

NIESAMOWITE MOŻLIWOŚCI PHOTOSHOPA!

Corey Barker

**PHOTOSHOP**  
**PIKANTNE**  
**EFEKTY**  
**SPECJALNE**

AUTORYTETY INFORMATYKI

New  
Riders

Helion 

Tytuł oryginału: Photoshop Down & Dirty Tricks for Designers

Tłumaczenie: Dominika Kurek

Skład: Ewa Galczak

ISBN: 978-83-246-7086-4

Authorized translation from the English language edition, entitled:  
PHOTOSHOP DOWN & DIRTY TRICKS FOR DESIGNERS; ISBN 0321820495;  
by Corey Barker; published by Pearson Education, Inc, publishing as New Riders Publishing.  
Copyright © 2012 Kelby Corporate Media.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Photoshop is a registered trademark of Adobe Systems Incorporated.

Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2013.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE  
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/phopik>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)



**ROZDZIAŁ 1. .... 15**

**Twórcze pociągnięcia pędzlem**

**Efekty pędzli**

Efekt pędzla bokeh. ....	16
Pędzel z hollywoodzkim rozblyskiem. ....	21
Niestandardowe efekty pędzli. ....	33
Podobieństwa w przyrodzie. ....	42
Cyfrowy paintball!. ....	48



**ROZDZIAŁ 2. .... 57**

**Alfabet projektanta**

**Efekty tekstowe**

Tytuł jak z Hollywood. ....	58
Te przekłete zawijasy!. ....	65
Malowanie słowami. ....	72
Słowa i grafika. ....	83



**ROZDZIAŁ 3. .... 101**

**Nieuchwytny efekt zachwytu**

**Efekty kompozycji**

Efekty stylów warstw. ....	102
Rozpryski wodne. ....	108
Powtarzanie wykonanych kroków. ....	124
Kompozycja z sylwetką. ....	133
Zaawansowane efekty logo. ....	141



**ROZDZIAŁ 4. .... 159**

**Artykuł sponsorowany**

**Efekty reklamowe**

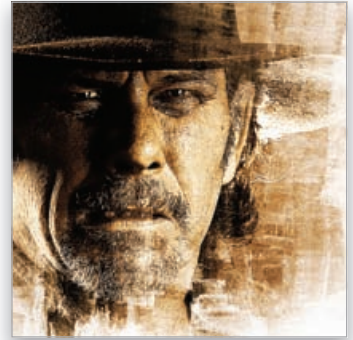
Projekty z elementami siatki. ....	160
Efekt rastra. ....	168
Ciekawa reklama zegarka. ....	178
Surfing w drewnianej ramce. ....	195
Projekt okładki gry wideo. ....	207

**ROZDZIAŁ 5. .... 221**

**Rozejrzyj się wokół**

**Efekty fotograficzne**

Efekt ilustracji ze zdjęcia.....222  
 Kompozycja z ziarnistą teksturą .....228  
 Stylowy efekt zdjęcia w jasnej tonacji.....233  
 Zdjęcie z kalendarza w stylu vintage .....239  
 Kompozycja tematyczna .....247  
 Ramka z użyciem poprawiania krawędzi.....257



**ROZDZIAŁ 6. .... 263**

**Podążaj za białym królikiem**

**Efekty hollywoodzkie**

Hollywoodzkie ulepszenia .....264  
 Dramatyczne efekty specjalne na zdjęciu.....271  
 Nowoczesne technologie .....286  
 Hollywoodyzacja zdjęć.....293  
 Projekt plakatu filmowego .....303



**ROZDZIAŁ 7. .... 319**

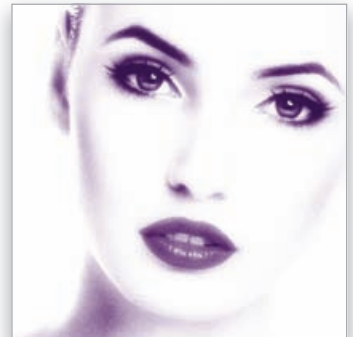
**Pomysł jak ze snu**

**Efekty 3D**

Trójwymiarowe efekty tekstowe.....320  
 Pocztywki 3D .....333  
 Trójwymiarowe efekty logo .....346  
 Skąd dowiedzieć się więcej?.....366



**Skorowidz ..... 370**







# Podążaj za białym królikiem

## efekty hollywoodzkie

Oczywiście musiałem poświęcić rozdział efektom hollywoodzkim. Jestem kinomanem, odkąd skończyłem 3 lata, a filmy i telewizja od zawsze odgrywały ogromną rolę w moim procesie kreatywnym. To, co widuję w zwiastunach, reklamach telewizyjnych czy nawet materiałach promocyjnych, często mnie inspiruje i daje mi nowe pomysły. Czasami sam fakt odtworzenia istniejącego efektu nie tylko pozwala udoskonalić umiejętności posługiwania się Photoshopem, ale też potrafi naprowadzić na pomysł, który można wykorzystać. Pamiętaj więc, że chociaż większość z nas prawdopodobnie nie będzie projektować plakatu dla następnego hitu kinowego, nie znaczy to, że nie możemy wykorzystać tego, czego nauczymy się w tym procesie, w jakimś innym projekcie. Zastanów się nad tym!

## 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.

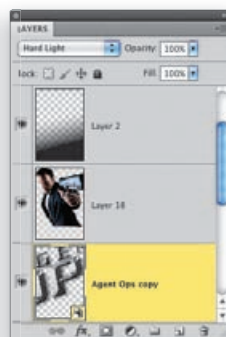
Otwórz plik zawierający prawie ukończony plakat filmowy. Wygląda na niego, ale dobrze byłoby poprawić go jeszcze z użyciem kilku sztuczek. W panelu *Layers (Warstwy)* widać, jak wyglądało tworzenie tego obrazu do tej pory.



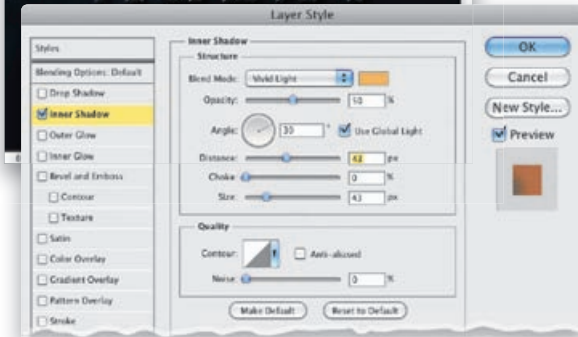
©ISTOCKPHOTO/TUNART AND HEDDA GUERPEN

### Krok 2.

Na początek stwórzmy element do umieszczenia w tle. Kliknij warstwę obiektu inteligentnego z tekstem i powiel go za pomocą skrótów *Ctrl+J* (Mac: *Command+J*). Następnie przenieś kopię poniżej warstwy z modelem. Używając skrótów *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.



©ISTOCKPHOTO/DANE WIRTZFELD

### 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



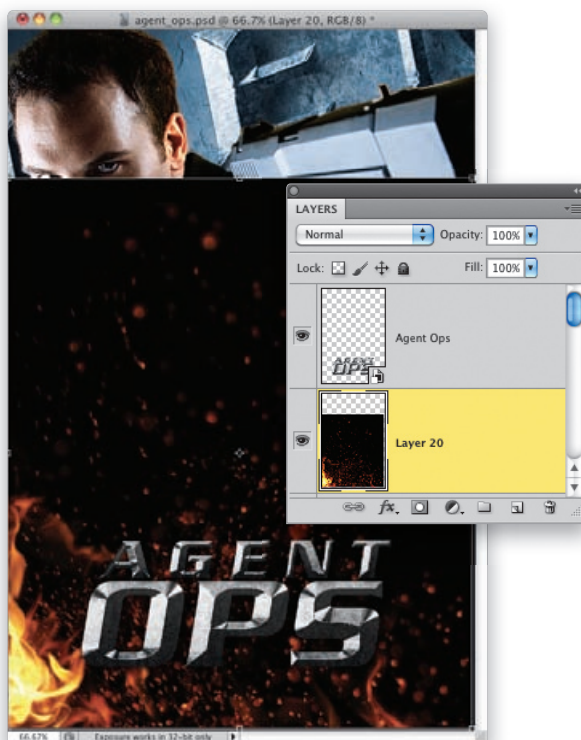
### Krok 5.

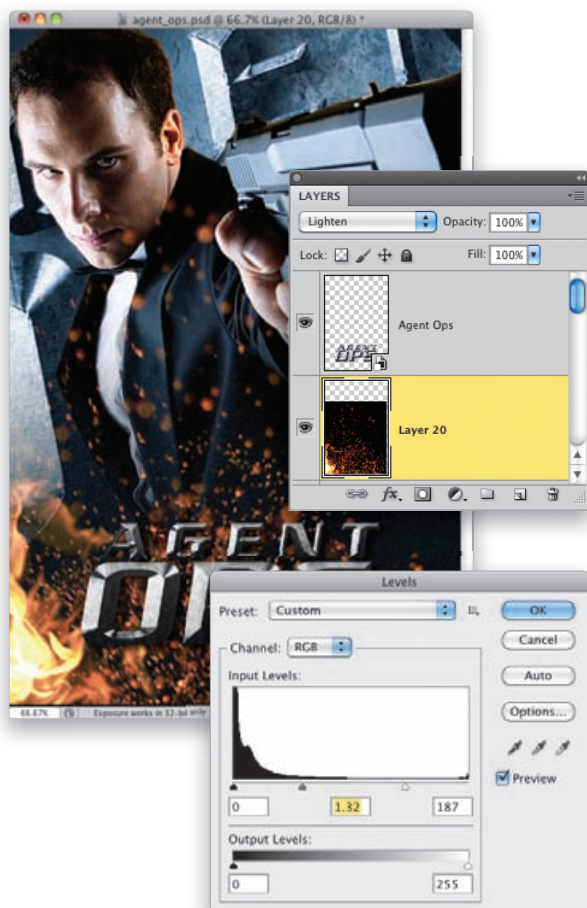
Włącz narzędzie zaznaczania prostokątnego (*M*) z przybornika i zaznacz iskry tuż nad płomieniami, tak jak na rysunku. Następnie skopiuj ten zaznaczony obszar, używając skrótu *Ctrl+C* (Mac: *Command+C*).



### Krok 6.

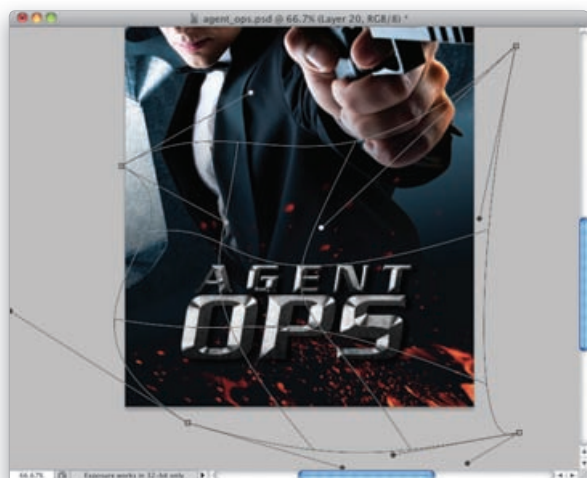
Wróć do plakatu i na dole panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy, potem przeciągnij tę warstwę poniżej głównej warstwy tekstowej, a ponad pozostałe. Używając skrótu *Ctrl+V* (Mac: *Command+V*), wklej iskry na tę warstwę. Jeśli trzeba, przeskaluj je w trybie swobodnego przekształcania.





### 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 iskier. Kliknij *OK*.



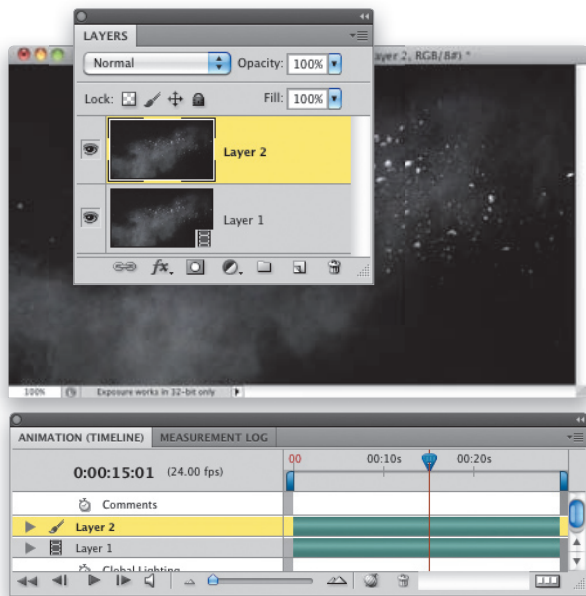
### Krok 8.

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

ciąg dalszy na następnej stronie

### Krok 9.

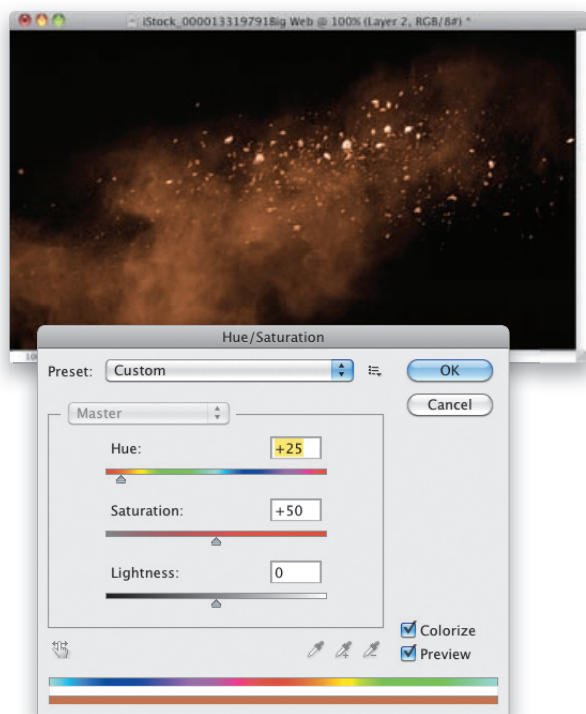
Inna metoda stworzenia efektu iskier polega na wykorzystaniu pliku wideo z drobinami pyłu, którego używaliśmy w poprzednim rozdziale przy zdjęciu gladiatora. Otwórz w Photoshopie film QuickTime i włącz panel *Animation* (*Animacja*, *Window/Animation [Okno/Animacja]*). Chwyć wskaźnik czasu bieżącego 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.



©STOCKPHOTO/BEN POHL

### 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/Nasylenie*). Zaznacz pole *Colorize* (*Koloruj*) i ustaw *Hue* (*Barwa*) na 25, a *Saturation* (*Nasylenie*) 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). Wprowadź 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 Tomasa 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 naciskaj *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*).



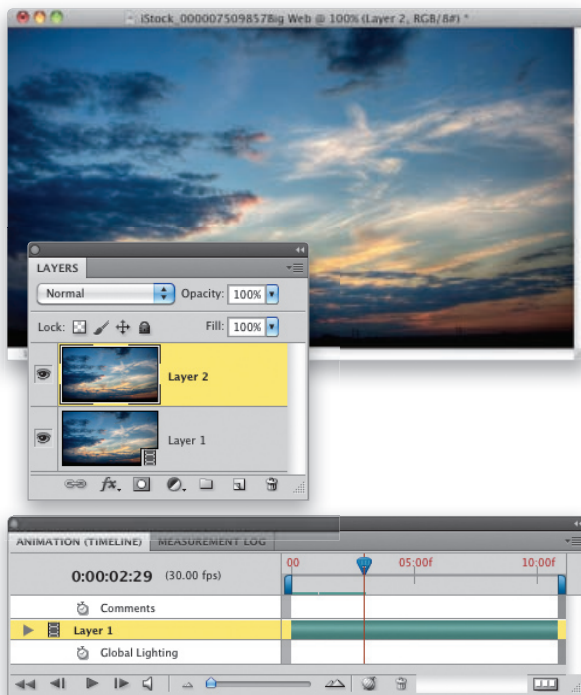
### Krok 2.

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.

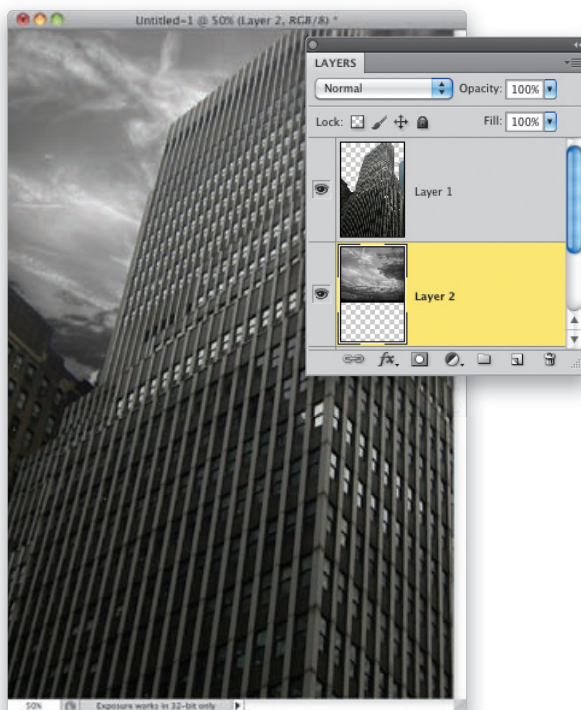
Teraz poprawmy wygląd nieba. Najłatwiej byłoby znaleźć odpowiednie zdjęcie, ale tutaj wykorzystamy inną metodę. Podobnie jak w przypadku efektu iskier w poprzednim projekcie, do stworzenia nowego nieba użyjemy klipu wideo. Mam tu krótki klip przedstawiający zachód słońca i rozproszone chmury. Otwórz 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.

