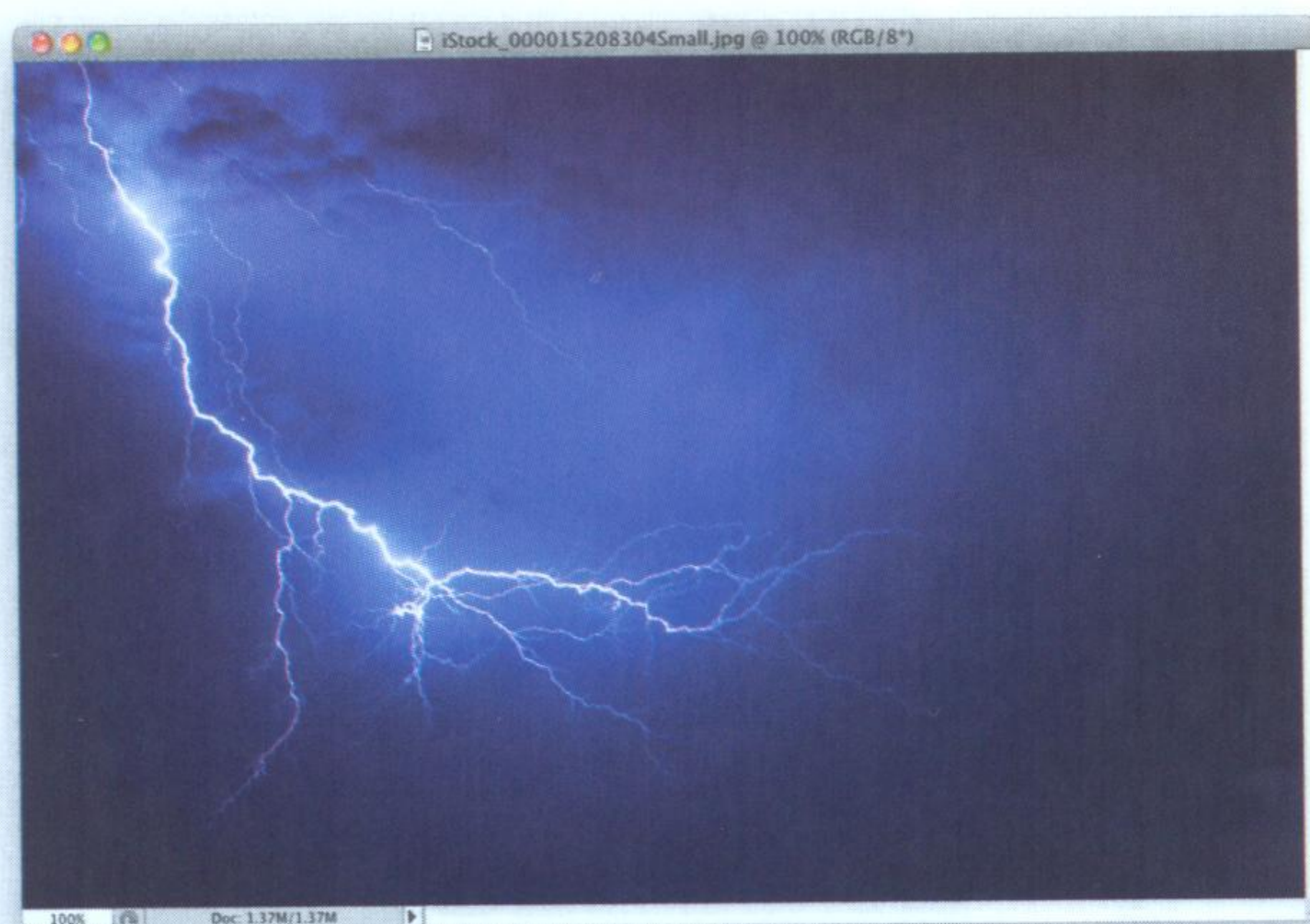


## Podobieństwa w przyrodzie

Na przedstawiony tu pomysł wpadłem właściwie przypadkiem: próbowałem stworzyć pędzel na bazie zdjęcia błyskawicy. Doznałem przy tym olśnienia godnego okrzyku „Eureka!”. Czy kształt pokazanej poniżej błyskawicy coś Ci przypomina? Odpowiedź poznasz na kolejnych stronach.

