

1. TECHNIKI PRACY

Zanim zaczniemy, wyjaśnijmy czym są tryby mieszania. Pozwalają one na podkreślenie, zmianę lub wyodrębnienie pewnych cech obrazu w skutek nałożenia na niego innego obrazu. Operacje te wynikają z mieszania kolorów odpowiednich pixeli w pokrywających się obszarach.

Kolor bazowy jest pierwotnym kolorem obrazu.

Kolor mieszany jest kolorem stosowanym z narzędziem do malowania lub edycji, lub z drugiego obrazu.

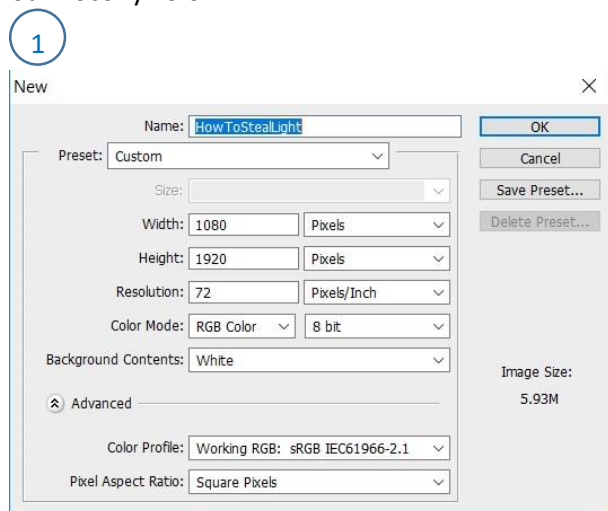
Kolor wynikowy jest kolorem, jaki powstaje w wyniku mieszania kolorów.

Podczas pracy nad odwzorowaniem światła będzie korzystać głównie z trybów Dodge Modes, które dzielą się na 3 typy.

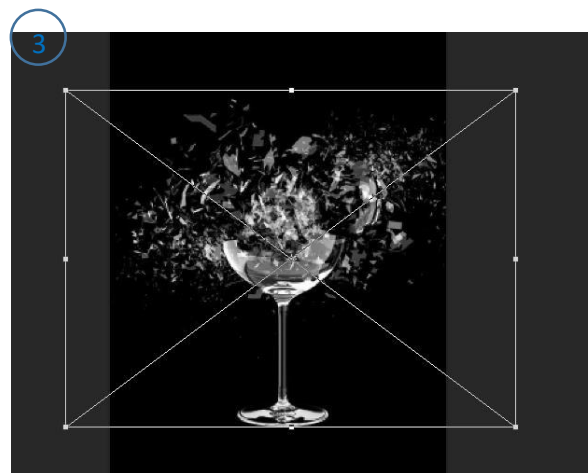
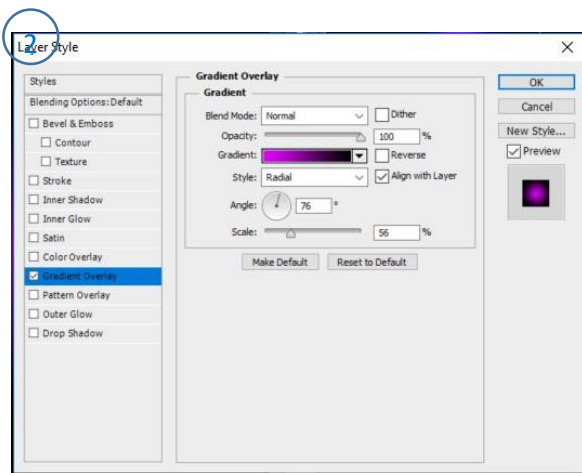
Screen - tryb mieszania ekranu odwraca obie warstwy, mnoży je, a następnie odwraca ten wynik. Używamy go w szczególności, gdy na wierzchniej warstwie chcemy usunąć czarne tło.

