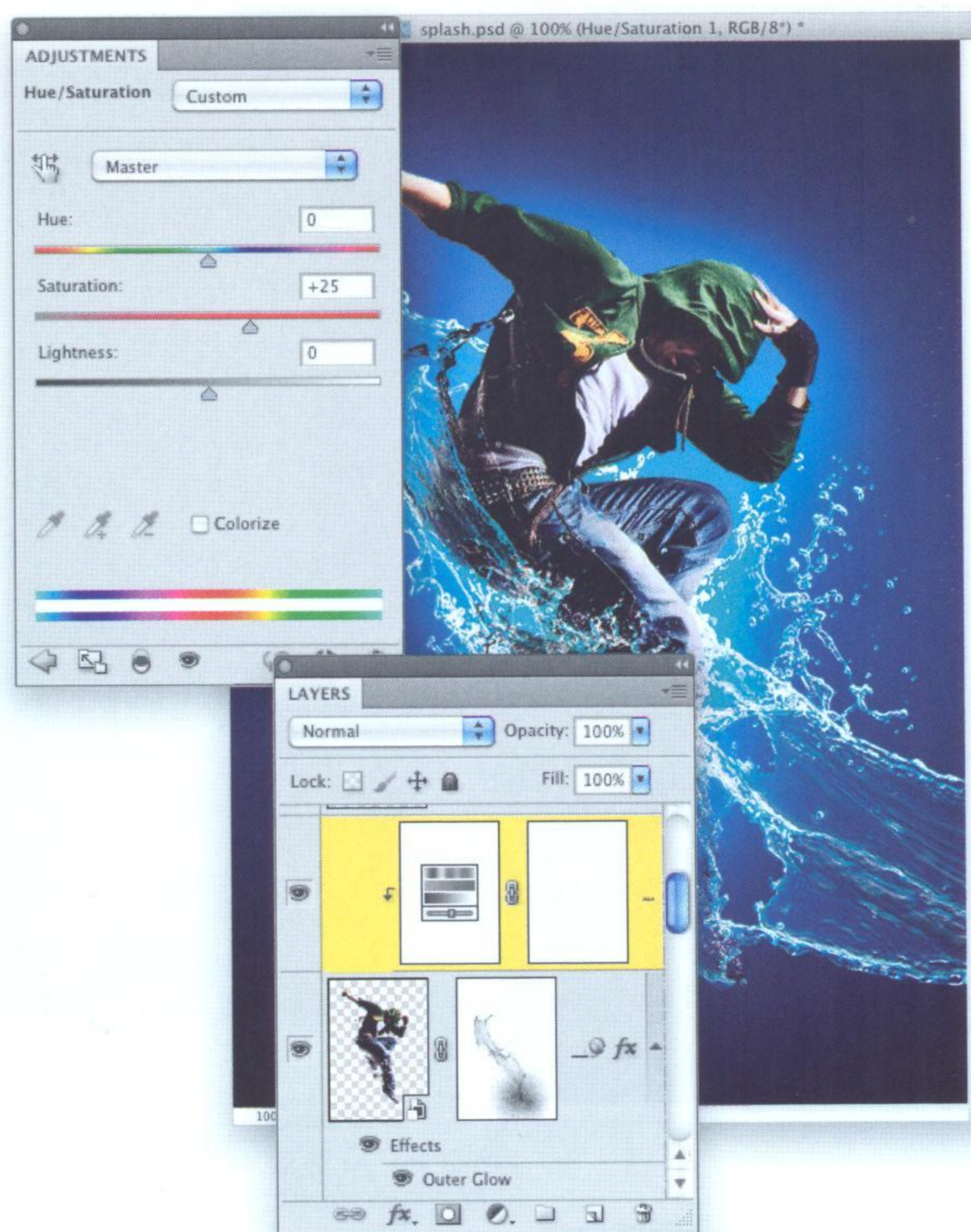
Krok 28.

Aby tancerz bardziej wyróżniał się z tła, kliknij jego miniaturę, a potem ikonę dodawania nowego stylu warstwy na dole panelu *Layers* (Warstwy) i wybierz *Outer Glow* (Blask zewnętrzny). Zmień tryb mieszania na *Overlay* (Nakładka), ustaw *Opacity* (Krycie) na 100%, kliknij próbkę koloru i wybierz biel, a następnie ustaw *Size* (Rozmiar) na 104 px i kliknij OK.