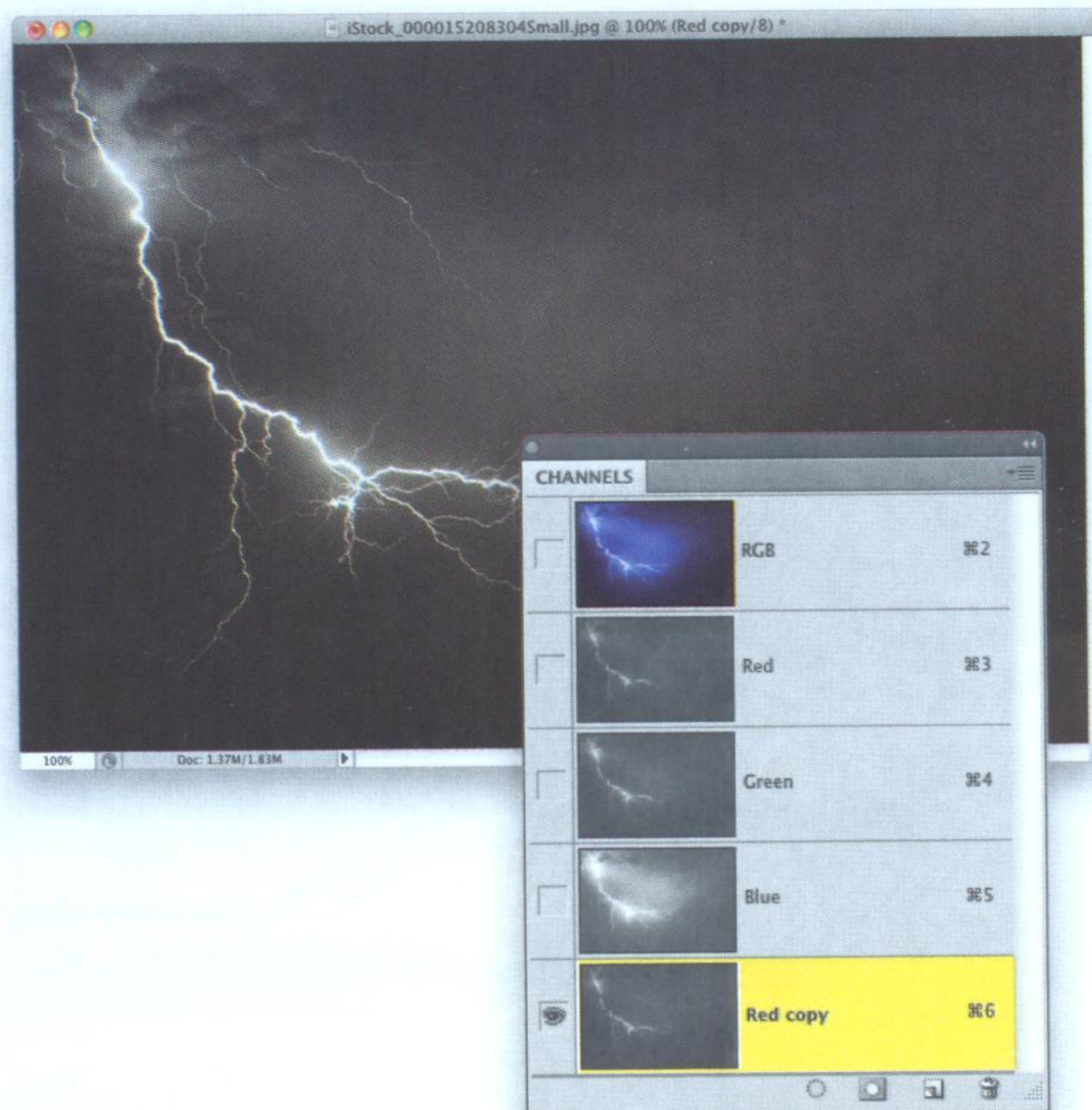
### Krok 1.

Zacniemy od zwykłej fotografii uderzającej błyskawicy, pochodzącej z banku zdjęć. Warto mieć folder zdjęć zawierających takie standardowe elementy. Nigdy nie wiadomo, do czego mogą się przydać.