Color Dodge - dzieli dolną warstwę przez odwróconą górną warstwę, dzięki czemu dolna warstwa rozjaśniana jest w zależności od wartości górnej warstwy: im jaśniejsza górna warstwa, tym bardziej jej kolor wpływa na dolną warstwę. Mieszanie dowolnego koloru z bielą daje biały kolor. Mieszanie z czernią nie zmienia obrazu. Operacja nie jest odwracalna z powodu możliwego przycięcia światła. Gdy górna warstwa zawiera jednorodny kolor, efekt ten jest równoważny zmianie białego punktu z odwróconym kolorem.

Linear Dodge - tryb mieszania sumuje wartości w dwóch warstw. Mieszanie z bielą daje biel. Mieszanie z czernią nie zmienia obrazu. Gdy górna warstwa zawiera jednorodny kolor, efekt ten jest równoważny zmianie wyjściowego czarnego punktu na ten kolor, a (wejściowy) biały wskazuje na odwrócony kolor.



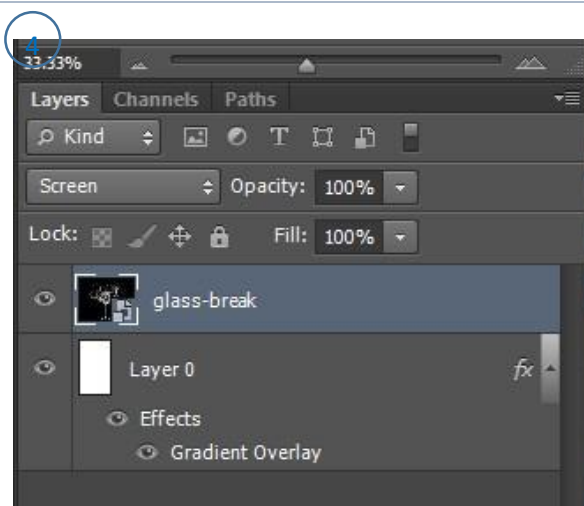
Włącz program Adobe Photoshop, a następnie utwórz nowy dokument o rozmiarach 1920 × 1080px,



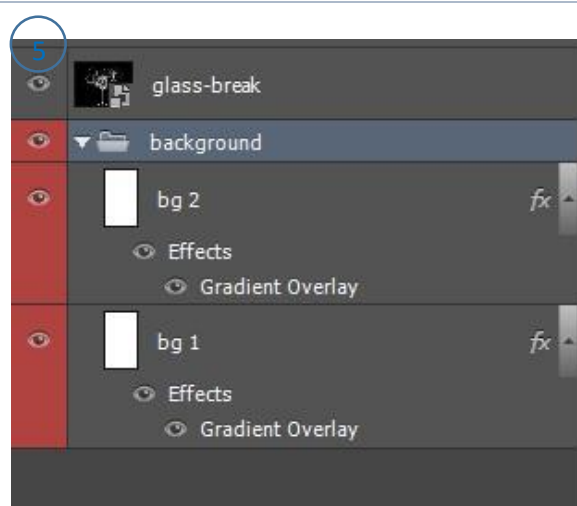
Odblokuj warstwę z tłem , a następnie zastosuj na niej styl z efektami:

