

Hollywoodzkie ulepszenia

Projektanci wykorzystują wiele efektów do nadania ostatecznego szlifowania swoim pracom. Do najpowszechniejszych hollywoodzkich efektów tego rodzaju należą elementy tła, efekty oświetlenia i iskry. Można je tworzyć i wykorzystywać na wiele sposobów.

Krok 1.

Otwórz plik zawierający prawie ukończony plakat filmowy. Wygląda on nieźle, ale dobrze byłoby poprawić go jeszcze z użyciem kilku sztuczek. W panelu *Layers* (*Warstwy*) widać, jak wyglądało tworzenie tego obrazu do tej pory.

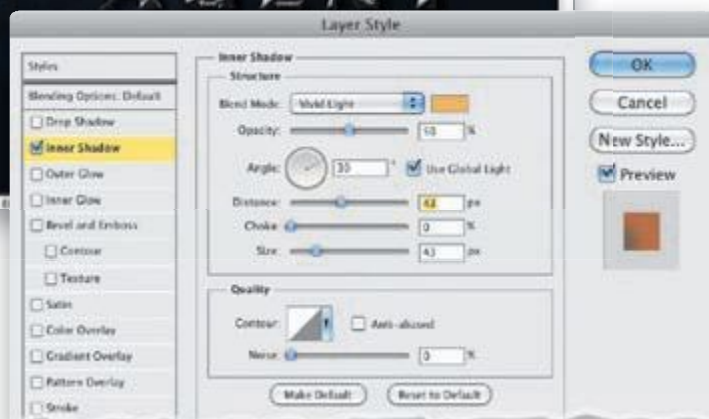


©ISTOCKPHOTO/TUNART AND HEDDA GJERPEN

Krok 2.

Na początek stwórzmy element do umieszczenia w tle. Kliknij warstwę obiektu inteligentnego z tekstem i powiel go za pomocą skrótu *Ctrl+J* (Mac: *Command+J*). Następnie przenieś kopię poniżej warstwy z modelem. Używając skrótu *Ctrl+T* (Mac: *Command+T*), przejdź do trybu swobodnego przekształcania, przytrzymaj klawisz *Shift*, kliknij i przeciągnij punkt narożny, aby znacząco powiększyć tekst w tle (powiększ okno obrazu, aby wciąż widzieć uchwyty kontrolne). Następnie umieść wskaźnik myszy poza obwiednią, kliknij i przeciągnij tekst, ustawiając go pod mniej więcej tym samym kątem, pod jakim stoi mężczyzna. Potwierdź zmiany klawiszem *Enter* (Mac: *Return*). Zmień tryb mieszania warstwy na *Hard Light* (*Ostre światło*), aby częściowo prześwitywała przez nią tekstura tła.





Krok 3.

Teraz dodamy do sylwetki modelu ciepłe efekty świetlne, kontrastujące z chłodną kolorystyką obrazu. Zrobimy to za pomocą stylu warstwy. Kliknij warstwę z mężczyzną, a potem ikonę dodawania stylu na dole panelu *Layers* (Warstwy) i wybierz *Inner Shadow* (Cień wewnętrzny). W oknie *Layer Style* (Styl warstwy) kliknij próbkę koloru i wybierz ciepłą barwę żółtopomarańczową. Następnie zmień tryb mieszania na *Vivid Light* (Światło jaskrawe). Obniż *Opacity* (Krycie) do 50% i ustaw *Angle* (Kąt) na 30°, aby stworzyć wrażenie, że światło dochodzi z prawej górnej części obrazu. Zwiększ *Size* (Rozmiar) do około 40 px. Następnie w pozycji *Distance* (Odległość) możesz podać pokazaną tu wartość albo odsunąć na bok okno *Layer Style* (Styl warstwy) i ręcznie umieścić efekt w najlepszym miejscu. Kiedy skończysz, kliknij OK.



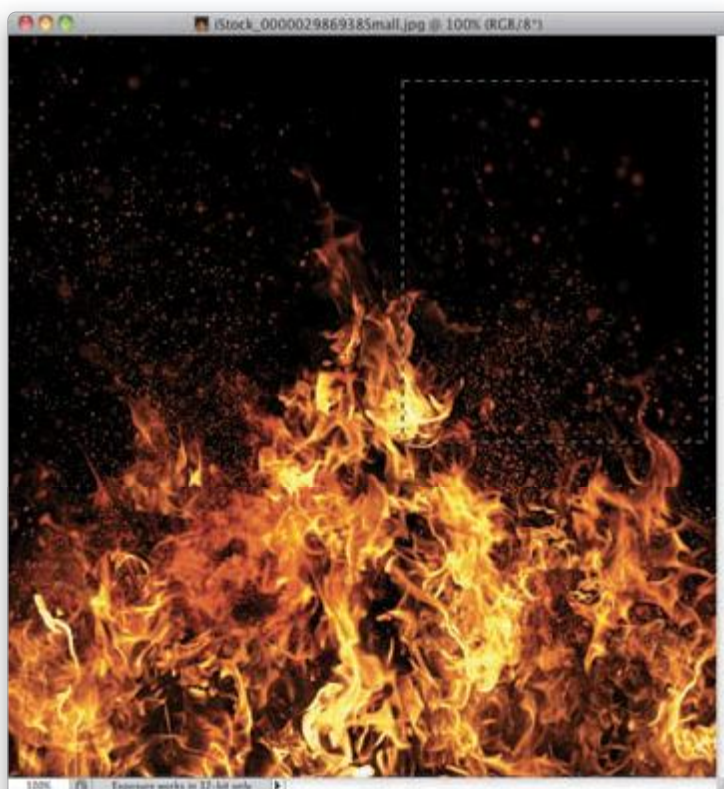
Krok 4.

Następnie dodamy iskry, które tak często widać na plakatach filmowych. Pokażę kilka sposobów uzyskania tego efektu. Pierwszy opiera się na pochodzącej z banku zdjęć fotografii płomieni, którą znalazłem na stronie iStockphoto. To zdjęcie podoba mi się nie tyle ze względu na ogień, ile na tryskające z niego iskry.

ciąg dalszy na następnej stronie

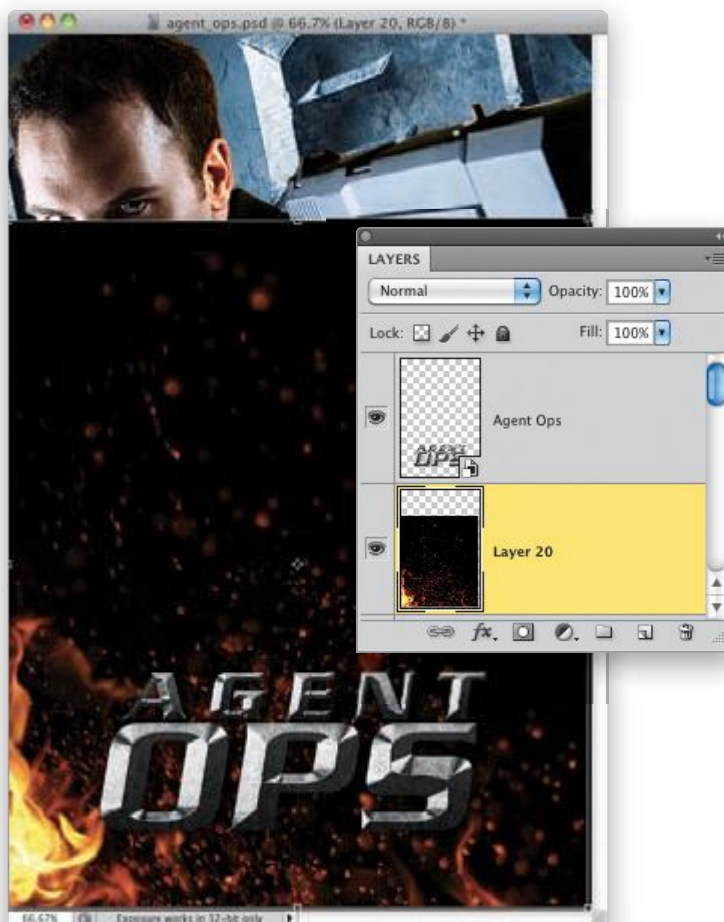
Krok 5.

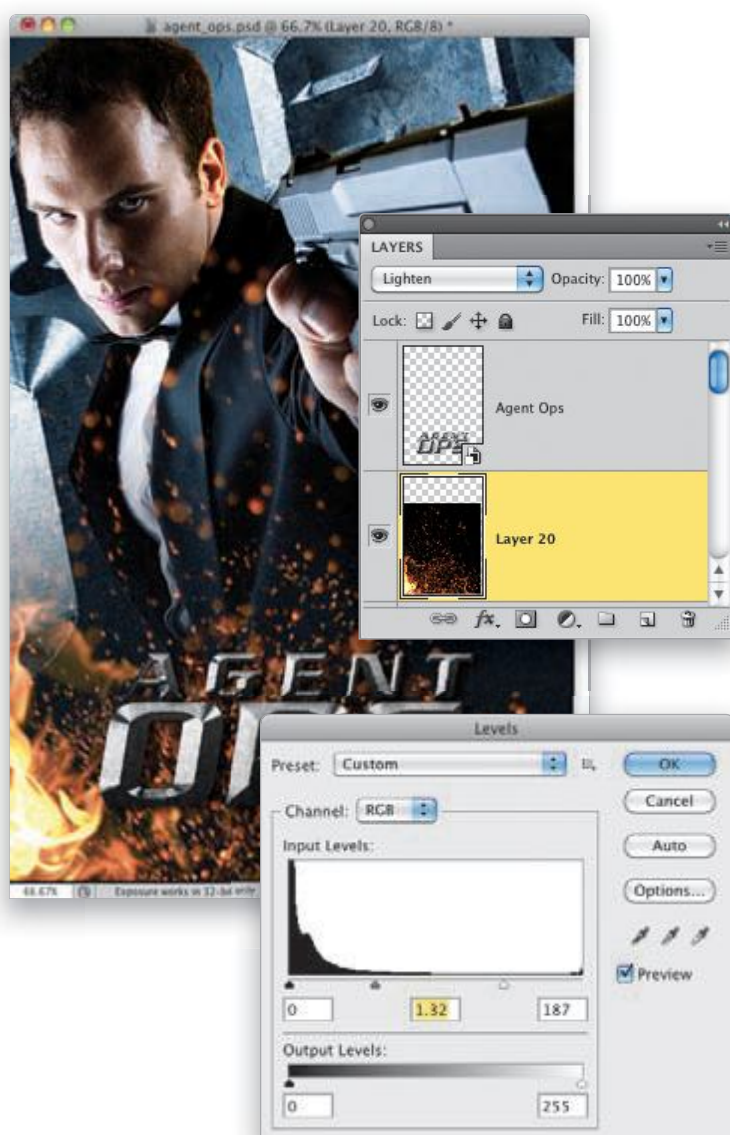
Włącz narzędzie zaznaczania prostokątnego (*M*) z przybornika i zaznacz iskry tuż nad płomieniami, tak jak na rysunku. Następnie skopiuj ten zaznaczony obszar, używając skrótu *Ctrl+C* (Mac: *Command+C*).