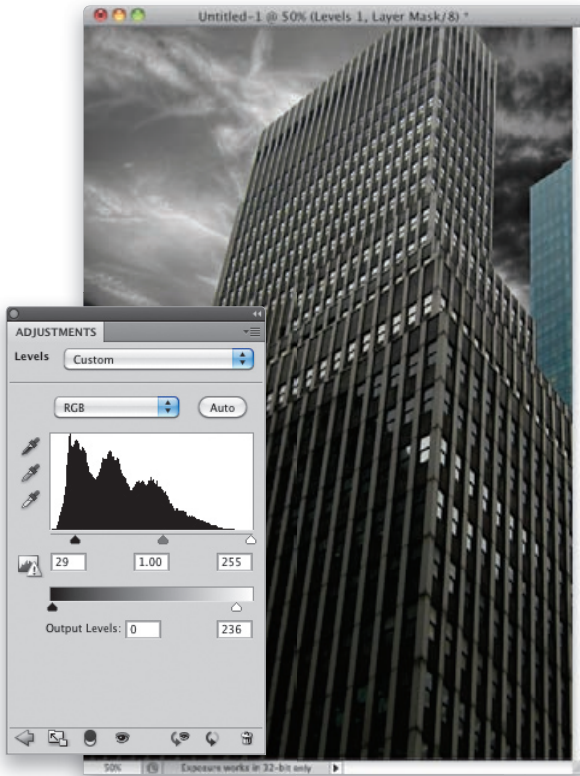


©ISTOCKPHOTO/ULI HAMACHER

### Krok 4.

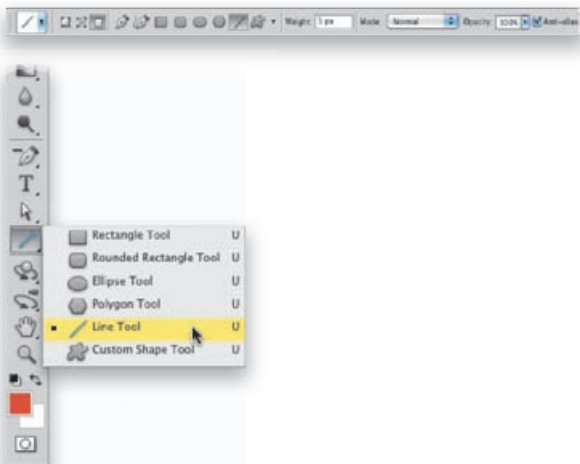
Kiedy nowe niebo znajdzie się już w pliku, przeciągnij je pod warstwę z budynkami. Następnie w trybie swobodnego przekształcania przeskaluj je w taki sposób, by przykrywało cały obszar nieba. (Zwiększyłem je, kliknąłem je prawym przyciskiem myszy i wybrałem *Flip Horizontal* [*Odbij w poziomie*], a potem 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.

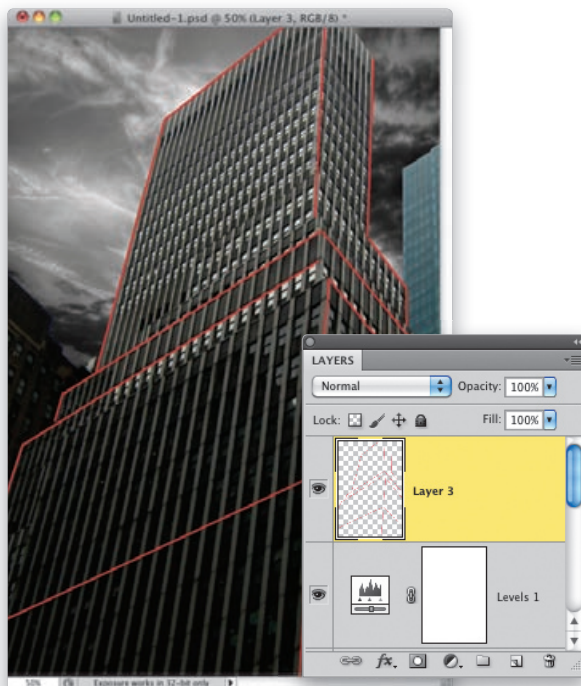
Teraz musimy stworzyć na budynku linie pomocnicze, które pozwolą poprawnie wyznaczyć perspektywę przy wprowadzaniu następnego efektu. Przejdź do narzędzi kształtów w przyborniku i wybierz linię (albo naciskaj *Shift+U*, aż stanie się aktywna). Na pasku opcji kliknij ikonę wypełniania pikselami (trzęcią 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.

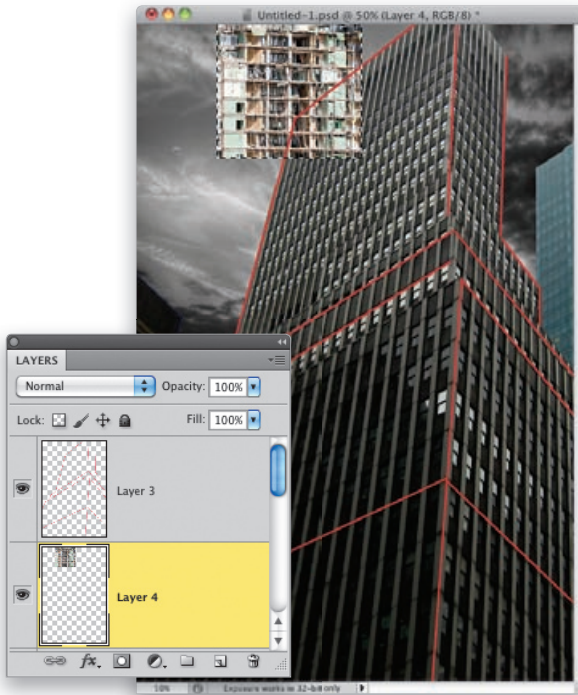


### Krok 8.

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*).

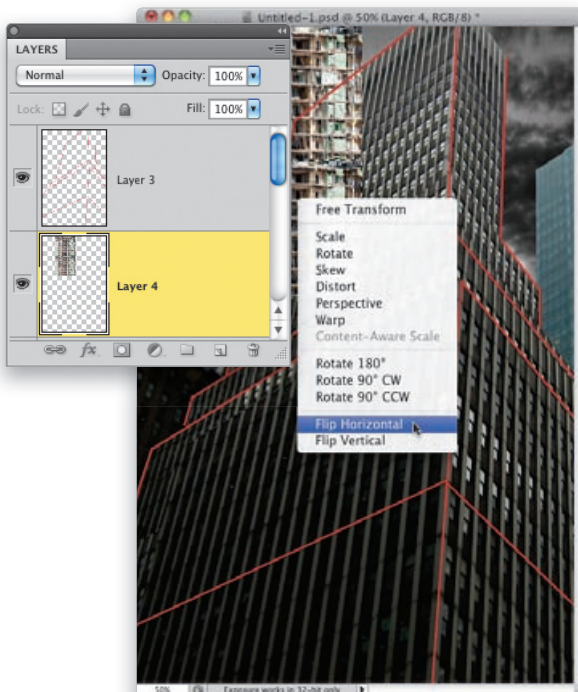


©ISTOCKPHOTO/PHOTOBVIOUS



### 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).



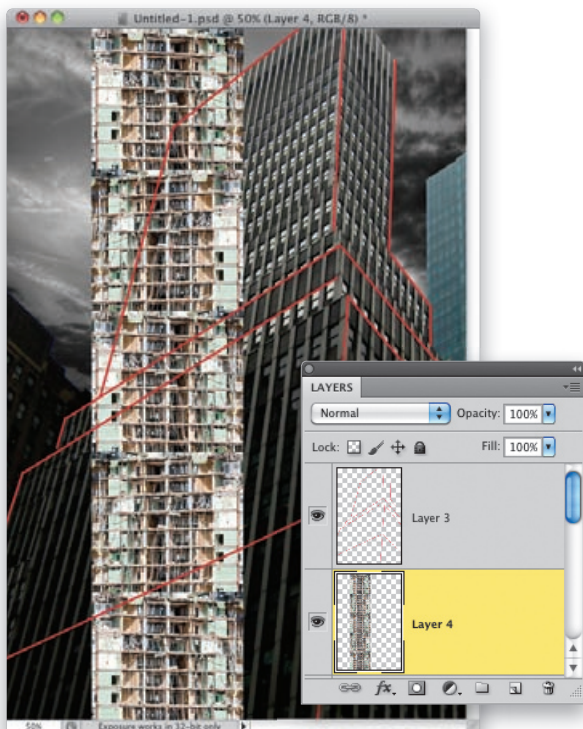
### Krok 10.

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

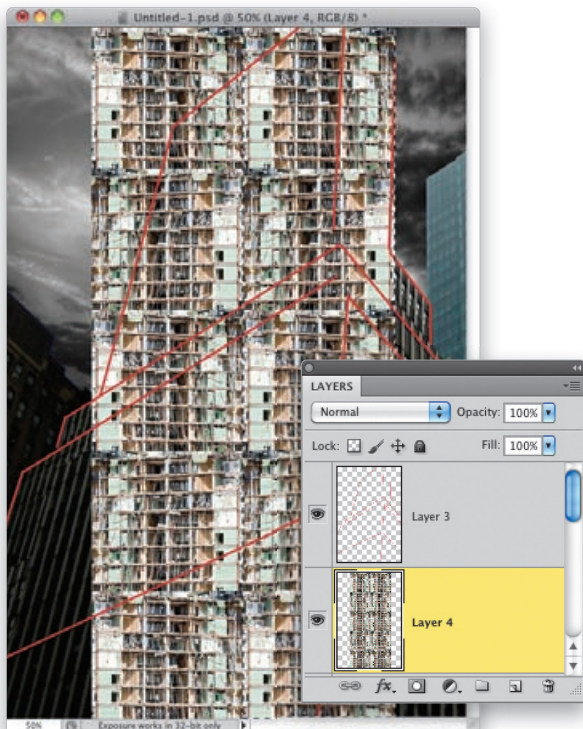
### Krok 11.

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*).

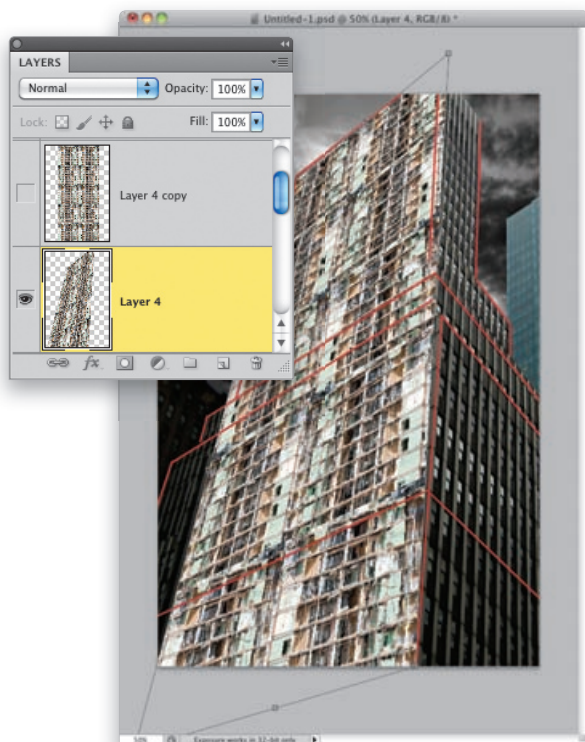


### Krok 12.

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.

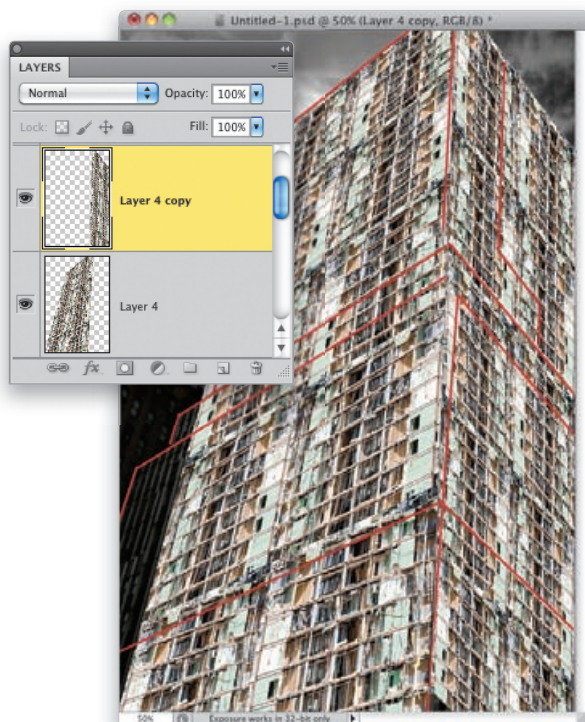






### Krok 13.

Teraz przydadzą nam się czerwone linie pomocnicze. Po pierwsze, musimy zniszczyć 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.

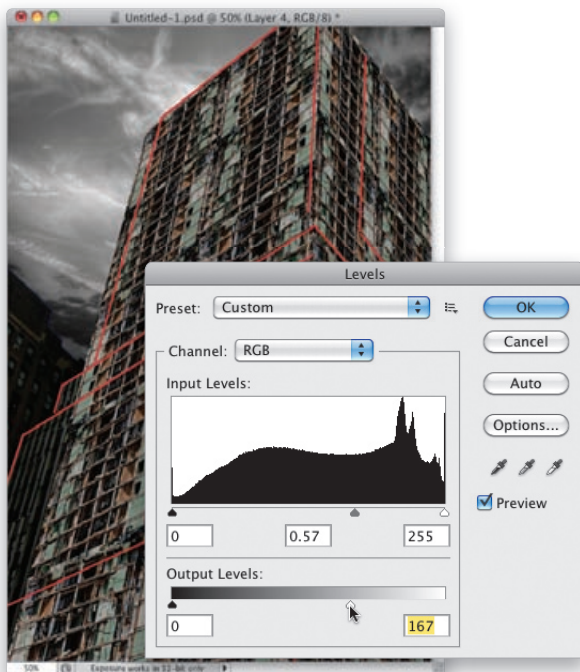
Włącz ponownie warstwę z kopią, klikając miejsce, w którym znajdowała się jej ikona oka. Teraz zdeformuj bok budynku w sposób pokazany na rysunku. Następnie połącz te dwie warstwy w jedną, upewniając się, że aktywna jest wyższa z nich i naciskając **Ctrl+E** (Mac: *Command+E*).

ciąg dalszy na następnej stronie



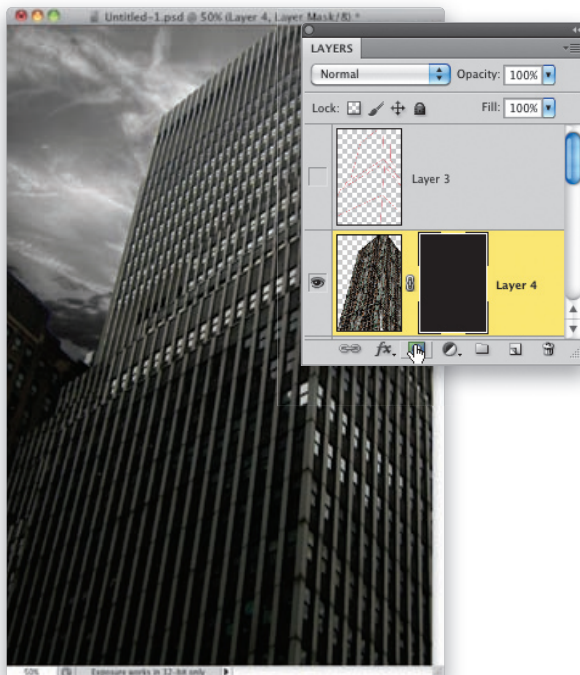
### Krok 15.

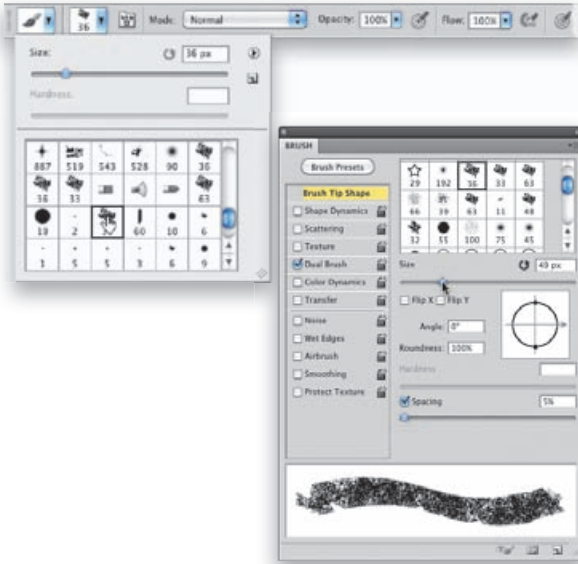
Efekt zniszczeń jest niewątpliwie za jasny, dlatego używając skrótu *Ctrl+L* (Mac: *Command+L*), otwórz okno *Levels* (*Poziomy*) i przyciemnij obraz, przeciągając suwak *Input Levels* (*Poziomy wejściowe*) odpowiadający za tony średnie (szary) w prawo — do wartości 0,57, a suwak *Output Levels* (*Poziomy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



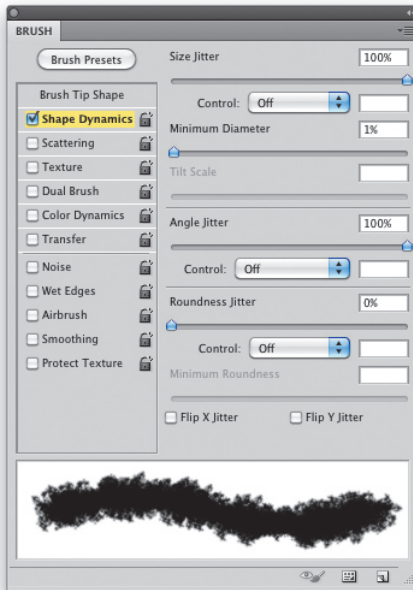
### Krok 16.

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* (*Dolącz*), 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.

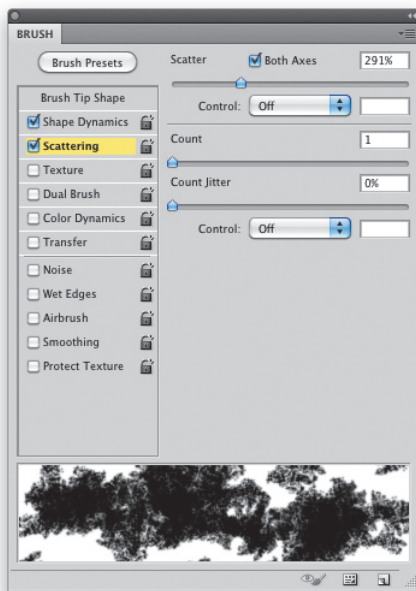
**Krok 18.**

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

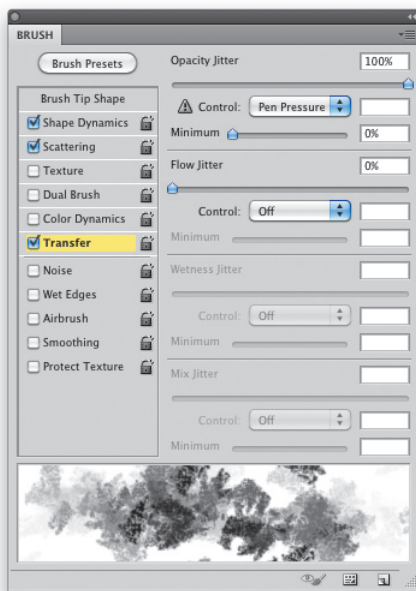
### Krok 19.