- Gradient Overlay (ustawienia jak na obrazku)
- Pattern Overlay

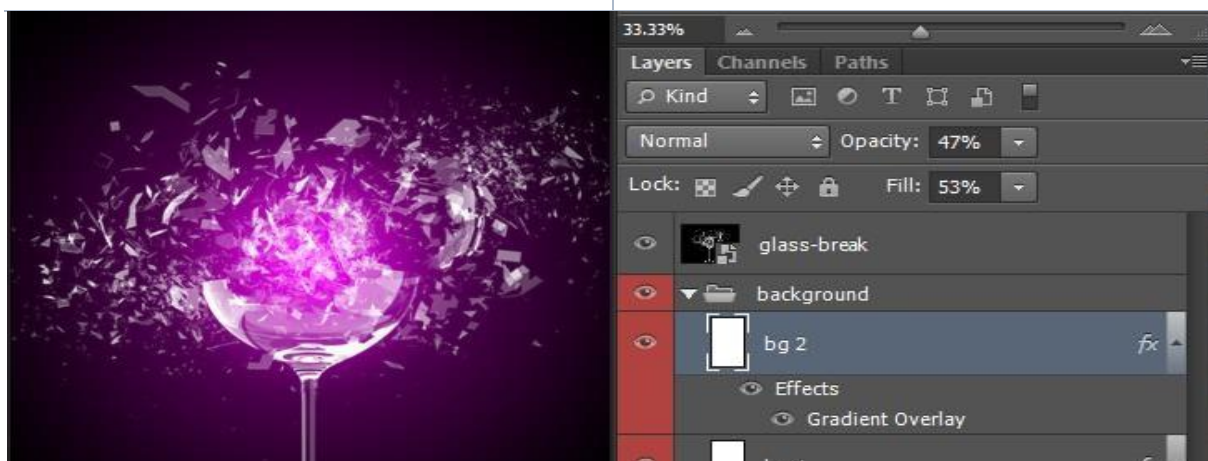
Importujemy plik glass-break.jpg do utworzonego dokumentu. Pamiętaj o utrzymaniu porządku w palecie, w tym celu zmień nazwy utworzonej warstwy (zalecam stosowanie nazewnictwa w języku angielskim) odpowiednio na: glass break. Następnie ustawiamy kanał mieszania warstwy na Luminosity.



Na warstwie **Glass break** ustaw tryb mieszania na **Screen**, dzięki czemu pozbędziemy się czarnego tła z obrazka. Możesz również za pomocą narzędzia Magicznej Różdżki zaznaczyć czarny obszar wokół warstwy Glass break. Następnie za pomocą **Ctrl + i** odwróć zaznaczenie i utwórz maskę kryjącą.



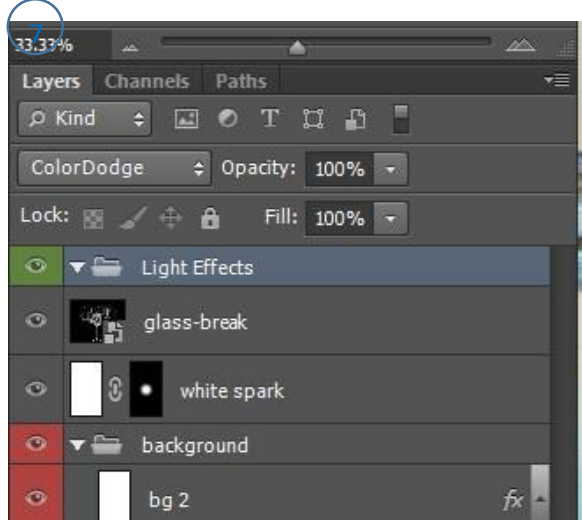
Skopiujmy teraz warstwę tła z gradientem za pomocą skrótu **Ctrl + J**. Zmień ustawienia **Scale** w gradientie i ustaw **opacity** warstwy na **50%** - dzięki temu stworzysz efekt poświaty pomiędzy kawałkami szkła. Zmniejsz wartość krycia warstwy (**Fill**).



