

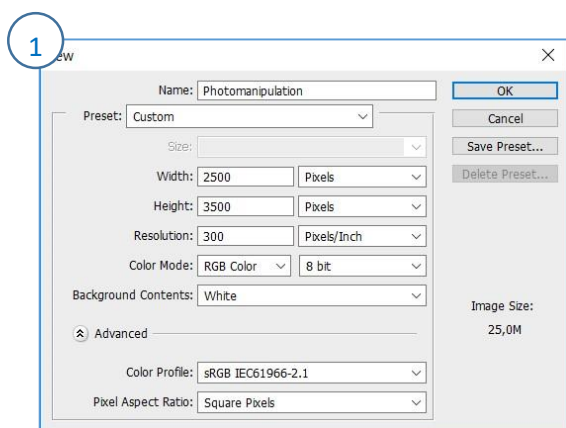
1. WPROWADZENIE

Umiesz już pracować na warstwach, grupować je, tworzyć tryby mieszania. Wiesz jak pracować z referencjami graficznymi oraz tworzyć dla nich maski. Poznałeś możliwości jakie daje tworzenie warstw korekcyjnych oraz umiesz przypisywać je do określonych warstw. Nauczyłeś się pracować z różnymi rodzajami pędzla, a także znasz kilka podstawowych filtrów. Umiesz stosować narzędzie nadawania efektów takich jak cień, blask dla warstw. Dziś wykorzystamy tą wiedzę i poznamy nowe techniki pracy w wyniku czego stworzymy ciekawy efekt graficzny z wykorzystaniem fotomanipulacji.

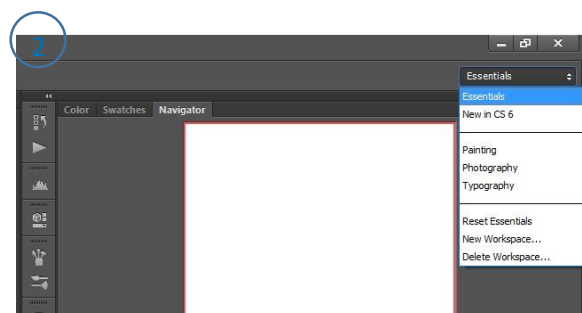
Pomysł to podstawowa cecha dobrej fotomanipulacji. Kreatywność ma ogromne znaczenie, trzeba wszystko zaplanować tak, aby wzbudzić zainteresowanie odbiorcy. Ważny jest dobór kolorów, kompozycji i znalezienie odpowiednich referencji. Możesz zacząć od wybrania prostego przedmiotu, a później rozszerzyć jego wizję, tak aby stworzyć abstrakcyjną grafikę.

W poszukiwaniu referencji możesz skorzystać z przykładów podanych w poprzednim ćwiczeniu. Zdjęcia znalezione w sieci zwykle mają rozdzielczość zbyt małą, więc nie będziemy w stanie stworzyć grafiki, która mogłaby później zostać wydrukowana w dobrej jakości. Warto jednak zdobyć zasoby zdjęć z darmowych stocków, które udostępniają materiały w wysokiej rozdzielczości. Wiele zasobów można znaleźć m.in. na stronach [pexels.com](https://www.pexels.com), czy [brusheezy.com](https://www.brusheezy.com).