Krok 6.

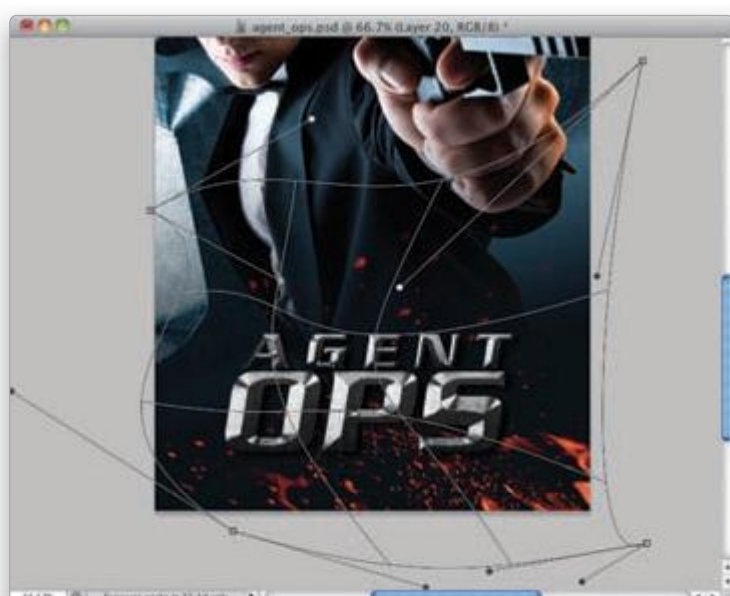
Wróć do plakatu i na dole panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy, potem przeciągnij tę warstwę poniżej głównej warstwy tekstowej, a ponad pozostałe. Używając skrótu *Ctrl+V* (Mac: *Command+V*), wklej iskry na tę warstwę. Jeśli trzeba, przeskaluj je w trybie swobodnego przekształcania.





Krok 7.

Zmień tryb mieszania warstwy na *Lighten* (*Rozjaśnianie*) i używając skrótu *Ctrl+L* (Mac: *Command+L*), otwórz okno *Levels* (*Poziomy*). Przeciągnij suwaki *Input Levels* (*Poziomy wejściowe*) odpowiedzialne za jasne obszary (biały) i tony średnie (szary) w lewo, aby nieco zwiększyć jasność i nasycenie isker. Kliknij *OK*.



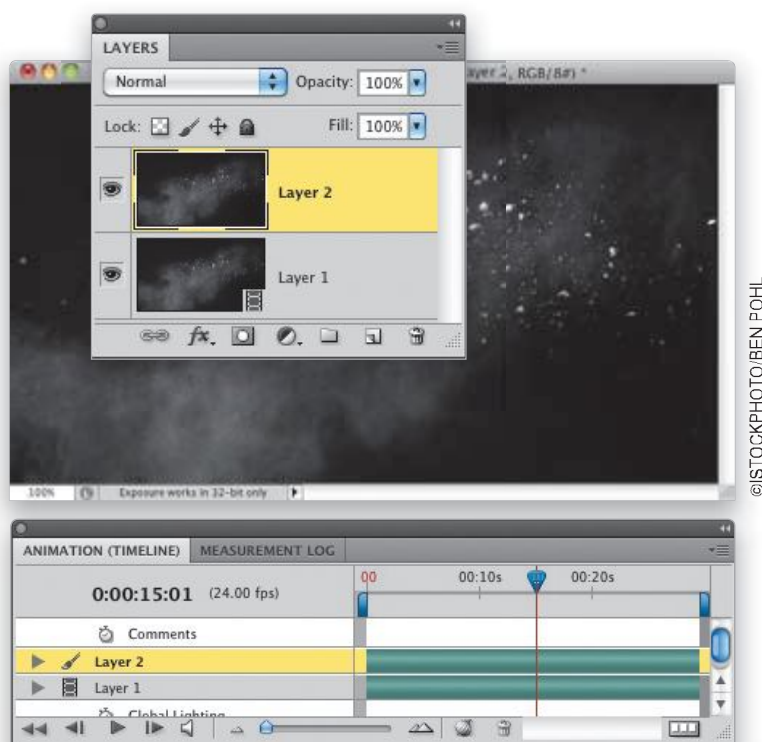
Krok 8.

Teraz przejdź do menu *Edit* (*Edycja*) i z kategorii *Transform* (*Przekształć*) wybierz *Warp* (*Zawini*). Chwyć uchwyty kontrolne i ręcznie zmień kształt isker (podobnie jak robiliśmy z drobinami pyłu na zdjęciu gladiatora w poprzednim rozdziale). Rozciąganie pikseli stworzy złudzenie poruszenia i wzmocni odczucie dynamiki.

ciąg dalszy na następnej stronie

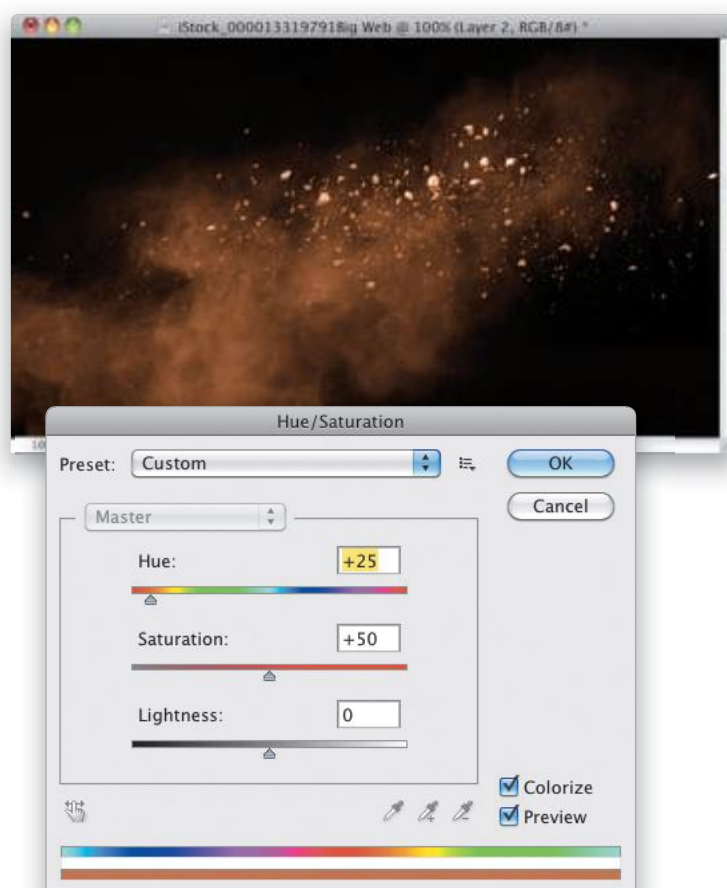
Krok 9.

Inna metoda stworzenia efektu isker polega na wykorzystaniu pliku wideo z drobinami pyłu, którego używaliśmy w poprzednim rozdziale przy zdjęciu gladiatora. Otwórz w Photoshopie film QuickTime i włącz panel *Animation* (*Animacja, Window/Animation [Okno/Animacja]*). Chwyć wskaźnik czasu bieżącego i przejrzyj klip w poszukiwaniu kadru zawierającego odpowiednią ilość drobinek. Za pomocą skrótu *Ctrl+A* (Mac: *Command+A*) zaznacz kadr, a potem, naciskając *Ctrl+J* (Mac: *Command+J*), skopiuj go na nową warstwę.



Krok 10.

Jeśli te drobiny mają wyglądać jak iskry, musimy dodać efekt kolorystyczny. Dlatego używając skrótu *Ctrl+U* (Mac: *Command+U*), otwórz okno *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasycenie*). Zaznacz pole *Colorize* (*Koloruj*) i ustaw *Hue* (*Barwa*) na 25, a *Saturation* (*Nasycenie*) na 50. Kliknij *OK*.





Krok 11.

Teraz skopiuj i wklej tę warstwę albo przenieś ją narzędziem przesuwania na plakat. Podobnie jak wcześniej, umieść ją poniżej głównej warstwy tekstowej, ale tym razem zmień jej tryb mieszania na *Screen* (*Ekran*). Tak jak poprzednio, dodamy dopasowanie *Levels* (*Poziomy*), które sprawi, że drobiny staną się bardziej jaskrawe i będą bardziej przypominały iskry, dlatego za pomocą skrótu *Ctrl+L* (Mac: *Command+L*) otwórz okno *Levels* (*Poziomy*) i przeciągnij w prawo suwaki *Input Levels* (*Poziomy wejściowe*) odpowiedzialne za cienie (czarny) i tony średnie (szary). Wprawdzie drobiny już tworzą złudzenie ruchu, ponieważ plik pochodzi z klipu wideo, ale wciąż można zmienić ich kształt, podobnie jak wcześniej (i jak prezentuję na rysunku), aby wzmocnić ten efekt.

ciąg dalszy na następnej stronie



Końcowy obraz z iskrami powstałymi z płomienia



Końcowy obraz z iskrami powstałymi z drobin pyłu

Dramatyczne efekty specjalne na zdjęciu

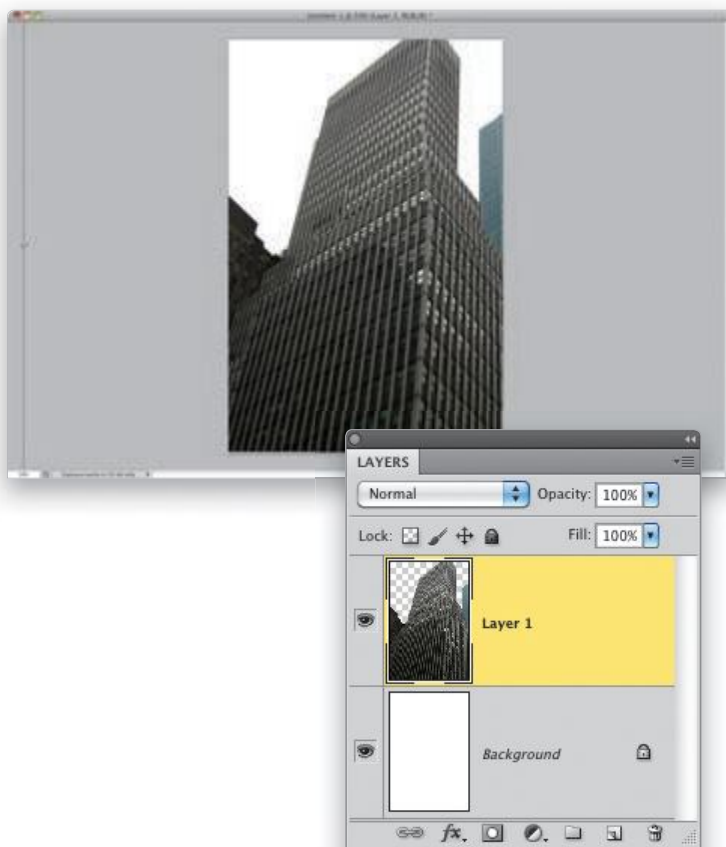
Tej techniki nauczyłem się od autora plakatów filmowych Tomasza Opasińskiego, który w ostatnich latach pracował nad materiałami marketingowymi największych hollywoodzkich filmów. Ten efekt, który wykorzystał w filmie *Jestem legendą* z Willem Smithem, polega na sprawieniu, by budynek na zdjęciu wyglądał na nadgryziony zębem czasu. Jest to wspaniała technika, a na dodatek znacznie prostsza, niż mogłoby się wydawać!