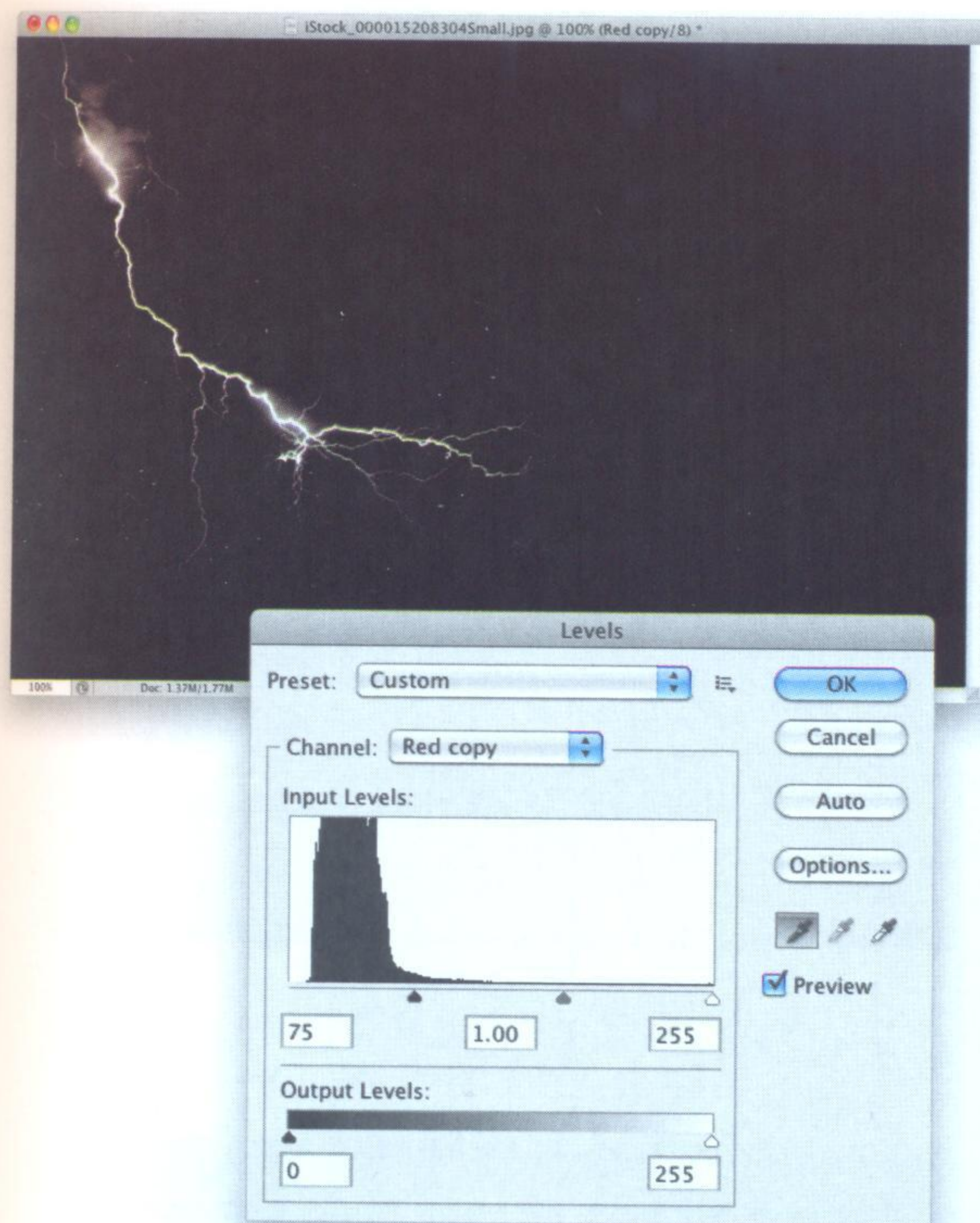


### Krok 2.

Tworzenie pędzla zaczniemy od kanałów zdjęcia. Otwórz panel *Channels* (Kanały), wybierając *Window/Channels* (Okno/Kanały). Przejrzyj poszczególne kanały, by znaleźć ten, który dość dobrze przedstawia zarys błyskawicy na jak najciemniejszym tle. W tym przypadku będzie to kanał czerwony. Powiel go więc, przeciągając go na ikonę tworzenia nowego kanału.