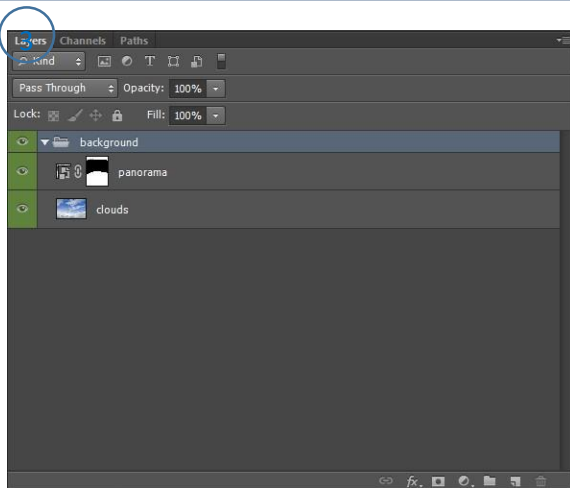
2. TECHNIKI PRACY



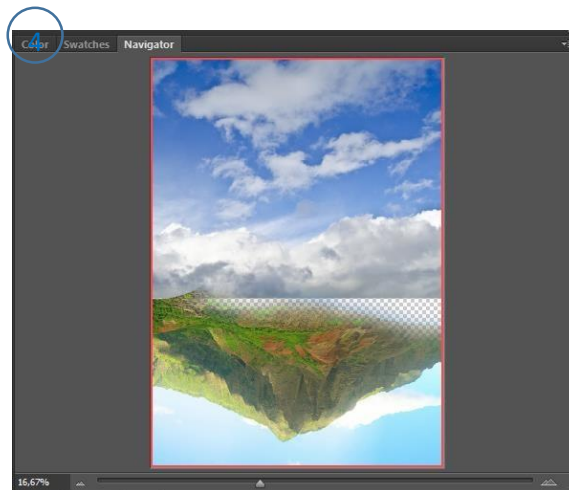
Tworzymy nowy dokument, rozmiar 2500x3500 px (rozmiar A4), rozdzielczość 300 dpi, tryb koloru RGB.



Przed rozpoczęciem pracy ustawiamy tryb Photoshopa. W poprzednim ćwiczeniu dowiedziałeś się jak uruchamiać poszczególne okna z panelu **Window**. Ustawienia interfejsu można również wybrać ustawiając **Workspace**. Gdybyśmy przez przypadek zamknęli jakieś okno wewnątrz Photoshopa, możemy wówczas w łatwy sposób przywrócić ustawienia domyślne.



Tworzenie naszej pracy rozpoczniemy od zaprojektowania tła. W kompozycji skorzystamy z gotowych zdjęć. Tworzymy grupę **background** i przeciągamy do niej zdjęcia **clouds.jpg** oraz **panorama.jpeg**.

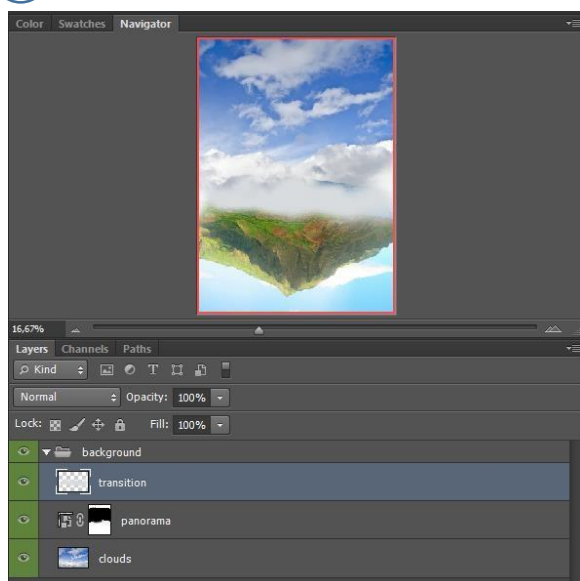


Ustawiamy zdjęcia tak, aby **chmury** znalazły się w pierwszej części obrazu, zaś zdjęcie **panoramy** obracamy za pomocą narzędzia **Edit > Transform > Flip vertical** i umieszczamy poniżej chmur.



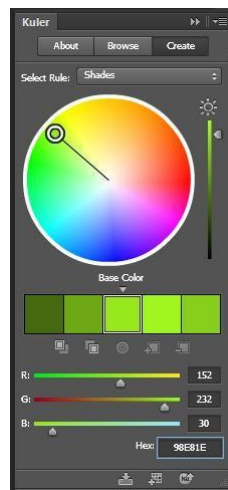
Wybierając przycisk **Alt + Shift** skalując grafikę zachowujemy jej proporcje oraz skalę względem środka warstwy.