COREY BARKER

Krok 1.

Otwórz zdjęcie budynków. Tę fotografię wykonałem jakiś czas temu w Nowym Jorku aparatem kompaktowym Canon. Dzień był pochmurny, dlatego udało mi się dobrze uchwycić detale na budynkach, natomiast niebo było płaskie i nieciekawe. Wkrótce to naprawimy. Na razie wybierz różdżkę z przybornika (albo naciśnij **Shift+W**, aż stanie się aktywna) i kliknij obszar nieba na zdjęciu. Następnie odwróć zaznaczenie, używając skrótu **Ctrl+Shift+I** (Mac: **Command+Shift+I**). Skopiuj zaznaczone budynki, naciskając **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**).



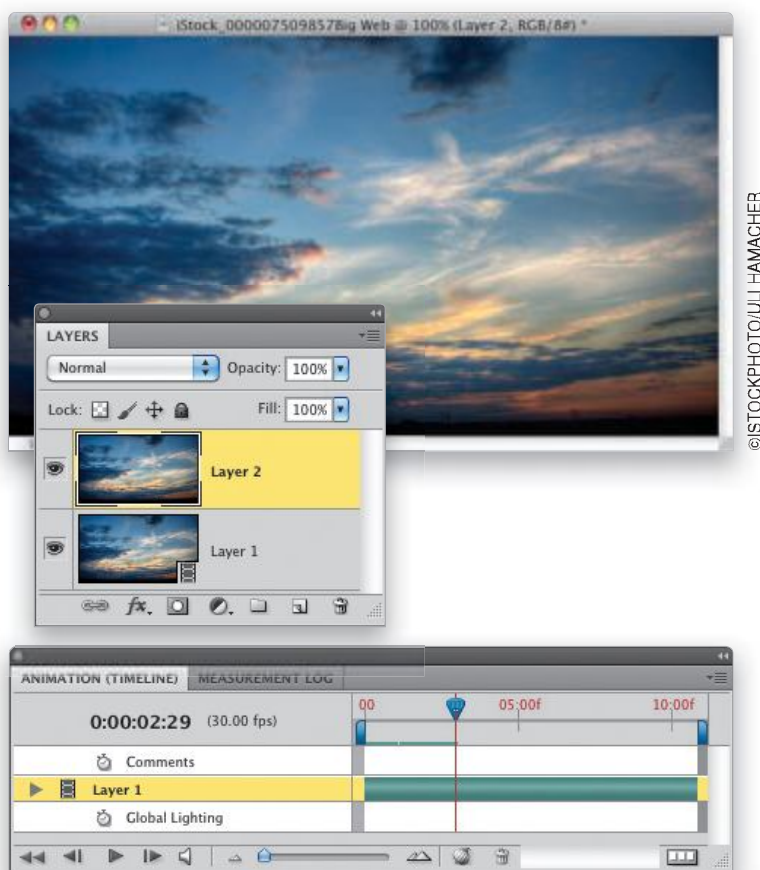
Krok 2.

Teraz za pomocą skrótu **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**) stwórz nowy dokument o szerokości 8 cali i wysokości 12 przy 125 ppi. Są to typowe proporcje plakatu filmowego. Następnie wklej do tego dokumentu zdjęcie, używając skrótu **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**). Ułóż fotografię tak, by budynek na środku zajmował znaczną część kompozycji, podobnie jak na rysunku. Przełączyłem też tę warstwę w tryb swobodnego przekształcania (za pomocą skrótu **Ctrl+T** [Mac: **Command+T**]) i przeskalowałem budynek w poziomie — kliknąłem w wciśniętym klawiszem **Alt** (Mac: **Option**) środkowy uchwyt kontrolny po lewej i przeciągnąłem do środka, aby nieco zwęzić obraz (jeśli nie widzisz uchwytów kontrolnych, naciśnij **Ctrl+0** [zero; Mac: **Command+0**]). Skutkiem tego budynek lepiej wypełni obszar obrazu i pojawi się złudzenie, że jest nieco wyższy niż w rzeczywistości. Potwierdź zmiany klawiszem **Enter** (Mac: **Return**).

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 3.

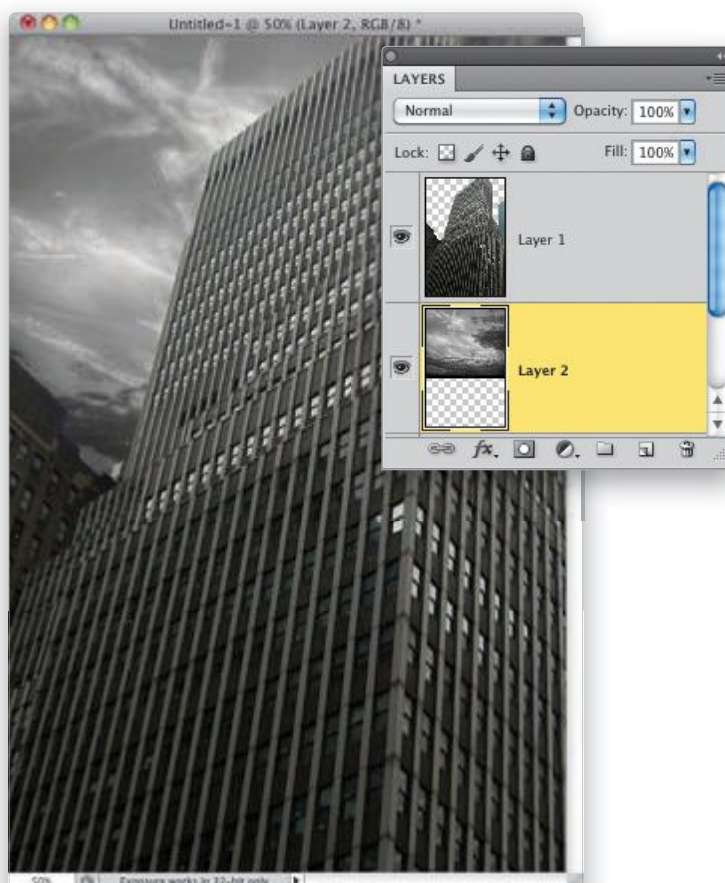
Teraz poprawmy wygląd nieba. Najłatwiej byłoby znaleźć odpowiednie zdjęcie, ale tutaj wykorzystamy inną metodę. Podobnie jak w przypadku efektu isker w poprzednim projekcie, do stworzenia nowego nieba użyjemy klipu wideo. Mam tu krótki klip przedstawiający zachód słońca i rozproszone chmury. Otwórz panel *Animation* (*Animacja*, *Window/Animation* [*Okno/Animacja*]) i przeszukaj film za pomocą wskaźnika czasu bieżącego — znajdziesz kilka wersji nieba do wyboru. Kiedy zobaczysz kadr podobny do tego, używając skrótu *Ctrl+A* (Mac: *Command+A*), zaznacz wszystko i, naciskając *Ctrl+J* (Mac: *Command+J*), skopiuj na nową warstwę. Wklej ją lub przenieś narzędziem przesuwania (*V*) na plik z budynkami. Jako że wiele lustrzanek cyfrowych potrafi nagrywać wideo w wysokiej rozdzielczości, nietrudno dostrzec zalety wykorzystywania kadrów z filmu jako elementów projektu.



©ISTOCKPHOTO/JULI HAMACHER

Krok 4.

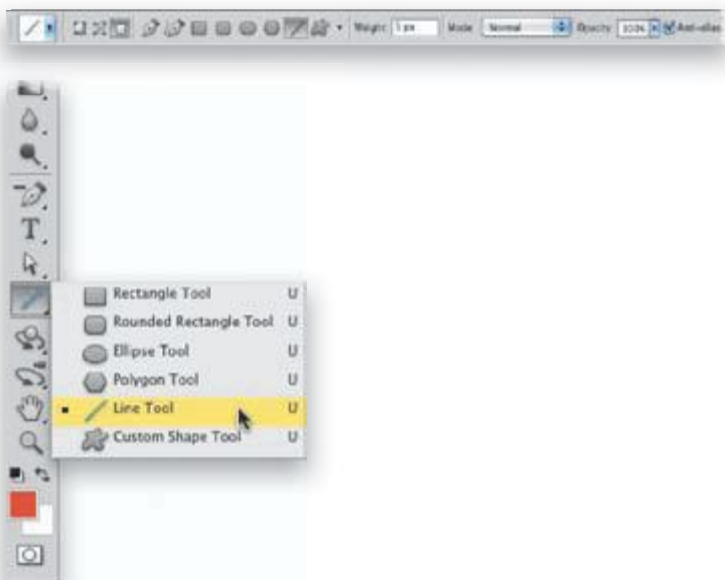
Kiedy nowe niebo znajdzie się już w pliku, przeciągnij je pod warstwę z budynkami. Następnie w trybie swobodnego przekształcania przeskaluj je w taki sposób, by przykrywało cały obszar nieba. (Zwiększyłem je, kliknąłem je prawym przyciskiem myszy i wybrałem *Flip Horizontal* [*Odbij w poziomie*], a potem przytrzymałem klawisz *Alt* i przeciągnąłem uchwyt boczny, podobnie jak w przypadku budynku). Kiedy skończysz, naciśnij *Enter* (Mac: *Return*). Następnie używając skrótu *Ctrl+Shift+U* (Mac: *Command+Shift+U*), usuń kolor z warstwy nieba.





Krok 5.

W panelu *Layers* (Warstwy) uaktywnij kliknięciem warstwę zawierającą budynki, a potem kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy dopasowania na dole panelu i wybierz *Levels* (Poziomy). Przeciągnij suwak cieni (czarny) pod histogramem na wartość około 30, a potem odpowiedzialny za jasne obszary (biały) suwak *Output Levels* (Poziomy wyjściowe) umieść w pozycji około 235. Obraz stanie się przez to ciemniejszy i bardziej dramatyczny.