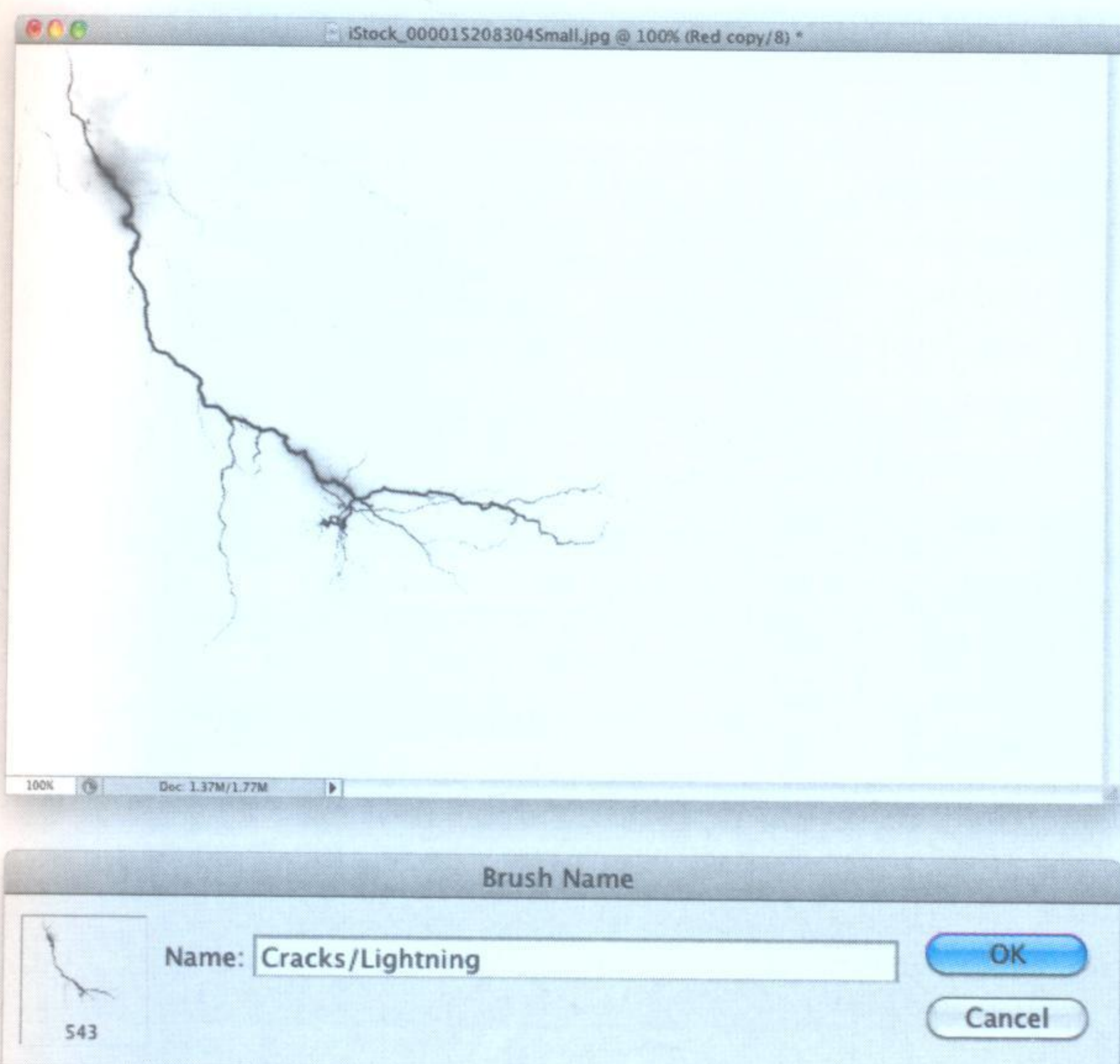






### Krok 3.

Mając aktywną kopię czerwonego kanału, naciśnij *Ctrl+L* (Mac: *Command+L*), aby otworzyć okno *Levels* (*Poziomy*). Włącz kropłomierz punktu czerni (cieni) poniżej przycisku *Options* (*Opcje*) i kliknij jasnoszary obszar obok błyskawicy. Dzięki temu wszystko, co ma taki sam lub ciemniejszy odcień szarości, stanie się czarne. Następnie, jeśli trzeba, przesunij suwaki w taki sposób, by jeszcze bardziej zwiększyć kontrast (przeciągnąłem środkowy, szary suwak *Input Levels* [*Poziomy wejściowe*] w prawo do 0,75) i kliknij *OK*.



### Krok 4.

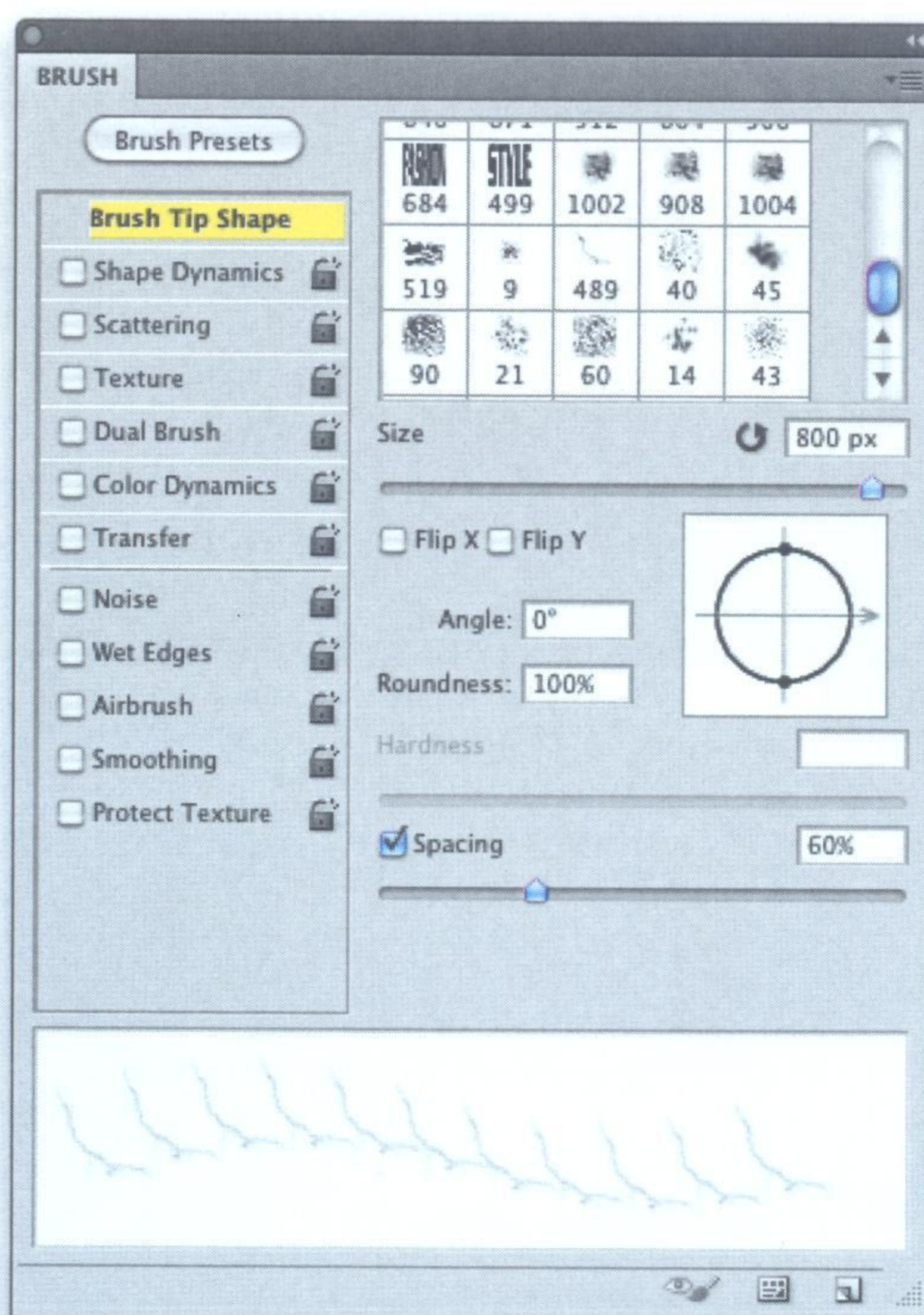
Jak widzieliśmy wcześniej, przy tworzeniu pędzli Photoshop zignoruje biały obszar, a weźmie pod uwagę tylko czerni i ewentualnie szarość. Dlatego odwróć obraz, używając skrótu *Ctrl+I* (Mac: *Command+I*), aby niebo stało się białe, a błyskawica czarna. Przejdź do menu *Edit* (*Edycja*) i wybierz *Define Brush Preset* (*Zdefiniuj ustawienie domyślne pędzla*). Wpisz nazwę i pędzel z błyskawicą będzie gotowy.