5

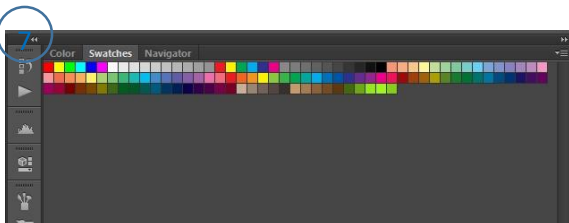



W grupie **background** na samej górze hierarchii tworzymy nową warstwę, wybieramy pędzel miękki biały i malujemy przejście pomiędzy warstwą chmur, a panoramą.

6

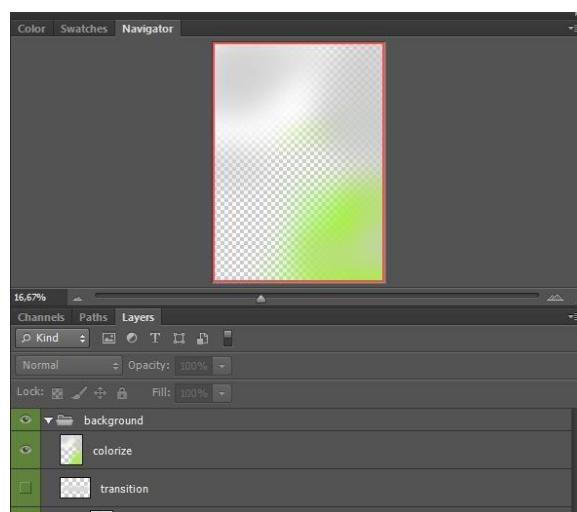


Aby dobrać kolory do naszego projektu, przechodzimy do zakładki **Window > Extension > Kuler**. Zostanie otwarty osobny panel, przechodzimy do sekcji **Create**, w której możemy wybrać zasady kolorystyczne dla projektu. Wybieramy zasadę **Shades** i wybieramy zestaw kolorystyczny.



Następnie dodajemy wybrany zestaw do panelu **Swatches** (zawiera on próbki kolorów, które są używane w projekcie) za pomocą przycisku **Add this theme to swatches**  znajdujĄcego się u dołu panelu **Kuler**.

8



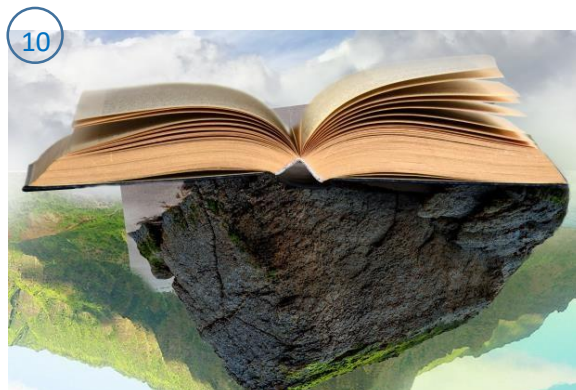
Tworzymy **nową warstwę** i malujemy na niej odcienie **miękkim pędzlem**, ustalamy, gdzie będzie padać światło, oraz malujemy prawy dolny róg na zielony kolor, aby nadać grafice kontrastu. Następnie ustawiamy **widoczność warstwy na 40%** oraz tryb mieszania na **Multiply**

Mamy zdefiniowane ustawienia projektu, tło oraz kolorystykę. Warto teraz zastanowić się nad tym z czego składać będzie się fotomanipulacja. Znajdujemy referencje i na ich podstawie wybieramy tą, która stanowić będzie centralny układ naszej kompozycji. W naszym projekcie na środku ustawimy