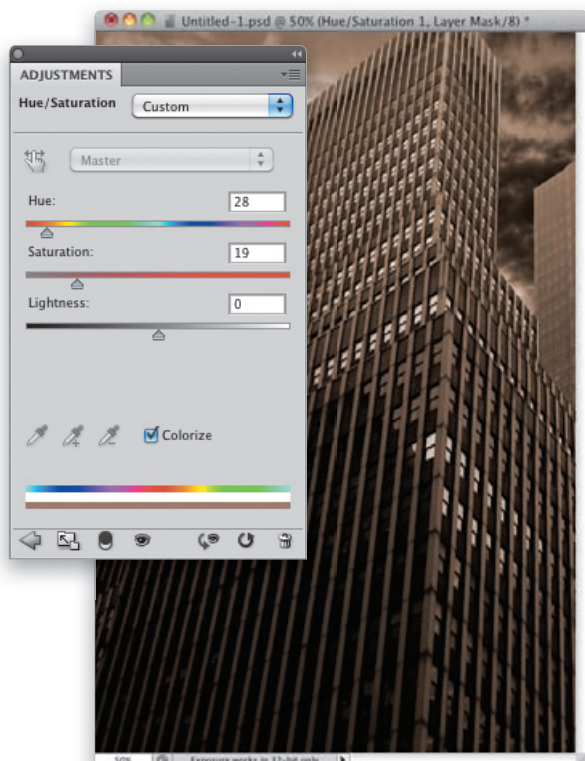
Teraz kliknij *Scattering* (Rozpraszanie) po lewej. Zaznacz pole *Both Axes* (Obie osie) i ustaw wartość *Scatter* (Rozproszenie) na około 290%.



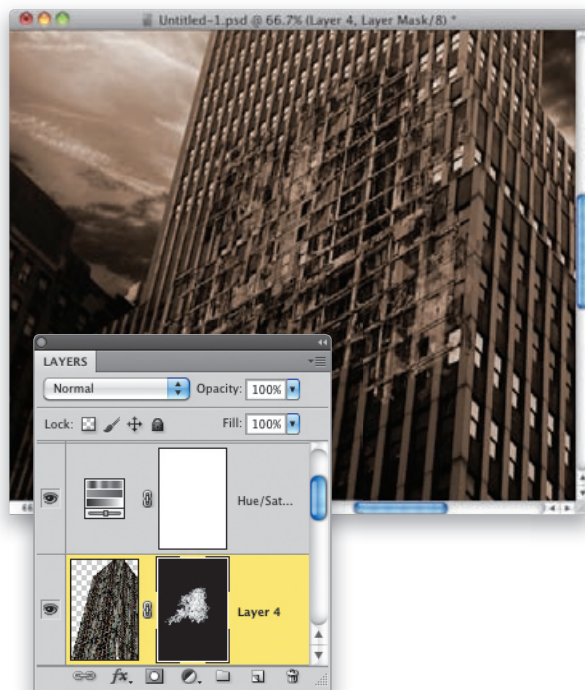
### Krok 20.

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* (*Koloruj*) i ustaw *Hue* (*Barwa*) na 28, a *Saturation* (*Nasylenie*) na 19.

**Krok 22.**

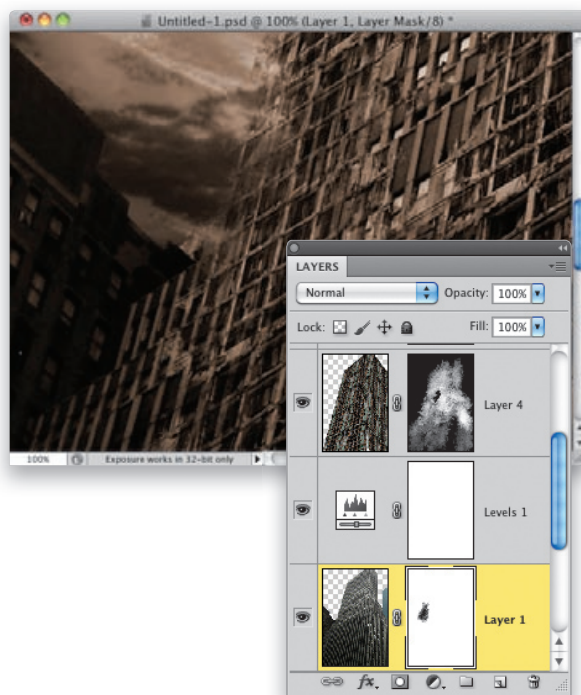
Kliknij maskę warstwy, którą dodaliśmy do warstwy uszkodzonego budynku. Następnie zamaluj białą losowe obszary budynku, aby odsłonić uszkodzone fragmenty. Kiedy zleją się z oryginalnym budynkiem, powstanie złudzenie, jakby konstrukcja się rozpadła. Nie przesadz jednak. Przy stosowaniu tego efektu łatwo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

ciąg dalszy na następnej stronie



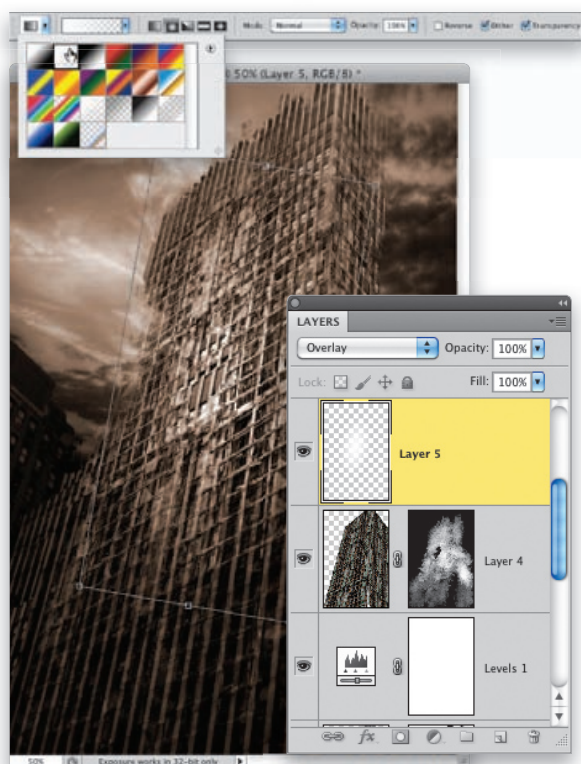
### Krok 23.

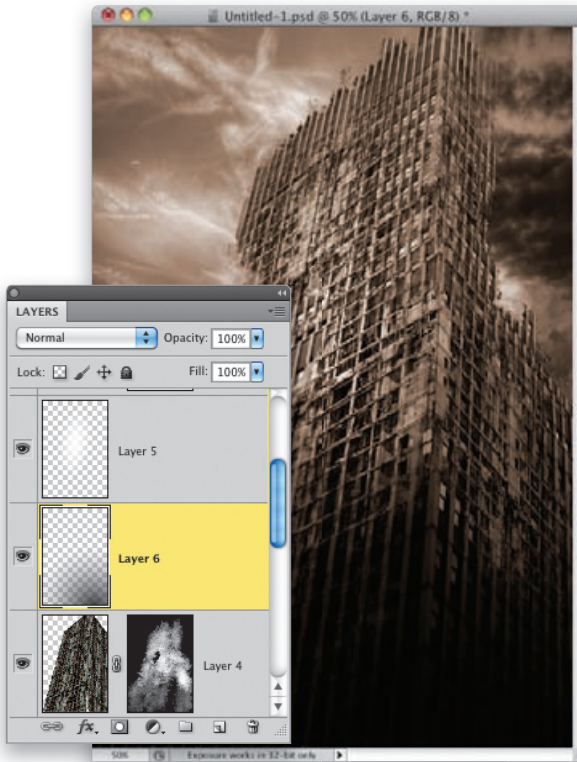
Jeśli budynek ma naprawdę wyglądać na uszkodzony, nie wystarczy stworzyć efekt w jego wnętrzu — musimy sprawić, by jego krawędzie rzeczywiście zaczęły się rozpadać. Kliknij warstwę oryginalnego budynku, a potem ikonę dodawania maski warstwy, aby dodać zwyczajną, białą (odstaniającą wszystko) maskę. Teraz 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 skrótów **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.

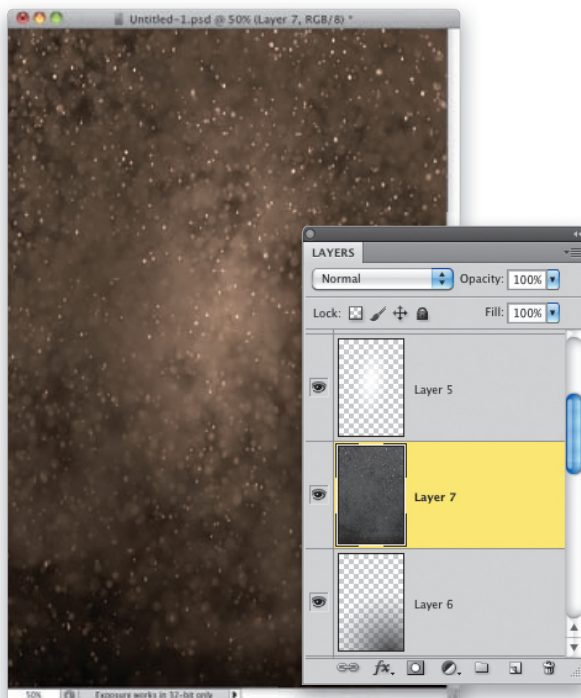
Wygląda na to, że naszemu zdjęciu brakuje efektów atmosferycznych — deszczu, a może opadu promieniotwórczego — które podkreślą poczucie wyludnienia. Na stronie iStockphoto poszukałem obrazów drobinek kurzu i znalazłem ten plik. Wprowadzcie jego kolor nam nie odpowiada, ale sam efekt drobinek pasuje do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

©ISTOCKPHOTO/DIMITRY MOROVINTSEV

ciąg dalszy na następnej stronie

### Krok 27.

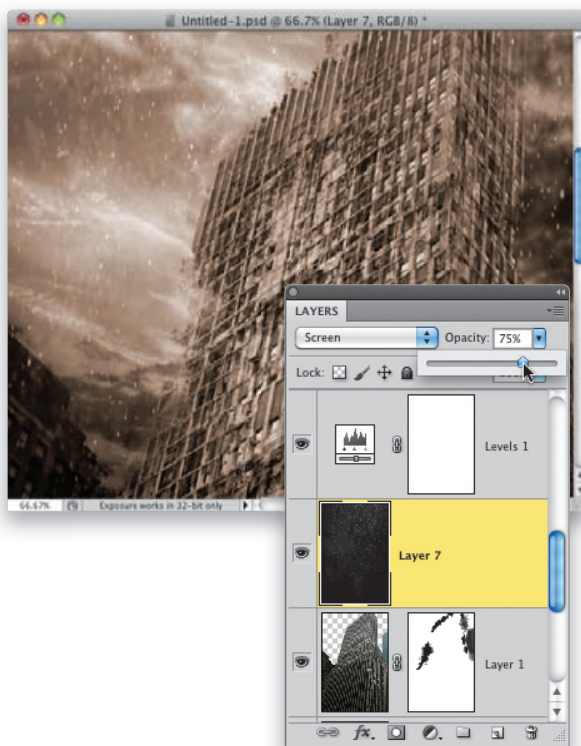
Usuń kolor, używając skrótu *Ctrl+Shift+U* (Mac: *Command+Shift+U*), a potem skopiuuj i wklej te drobinki do głównego pliku albo przeciągnij je narzędziem przesuwania. W trybie swobodnego przekształcania powiększ je do takiego rozmiaru, by obejmowały cały obraz.



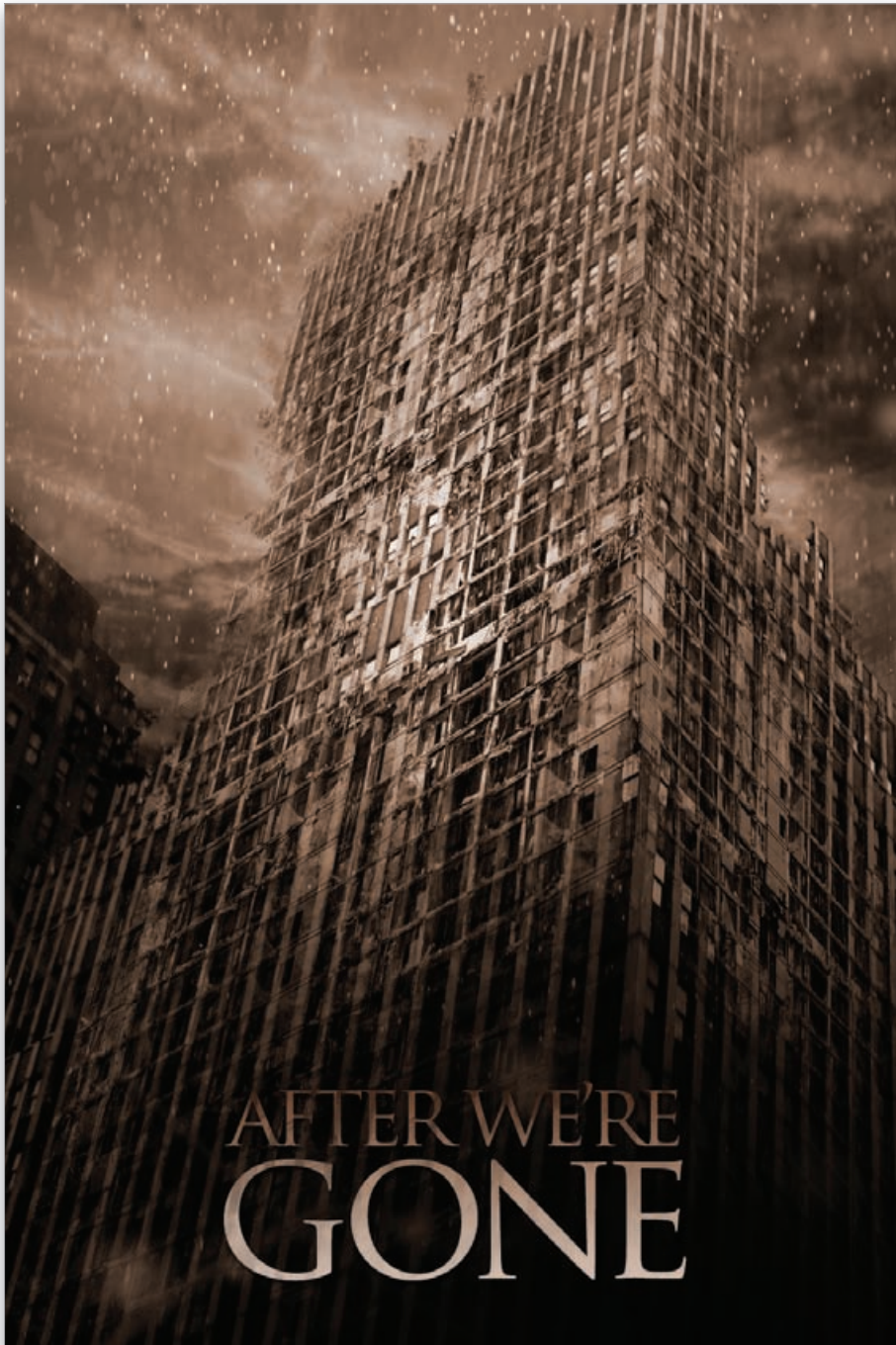
### Krok 28.

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 (Nałożenie gradientu)* i to wszystko!







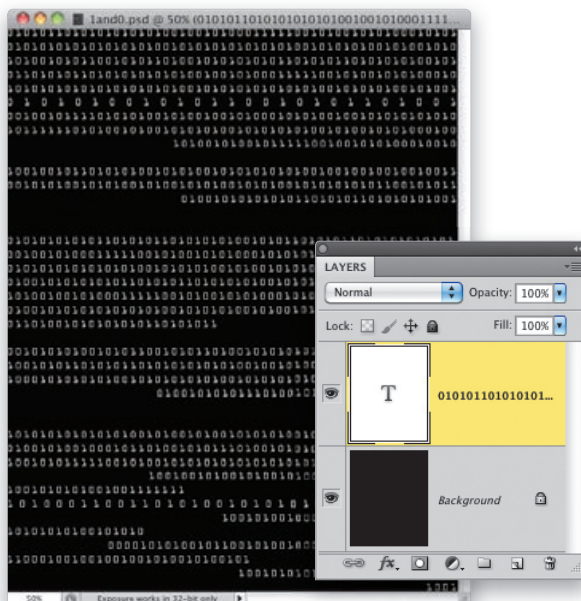
*Końcowy obraz*

## Nowoczesne technologie

Jeśli przyjrzyysz się współczesnym plakatom filmów science fiction albo akcji, znajdziesz na nich powtarzające się motywy nawiązujące do nowoczesnych technologii, takie jak siatki albo losowe pola kodu, połączone ze zdjęciami oraz subtelnymi efektami świetlnymi i sprawiające, że projekt jest bardziej interesujący i zaskakujący. Pokażę tu, jak szybko stworzyć takie efekty.

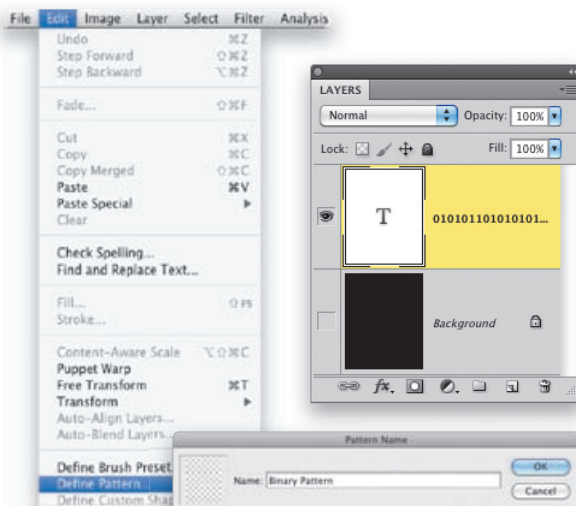
### Krok 1.