ciąg dalszy na następnej stronie



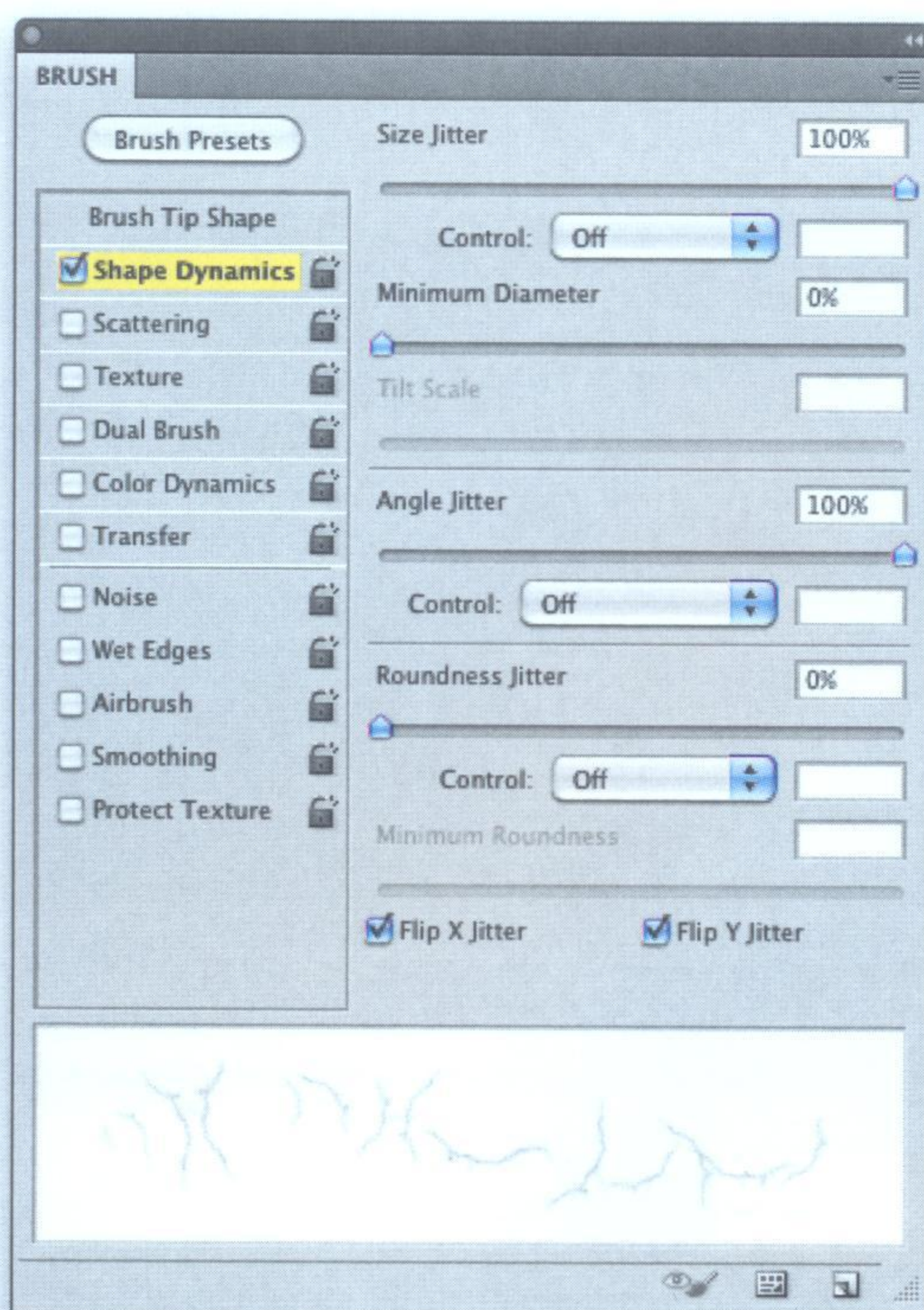
## Krok 5.