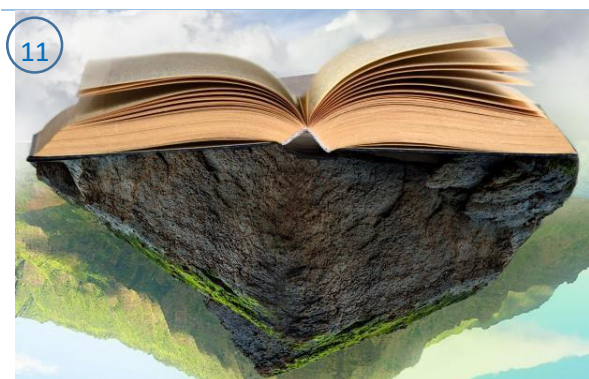
otwartą książkę, oparta będzie ona na unoszącej się w powietrzu skale. Na stronach książki zostanie umieszczona trawa oraz drzewo.



Tworzymy nową grupę **book**, z zdjęcia **book.jpg** usuwamy tło oraz dwie wewnętrzne strony.



Tworzymy nową grupę **rock**, dodajemy do niej grafikę **rock.jpg**, odbijamy pionowo i umieszczamy pod książką, usuwamy tło i zbędne elementy przez dodanie maski warstwy. Następnie tworzymy nową warstwę, z wciśniętym klawiszem **Alt** naciskamy jej nazwę, tak aby utworzyć **maskę przycinającą dla grafiki skały** (rock.jpeg). Czarnym, miękkim pędzlem podmalowujemy obszar skały pod książką.



Duplikujemy utworzoną wcześniej warstwę **rock** horyzontalnie (**Edit > Transform > Flip Horizontal**), umieszczamy z lewej strony książki oraz na masce miękkim, czarnym pędzlem cieniujemy środek w którym będą się łączyć obie warstwy.



Dodajemy do grupy kolejny plik, **rocks.jpeg**, umieszczamy **go z lewej strony**, usuwamy za pomocą **maski** zbędne elementy. Tym razem nie musimy cieniować linii połączenia grafiki z środkiem, ponieważ zostanie ona zasłonięta przez korzeń drzewa.



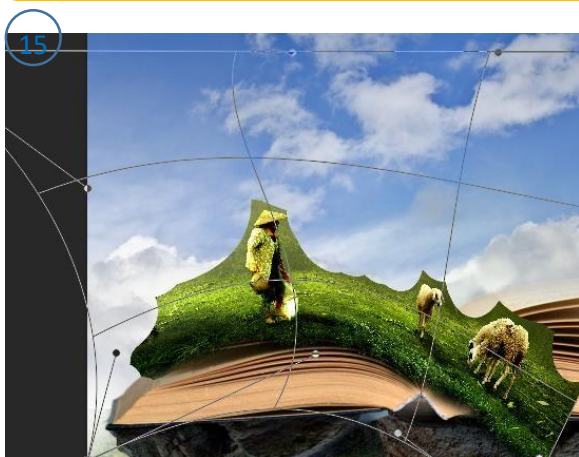
Na koniec tego etapu dodajemy kolejne skały z lewej strony i **podkolorowujemy** warstwę **czarnym miękkim pędzlem** na nowej warstwie, ustawionej jako **maska przecinająca**.




Tworzymy nową grupę **pages**, importujemy do niej grafikę **pages.jpeg**. Rasteryzujemy warstwę, tworzymy maskę i usuwamy górę pędzlem **twardym** oraz dół grafiki za pomocą **miękkiego pędzla**. Następnie duplikujemy warstwę (**Ctrl + J**).



Możesz powielić warstwę w projekcie wybierając na warstwie **PPM > Powiel**, lub użyć skrótu **Ctrl + J**.