Zacznij od otwarcia pokazanego tu pliku z kodem binarnym, czyli serią losowych zer i jedynek. Jest to biały tekst umieszczony dla lepszej widoczności na czarnej warstwie tła.



### Krok 2.

Wyłącz warstwę tła, klikając ikonę oka po lewej stronie jej miniatury, i upewnij się, że aktywna jest warstwa tekstowa. Następnie w menu *Edit* (*Edycja*) wybierz *Define Pattern* (*Zdefiniuj wzorek*). Wpisz nazwę i kliknij *OK*.

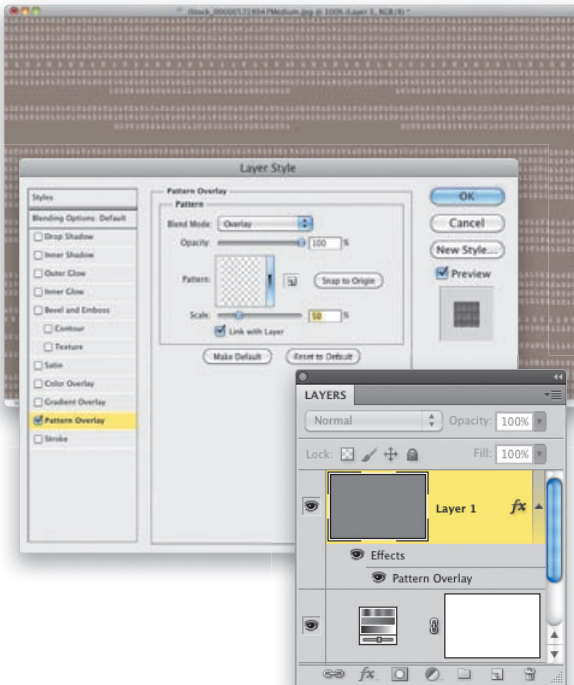




### Krok 3.

Teraz otwórz zdjęcie, do którego chcesz wprowadzić ten efekt. Mamy tu ciemne, dramatyczne zdjęcie spoglądającego w bok mężczyzny, które doskonale nadaje się do filmu lub reklamy telewizyjnej. Kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy dopasowania na dole panelu *Layers (Warstwy)* i wybierz *Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie)* z menu. W panelu *Adjustments (Dopasowania)* włącz pole *Colorize (Koloruj)* i ustaw *Hue (Barwa)* na 215, a *Saturation (Nasylenie)* na 25. *Lightness (Jasność)* pozostaw na wartości 0.

©ISTOCKPHOTO/MAODESIGN



### Krok 4.

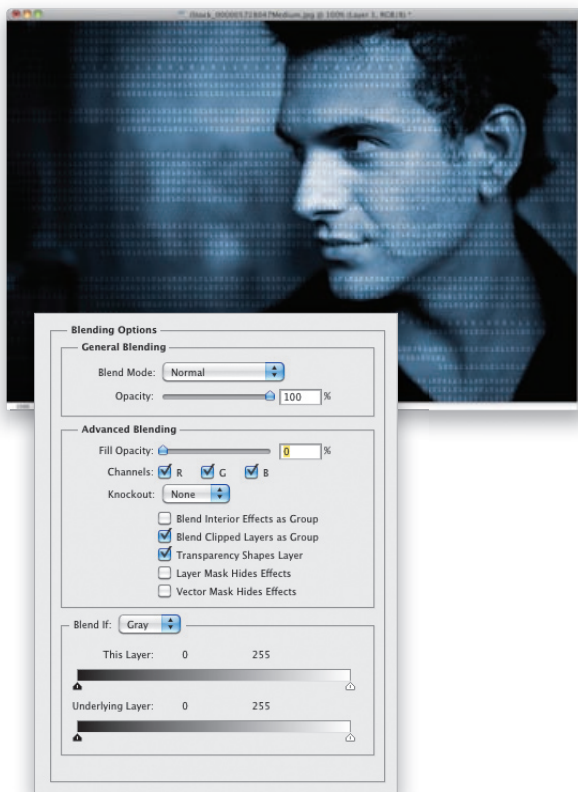
Następnie kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy na dole panelu *Layers (Warstwy)*. Używając skrótu *Shift+Backspace (Mac: Shift+Delete)*, otwórz okno *Fill (Wypełnij)* i z menu *Use (Użyj)* wybierz *50% Gray (50% szarości)*, a potem kliknij *OK*. Kliknij ikonę dodawania stylu warstwy na dole panelu *Layers (Warstwy)* i wybierz *Pattern Overlay (Nałożenie wzorka)*. Kliknij miniaturę wzorku i wybierz z próbnika nowo stworzony wzorek z kodem binarnym (powinien znajdować się na dole listy). Następnie zmień jego tryb mieszania na *Overlay (Nakładka)* i ustaw *Scale (Skala)* na 50%. Najlepsze w tym efekcie jest to, że dzięki stosowaniu stylu warstwy możemy elastycznie dobierać jego wygląd. Ręcznie przemieszczony wzorek zostanie rozmieszczony sąsiadująco, co znaczy, że można go też przeskalować, a i tak pokryje całość obszaru, niezależnie od tego, jak niewielki rozmiar wybierzesz. Na dodatek wzorek ten został zapisany w Photoshopie, dlatego można będzie go wykorzystać w przyszłości, kiedy tylko okaże się potrzebny.

ciąg dalszy na następnej stronie



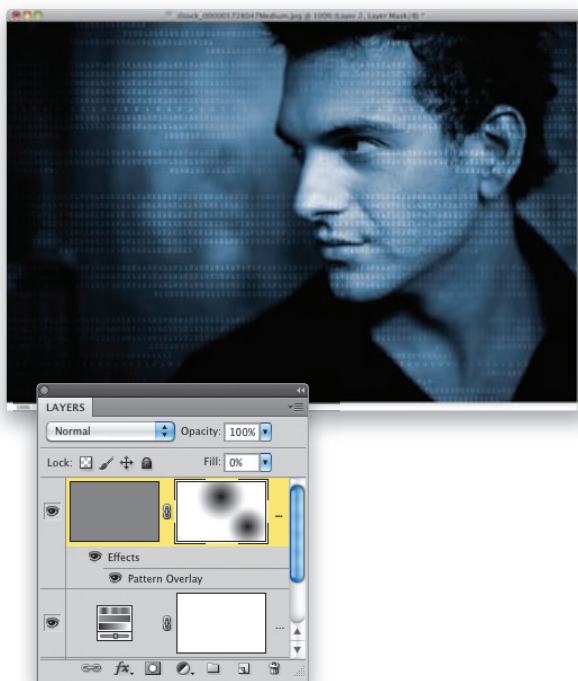
### Krok 5.

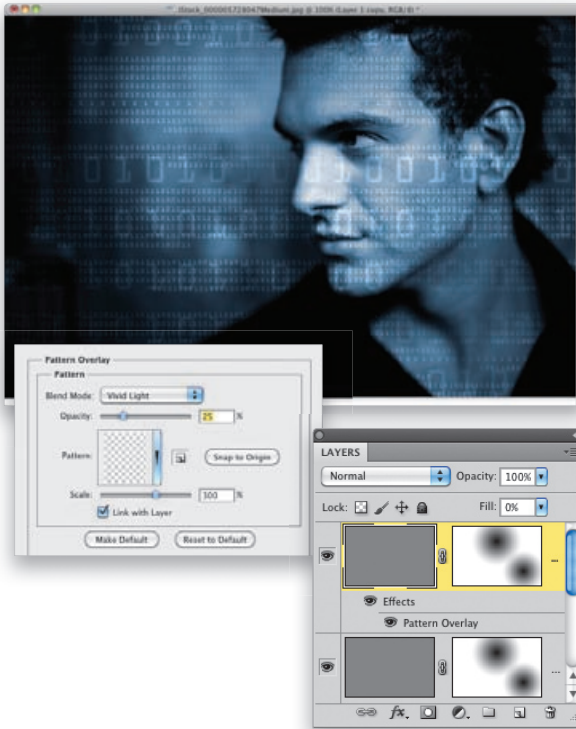
Prawdopodobnie zauważyłeś już, że po zastosowaniu trybu mieszania *Overlay* (*Nakładka*) pozostaje nam szare tło. Dlatego kliknij *Blending Options: Default* (*Opcje mieszania: domyślne*) na górze okna *Layer Style* (*Styl warstwy*), obniż *Fill Opacity* (*Krycie wypełnienia*) do 0% i kliknij *OK*. Dzięki temu wzorek pozostanie widoczny, natomiast szare piksele warstwy znikną. Super, prawda?



### Krok 6.

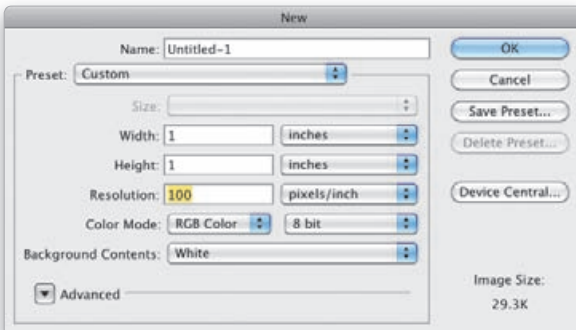
Być może na niektórych obszarach obrazu kod jest zbyt wyraźny, a może po prostu chcesz zmienić jego krycie. Dlatego kliknij ikonę dodawania maski warstwy na dole panelu *Layers* (*Warstwy*), aby dodać do warstwy białą maskę. Następnie włącz gradient (G) z przybornika i na pasku opcji kliknij skierowaną w dół strzałkę na prawo od miniatury gradientu, aby otworzyć próbnik i wybrać opcję *Foreground to Transparent* (*Od koloru narzędzia do przezroczystości*, druga od lewej w górnym rzędzie). Kliknij ikonę gradientu radialnego (drugą na prawo od miniatury) i klawiszem *D* zmień kolor narzędzia na czarny. Narysuj kilka gradientów wokół twarzy, które przygaszą efekt kodu binarnego, jak widać na rysunku.





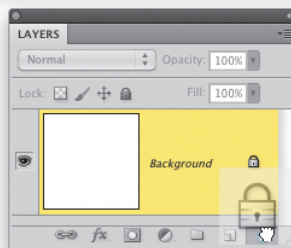
### Krok 7.

Jeśli chcesz zobaczyć, jak można podwoić ten efekt, powiel tę warstwę z kodem (skrót **Ctrl+J** [Mac: **Command+J**]) i dwukrotnie kliknij styl warstwy *Pattern Overlay* (*Nalożenie wzorka*) w panelu *Layers* (*Warstwy*) na kopii. Zachowaj ten sam wzorek, ale zmień tryb mieszania na *Vivid Light* (*Światło jaskrawe*) i obniż *Opacity* (*Krycie*) do 25%. Następnie zwiększ parametr *Scale* (*Skala*) do 300%, kliknij obraz i przesunij wzór na miejsce, w którym będzie najlepiej komponował się ze zdjęciem. Gdy skończysz, kliknij **OK**.



### Krok 8.

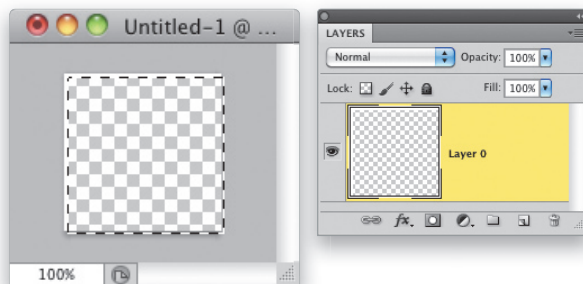
Kolejnym popularnym efektem kojarzonym w nowych technologiach jest prosta siatka. Ponownie narysujemy go i stworzymy z niego wzorek, który będzie można powtórnie wykorzystać w przyszłości. Używając skrótu **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**), stwórz nowy, pusty dokument, mierzący 1 na 1 cal przy 100 ppi. Chwyć ikonę kłódki na prawo od warstwy tła i przeciągnij ją na ikonę kosza na dole panelu, aby odblokować tę warstwę.



ciąg dalszy na następnej stronie

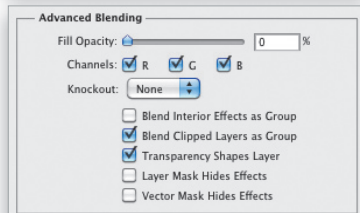
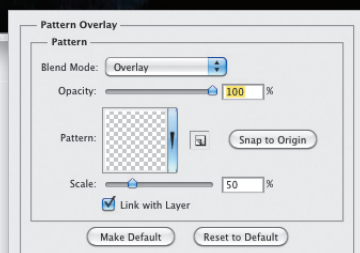
### Krok 9.

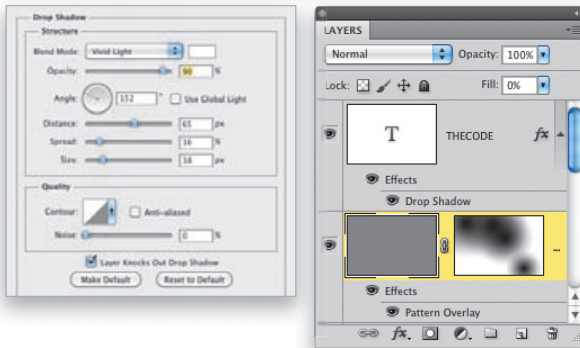
Naciskając **Ctrl+A** (Mac: *Command+A*), zaznacz cały obszar roboczy. Następnie upewnij się, że w przyborniku masz wybrane narzędzie zaznaczania, i przesun trochę zaznaczenie, naciskając dwukrotnie strzałkę w prawo, a potem dwukrotnie strzałkę w dół. Naciśnij **Backspace** (Mac: *Delete*). Dzięki temu wzdłuż górnej i lewej krawędzi obrazu pojawi się biała linia. Usuń zaznaczenie, używając skrótu **Ctrl+D** (Mac: *Command+D*). Ponownie przejdź do menu **Edit** (*Edycja*) i wybierz **Define Pattern** (*Zdefiniuj wzorek*). Kiedy wzorek zostanie stworzony, rozmieszczony sąsiadująco w stylu warstwy stworzy siatkę.



### Krok 10.

Wróć do pliku głównego i, tak jak wcześniej, stwórz nową, pustą warstwę, a potem wypełnij ją 50-procentową szarością. Dodaj do niej styl **Pattern Overlay** (*Nalóżenie wzorka*). Kliknij miniaturę wzorku i wybierz element siatki. Zmień tryb mieszania na **Overlay** (*Nakładka*) i obniż parametr **Scale** (*Skala*) do około 50%. Kliknij obraz i, jeśli trzeba, przemieść siatkę. Nie zapomnij kliknąć **Blending Options** (*Opcje mieszania*) i obniżyć **Fill Opacity** (*Krycie*) do 0%, aby siatka połączyła się z resztą obrazu. Kiedy skończysz, kliknij **OK**. Najlepsze w tych efektach jest to, że są zawsze dostępne i można dowolnie je modyfikować bez konieczności tworzenia ich od nowa. Dzięki temu oszczędzamy mnóstwo czasu!





### Krok 11.

Tak jak w przypadku warstwy z kodem binarnym, dodaj tu białą maskę warstwy i mając czerni wybraną jako kolor narzędzia, użyj radialnego gradientu *Foreground to Transparent* (Od koloru narzędzia do przezroczystości), aby ukryć części siatki, jak widać na rysunku. Na zakończenie dodałem biały tekst napisany czcionką Bank Gothic Medium. Następnie stworzyłem poniżej tekstu rozbłysk i dodałem do niego styl warstwy *Drop Shadow* (Cień) z wykorzystaniem pokazanych tu ustawień.

Stwierdziłem, że na końcowym obrazie pokazanym na następnej stronie obszar szyi jest zbyt jasny, dlatego dodałem pustą warstwę nad warstwą tła i przeciągnąłem krótki, czarny gradient radialny *Foreground to Transparent* (Od koloru narzędzia do przezroczystości) w prawym dolnym rogu obrazu.

ciąg dalszy na następnej stronie





*Końcowy obraz*

## Hollywoodyzacja zdjęć

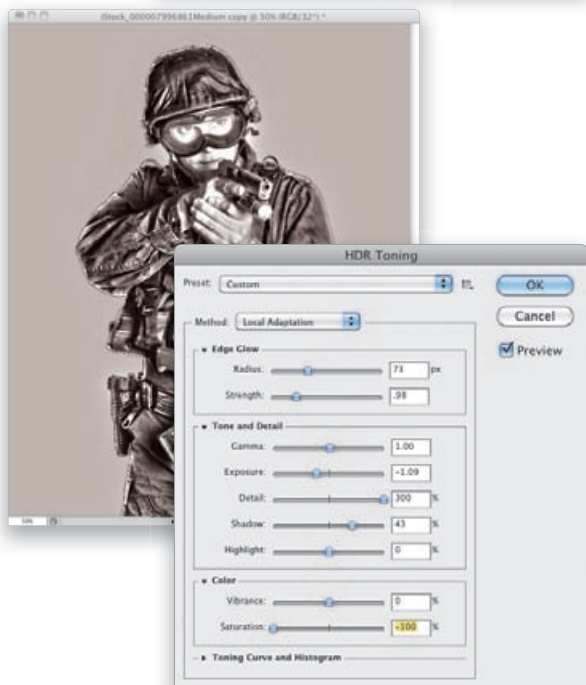
Z braku lepszego tytułu tak właśnie nazwę to, co tu zrobimy. Wyjdziemy od bardzo zwyczajnego zdjęcia na białym tle i za pomocą prostych stylów warstw zmienimy je w dramatyczny plakat zawierający tytuł oraz efekty atmosferyczne, które można stosować na wiele sposobów.



©ISTOCKPHOTO/THOMAS ECKSTADT

### Krok 1.

Tworzenie tego efektu zaczniemy od pochodzącej z banku zdjęć fotografii mężczyzny w stroju jednostki specjalnej. Poza nam odpowiada, ale musimy włożyć trochę pracy w dopasowanie jej do naszego projektu.