Na tym etapie osiągnęliśmy już wszystko, co zamierzaliśmy na początku, czyli uzyskaliśmy pędzel z błyskawicą. Ale jeśli pomyślimy niestandardowo, możemy wykorzystać go też do narysowania czegoś innego. Kliknij miniaturę pędzla na pasku opcji, aby otworzyć próbnik, i wybierz ten nowy pędzel. Następnie kliknij ikonę po prawej stronie miniatury, aby otworzyć panel *Brush* (*Pędzel*). Wskaż *Brush Tip Shape* (*Kształt końcówki pędzla*) po lewej i ustaw *Spacing* (*Odstępy*) na 60%. Zauważ też, że rozmiar pędzla odzwierciedla wielkość, w jakiej został on stworzony. Później, w trakcie malowania, będziemy zmieniać ten rozmiar za pomocą skrótu klawiaturowego.



## Krok 6.

Kliknij *Shape Dynamics* (*Dynamika kształtu*) po lewej. Ustaw *Size Jitter* (*Wahanie rozmiaru*) na 100% i upewnij się, że w menu *Control* (*Sterowanie*) wybrana jest opcja *Off* (*Wyłączone*). Następnie ustaw *Angle Jitter* (*Wahanie kąta*) również na 100% i ponownie pozostaw opcję *Off* (*Wyłączone*) wybraną w menu *Control* (*Sterowanie*). Na koniec zaznacz pola *Flip X Jitter* (*Odbij wahanie X*) i *Flip Y Jitter* (*Odbij wahanie Y*) na dole, aby zróżnicować wygląd pędzla.



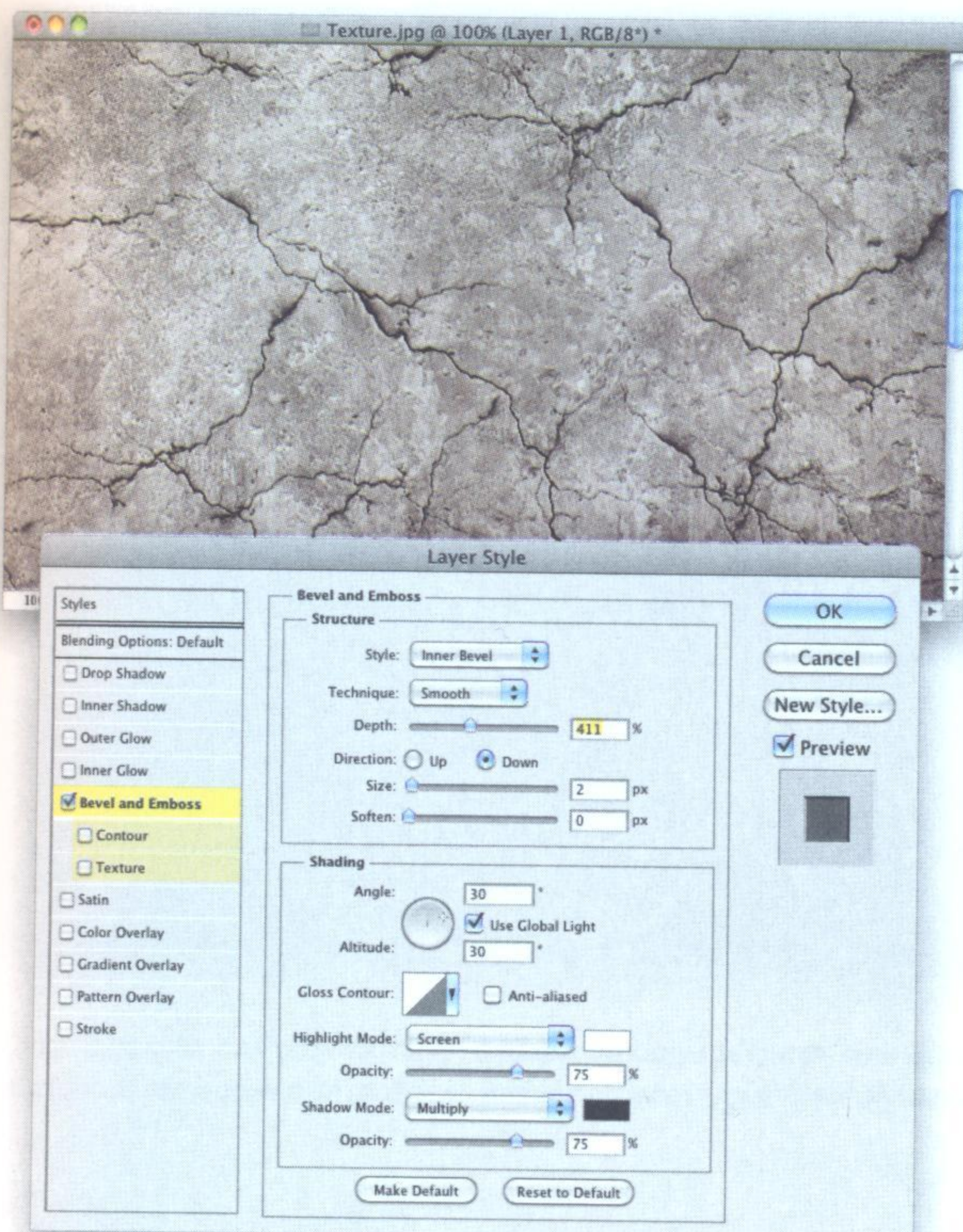




### Krok 7.

Teraz otwórz plik z teksturą kamienia dostępny na stronie internetowej książki (o której wspominam we wstępie) albo dowolną inną teksturę, na której chcesz przetestować ten efekt. Czy pamiętasz, jak pisałem, że po uważnym przyjrzeniu się kształtowi błyskawicy można zobaczyć w nim coś więcej? Dostrzegam tu pęknięcie. Dlatego kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy na dole panelu *Layers* (*Warstwy*), aby stworzyć nową, pustą warstwę, na której można malować.