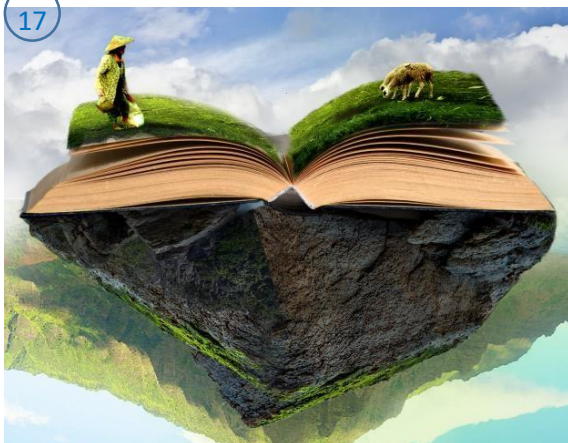


Zostawiamy widoczność tylko jednej z warstw **pages**. Następnie za pomocą narzędzia transformacji (**Ctrl + T**) włączamy tryb **warp mode**  i dopasowujemy grafikę tak, aby została nałożona na stronę książki



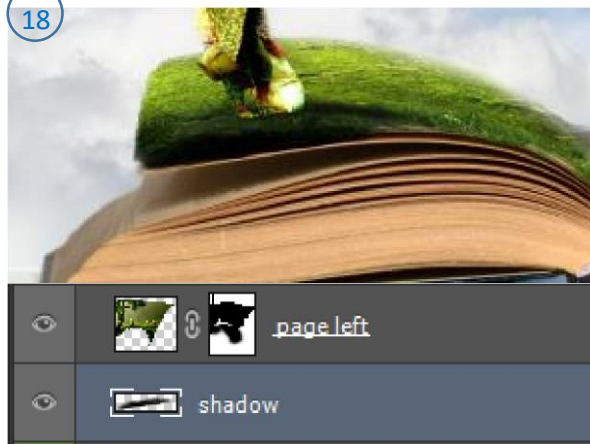
Na masce warstwy usuwamy zbędne części tła. Przy usuwaniu tła na krawędzi stron książki użyj pędzla wachlarzowego o **kryciu 50%** i **przeptywie 50%**, co pozwoli na wycieniowanie krawędzi tekstury trawy.

17



Transformujemy zduplikowaną wcześniej, drugą warstwę i dopasowujemy do stron książki. Podobnie jak wcześniej usuwamy zbędne elementy za pomocą maski warstwy.

18



Tworzymy **nową warstwę** poniżej warstw z trawą. **Czarnym miękkim** pędzlem podmalowujemy cień.



Wybierając pędzel, możemy jego właściwości wywołać za pomocą kliku **PPM** na warstwie



o której chcemy rysować.

Tło z grafiki można również wykluczyć wykorzystując narzędzie **Select > Color range...** **Fuzziness** pozwala nam na zwiększanie lub zmniejszenie selekcji. To co jest czarne będzie ukryte, a to co białe odkryte.

19



Za pomocą stempla uzupełniamy część grafiki, tak aby uzyskać płynne przejście. Nie należy jednak zakrywać całego obszaru, ponieważ w kolejnym etapie w części składania książki zostanie nałożone drzewo i konary.

20



Tworzymy nową grupę **tree**, przenosimy do niej zaimportowaną grafikę **roots.jpg**, i przekształcamy tak, aby wpasować pomiędzy strony książki.

21



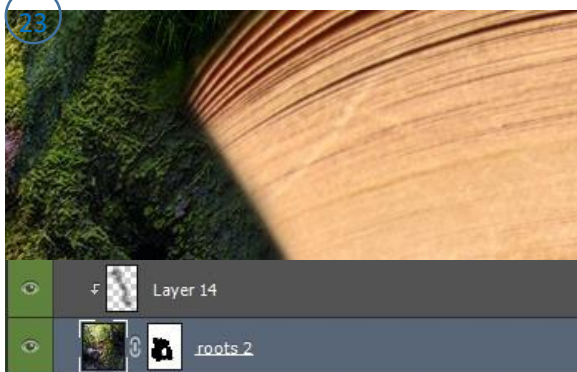
Wstawiamy do obszaru roboczego plik **tree.png**, tak, aby dopasować drzewo do konara. Tworzymy miękkie przejście pomiędzy warstwami za pomocą **maski i pędzla miękkiego**.