ciąg dalszy na następnej stronie

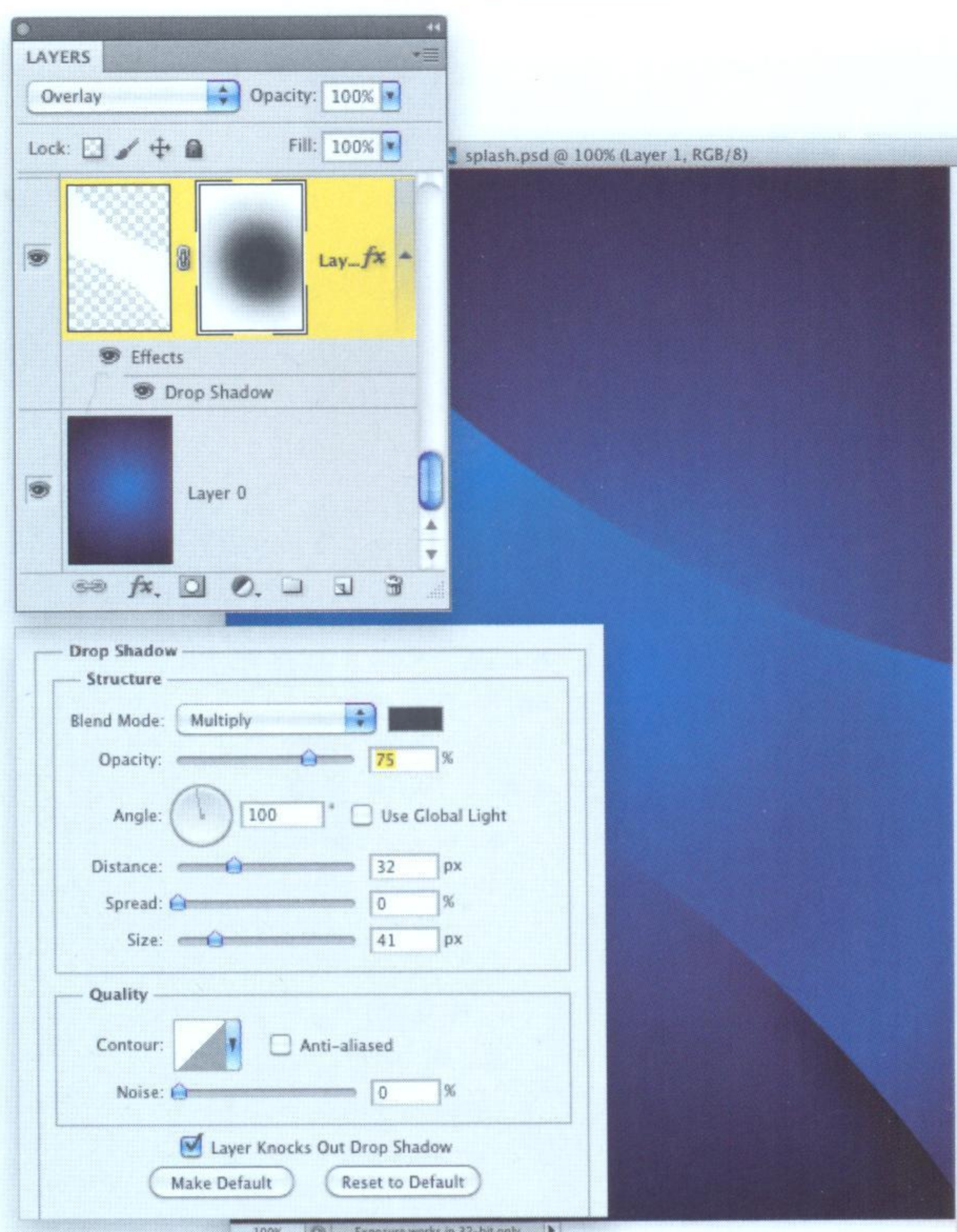
Krok 29.

Po dodaniu blasku należy jeszcze wzmocnić nasycenie kolorów na ubraniu tancerza. Dlatego kliknij ikonę dodawania nowej warstwy dopasowania na dole panelu *Layers* (*Warstwy*) i wybierz *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasycenie*). W panelu *Adjustments* (*Dopasowania*) przeciągnij suwak *Saturation* (*Nasycenie*) na pozycję +25. Żeby dopasowanie wpłynęło tylko na tancerza, naciśnij *Ctrl+Alt+G* (Mac: *Command+Option+G*), co przytnie warstwę dopasowania do warstwy z sylwetką.



Krok 30.

Na koniec dodałem w tle (tuż nad jego warstwą) nierówny biały kształt, spajający ze sobą pozostałe elementy (wyłączyłem tu wszystkie pozostałe warstwy, aby było go lepiej widać). W tym celu narysowałem prostokąt z ustawieniem *Fill Pixels* (*Piksele wypełnienia*) i białym kolorem narzędzia. Następnie przeszedłem do trybu swobodnego przekształcania, kliknąłem prawym przyciskiem myszy i wybrałem *Warp* (*Zawiń*), a potem *Bulge* (*Wybrzuszenie*) z menu *Warp* (*Zawiń*) na pasku opcji, chwyciłem górny uchwyt kontrolny i przeciągnąłem nieco w dół. Ponownie kliknąłem prawym przyciskiem myszy i wybrałem *Skew* (*Pochylenie*), po czym wygiąłem kształt tak, by jego lewa strona znajdowała się nieco wyżej. Dodałem do niego styl *Drop Shadow* (*Cień*) z użyciem pokazanych tu ustawień i ukryłem tę jego część, która znajduje się pod tancerzem, za pomocą maski warstwy z narysowanym czarnym gradientem radialnym. Czy było to konieczne? Nie, ale przypadło mi do gustu.





Końcowy obraz