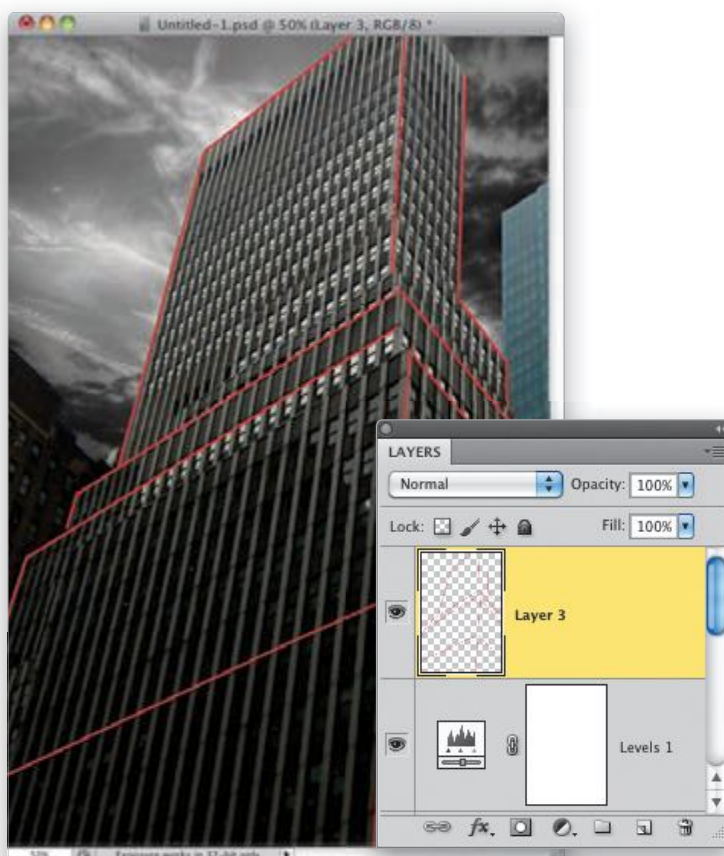
Krok 6.

Teraz musimy stworzyć na budynku linie pomocnicze, które pozwolą poprawnie wyznaczyć perspektywę przy wprowadzaniu następnego efektu. Przejdź do narzędzi kształtów w przyborniku i wybierz linię (albo naciskaj *Shift+U*, aż stanie się aktywna). Na pasku opcji kliknij ikonę wypełniania pikselami (trzecią na prawo od miniatury narzędzia) i ustaw *Weight* (Grubość) na około 5 px. Zmień kolor narzędzia na taki, który będzie dobrze widoczny na zdjęciu (tu wybrałem czerwień).

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 7.

Mając górną warstwę aktywną w panelu *Layers* (*Warstwy*), kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy na dole panelu, aby stworzyć nową warstwę, na której znajdują się linie pomocnicze. Kliknij i przeciągnij narzędzie linii wzdłuż konturów budynku, jak widać na rysunku. Pamiętaj, by narysować dość linii poziomych i pionowych, aby móc później wyrównać efekt zniszczeń.

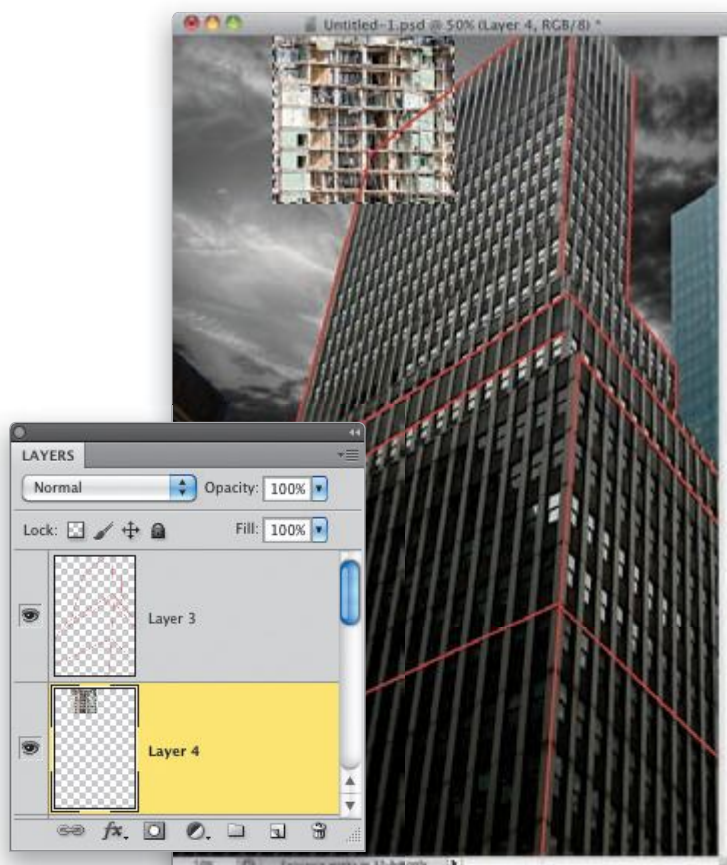


Krok 8.

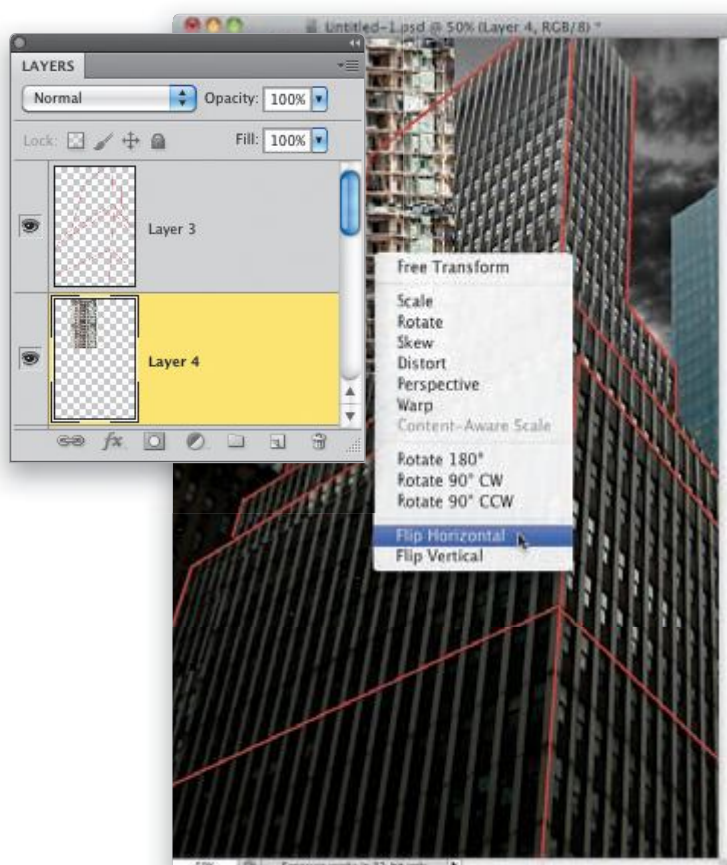
Do uzyskania efektu zniszczeń użyjemy zdjęcia uszkodzonego budynku. Otwórz więc zdjęcie tego budynku i narzędziem zaznaczania prostokątnego (*M*) wybierz tylko uszkodzone części. Następnie skopiuj je do schowka, używając skrótu *Ctrl+C* (Mac: *Command+C*).



©ISTOCKPHOTO/PHOTOBOVIOUS

**Krok 9.**

W pliku głównym kliknij warstwę poniżej linii pomocniczych, aby ich nie zasłonić, i za pomocą skrótu **Ctrl+V** (Mac: *Command+V*) wklej segment zniszczonego budynku, a potem narzędziem przesuwania umieść go na górze obszaru roboczego. W trybie swobodnego przekształcania zmniejsz go do takiego rozmiaru, by okna pasowały do okien naszego budynku. Następnie przytrzymaj klawisz **Ctrl** (Mac: *Command*) i kliknij miniaturę warstwy, aby wczytać ją jako zaznaczenie (będziemy powtarzać te kroki, a jeśli obiekt nie będzie zaznaczony, przy każdym powtórzeniu stworzona zostanie nowa warstwa).

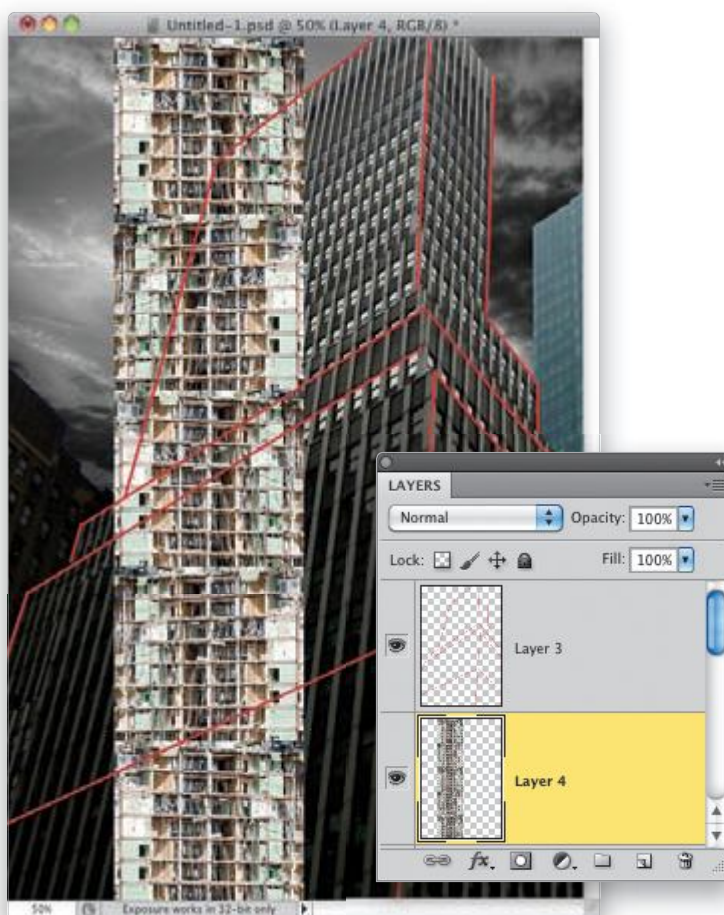
**Krok 10.**

Używając skrótu **Ctrl+Alt+T** (Mac: *Command+Option+T*), wywołaj powtarzanie wykonanych kroków. Kliknij i przeciągnij kopię w miejsce, gdzie jej górna krawędź dotknie dołu pierwszego segmentu. Przytrzymanie klawisza **Shift** przy przeciąganiu pozwoli je wyrównać. Jeśli chcesz uzyskać większe zróżnicowanie wzorku, kliknij kopię prawym przyciskiem myszy i wybierz z menu *Flip Horizontal* (Odbij w poziomie). Gdy skończysz, naciśnij **Enter** (Mac: *Return*).