22



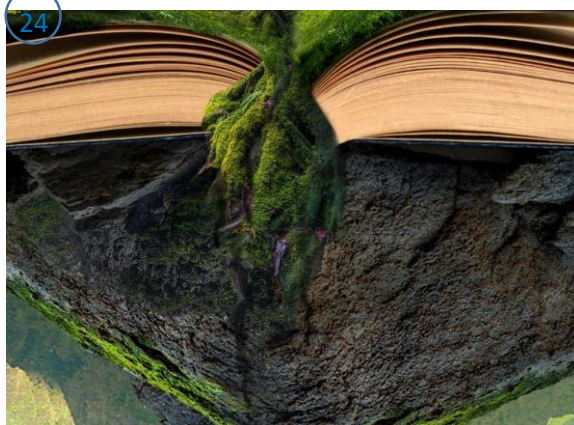
Importujemy po raz kolejny warstwę **roots.jpg** i przekształcamy ją tak, aby wpasować pomiędzy grafikę książki, a skały. Za pomocą maski usuwamy zbędne elementy. Jest to dość trudna grafika do pracy, także warto do maskowania użyć kilku rodzajów pędzla.

23



Tworzymy warstwę przycinającą, która posłuży nam do wycieniowania obiektu.


24



Na nowo utworzonej warstwie dorysowujemy mniejsze części korzeni, oraz za pomocą efektów **fx** stylizujemy tak, aby dobrze wkomponowały się w grafikę.

25

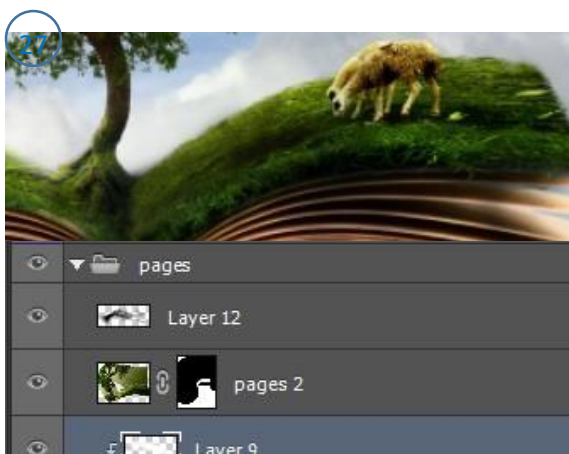


Tworzymy nową grupę **birds**. Importujemy do niej referencję **birds.png**, **duplikujemy** warstwę i przekształcamy tak, aby stworzyć wrażenie wylatujących ptaków z korony drzewa. Za pomocą narzędzia **Blur Tool**  lub odpowiednich filtrów tworzymy efekt rozmycia.

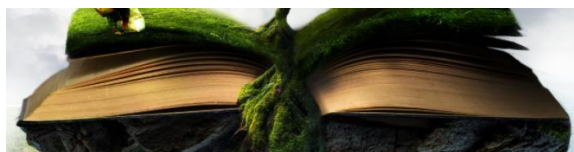
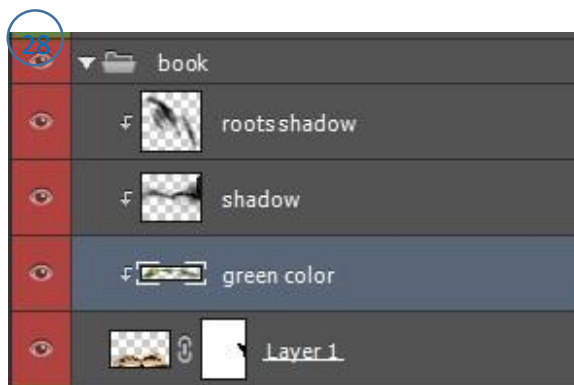
26