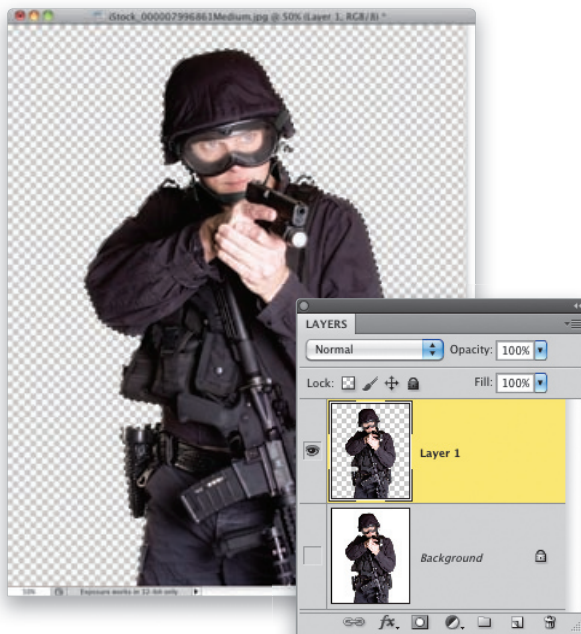
### Krok 2.

Na początek przyciemnimy zdjęcie i dodajmy mu szorstkości za pomocą opcji *HDR Toning* (*Tonowanie HDR*). Wykonaj kopię pliku, przechodząc do menu *Image* (*Obraz*) i wybierając *Duplicate* (*Powiel*), a potem w menu *Image* (*Obraz*) w pozycji *Adjustments* (*Dopasowania*) wybierz *HDR Toning* (*Tonowanie HDR*). Testując różne ustawienia, doszedłem do wniosku, że pokazane obok wartości podkreślają detale i zwiększają kontrast. Jeśli używasz innego zdjęcia, musisz sam wypróbować działanie suwaków i zobaczyć, jakie rezultaty jesteś w stanie osiągnąć. Na zastosowanie tej opcji nie ma jednej recepty. Wszystko zależy od konkretnego zdjęcia. Gdy skończysz, kliknij *OK*.

ciąg dalszy na następnej stronie

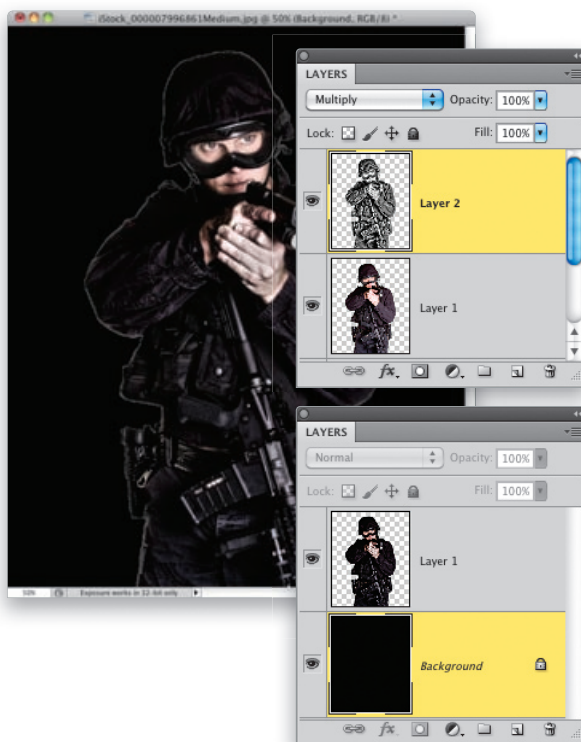
### Krok 3.

Wróć do pierwotnego zdjęcia i włącz narzędzie szybkiego zaznaczania (W) z przybornika. Zaznacz, malując białe tło, a potem za pomocą skrótów *Ctrl+Shift+I* (Mac: *Command+Shift+I*) odwróć zaznaczenie, tak aby wybrana została sylwetka mężczyzny. Narzędziem lupki (Z) przybliż obraz, klawiszem lewego nawiasu kwadratowego (I) znacznie zmniejsz pędzel i z wciśniętym klawiszem *Alt* kliknij białe obszary pod naramiennikami i obok paska pod brodą, aby usunąć je z zaznaczenia. Używając skrótów *Ctrl+J* (Mac: *Command+J*), skopiuj zaznaczone obszary na nową warstwę. Wyłączyłem tu warstwę tła, aby zaznaczenie było lepiej widoczne.



### Krok 4.

Włącz narzędzie przesuwania (V) z przybornika, a potem przytrzymaj klawisz *Shift* (aby wyrównać warstwę) i przeciągnij obraz poddany tonowaniu HDR na ten plik. Mając wciąż aktywną tę warstwę, kliknij z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Mac: *Command*) miniaturę warstwy wyizolowanego mężczyzny, aby wczytać go jako zaznaczenie. Odwróć zaznaczenie i klawiszem *Backspace* (Mac: *Delete*) usuń tło obrazu z tonowaniem HDR. Usuń zaznaczenie, używając skrótów *Ctrl+D* (Mac: *Command+D*). Zmień tryb mieszania warstwy HDR na *Multiply* (Pomnóż), aby połączyć ją z podstawową sylwetką, a potem za pomocą skrótów *Ctrl+E* (Mac: *Command+E*) scal ją z warstwą poniżej, na stałe wprowadzając efekt HDR. Na koniec kliknij warstwę tła i za pomocą skrótów *Shift+Backspace* (Mac: *Shift+Delete*) otwórz okno *Fill* (Wypełnij). W menu *Use* (Użyj) wybierz *Black* (Czarny) i kliknij *OK*.



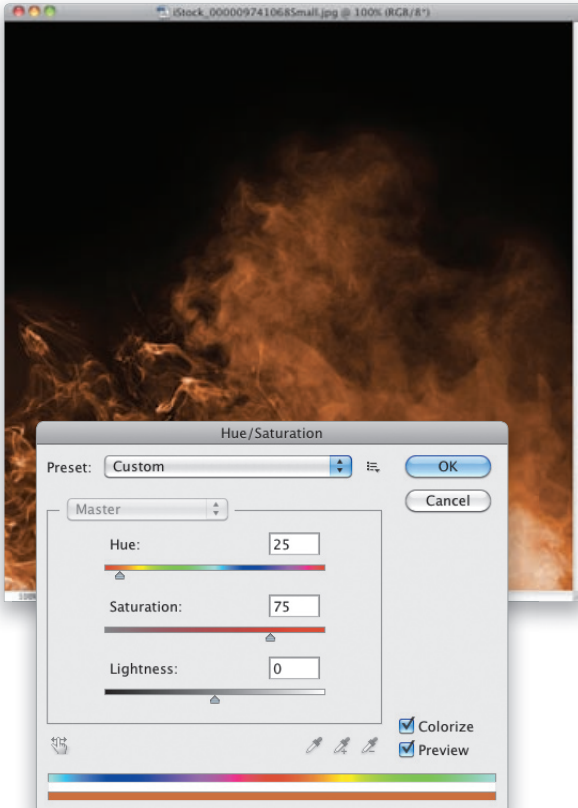




©ISTOCKPHOTO/PLANVIEW

**Krok 5.**

Teraz otwórz obraz przedstawiający dym. Wykorzystamy go do stworzenia ciekawych efektów płomieni. Tak właśnie, zrobimy ogień z dymu. Dzięki temu zorientujesz się, jak można wykorzystywać tekstury i inne elementy do różnych celów.

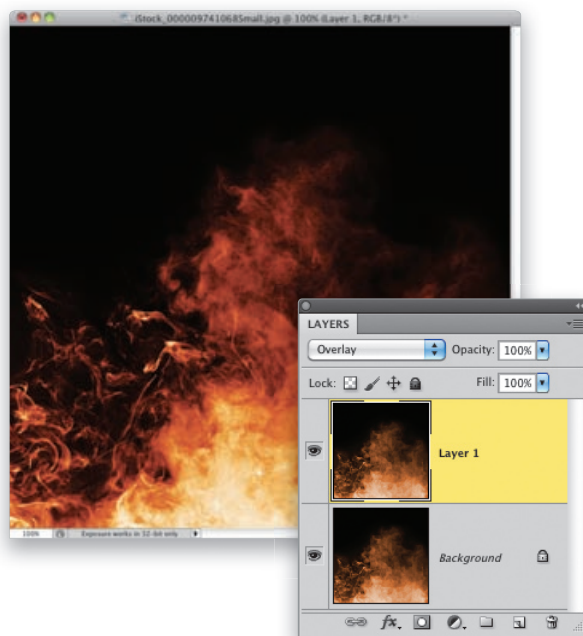
**Krok 6.**

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 75. Obraz stanie się cieplejszy. Gdy skończysz, kliknij *OK*.

ciąg dalszy na następnej stronie

### Krok 7.

Teraz powiel tę warstwę za pomocą skrótu *Ctrl+J* (Mac: *Command+J*), a potem zmień tryb mieszania kopii na *Overlay* (*Nakładka*). Dzięki temu kolory zostaną mocno podkreślone, a dym znacznie wyglądać prawie jak ogień. Można nawet wykonać drugą kopię warstwy, aby wzmocnić ten efekt. Gdy skończysz, przejdź do menu *Layer* (*Warstwa*) i wybierz *Flatten Image* (*Splaszcz obraz*).



### Krok 8.

Po splaszczeniu obrazu narzędziem przesuwania przenieś go na plik z sylwetką i umieść tę warstwę pod jego warstwę. Naciskając *Ctrl+T* (Mac: *Command+T*), przejdź do trybu swobodnego przekształcania, przytrzymaj klawisz *Shift*, kliknij i przeciągnij uchwyt narożny, aby powiększyć warstwę. Kliknij prawym przyciskiem myszy wewnątrz obwiedni i wybierz *Flip Horizontal* (*Odbij w poziomie*), a potem umieść ją za sylwetką mężczyzny, podobnie jak na rysunku. Potwierdź zmiany klawiszem *Enter* (Mac: *Return*).



**Krok 9.**

Teraz za pomocą stylów warstw sprawimy, by sylwetka lepiej łączyła się ze sceną. Dlatego w panelu *Layers (Warstwy)* uaktywnij kliknięciem warstwę z mężczyzną, a potem kliknij ikonę dodawania stylu warstwy i wybierz *Inner Glow (Błask wewnętrzny)* z menu. Ustaw tryb mieszania na *Normal (Zwykły)*, *Opacity (Krycie)* na 90%, a potem kliknij próbkę koloru i wybierz z próbnika czerń. Następnie zwiększ *Size (Rozmiar)* do 43 px. Wyeleminuje to białą obwódkę z krawędzi.

**Krok 10.**

Kliknij *Color Overlay (Nałożenie koloru)* na liście po lewej. Kliknij próbkę koloru, a kiedy otworzy się próbnik, kliknięciem pobierz intensywny pomarańcz z tła. Następnie zmień tryb mieszania na *Overlay (Nakładka)* i obniż *Opacity (Krycie)* do 75%.

ciąg dalszy na następnej stronie



### Krok 11.

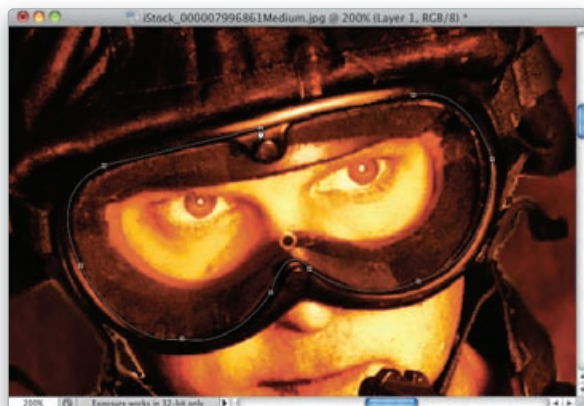
Kliknij po lewej *Inner Shadow* (Cień wewnętrzny) i zmień tryb mieszania na *Vivid Light* (Światło jaskrawe). Następnie kliknij próbkę koloru, pobierz jaskrawy pomarańcz z tła i obniż *Opacność* (Krycie) do 50%. Teraz zwiększ *Size* (Rozmiar) do około 225 px, a w pozycjach *Distance* (Odległość) i *Angle* (Kąt) możesz wpisać podane tu liczby albo kliknąć zdjęcie i przeciągnąć cień na dowolnie wybrane miejsce, a potem kliknąć OK. Zauważ, że cień będzie symulował żar ognia, i przyjrzyj się temu, jak przy przesuwaniu się wpływa na zdjęcie. Pozostałe efekty również przyciemniły krawędzie i rzucają na zdjęcie cień, który sprawia, że lepiej zlewa się ono z tłem.



### Krok 12.

Na tym etapie model lepiej zlewa się z tłem, ale możemy zrobić jeszcze jedną rzecz, która sprawi, że efekt otoczy go ze wszystkich stron. Kliknij dwukrotnie warstwę z mężczyzną, aby wrócić do okna *Layer Style* (Styl warstwy) i do *Blending Options* (Opcje mieszania), a potem na dole okna przejdź do sekcji *Blend If* (Mieszaj, gdy). Sięgnij do suwaka *Underlying Layer* (Warstwa pod spodem), przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac: *Option*) i przeciągnij biały suwak, rozdzielając skalę w taki sposób, by najjaśniejsza część warstwy z ogniem stała się bardziej widoczna. Dzięki temu uzyskasz złudzenie, że model widoczny jest przez otaczający go dym.





### Krok 13.

Teraz wszystko wygląda już, jak należy, poza jednym detalem: oczy mężczyzny powinny być trochę groźniejsze. Właściwie najlepiej, gdyby były niewidoczne. Dlatego zaznacz pióro (P) z przybornika i za jego pomocą narysuj ścieżkę wokół maski. Kliknięcie dodaje punkt do ścieżki, a przeciągnięcie rysuje krzywą. Po ukształtowaniu krzywej kliknij punkt z wciśniętym klawiszem *Alt*, aby zablokować go w miejscu; kliknięcie z powrotem początkowego punktu zakończy ścieżkę.



### Krok 14.

Po stworzeniu ścieżki, używając skrótu *Ctrl+Enter* (Mac: *Command+Return*), wczytaj ją jako zaznaczenie. Kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy na dole panelu *Layers* (Warstwy), a potem za pomocą skrótu *Shift+Backspace* (Mac: *Shift+Delete*) otwórz okno *Fill* (Wypełnij) i wypełnij zaznaczenie czernią. Usuń zaznaczenie, a potem obniż *Opacity* (Krycie) warstwy do 90%.

ciąg dalszy na następnej stronie

### Krok 15.

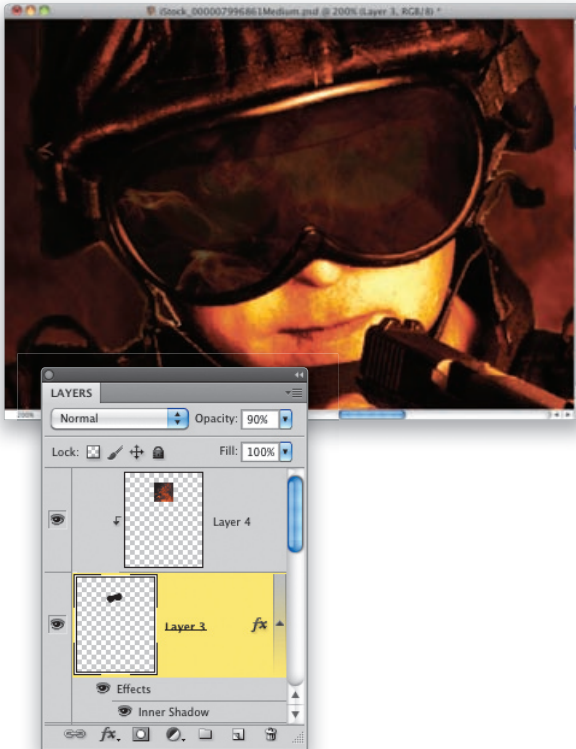
Gdyby maska rzeczywiście była w ten sposób przyciemniona, w szkłe odbijałyby się płomienie. Dlatego przejdź z powrotem do oryginalnego dokumentu z dymem (płomieniami), narzędziem zaznaczania prostokątnego (*M*) narysuj zaznaczenie niewielkiego obszaru ognia i skopiuj go, używając skrótu *Ctrl+C* (Mac: *Command+C*).



### Krok 16.

Wróć do pliku głównego i mając zaznaczoną górną warstwę, wklej ogień za pomocą skrótu *Ctrl+V* (Mac: *Command+V*). Używając narzędzia przesuwania (*V*), umieść go nad stworzoną właśnie czarną maską. Jeśli trzeba, przeskaluj go w trybie swobodnego przekształcania i nie przejmuj się zbyt utratą jakości. Efekt i tak jest dość subtelny. Używając skrótu *Ctrl+Alt+G* (Mac: *Command+Option+G*), obetnij warstwę ognia do granic przyciemnienia maski. Następnie obniż *Opacity* (*Krycie*) warstwy do 35%.

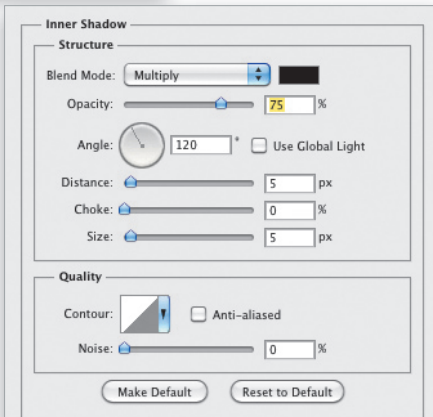




### Krok 17.

Na zakończenie kliknij warstwę z zaciemnieniem maski i dodaj styl *Inner Shadow* (*Cień wewnętrzny*). Wykorzystaj pokazane tu ustawienia do stworzenia delikatnego cienia na krawędziach maski. Jak widać, ponownie uzyskaliśmy ciąg pozornie skomplikowanych efektów, wykorzystując style i efekty warstw.

Do końcowego obrazu dodałem tekst z niewielkim *Inner Shadow* (*Cień wewnętrzny*) i ograniczyłem plik tekstury do stylu warstwy *Gradient Overlay* (*Nalożenie gradientu*) wewnątrz tekstu, aby stworzyć wrażenie metalowej powierzchni. Następnie na nowej warstwie pod tekstem stworzyłem wypełniony czernią prostokąt, zmieniłem tryb mieszania na *Multiply* (*Pomnóż*) i obniżyłem krycie warstwy. Za pomocą pędzla z rozbłyskiem z rozdziału 1. stworzyłem też złudzenie światła odbijającego się w metalu.




ciąg dalszy na następnej stronie





*Końcowy obraz*

 Użyj pędzla z rozbytiskiem, stworzonego w rozdziale 1.