ciąg dalszy na następnej stronie

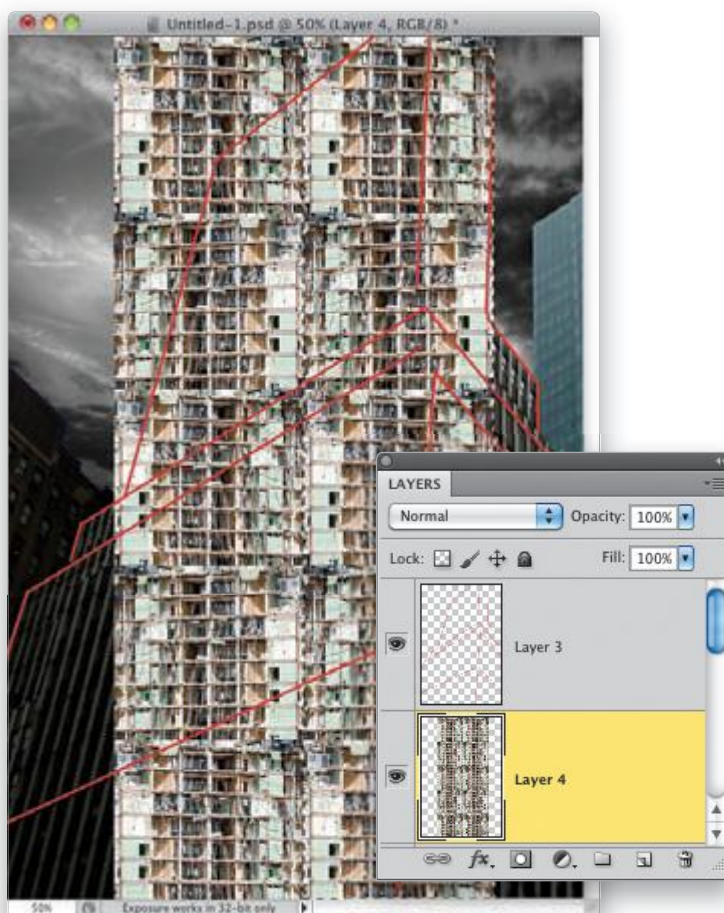
Krok 11.

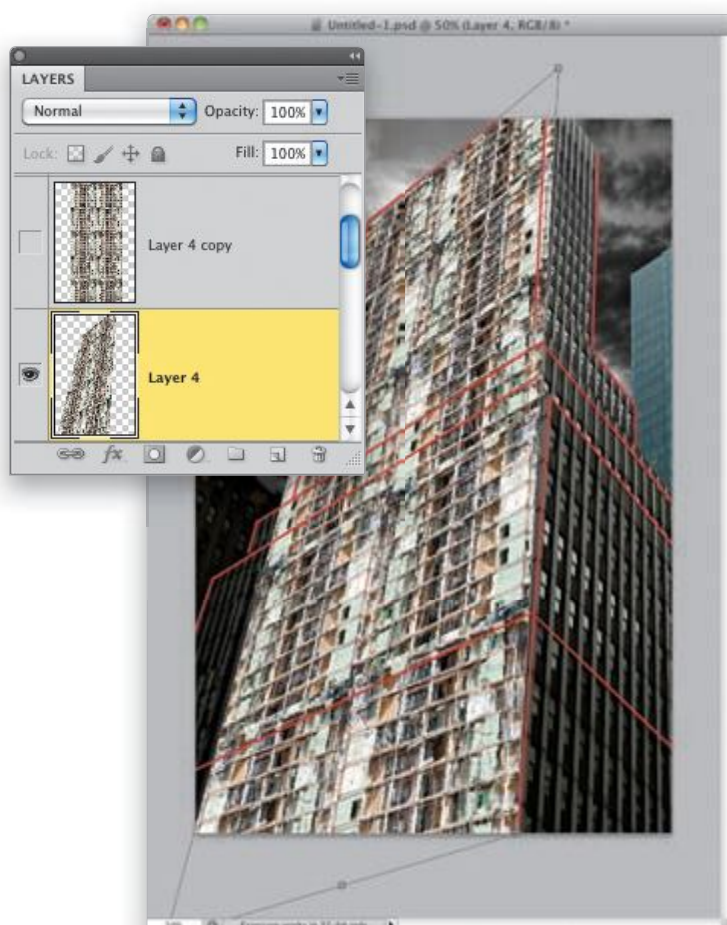
Teraz przytrzymaj skrót **Ctrl+Alt+Shift** (Mac: **Command+Option+Shift**) i naciśnij **T**, aż wzór sięgnie dołu obszaru roboczego. Nie szkodzi, jeśli trochę za niego wyjdzie. Kiedy skończysz, naciśnij **Enter** (Mac: **Return**), a potem usuń zaznaczenie, używając skrótu **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**).



Krok 12.

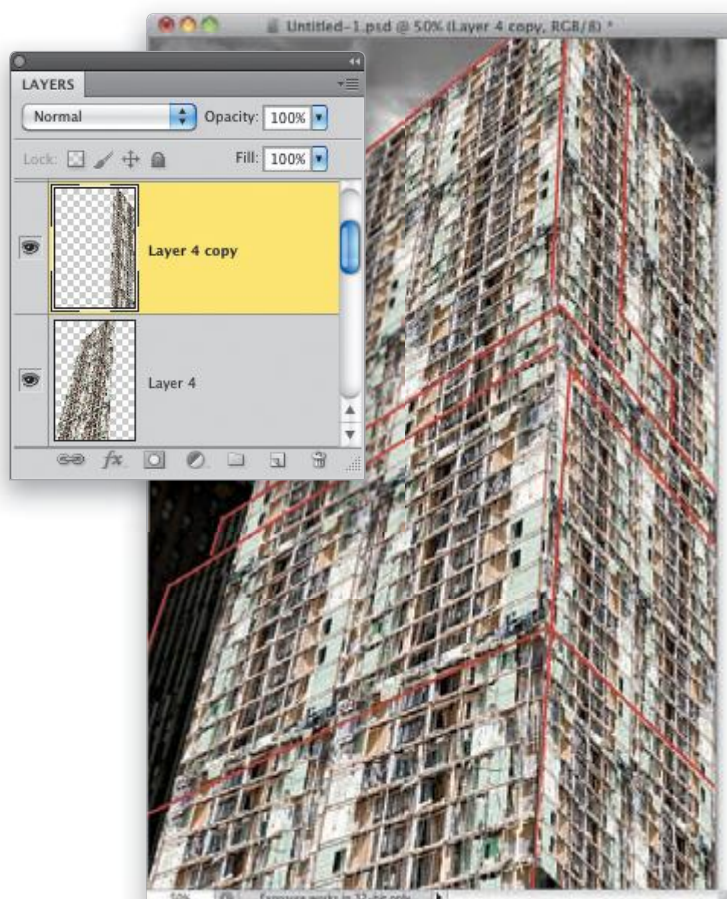
Teraz kliknij miniaturę warstwy z wciśniętym klawiszem **Ctrl**, aby zaznaczyć całą kolumnę zniszczeń. Przytrzymaj klawisze **Alt+Shift** (Mac: **Option+Shift**) i narzędziem przesuwania przeciągnij kopię tej kolumny w prawo, zwiększając obszar zniszczeń, a następnie usuń zaznaczenie.





Krok 13.

Teraz przydadzą nam się czerwone linie pomocnicze. Po pierwsze, musimy zniekształcić warstwę uszkodzonego budynku w taki sposób, by pasowała do fasady pierwszej budowli. Na początek, używając skrótu *Ctrl+J* (Mac: *Command+J*), wykonaj kopię warstwy z uszkodzonym budynkiem, którą zastosujemy też do drugiej ściany. Wyłącz tę kopię chwilowo, klikając ikonę oka na lewo od niej. Następnie kliknij ponownie oryginalną warstwę zniszczonego budynku, przejdź do menu *Edit* (Edycja) i z pozycji *Transform* (Przekształć) wybierz *Distort* (Zniekształcanie). Kliknij i przytrzymaj uchwyty narożne i zdeformuj obraz tak, aby pasował do linii pomocniczych. Wykorzystaj pionowe i poziome linie, aby dopasować perspektywę warstwy ze zniszczeniami do budynku. Po zakończeniu naciśnij *Enter*.



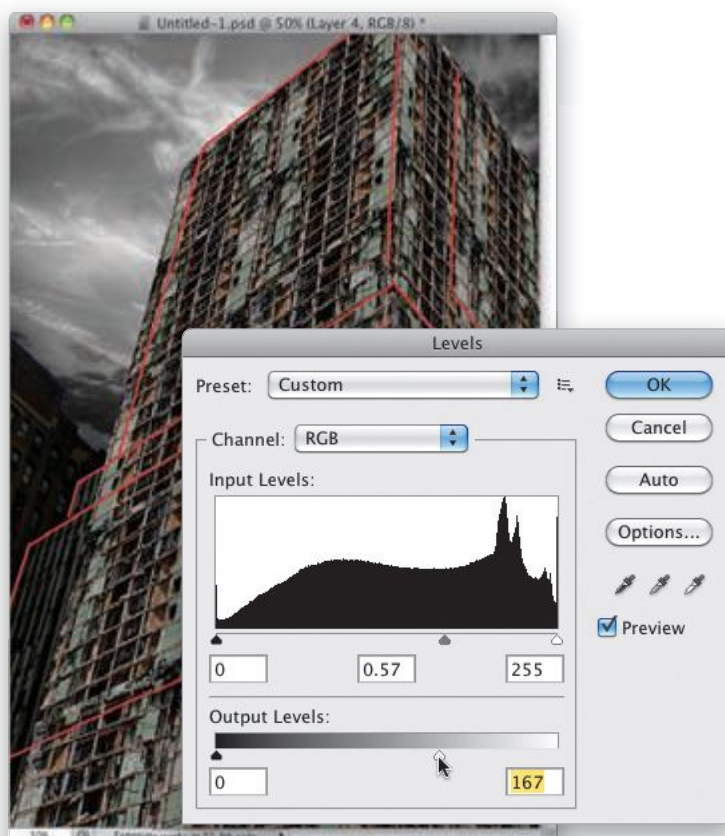
Krok 14.