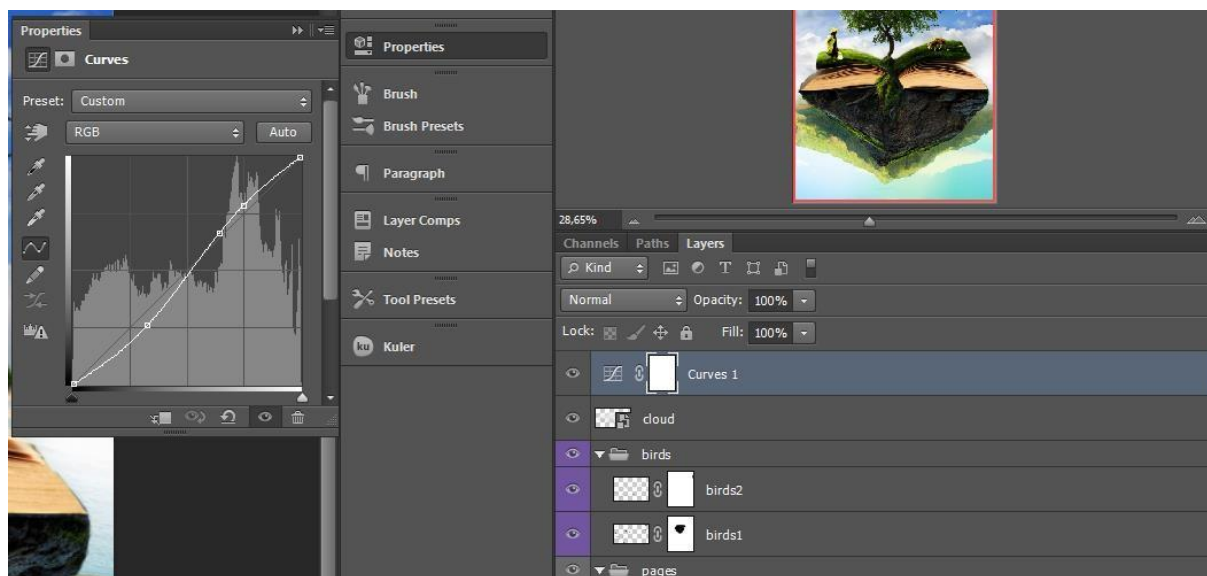
Na samą górę hierarchii warstw importujemy plik **cloud.png**, zmniejszamy **opacity** warstwy i umieszczamy ją tak, aby chmura lekko nachodziła na koronę drzewa.



Powracamy do grupy **pages** i tworzymy nową warstwę, na której miękkim pędzlem rysujemy zarys cienia rzucanego przez drzewo. Zmniejszamy wartość **opacity** warstwy.



Powracamy do grupy **book**. Tworzymy w niej trzy **warstwy**, które ustawiamy jako **przycinające** do warstwy **grafiki book.jpg**. Na pierwszej miękkim **pędzlem** rysujemy **cień** rzucany przez korzenie. Na drugiej malujemy cień rzucany przez warstwę trawy, zaś trzecia posłuży nam do nadania zielonego odcienia na grafikę książki. Pamiętaj, aby poeksperymentować z ustawieniami **Opacity** i **Flow** tak, aby uzyskać jak najlepsze efekty.



Ostatnim etapem przed wyeksportowaniem naszej grafiki jest korekcja barw dla całego obszaru roboczego. W tym celu tworzymy nową warstwę korygującą **Curves**. Zwiększamy czern i wzmacniamy poziom jasności w obrazie, dzięki czemu uzyskamy skontrastowany obraz.

1. PODSUMOWANIE

Dzięki poznanym technikom pracy umiesz już pracować z narzędziami Adobe Photoshop, jesteś w stanie tworzyć abstrakcyjne grafiki, plakaty i fotomanipulacje. W grafice jednym z najczęściej stosowanych narzędzi jest warstwa maski i pędzel, jednak pozostałe narzędzia umożliwiają tworzenie profesjonalnych i ciekawych projektów.