## Projekt plakatu filmowego

W tym projekcie stworzymy kompletny plakat filmowy. W rzeczywistości raczej niezbyt często będziesz projektować coś takiego, ale nie o to tu chodzi. Ćwiczenie na takim projekcie pozwala zorientować się, jak kreatywnie wykorzystywać zdjęcia, efekty warstw i jak potężny jest Photoshop jako narzędzie dla projektanta.



COREY BARKER

### Krok 1.

Zacznijmy od stworzenia tła. Zdjęcie to zrobiłem w Nowym Jorku. Nie miałem wtedy pojęcia, do czego je wykorzystam — po prostu sfotografowałem ciekawą ulicę w centrum miasta. Na szczęście okazało się ono idealnym tłem dla tego plakatu.

### Krok 2.

Po pierwsze, zdjęcie to nie musi być kolorowe, możemy później dodać do całości efekt kolorystyczny. Dlatego klawiszem *D* zmień kolory narzędzia i tła na domyślne — czarny i biały — a potem z menu *Image (Obraz)* z pozycji *Adjustments (Dopasowania)* wybierz *Gradient Map (Mapa gradientu)*. Kliknij *OK* w oknie, a zdjęcie zmieni się w dość wyraźny obraz czarno-biały, który doskonale nada się do stworzenia tego efektu.

ciąg dalszy na następnej stronie

### Krok 3.

Teraz za pomocą skrótu **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**) otwórz okno *New* (*Nowy*) i stwórz nowy dokument o szerokości 8 cali i wysokości 12 przy 125 ppi. Takie proporcje są standardem w branży. Po stworzeniu pliku wróć do zdjęcia ulicy i narzędziem przesuwania (**V**) przeciągnij je na nowy dokument. Używając skrótu **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), włącz tryb swobodnego przekształcania i przeskaluj zdjęcie oraz umieść je podobnie jak na rysunku. Ponieważ znajdujemy się tam budynek ustawiony jest pod atrakcyjnym kątem. W następnej kolejności stworzymy efekt lustrzany.

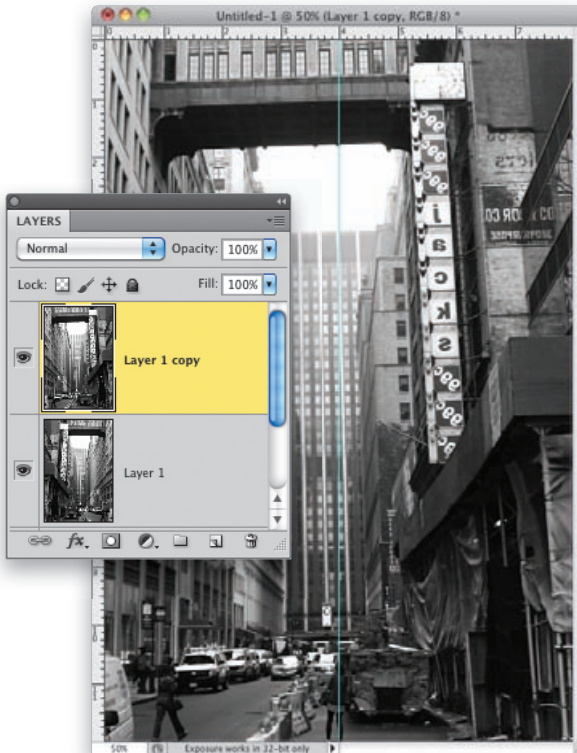


### Krok 4.

Używając skrótu **Ctrl+R** (Mac: **Command+R**), pokaż linijki. Kliknij linijkę pionową i przeciągnij linię pomocniczą na środek dokumentu. Kiedy znajdzie się blisko, powinna zostać przyciągnięta do środka (jeśli tak się nie stanie, przejdź do menu **View [Widok]** i wybierz **Snap [Przyciąga]**).

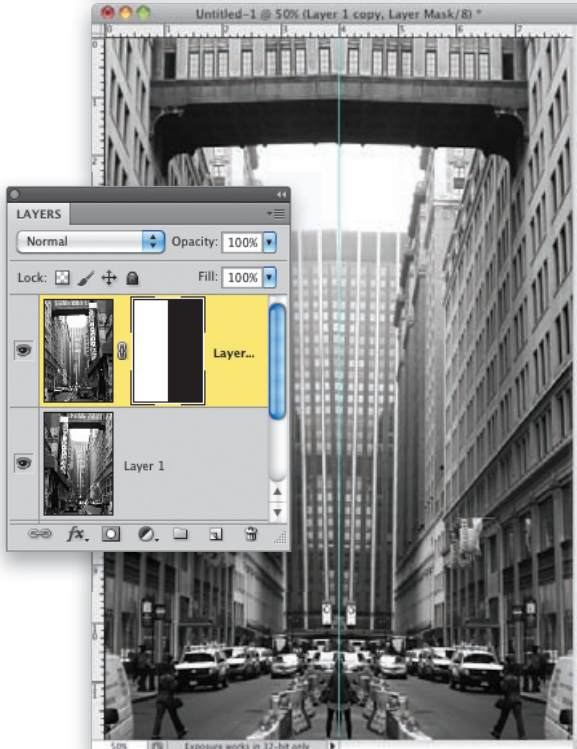






### Krok 5.

Teraz za pomocą skrótu **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**) powiel tę warstwę, przejdź do menu **Edit** (*Edycja*) i z pozycji **Transform** (*Przekształć*) wybierz **Flip Horizontal** (*Odbij w poziomie*). Mając wciąż aktywne narzędzie przesuwania, umieść tę kopię w taki sposób, by stanowiła lustrzane odbicie oryginału. Spójrz na przykład na łącznik w prawym górnym rogu i liczbę okien do krawędzi.



### Krok 6.

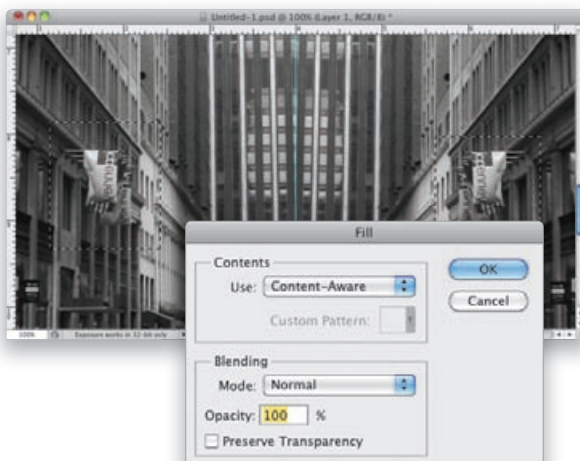
Włącz narzędzie zaznaczania prostokątne (**M**) z przybornika i narysuj zaznaczenie obejmujące całą lewą połowę dokumentu, a zostanie ono przyciągnięte do linii pomocniczej pośrodku. Następnie ukryj przeciwną połowę zdjęcia, klikając ikonę dodawania maski warstwy na dole panelu **Layers** (*Warstwy*). Widać teraz efekt odbicia lustrzanego, które daje interesujący rezultat.

ciąg dalszy na następnej stronie



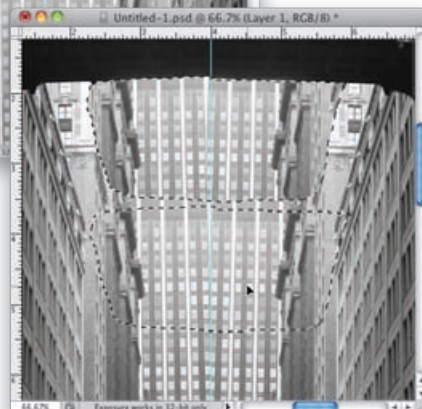
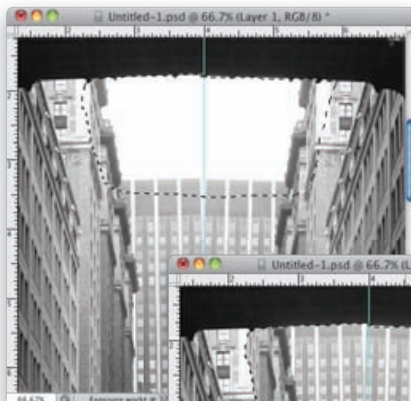
### Krok 7.

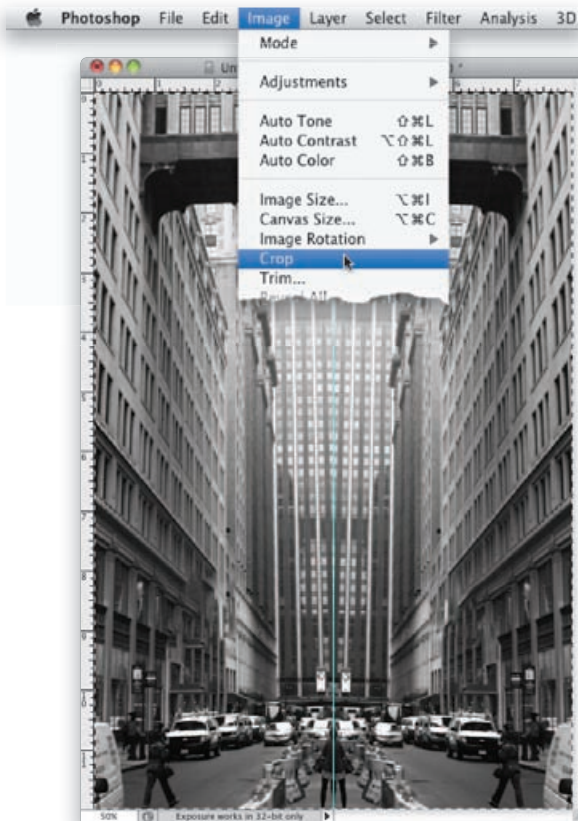
Używając skrótu *Ctrl+E* (Mac: *Command+E*), połącz te dwie warstwy, ponieważ musimy naprawić na tym obrazie jeszcze kilka rzeczy, zanim przejdziemy dalej. Flagi z napisem „JC Penney” na bokach budynków, chociaż na końcowym obrazie mogą stać się niewidoczne, nie pasują do naszej koncepcji filmu akcji czy też thrillera. Dlatego narzędziem lupki (*Z*) przybliż obraz, a potem narzędziem zaznaczania prostokątnego narysuj zaznaczenie flag po lewej. Przytrzymaj klawisz *Shift*, aby umożliwić dodawanie do zaznaczenia, i narysuj zaznaczenie wokół flag po prawej. Naciskając *Shift+Backspace* (Mac: *Shift+Delete*), otwórz okno *Fill* (*Wypełnij*) i z menu *Use* (*Użyj*) wybierz *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*), a potem kliknij *OK*. Flagi znikną i chociaż miejsce po nich nie jest wypełnione idealnie, jest to wystarczające dla naszych celów.



### Krok 8.

Kolejny element naszego nowego tła, który mi nie odpowiada, to niewielki fragment nieba pod łącznikiem. Próbowałem wykorzystać tu wypełnianie z uwzględnianiem zawartości, ale jego rezultat nie przypadł mi do gustu, dlatego znalazłem inne rozwiązanie tego problemu. Włącz łątkę w przyborniku (znajduje się pod punktowym pędzel korygującym; albo naciśnij *Shift+J*, aż stanie się aktywna). Upewnij się, że na pasku opcji wybrana jest opcja *Source* (*Źródło*), a potem narysuj nią zaznaczenie wokół nieba, podobnie jak narzędziem lassa (jak widać na rysunku). Umieść wskaźnik myszy wewnątrz zaznaczenia i przeciągnij prosto w dół, aż wypełni się ono znajdującym się poniżej wzorem. Zmiana zostanie wprowadzona, kiedy puścisz przycisk. Prawdopodobnie można ją jeszcze poprawić, ale po zastosowaniu pozostałych efektów będzie ledwo dostrzegalna. Dlatego nie warto marnować czasu na części obrazu, które staną się później niewidoczne lub ledwo widoczne.





### Krok 9.

Usuń zaznaczenie, używając skrótu *Ctrl+D* (Mac: *Command+D*). Następnie naciskając *Ctrl+A* (Mac: *Command+A*), zaznacz cały obraz, przejdź do menu *Image* (Obraz) i wybierz *Crop* (Kadruj). Dzięki temu znikną części obrazu wychodzące poza jego krawędzie. Usuń zaznaczenie, a potem wyłącz linijki, przejdź do menu *View* (Widok) i wskaż *Clear Guides* (Usuń linie pomocnicze).



### Krok 10.

Przejdź do trybu swobodnego przekształcania, kliknij i przeciągnij nieco wyżej środkowy punkt na górze, ponieważ musimy zmienić perspektywę, co sprawi wrażenie, że zdjęcie wykonywane było z miejsca znajdującego się niżej. Kliknij prawym przyciskiem myszy wewnątrz obwiedni i wybierz *Perspective* (Perspektywa). Następnie kliknij prawy dolny róg okna obrazu i przeciągnij go na zewnątrz, aż zobaczysz krawędzie obwiedni. Chwyć lewy albo prawy uchwyt kontrolny na górze i przeciągnij go na zewnątrz, aby zmienić kąt widzenia widoku ulicy. Sprawy to, że będzie ona bardziej symetryczna, i doda ciekawą perspektywę do całokształtu tła.

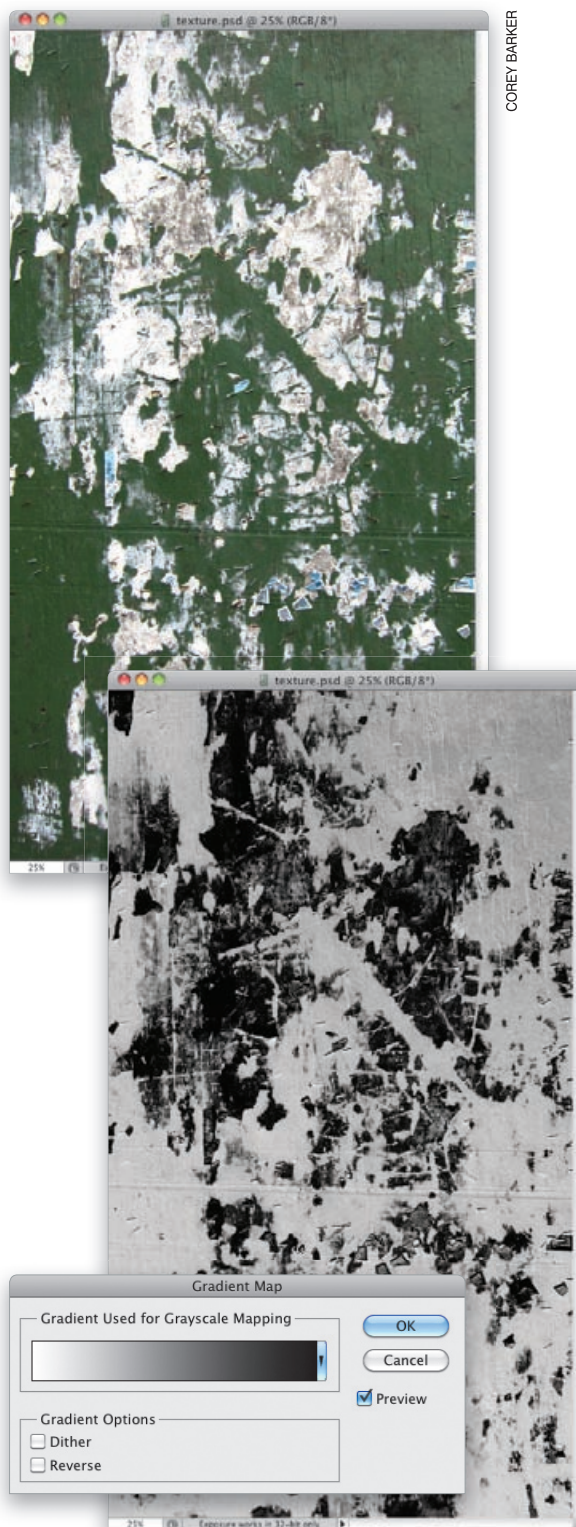
ciąg dalszy na następnej stronie

### Krok 11.

Na tym etapie miasto jest zbyt schludne i czyste, dlatego użyjemy tekstury, by dodać mu szorstkości. Mamy tu zdjęcie ściany, które również wykonałem w Nowym Jorku. Wtedy nie miałem jeszcze pomysłu na jego zastosowanie, ale nigdy nie wiadomo, co może się przydać. Okazuje się, że świetnie pasuje do tego plakatu.

### Krok 12.

Klawiszem *D* zmien kolory narzędzia i tła na domyślne — czarny i biały — a potem klawiszem *X* zamień te kolory miejscami. Następnie w menu *Image (Obraz)* w pozycji *Adjustments (Dopasowania)* wybierz *Gradient Map (Mapa gradientu)*. Jak widzisz, uzyskamy tu wersję czarno-białą, na dodatek z odwróconymi wartościami. Stało się tak dlatego, że odwróciliśmy kolory. Kliknij *OK*.



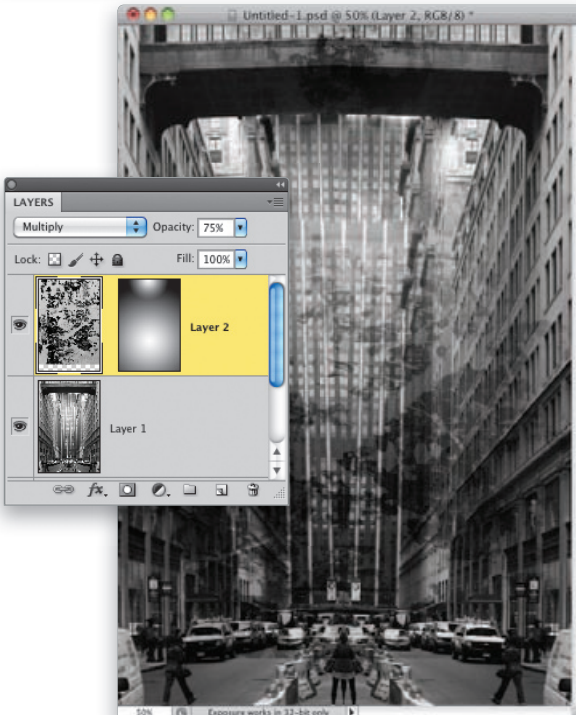
COREY BARKER





### Krok 13.

Teraz przeciągnij albo skopiuj i wklej ten plik do pliku głównego, a potem, używając skrótu *Ctrl+T* (Mac: *Command+T*), przejdź do trybu swobodnego przekształcania i przeskaluj go w taki sposób, by pasował do obszaru roboczego. Uważam, że deseń ten wygląda lepiej, kiedy ciemniejsze obszary znajdują się bliżej dołu, dlatego w trybie swobodnego przekształcania kliknij prawym przyciskiem myszy wewnątrz obwiedni i wybierz *Flip Vertical* (*Odbij w pionie*). Naciśnij *Enter* (Mac: *Return*), a potem zmień tryb mieszania warstwy na *Multiply* (*Pomnóż*).