Włącz ponownie warstwę z kopią, klikając miejsce, w którym znajdowała się jej ikona oka. Teraz zdeformuj bok budynku w sposób pokazany na rysunku. Następnie połącz te dwie warstwy w jedną, upewniając się, że aktywna jest wyższa z nich i naciskając *Ctrl+E* (Mac: *Command+E*).

ciąg dalszy na następnej stronie

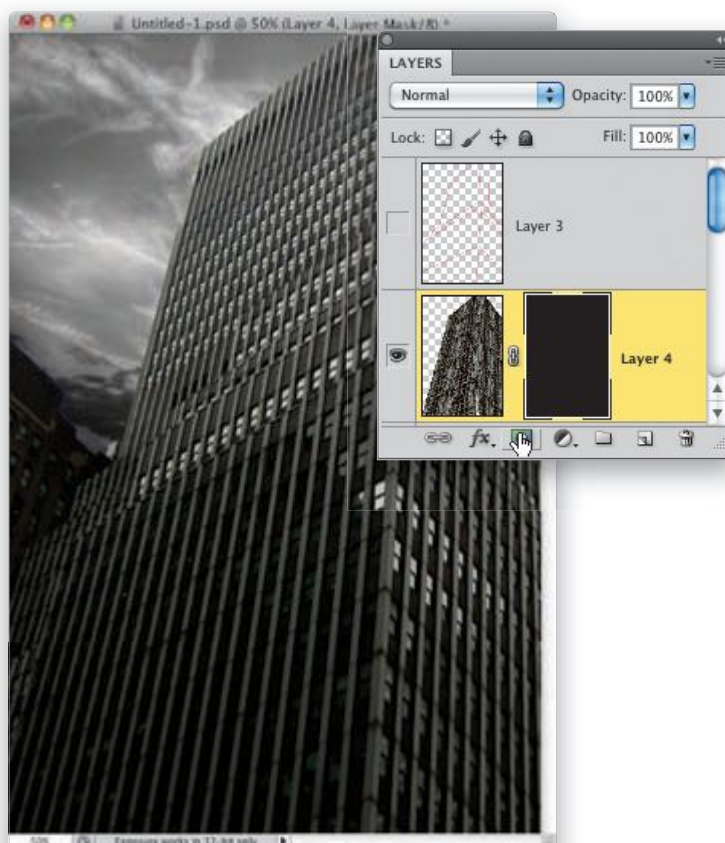
Krok 15.

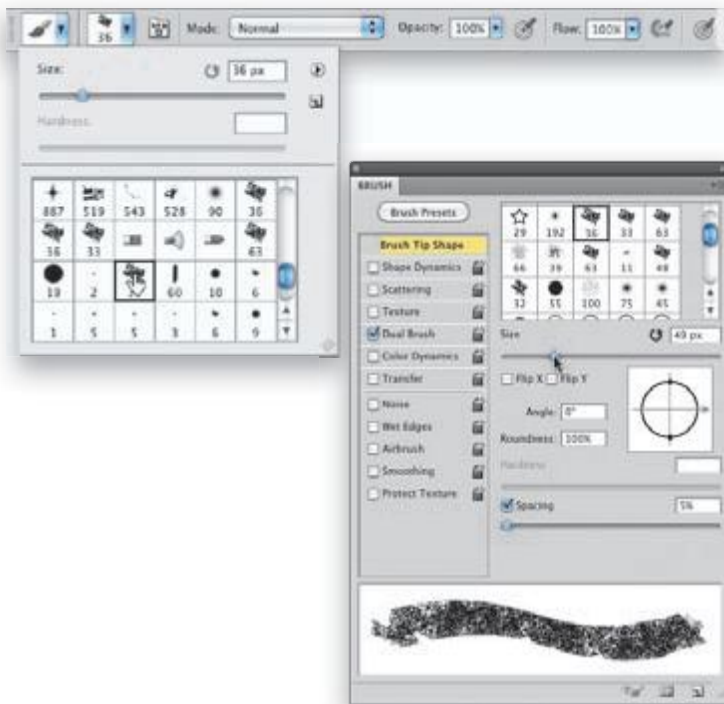
Efekt zniszczeń jest niewątpliwie za jasny, dlatego używając skrótu *Ctrl+L* (Mac: *Command+L*), otwórz okno *Levels* (*Poziomy*) i przyciemnij obraz, przeciągając suwak *Input Levels* (*Poziomy wejściowe*) odpowiadający za tony średnie (szary) w prawo — do wartości 0,57, a suwak *Output Levels* (*Poziomy wyjściowe*) odpowiadający za jasne obszary (biały) w lewo, do około 167. Następnie kliknij *OK*.



Krok 16.

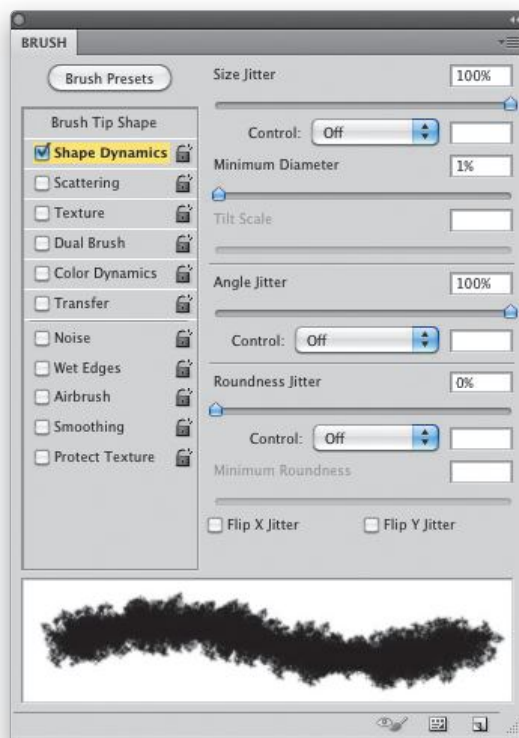
Teraz ukryj warstwę z liniami pomocniczymi, klikając jej ikonę oka, a potem schowaj warstwę z uszkodzeniami za czarną maską, przyciskając klawisz *Alt* (Mac: *Option*) przy kliknięciu ikony dodawania maski warstwy na dole panelu *Layers* (*Warstwy*).





Krok 17.

Klawiszem **D** zmień kolory narzędzia i tła na domyślne — czarny i biały — a potem w przyborniku wybierz pędzel (**B**). Kliknij miniaturę na pasku opcji, aby otworzyć próbnik, a potem skierowaną w prawo strzałkę w prawym górnym rogu i wybierz *Dry Media Brushes* (*Pędzle suche*). W oknie, które się pojawi, kliknij *Append* (*Dołącz*), a potem sięgnij na koniec próbnika pędzli i wybierz końcówkę *Soft Oil Pastel* (*Miękkie pastele olejne*). Otwórz panel *Brush* (*Pędzel*, *Window/Brush* [*Okno/Pędzel*]) i ustaw *Size* (*Rozmiar*) na około 50 px.



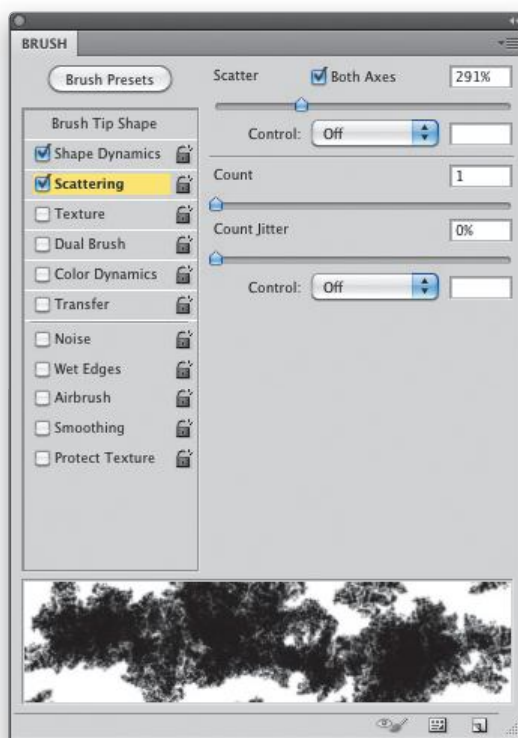
Krok 18.

Teraz zacznijmy modyfikować działanie pędzla, klikając na początek *Shape Dynamics* (*Dynamika kształtu*) na liście po lewej. Ustaw *Size Jitter* (*Wahanie rozmiaru*) oraz *Angle Jitter* (*Wahanie kąta*) na 100%.

ciąg dalszy na następnej stronie

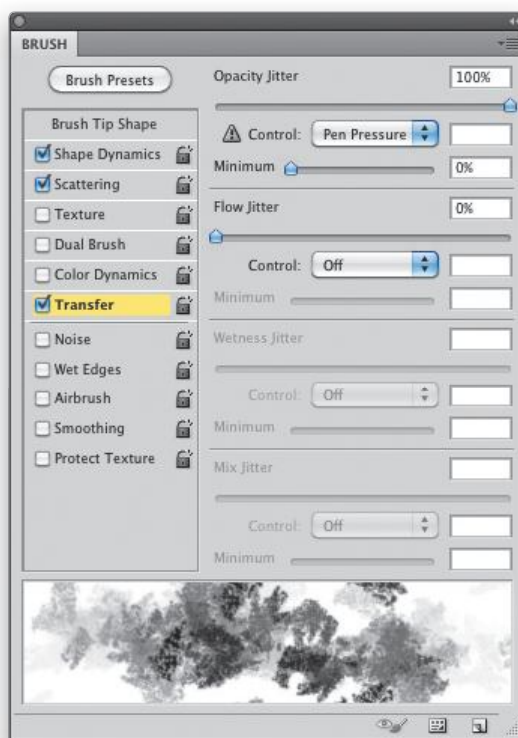
Krok 19.

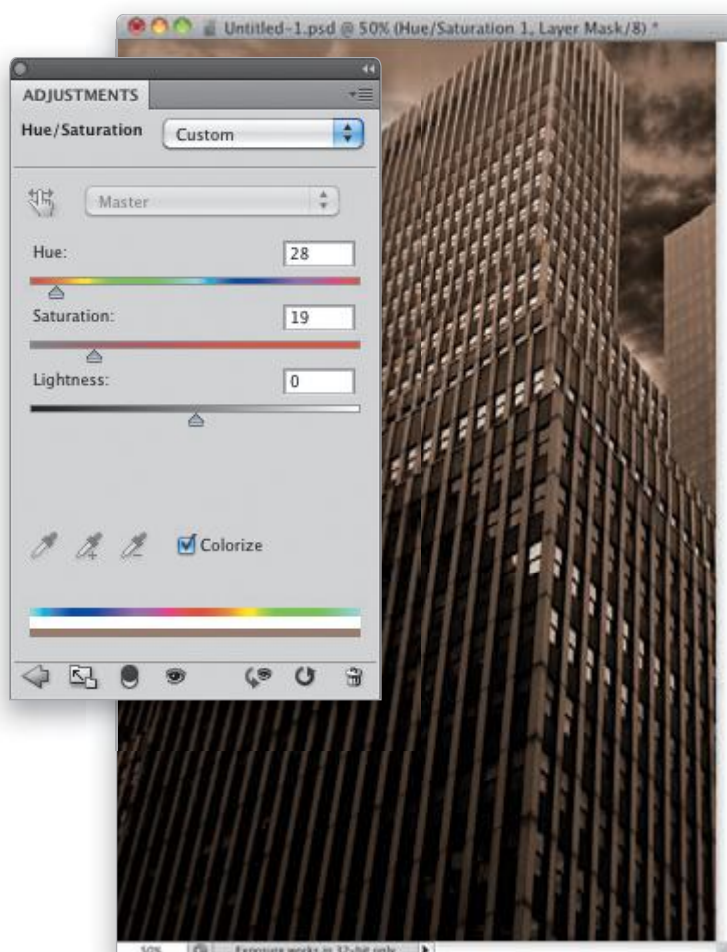
Teraz kliknij *Scattering* (Rozpraszanie) po lewej. Zaznacz pole *Both Axes* (Obie osie) i ustaw wartość *Scatter* (Rozproszenie) na około 290%.