a
6

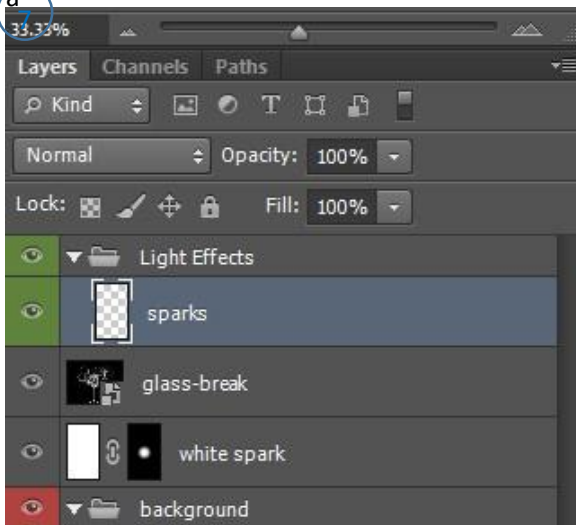


Wybierz narzędzie Elipsa (U) i utwórz kształt koła. Następnie zastosuj rozmycie gaussowskie (**Filter > Blur > Gaussian Blur**) o promieniu 48 pikseli. Nową warstwę umieść pod warstwą **Glass break**. Ustaw **Opacity** na **80%**.



Przejdziemy teraz do tworzenia efektów świetlnych. Aby zachować porządek dokumentu, stworzymy nowy folder **Light Effects** i zmieniamy jego tryb mieszania na **Color Dodge**.

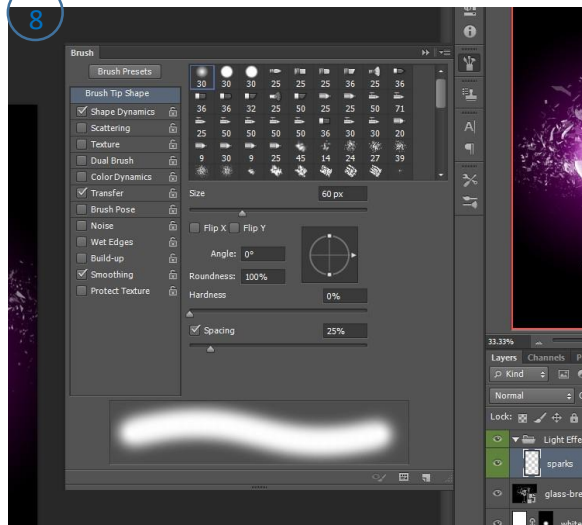
a
7



Aby utworzyć efekt małych światełek będziemy korzystać z pędzli, które sami skonfigurujemy.