### Krok 14.

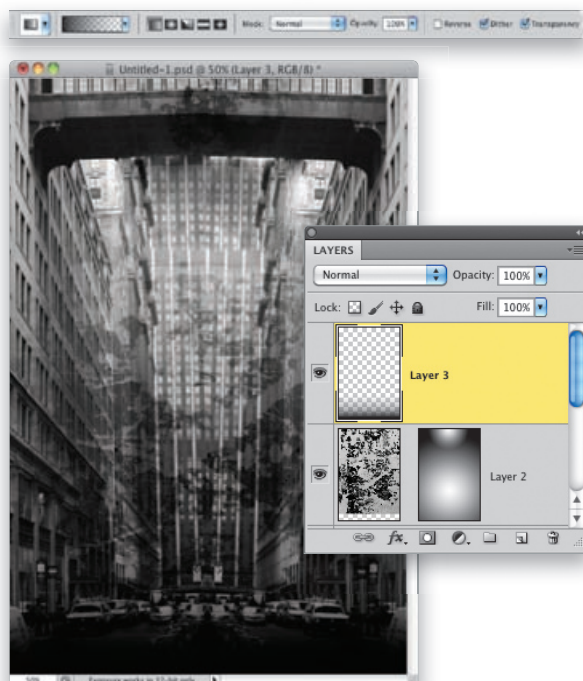
Dodaj czarną (ukrywającą wszystko) maskę do warstwy z teksturą, wciskając klawisz *Alt* (Mac: *Option*) i klikając ikonę dodawania maski warstwy na dole panelu *Layers* (*Warstwy*). Następnie włącz gradient (*G*) z przybornika. Kliknij skierowaną w dół strzałkę na prawo od miniatury gradientu na pasku opcji, aby otworzyć próbnik, i wybierz opcję *Foreground to Transparent* (*Od koloru narzędzia do przezroczystości*, druga od lewej w górnym rzędzie), a potem kliknij ikonę gradientu radialnego (druga na prawo od miniatury). Na koniec upewnij się, że kolorem narzędzia jest biel. Narysuj gradient wychodzący mniej więcej ze środka dolnej połowy zdjęcia miasta. Następnie narysuj drugi, mniejszy, na górze zdjęcia. Dzięki temu tekstura zostanie nieznacznie odsłonięta. Jeśli wciąż jest zbyt ciemna, zredukuj *Opacity* (*Krycie*) warstwy (tutaj obniżyłem je do 75%).

ciąg dalszy na następnej stronie



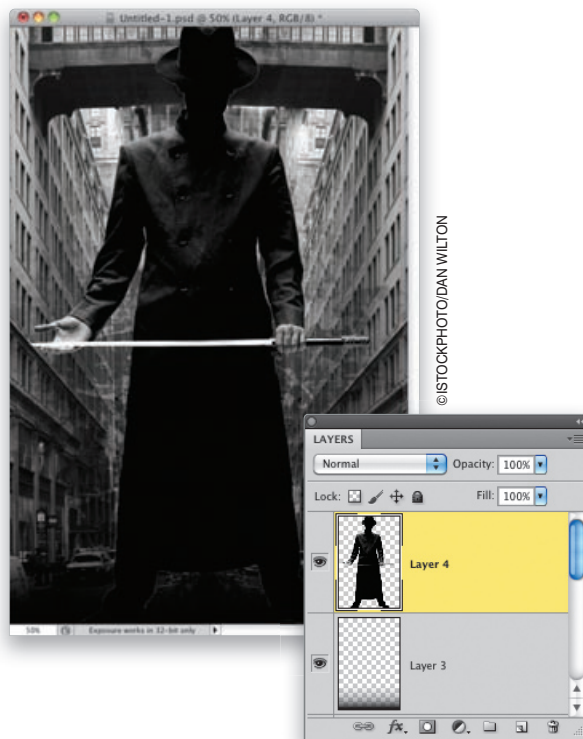
### Krok 15.

W celu przytłumienia tła kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy na dole panelu *Layers* (*Warstwy*) i dodaj nową, pustą warstwę ponad pozostałymi. Następnie wykorzystaj ten sam gradient, ale tym razem w wersji liniowej (pierwsza ikona na prawo od miniatury), i zmień kolor narzędzia na czarny. Przeciągnij gradient od dolnej krawędzi obrazu nieco w górę.



### Krok 16.

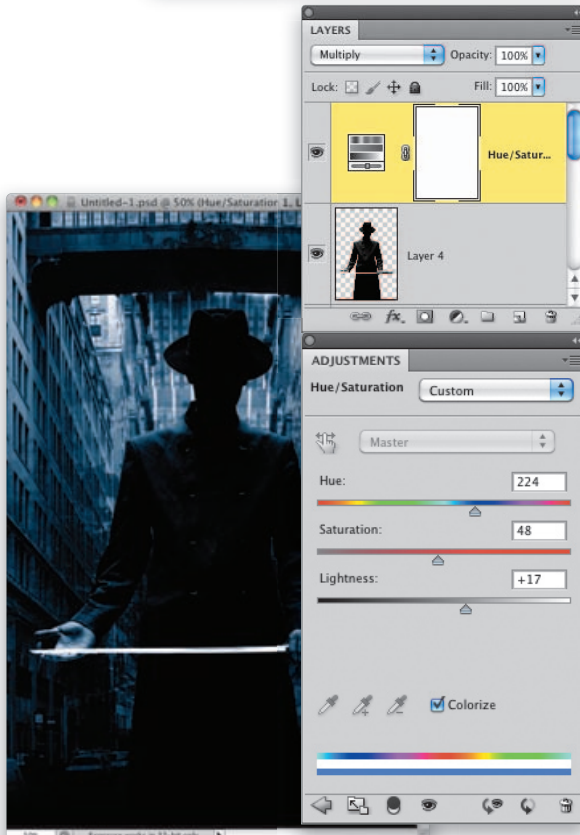
Teraz możemy dodać do obrazu głównego bohatera. Otwórz plik z sylwetką zabójcy z mieczem. Wyizolowałem go już z tła, aby można było od razu umieścić go w pliku. Zrób to, po prostu przeciągając go albo kopiując i wklejając.



© ISTOCKPHOTO/DAN WILTON

**Krok 17.**

Kiedy sylwetka znajdzie się na obrazie, umieść ją na środku tła, tuż pod łącznikiem. Upewnij się, że znajduje się ponad pozostałymi warstwami.

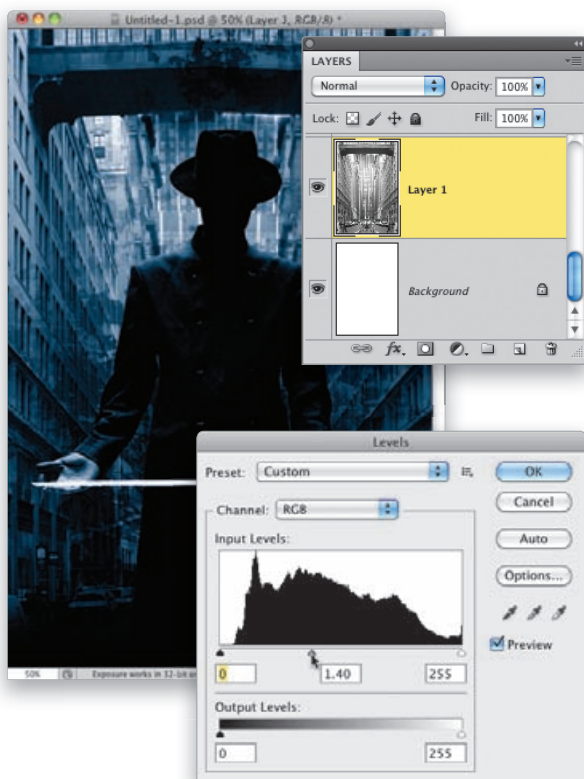
**Krok 18.**

Teraz kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy dopasowania na dole panelu *Layers* (Warstwy) i wybierz *Hue/Saturation* (Barwa/Nasycenie). W panelu *Adjustments* (Dopasowania) zaznacz pole *Colorize* (Koloruj), ustaw *Hue* (Barwa) na 224, *Saturation* (Nasycenie) na 48, a *Lightness* (Jasność) na +17. Następnie zmień tryb mieszania warstwy dopasowania na *Multiply* (Pomnóż). Dzięki temu uzyskasz silnie kontrastowy, granatowy odcień całego obrazu.

ciąg dalszy na następnej stronie

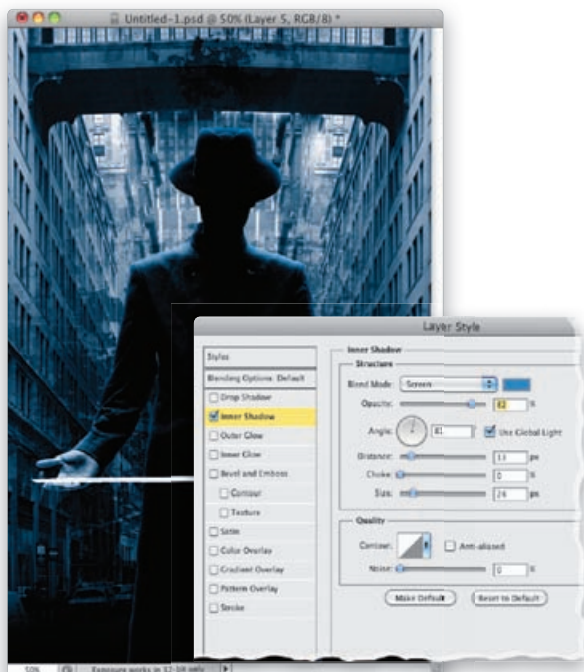
### Krok 19.

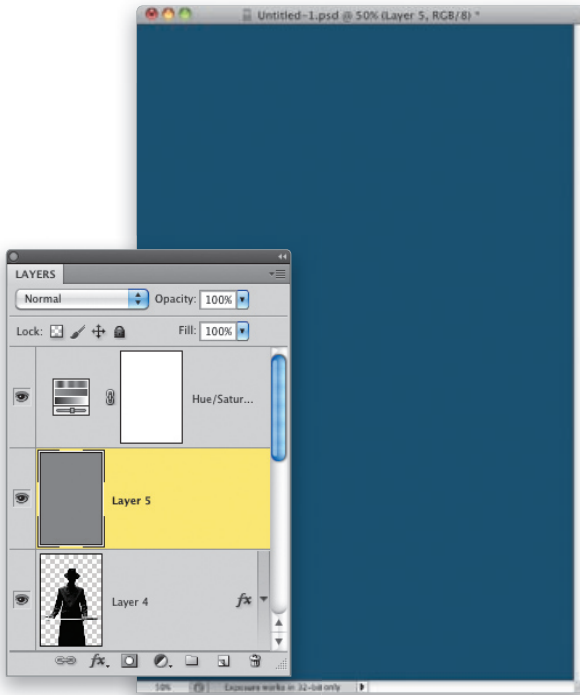
Zauważyłem, że na skutek dodania efektu kolorystycznego tło stało się znacznie ciemniejsze, przez co straciło wiele detali. Dlatego kliknij warstwę z ulicą, za pomocą skrótu **Ctrl+L** (Mac: **Command+L**) otwórz okno *Levels* (*Poziomy*) i przeciągnij odpowiedzialny za tony średnie (szary) suwak *Input Levels* (*Poziomy wejściowe*) na pozycję około 1,40, co pozwoli rozjaśnić tło. Gdy skończysz, kliknij **OK**.



### Krok 20.

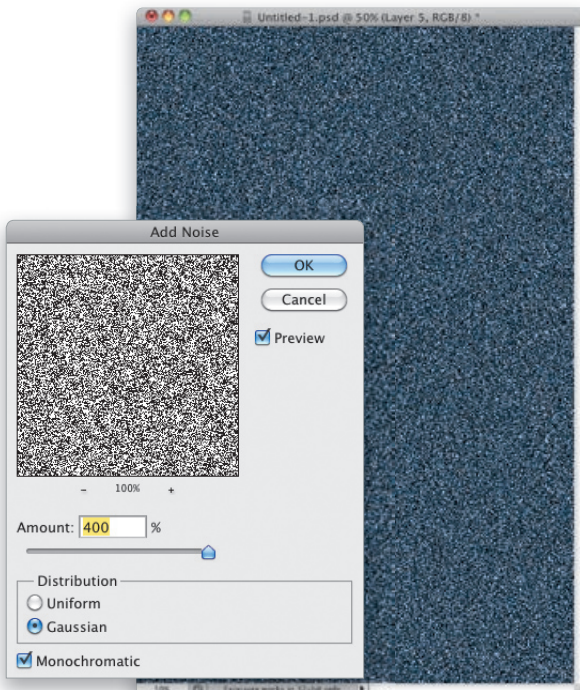
Wzmocnijmy poblask na krawędzi sylwetki, aby lepiej połączyć ją z tłem. Zrobimy to za pomocą stylu warstwy. Kliknij warstwę z sylwetką, a potem ikonę dodawania stylu na dole panelu *Layers* (*Warstwy*) i wybierz *Inner Shadow* (*Cień wewnętrzny*). W oknie *Layer Style* (*Styl warstwy*) kliknij próbkę koloru, a kiedy pojawi się próbnik, umieść wskaźnik myszy nad obrazem i pobierz z tła jasny kolor niebieski. Kliknij **OK**. W oknie *Layer Style* (*Styl warstwy*) ustaw tryb mieszania na *Screen* (*Ekran*), a *Opacity* (*Krycie*) na około 75 – 85%. Zwiększ *Size* (*Rozmiar*) do około 25 px, a potem kliknij obraz i przesuń efekt w miejsce, gdzie będzie tworzył złudzenie światła dochodzącego z góry. Gdy skończysz, kliknij **OK**.





### Krok 21.

Na zakończenie podkreślimy dramatyzm obrazu, dodając do niego deszcz. Stwórz nową, pustą warstwę nad warstwą z sylwetką, a potem naciśnij klawisze *Shift+Backspace* (Mac: *Shift+Delete*) i z menu *Use (Użyj)* okna *Fill (Wypełnij)* wybierz *50% Gray (50% szarości)*, aby wypełnić warstwę neutralną szarością. Stanie się niebieska, ponieważ znajduje się pod warstwą dopasowania *Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie)*.



### Krok 22.

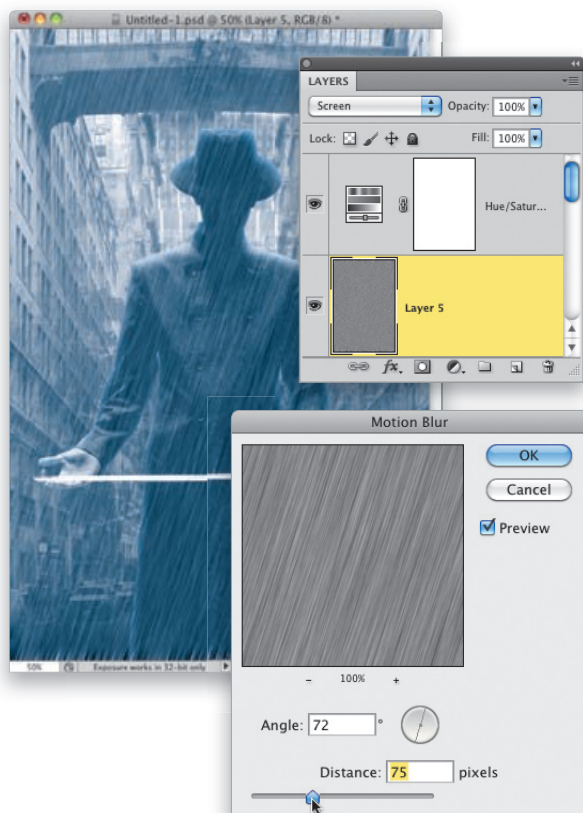
Następnie przejdź do menu *Filter (Filtr)* i z kategorii *Noise (Szum)* wybierz *Add Noise (Dodaj szum)*. Ustaw *Amount (Wartość)* na 400%, kliknij przycisk opcji *Gaussian (Gaussowskie)* i zaznacz pole *Monochromatic (Monochromatyczny)*. Kliknij OK.

ciąg dalszy na następnej stronie



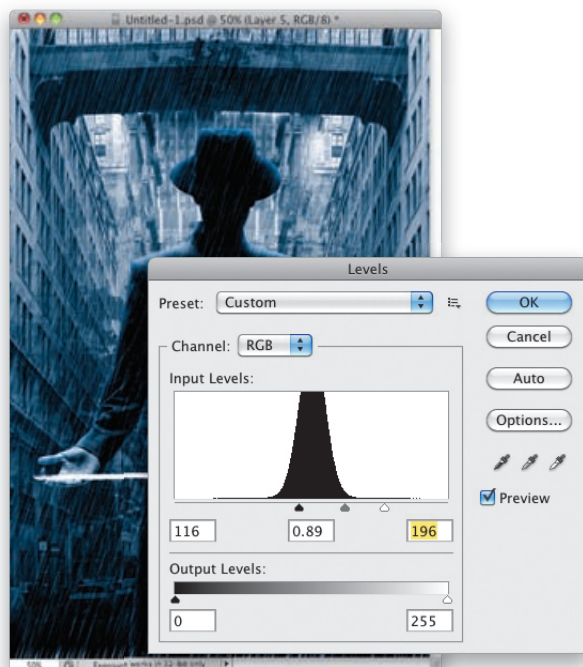
### Krok 23.