Krok 20.

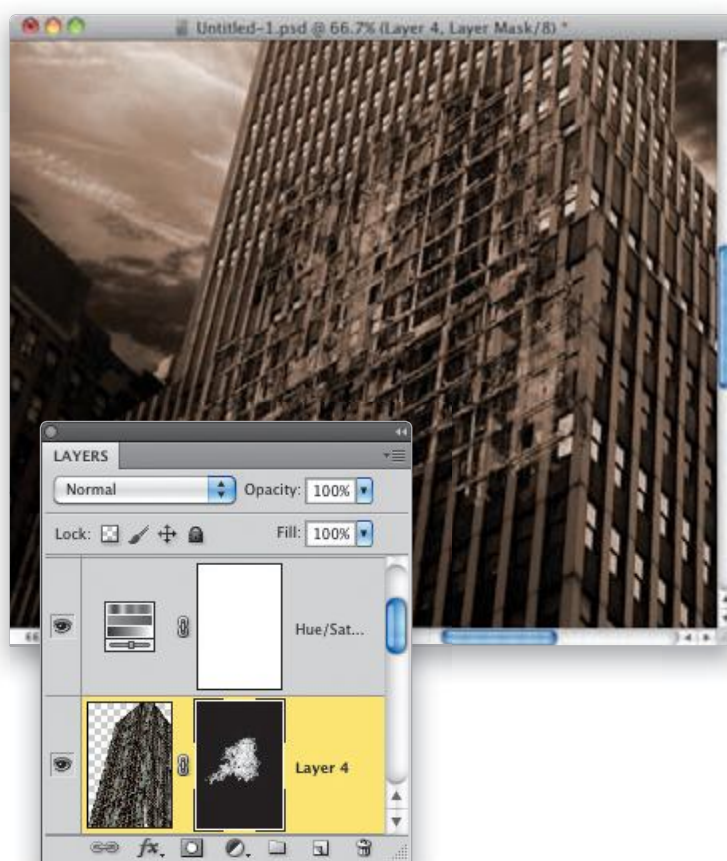
Na koniec kliknij po lewej *Transfer* i również zwiększ *Opacity Jitter* (Wahanie krycia) do 100%. W menu *Control* (Sterowanie) wybierz też *Pen Pressure* (Nacisk pióra), jeśli korzystasz z tabletu wrażliwego na nacisk. Na dole okna w podglądzie można zobaczyć, jak taki pędzel będzie działał.





Krok 21.

Zanim zaczniemy używać tego pędzla, wprowadźmy do obrazu efekt kolorystyczny. Kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy dopasowania i wybierz *Hue/Saturation* (Barwa/Nasylenie). W panelu *Adjustments* (Dopasowania) włącz pole *Colorize* (Koloru) i ustaw *Hue* (Barwa) na 28, a *Saturation* (Nasylenie) na 19.



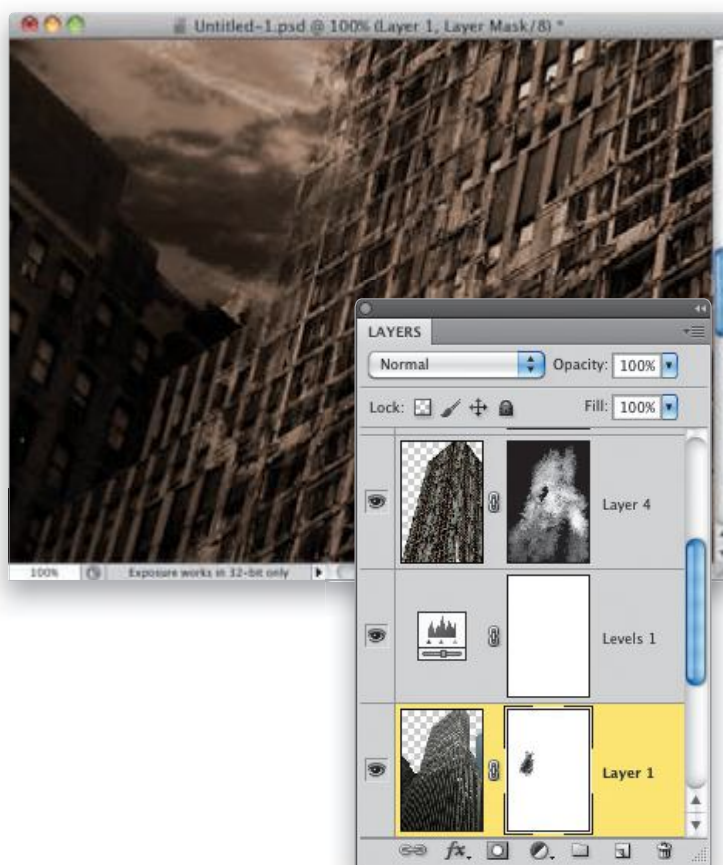
Krok 22.

Kliknij maskę warstwy, którą dodaliśmy do warstwy uszkodzonego budynku. Następnie zamaluj białą losowe obszary budynku, aby odsłonić uszkodzone fragmenty. Kiedy zleją się z oryginalnym budynkiem, powstanie złudzenie, jakby konstrukcja się rozpadała. Nie przesadź jednak. Przy stosowaniu tego efektu łatwo posunąć się za daleko.

ciąg dalszy na następnej stronie

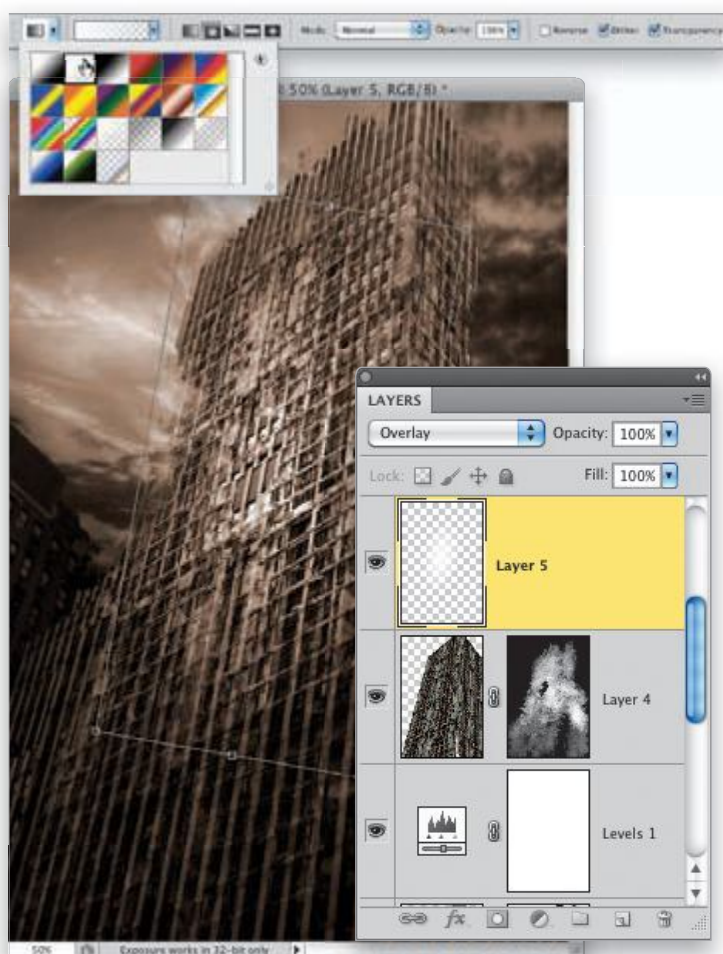
Krok 23.

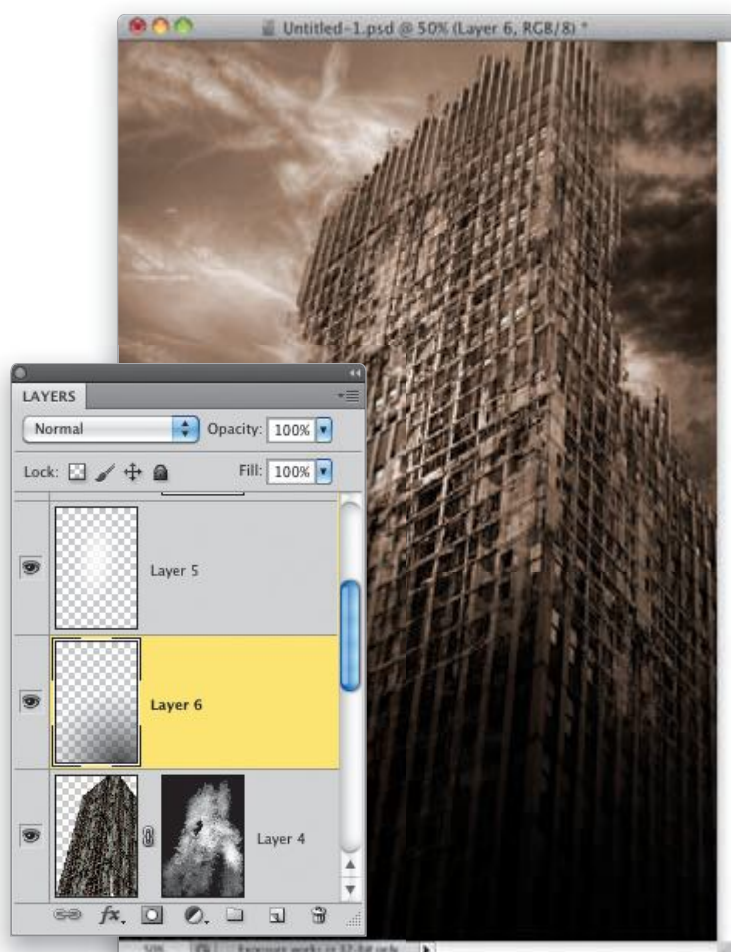
Jeśli budynek ma naprawdę wyglądać na uszkodzony, nie wystarczy stworzyć efekt w jego wnętrzu — musimy sprawić, by jego krawędzie rzeczywiście zaczęły się rozpadać. Kliknij warstwę oryginalnego budynku, a potem ikonę dodawania maski warstwy, aby dodać zwyczajną, białą (odsłaniającą wszystko) maskę. Teraz klawiszem **X** zmień kolor narzędzia na czarny i tym samym pędzlem zamaluj losowe obszary krawędzi budynku.



Krok 24.