©ISTOCKPHOTO/HEDDA GJERPEN



### Krok 8.

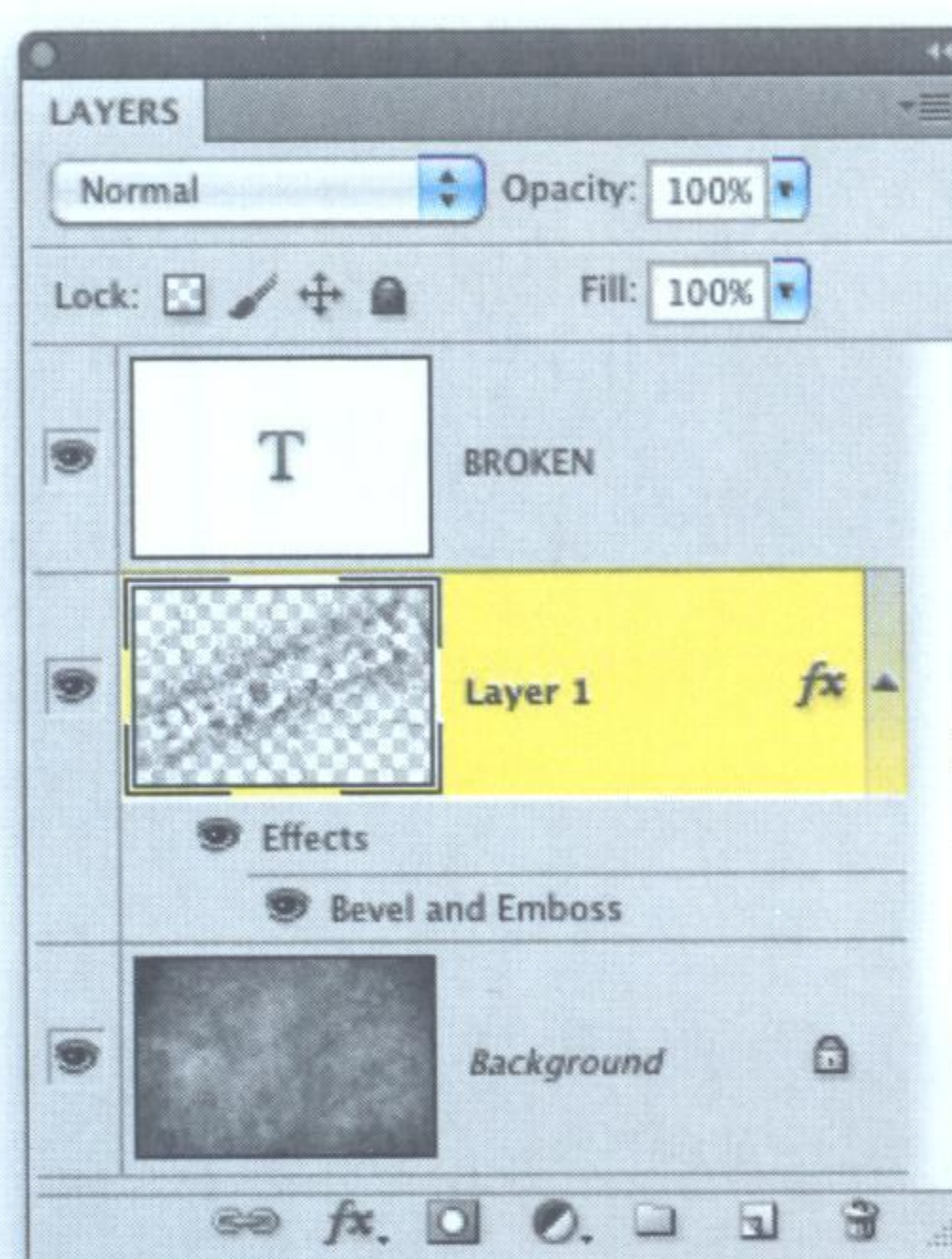
Zanim rozpoczniemy malowanie, kliknij ikonę dodawania stylu warstwy na dole panelu i wybierz z menu *Bevel and Emboss* (*Faza i Płaskorzeźba*). Wprowadzenie pokazanych tu ustawień stworzy trochę głębi na krawędziach pęknięć i sprawi, że będą wyglądały bardziej realistycznie. Teraz kliknij *D*, aby zmienić kolor narzędzia na czarny, i za pomocą nowego pędzla maluj po pustej warstwie. Zobaczysz, jak kilka pociągnięć stworzy efekt pękniętego kamienia.