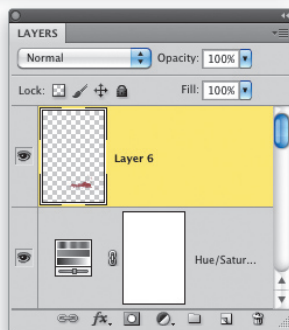
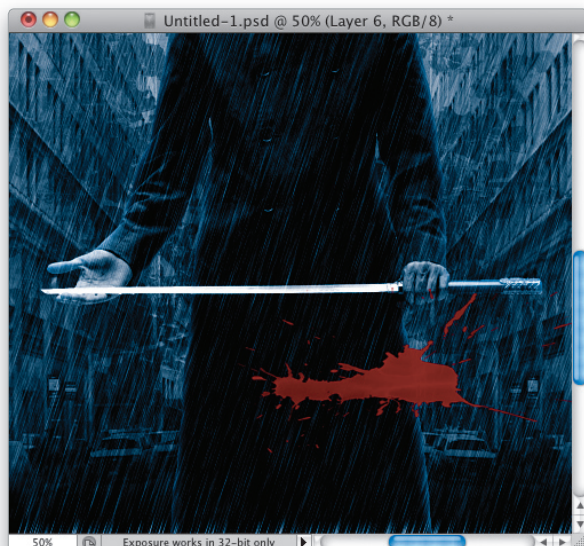
Przejdź ponownie do menu *Filter (Filtr)*, ale tym razem z kategorii *Blur (Rozmycie)* wybierz *Motion Blur (Poruszenie)*. Ustaw *Angle (Kąt)* na  $72^\circ$ , a *Distance (Odległość)* na 75 pikseli. Kliknij *OK*. Teraz zmień tryb mieszania warstwy na *Screen (Ekran)*. Na obrazie pojawi się deszcz.



### Krok 24.

Uważam, że efekt ten jest trochę za mocny, dlatego zredukuj jego intensywność, zmniejszając na początek *Opacity (Krycie)* warstwy do około 80%. Następnie używając skrótu *Ctrl+L* (Mac: *Command+L*), otwórz okno *Levels (Poziomy)* i wprowadź pokazane tu ustawienia, które znacznie zwiększą kontrast deszczu i przytłumią go w ciemniejszych obszarach, ponieważ warstwa jest w trybie mieszania *Screen (Ekran)*.





### Krok 25.

Chcę jeszcze bardziej podkreślić dramatyzm obrazu, dodając do niego rozprysk krwi. Pamiętajsz rozprysk, który stworzyliśmy w rozdziale 1.? Włącz pędzel (B) i znajdź go albo stwórz, jeśli jeszcze nie istnieje. Następnie stwórz nową, pustą warstwę ponad pozostałymi i otwórz próbnik, klikając próbkę koloru narzędzia na dole przybornika. Wybierz ciemną czerwień, kliknij OK, a potem namaluj pojedynczy rozprysk, jednokrotnie klikając pustą warstwę. Ponieważ znajduje się on na osobnej warstwie, możemy w trybie swobodnego przekształcania przeskalować go i umieścić w dowolnym miejscu. Wybrałem punkt, w którym zamierzam dodać tytuł.

Na końcowym obrazie na górze dodałem hasło reklamowe (na spodzie łącznika), a na dole tytuł (tuż pod mieczem) — oba napisane czcionką Trajan Pro. Połączyłem słowa tytułu w jedną grupę, a potem powiększyłem nieco pierwszą i ostatnią literę zwrotu „Dark Assassin” („mroczny zabójca”), czego nauczyliśmy się w rozdziale 2. Dodałem też białą linię pomiędzy linijkami tekstu, tak jak w reklamie zegarka w rozdziale 4. Następnie dla większego realizmu dołożyłem na dole stopkę ekipy filmowej.

ciąg dalszy na następnej stronie



Użyj pędzla z rozpryskiem,  
stworzonego w rozdziale 1.

Końcowy obraz





## Skorowidz

3D Light, 328, 340  
 3D Light Pan, 329, 341, 361  
 3D Light Rotate, 329, 341, 361  
 3D Light Slide, 329, 341, 361  
 3D Mesh Rotate, 326, 339  
 3D Mesh Scale, 327  
 3D Mesh Slide, 326, 339  
 3D pocztówka, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339,  
 340, 341, 342, 343  
 3D Postcard From Layer, 337  
 3D warstwy, scalanie, 326  
 3D, panel, 320, 321

## A

Abrams, J.J, 21  
 Add Noise, filtr, 313  
 Animation, panel, 268  
 Assorted Brushes, 21  
 Average, filtr, 83

## B

Bank Gothic Light, czcionka, 193, 237  
 Bank Gothic Medium, czcionka, 291  
 Bevel and Emboss, styl warstwy, 24  
 Blending Options, 145  
 bokeh, efekt, 16, 17, 18, 19

## C

Channels, panel, 42  
 Character, panel, 94  
 cień, dodawanie, 89  
 Clouds, filtr, 180  
 Color Halftone, filtr, 355  
 Contour Editor, 143  
 Convert to Smart Object, 36  
 cyfrowy, efekt, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54

## D

Decontaminate Colors, 77  
 Define Brush Preset, 19  
 Define Pattern, 102  
 Defringe, 200  
 Difference, tryb mieszania, 66

Diffuse Glow, filtr, 164, 165, 236  
 Displace, opcja, 119  
 Distort, filtr, 28  
 dokument  
     tworzenie, 34  
     zamykanie, 216  
 dramatyczne efekty specjalne, 271, 272, 273, 274,  
 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284  
 drewniana ramka, efekt, 195, 196, 197, 198, 199,  
 200, 201, 202, 203, 204, 205  
 Drop Shadow, 199  
 Dry Media Brushes, 279

## E

efekty  
     bokeh, 16, 17, 18, 19  
     cyfrowy, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54  
     drewniana ramka, 195, 196, 197, 198, 199, 200,  
     201, 202, 203, 204, 205  
     elementy siatki, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166  
     hollywoodyzacja zdjęć, 293, 294, 295, 296, 297,  
     298, 299, 300, 301  
     hollywoodzkie ulepszenia, 264, 265, 266, 267,  
     268, 269  
     ilustracja ze zdjęcia, 222, 223, 224, 225, 226  
     kompozycja z sylwetką, 133, 134, 135, 136, 137,  
     138, 139  
     logo, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149,  
     150, 151, 152, 153, 154, 155  
     malowanie słowami, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79,  
     80, 81  
     niestandardowe efekty pędzli, 33, 34, 35, 36, 37,  
     38, 39, 40  
     nowoczesne technologie, 286, 287, 288, 289,  
     290, 291  
     pędzel z hollywoodzkim rozbłyskiem, 21, 22, 23,  
     24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31  
     pocztówka 3D, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339,  
     340, 341, 342, 343  
     podobieństwa w przyrodzie, 42, 43, 44, 45, 46  
     powtarzanie wykonanych kroków, 124, 125, 126,  
     127, 128, 129, 130, 131  
     ramka z użyciem poprawiania krawędzi, 257,  
     258, 259, 260  
     raster, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176  
     reklama zegarka, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184,  
     185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193

rozbłysk J.J, 21  
rozpryski wodne, 108, 109, 110, 111, 112, 113,  
114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122  
słowa i grafika, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91,  
92, 93, 94, 95, 96, 97, 98  
specjalne, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278,  
279, 280, 281, 282, 283, 284  
styl vintage, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245  
style warstw, 102, 103, 104, 105, 106  
szorstkość, 110  
trójwymiarowe logo, 346, 347, 348, 349, 350,  
351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359,  
360, 361, 362, 363, 364  
trójwymiarowe tekstowe, 320, 321, 322, 323,  
324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331  
tytuł jak z Hollywood, 58, 59, 60, 61, 62, 63  
zawijasy, 65, 66, 67, 68, 69, 70  
zdjęcie w jasnej tonacji, 233, 234, 235, 236, 237  
ziarnista tekstura, 228, 229, 230, 231  
elementy siatki, efekt, 160, 161, 162, 163, 164,  
165, 166  
Eurostile, czcionka, 58  
Extrusion Material Front, 348

## F

Fill, okno, 66  
filmy, 368  
filtry  
Add Noise, 313  
Average, 83  
Clouds, 180  
Color Halftone, 355  
Diffuse Glow, 164, 165, 236  
Distort, 28  
Gaussian Blur, 181, 184  
Glass, 147  
Grain, 36, 244  
Halftone Pattern, 150, 171  
Motion Blur, 23, 314  
Photocopy, 243  
Plastic Wrap, 181  
Polar Coordinates, 28  
Poster Edges, 37, 171, 223  
Smart Sharpen, 230  
Flip Horizontal, 229  
Flow Jitter, 18  
Front Inflation Material, 331  
Futura, czcionka, 166

## G

Gaussian Blur, filtr, 181, 184  
Glass, filtr, 147  
gra video, okładka, 207, 208, 209, 210, 211, 212,  
213, 214, 215, 216, 217  
Gradient Map, 169  
Gradient Overlay, styl warstwy, 67  
Grain, filtr, 36, 244  
Guides, Grid & Slices, 160

## H

Halftone Pattern, filtr, 150, 171  
Hard Light, tryb mieszania, 231  
HDR Toning, 109, 110, 247, 250, 293  
Helvetica Black Oblique, czcionka, 175  
Helvetica Black, czcionka, 65  
Helvetica, czcionka, 138, 139  
hollywoodyzacja zdjęć, 293, 294, 295, 296, 297,  
298, 299, 300, 301  
hollywoodzkie ulepszenia, 264, 265, 266, 267,  
268, 269  
Hue Jitter, 18

## I

ilustracja ze zdjęcia, efekt, 222, 223, 224, 225, 226  
Incised901BT Compact, czcionka, 321  
Industria, czcionka, 153  
Inside Shape, 350  
Inside Shape Front Inflation Material, 356  
Internal Constraints, 347, 349  
iskry, dodawanie, 265, 266, 267, 268, 269  
iStockphoto, 33

## K

kamera 3D, 354  
kanał alfa, tworzenie, 234  
kod binarny, 286  
kolor  
usuwanie, 48, 146, 188  
zmiana na czarny, 178  
kompozycja tematyczna, 247, 248, 249, 250, 251,  
252, 253, 254, 255  
kompozycja z sylwetką, efekt, 133, 134, 135, 136,  
137, 138, 139  
kompozycja z ziarnistą teksturą, 228, 229, 230, 231  
kontrast, zwiększanie, 208, 250  
kopia obrazu, 242

kopiowanie, 34  
kursy internetowe, 368  
kwadrat, tworzenie, 25

## L

Linear Burn, tryb mieszania, 85, 135  
Linear Dodge, tryb mieszania, 188  
linie pomocnicze, 273  
linijka, pokazywanie, 124, 304  
logo, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149,  
150, 151, 152, 153, 154, 155  
trójwymiarowe, 346, 347, 348, 349, 350, 351,  
352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360,  
361, 362, 363, 364  
lupka, 294

## Ł

łączenie warstw, 94, 201  
łączenie zaznaczeń, 60

## M

Make Work Path, 260  
malowanie słowami, efekt, 72, 73, 74, 75, 76, 77,  
78, 79, 80, 81  
maszerujące mrówki, tryb, 192  
Materials, opcja, 320  
media społecznościowe, 367  
Merge 3D Layers, 339  
Motion Blur, filtr, 23, 314  
Multiply, tryb mieszania, 172, 224

## N

nasycenie, usuwanie, 136  
National Association of Photoshop Professionals, 368  
New 3D Postcard From Layer, 320  
New Spot Light, 360  
niebo, 272  
niestandardowe efekty pędzli, 33, 34, 35, 36, 37,  
38, 39, 40  
nowoczesne technologie, 286, 287, 288, 289, 290, 291

## O

obiekt inteligentny, 36  
obraz  
kopia, 242  
odbicie w poziomie, 229

odbicie w poziomie, 229  
okładka gry video, 207, 208, 209, 210, 211, 212,  
213, 214, 215, 216, 217  
Opacity Jitter, 18  
Ornaments, 85  
oświetlenie, 328, 329  
Outer Glow, styl warstwy, 62  
Outline Extrusion Material, 357  
Outline Front Inflation Material, 357  
Overlay, tryb mieszania, 104

## P

Paths, panel, 148, 346  
Pattern Overlay, styl warstwy, 211  
Pen Pressure, 18  
pędzel z hollywoodzkim połyskiem, efekt, 21, 22,  
23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31  
pędzle  
niestandardowe efekty, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40  
zapisywanie, 19  
Photocopy, filtr, 243  
Photoshop Users TV, 366  
Photoshop World, 369  
plakat filmowy, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309,  
310, 311, 312, 313, 314, 315  
Plastic Wrap, filtr, 181  
płomień, tworzenie, 295, 296  
pocztówka 3D, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339,  
340, 341, 342, 343  
podcasty, 366  
podobieństwa w przyrodzie, efekt, 42, 43, 44, 45, 46  
Point Lights, 328  
Polar Coordinates, filtr, 28  
Poster Edges, filtr, 37, 171, 223  
powielanie warstwy, 81  
powtarzanie wykonanych kroków, efekt, 124, 125,  
126, 127, 128, 129, 130, 131  
projekt plakatu filmowego, 303, 304, 305, 306,  
307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315  
pył, dodawanie, 252, 253, 254

## R

ramka z użyciem poprawiania krawędzi, 257, 258,  
259, 260  
rastra, efekt, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174,  
175, 176  
Ray Traced Draft, 329, 343

Refine Edge, 77, 257, 259  
reklama zegarka, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184,  
185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193  
Repoussé, okno, 321, 322, 324  
rozbłysk J.J, efekt, 21  
rozpryski wodne, efekt, 108, 109, 110, 111, 112, 113,  
114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122  
róźdzka, 50

## S

Scattering, 17  
Screen, tryb mieszania, 144, 254  
Serpentine Bold, czcionka, 72, 209  
Shape Dynamics, 16  
siatka, 289  
Size Jitter, 16  
słowa i grafika, efekt, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90,  
91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98  
Smart Sharpen, filtr, 230  
smużenie, narzędzie, 240  
Spot Lights, 340  
styl vintage, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245  
stylów warstw, efekt, 102, 103, 104, 105, 106  
surfing w drewnianej ramce, 195, 196, 197, 198,  
199, 200, 201, 202, 203, 204, 205  
Swatches, panel, 338  
Swiss721BT, czcionka, 46  
swobodnego przekształcania, tryb, 249  
szorstkości efekt, 110  
szybkiej maski, tryb, 192

## Ś

ścieżka, rysowanie, 299

## T

tekstury, 231  
tworzenie, 210  
Texture, 17  
Trajan Pro Bold, czcionka, 94  
Trajan Pro, czcionka, 106, 284, 315  
Transform Selection, 59  
trójwymiarowe efekty logo, 346, 347, 348, 349,  
350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358,  
359, 360, 361, 362, 363, 364  
trójwymiarowe efekty tekstowe, 320, 321, 322,  
323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331

tryb "maszerujące mrówki", 192  
tryb swobodnego przekształcania, 249  
tryb szybkiej maski, 192  
tryby mieszania  
Difference, 66  
Hard Light, 231  
Linear Burn, 85, 135  
Linear Dodge, 188  
Multiply, 172, 224  
Overlay, 104  
Screen, 144, 254  
Soft Light, 170  
Vivid Light, 298  
tytuł jak z Hollywood, efekt, 58, 59, 60, 61, 62, 63

## U

uchwyty kontrolne, 271  
usuwanie koloru, 48, 146

## V

vintage, styl, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245  
Vivid Light, tryb mieszania, 298  
VTCBelialsBladeRegular, czcionka, 255

## W

warstwy  
Bevel and Emboss, 24  
Drop Shadow, styl, 199  
efekty stylów, 102, 103, 104, 105, 106  
Gradient Overlay, styl, 67  
łączenie, 94, 201  
Outer Glow, styl, 62  
Pattern Overlay, styl, 211  
powielanie, 81  
wylączenie, 78

## Z

zaawansowane efekty logo, 141, 142, 143, 144,  
145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153,  
154, 155  
zawijasy, efekt, 65, 66, 67, 68, 69, 70  
zaznaczenie  
artefakty wokół krawędzi, 200  
całego obrazu, 83  
kopiowanie, 34  
kopiowanie na nową warstwę, 113



zaznaczenie

łączenie, 60

odwracanie, 51, 114, 234, 235

przekształcanie, 59

szybkie, 34

tryb "maszerujące mrówki", 192

tryb szybkiej maski, 192

usuwanie, 26, 258

zdjęcie w jasnej tonacji, efekt, 233, 234, 235, 236, 237

ziarnista tekstura, efekt, 228, 229, 230, 231

zniszczony budynek, 274, 275, 276, 277, 278, 279,

280, 281, 282, 283

zwiększanie kontrastu, 208, 250



# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

# SPRAWDŹ, JAK TWORZYĆ EFEKTY SPECJALNE GODNE HOLLYWOOD!

Twórcy Photoshopa, najpopularniejszego dziś programu do obróbki grafiki rastrowej, wciąż szukają nowych, rewolucyjnych rozwiązań, które przydadzą się użytkownikom. To, co do niedawna nawet nie śniło się grafikom, stało się osiągalne. Jednak niewielu z nich wie, że Adobe Photoshop używany jest również z powodzeniem w branży filmowej. Zaskakujące efekty specjalne, zapadające w pamięć plakaty to najczęściej wynik połączenia sztuki artystów oraz nieograniczonych możliwości tej aplikacji.

Ty też możesz tworzyć efekty specjalne rodem z Hollywood! Z tą książką nauczysz się projektować przykuwające wzrok plakaty i grafiki, a przy tym podniesiesz poziom swoich umiejętności w zakresie wykorzystania niezliczonych funkcji programu Adobe Photoshop. Spełnij graficzne marzenia! Tworzenie niestandardowych pędzli, dobieranie odpowiednich czcionek, trójwymiarowe efekty to tylko niektóre z zagadnień poruszanych w tym podręczniku. Jego zakup to świetna inwestycja w Twój rozwój!

Poznaj możliwości Photoshopa w zakresie:

- tworzenia efektów specjalnych
- projektowania plakatów
- kreowania własnych pędzli
- wizualizowania efektów à la Hollywood!

**New Riders** VOICES THAT MATTER™

nr katalogowy: 14094  
Księgarnia internetowa:  
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:  
0 801 339900  
0 601 339900

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
<http://helion.pl>

Sprawdź najnowsze promocje:  
• <http://helion.pl/promocje>  
Książki najchętniej czytane:  
• <http://helion.pl/bestsellery>  
Zamów informacje o nowościach:  
• <http://helion.pl/nowosci>

**helion.pl**  
księgarnia  
internetowa

 **Helion**

Cena: 59,00 zł

ISBN 978-83-246-7086-4



9 788324 670864

Informatyka w najlepszym wydaniu