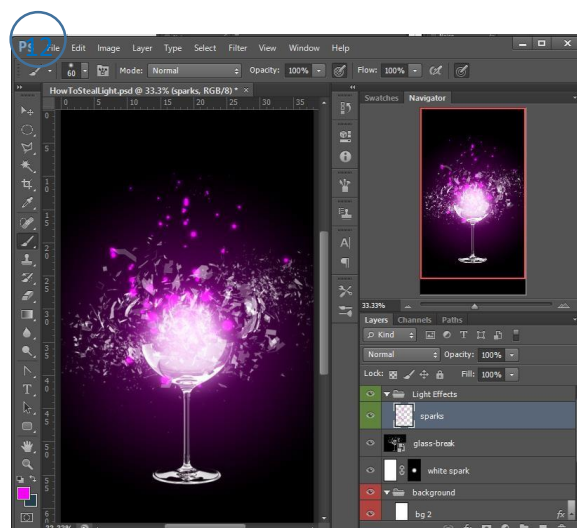
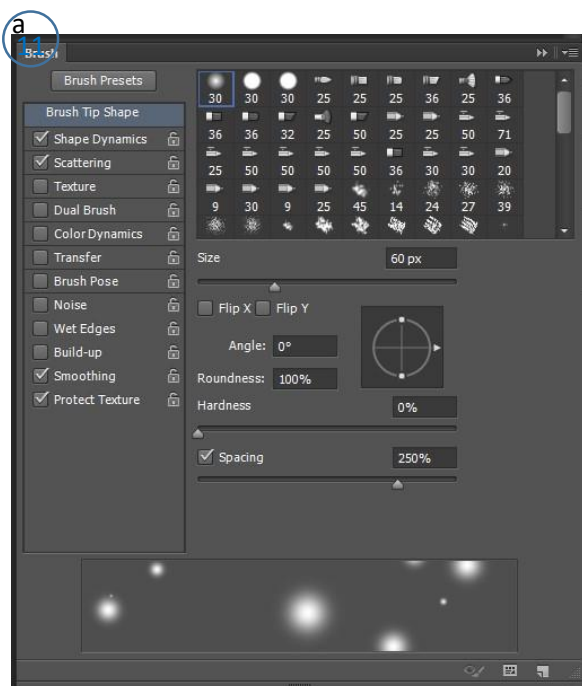
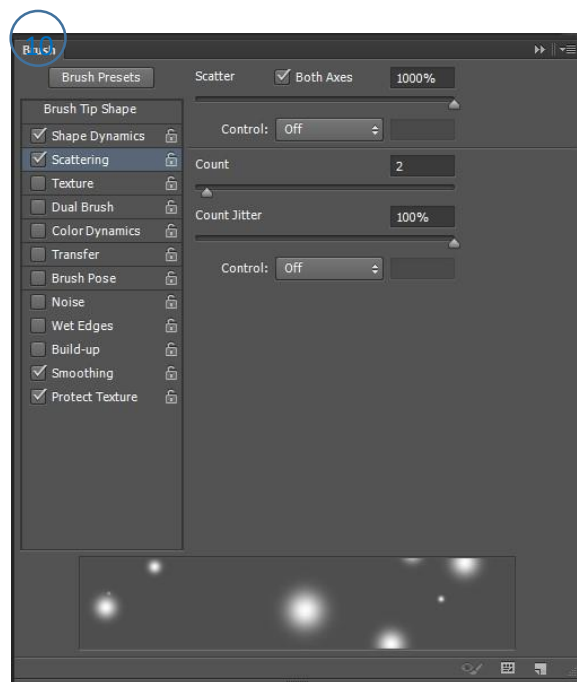
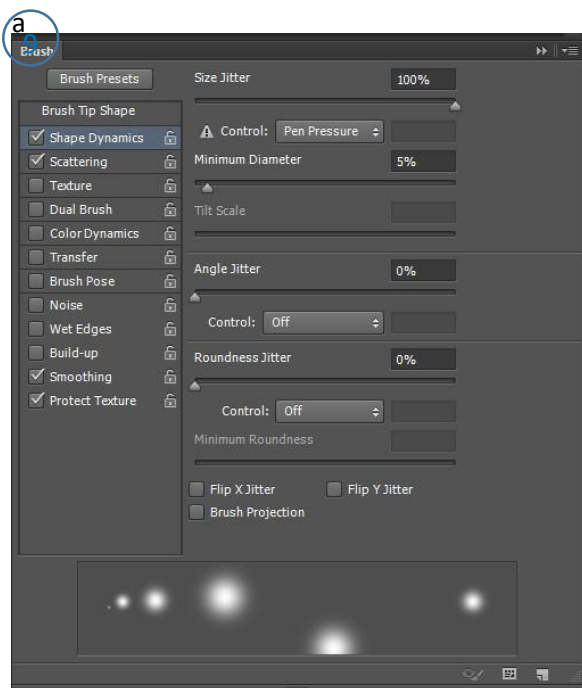
Tworzymy więc nową, pustą warstwę w folderze **Light Effects** i nazywamy sparks.

8



, a

Wybieramy narzędzia Brush Tool (B) następnie rozwijamy wstążkę z ustawieniami.



Ostatecznie ustawiamy parametr **spacing** i zaznaczamy efekt **Smoothing** oraz **Protect Texture**.

Rysujemy efekt światełek na warstwie sparks. Możemy zmieniać rozmiar pędzla za pomocą nawiasów kwadratowych:
[- zmniejsza rozmiar
] – zwiększa obszar rysowania



Następnie użyj na warstwie sparks efekt **Layer Styles > Outer Glow**. Gotowe