ciąg dalszy na następnej stronie

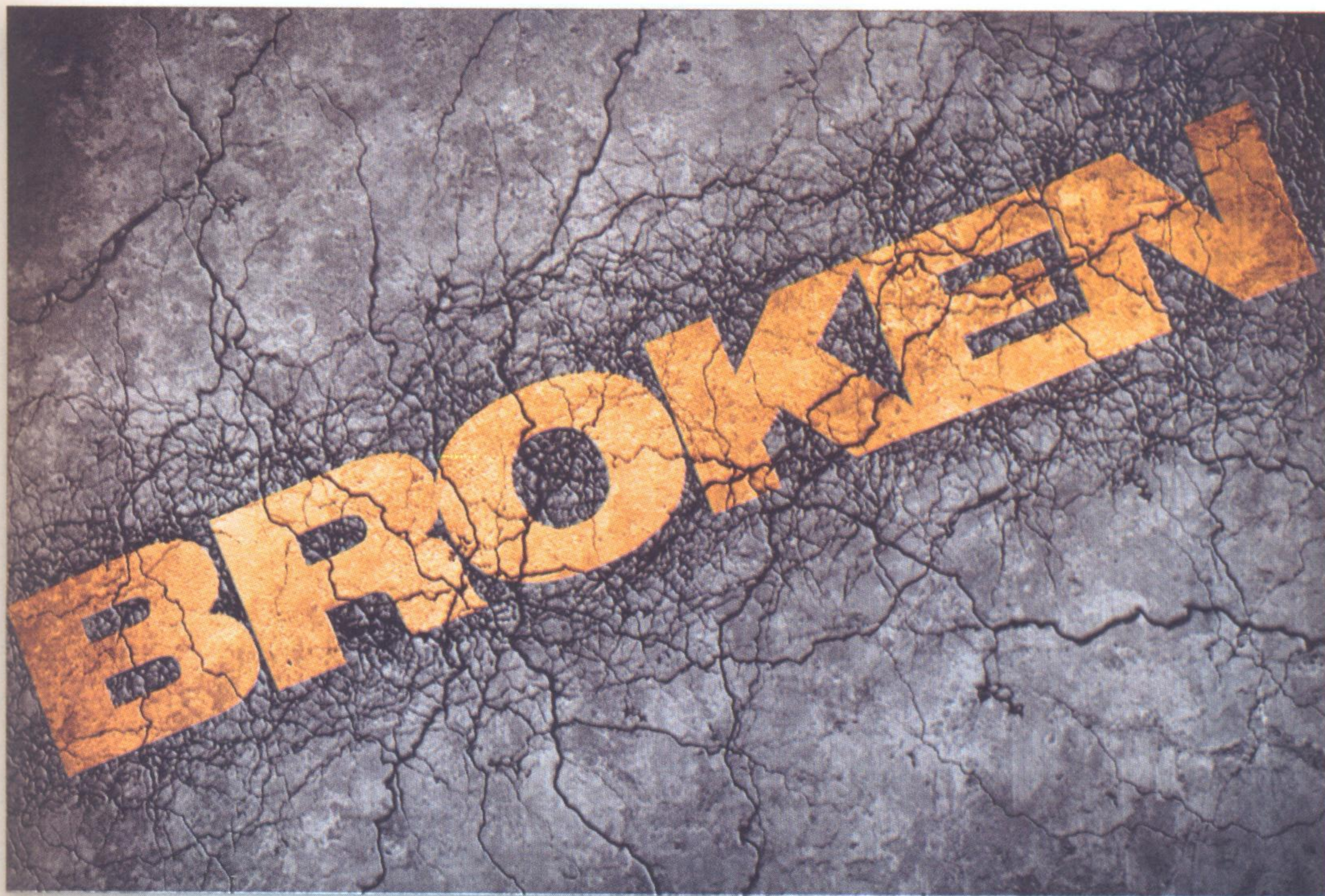


## Krok 9.

Na zakończenie dodaj tekst pisany grubym krojem (tu użyłem czcionki Swiss721BT) i zmień tryb mieszania warstwy z tekstem na *Overlay* (*Nakładka*), aby było przez niego widać część pęknięć. Następnie z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Mac: *Command*) kliknij miniaturę warstwy z tekstem, aby go zaznaczyć, i za pomocą skrótu *Ctrl+Shift+I* (Mac: *Command+Shift+I*) odwróć zaznaczenie. Teraz kliknij warstwę z pęknięciami i wróć do pędzla. Zmniejsz jego rozmiar przy użyciu klawisza lewego nawiasu kwadratowego (*[*) i zamaluj obszar wokół tekstu, aby stworzyć złudzenie, że kamień wokół niego popękał pod jego ciężarem. Usuń zaznaczenie, używając skrótu *Ctrl+D* (Mac: *Command+D*).







*Końcowy obraz*



Zmieniając kolor narzędzia na biały i dodając błękitny styl Outer Glow (Blask zewnętrzny) z trybem mieszania Hard Light (Ostre światło), za pomocą samego pędzla można stworzyć ciekawie wyglądające błyskawice. Można uzyskać naprawdę elektryzujące efekty