Włącz gradient (**G**) z przybornika i otwórz próbnik, klikając na pasku opcji skierowaną w dół strzałkę obok miniatury gradientu. Wybierz opcję *Foreground to Transparent* (Od koloru narzędzia do przezroczystości, druga od lewej w górnym rzędzie) i kliknij ikonę gradientu radialnego (druga na prawo od miniatury). Kliknij warstwę uszkodzonego budynku i stwórz nad nią pustą warstwę. Klawiszem **X** zmień kolor narzędzia na biały, a potem narysuj gradient ze środka budynku prawie do krawędzi dokumentu. Za pomocą skrótu **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**) przejdź do trybu swobodnego przekształcania i przeskaluj gradient w poziomie do takiego rozmiaru, by obejmował większą część budynku, a potem zmień tryb mieszania warstwy na *Overlay* (Nakładka). Efekt świetlny na fasadzie budynku ulegnie wzmocnieniu.





Krok 25.

Teraz klawiszem **D** zmień kolor narzędzia na czarny i stwórz nową warstwę pomiędzy uszkodzonym budynkiem a stworzonym właśnie białym gradientem. Następnie wykorzystaj ten sam gradient do przyciemnienia dolnej części zdjęcia, jak widać na rysunku. Dodany w tym miejscu tekst będzie dzięki temu bardziej czytelny.



Krok 26.

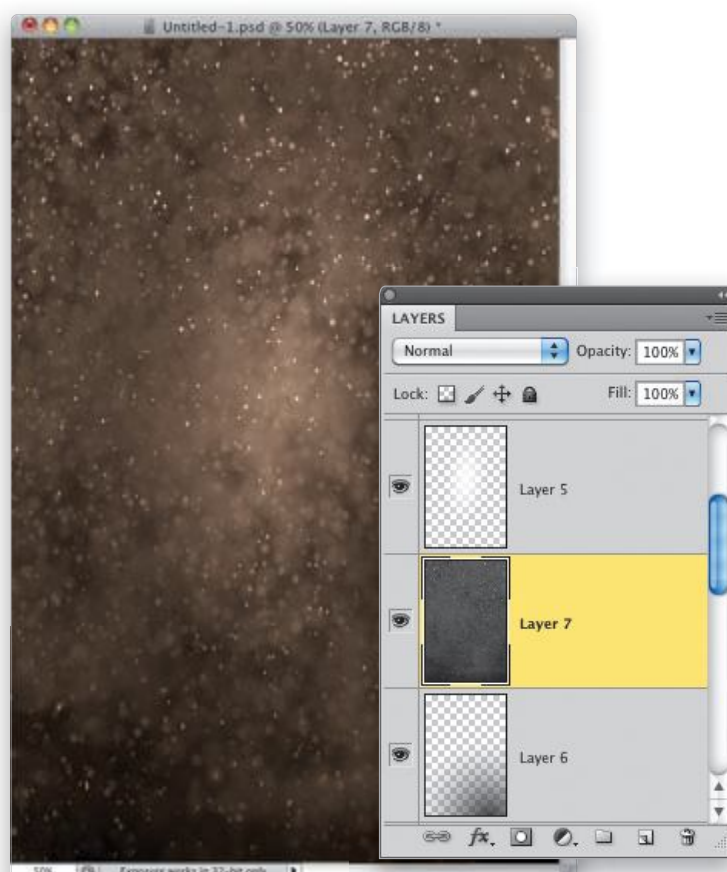
Wygląda na to, że naszemu zdjęciu brakuje efektów atmosferycznych — deszczu, a może opadu promieniotwórczego — które podkreślą poczucie wyludnienia. Na stronie iStockphoto poszukałem obrazów drobinek kurzu i znalazłem ten plik. Wprawdzie jego kolor nam nie odpowiada, ale sam efekt drobinek pasuje do tego, co chcemy osiągnąć.

©ISTOCKPHOTO/DMITRY MORDVINTSEV

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 27.

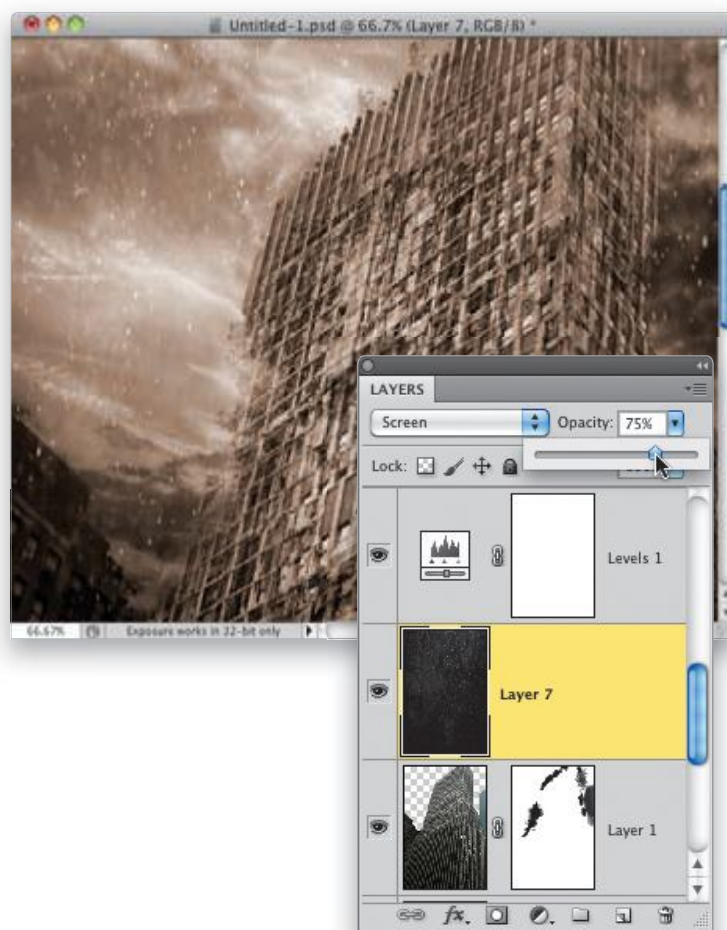
Usuń kolor, używając skrótu *Ctrl+Shift+U* (Mac: *Command+Shift+U*), a potem skopiuj i wklej te drobinki do głównego pliku albo przeciągnij je narzędziem przesuwania. W trybie swobodnego przekształcania powiększ je do takiego rozmiaru, by obejmowały cały obraz.

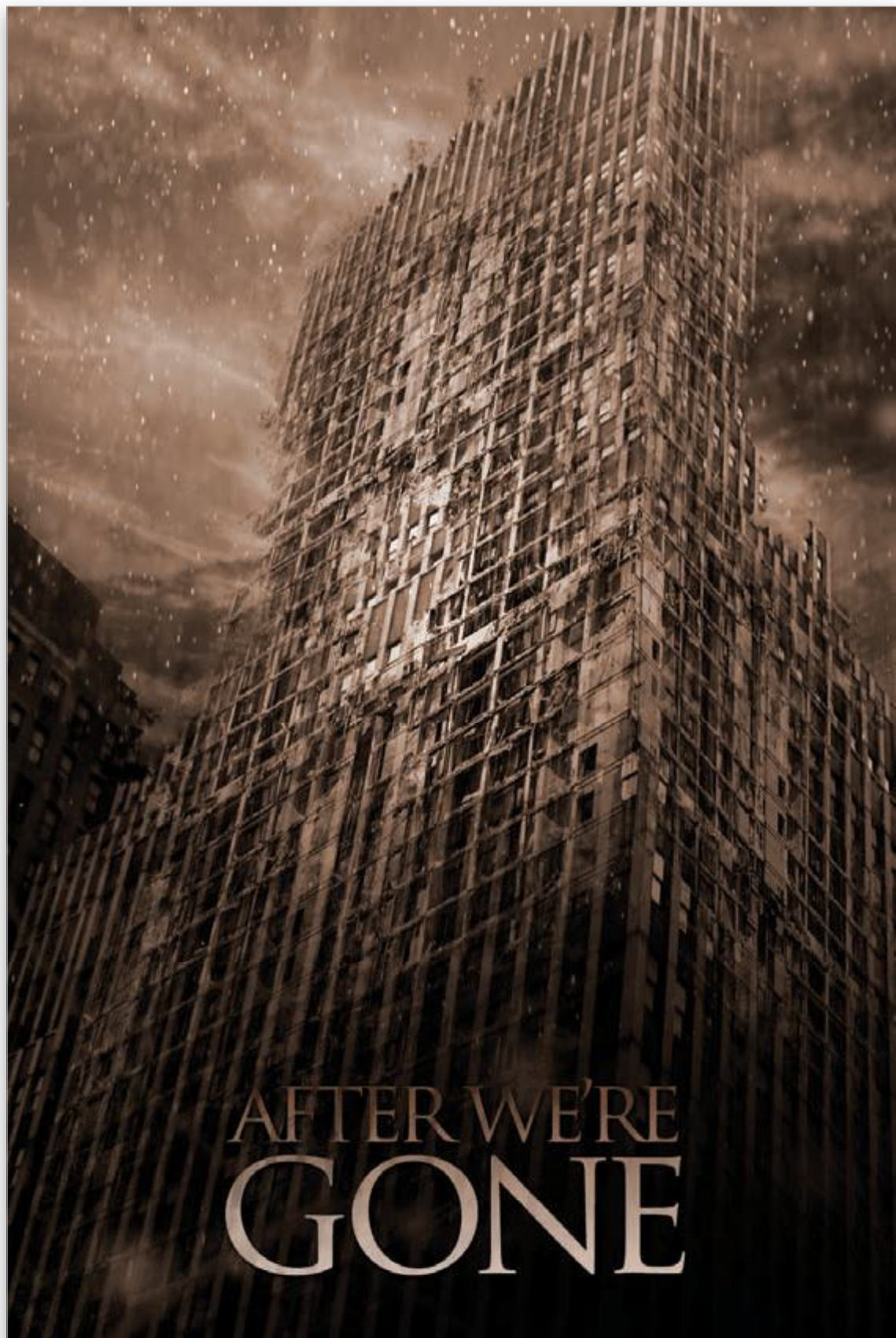


Krok 28.

W panelu *Layers* (*Warstwy*) przeciągnij tę warstwę tuż ponad oryginalny budynek i zmień jej tryb mieszania na *Screen* (*Ekran*). Efekt drobinek może być teraz zbyt mocny, dlatego wprowadź szybkie dopasowanie *Levels* (*Poziomy*), aby przyciemnić obraz, przez co staną się one mniej intensywne. Możesz też obniżyć *Opacity* (*Krycie*) warstwy (tu obniżyłem je do 75%). Poza drobnymi poprawkami obraz jest już gotowy.

Jak widać na końcowym obrazie na następnej stronie, na dole dodałem jeszcze tylko tekst napisany czcionką Trajan Pro ze stylami warstw *Drop Shadow* (*Cień*) oraz *Gradient Overlay* (*Nalóżenie gradientu*) i to wszystko!





Końcowy obraz