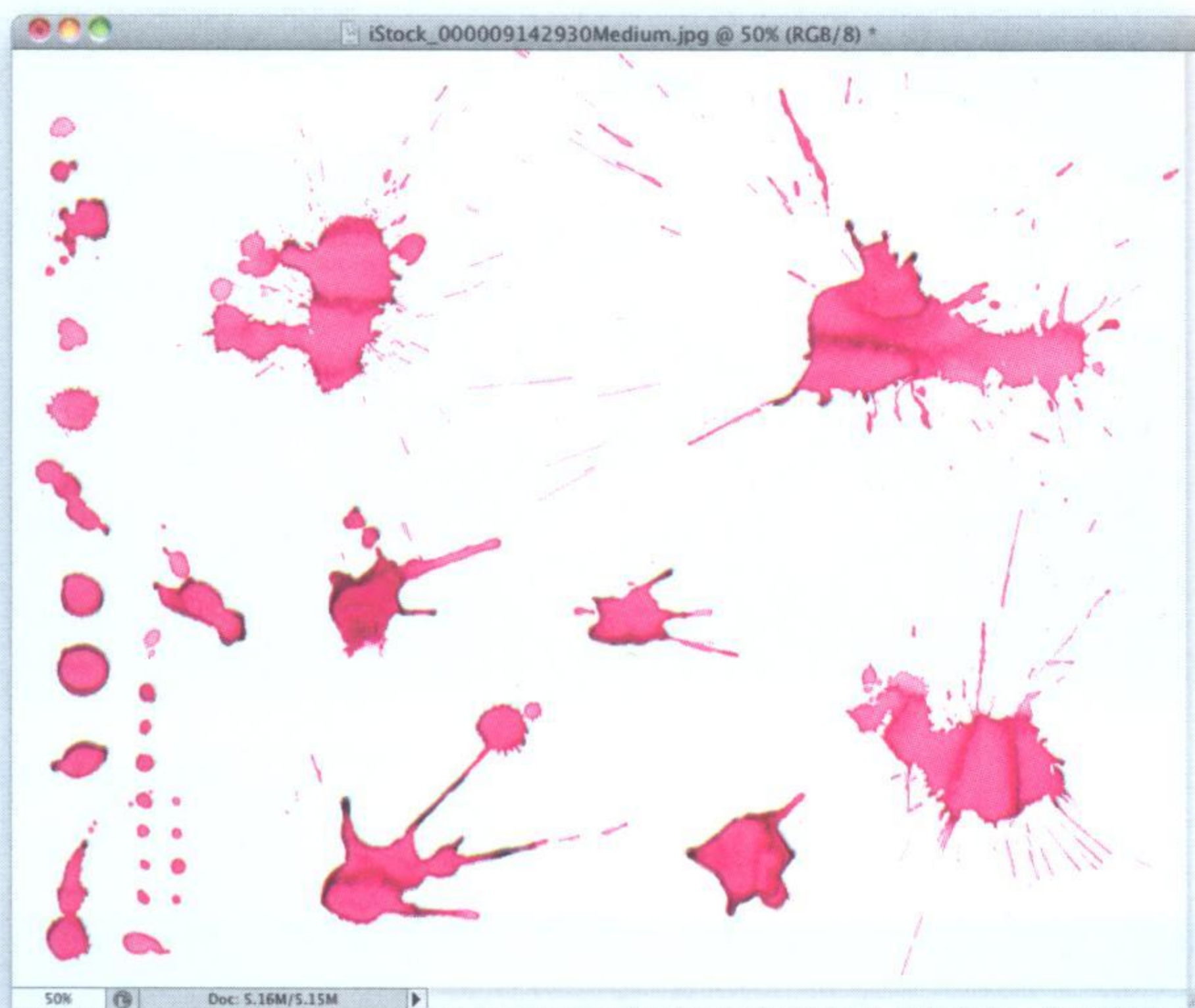


## Cyfrowy paintball!

Ten pędzel jest nie tylko skuteczny, ale też bardzo przyjemny w użyciu. Tworząc pędzle na bazie obrazu przedstawiającego rozprysk farby, można zmienić wskaźnik myszy w pistolet do paintballu i kreatywnie korzystać z efektów plam. A najlepsze jest to, że nie można się nim ubrudzić!

### Krok 1.

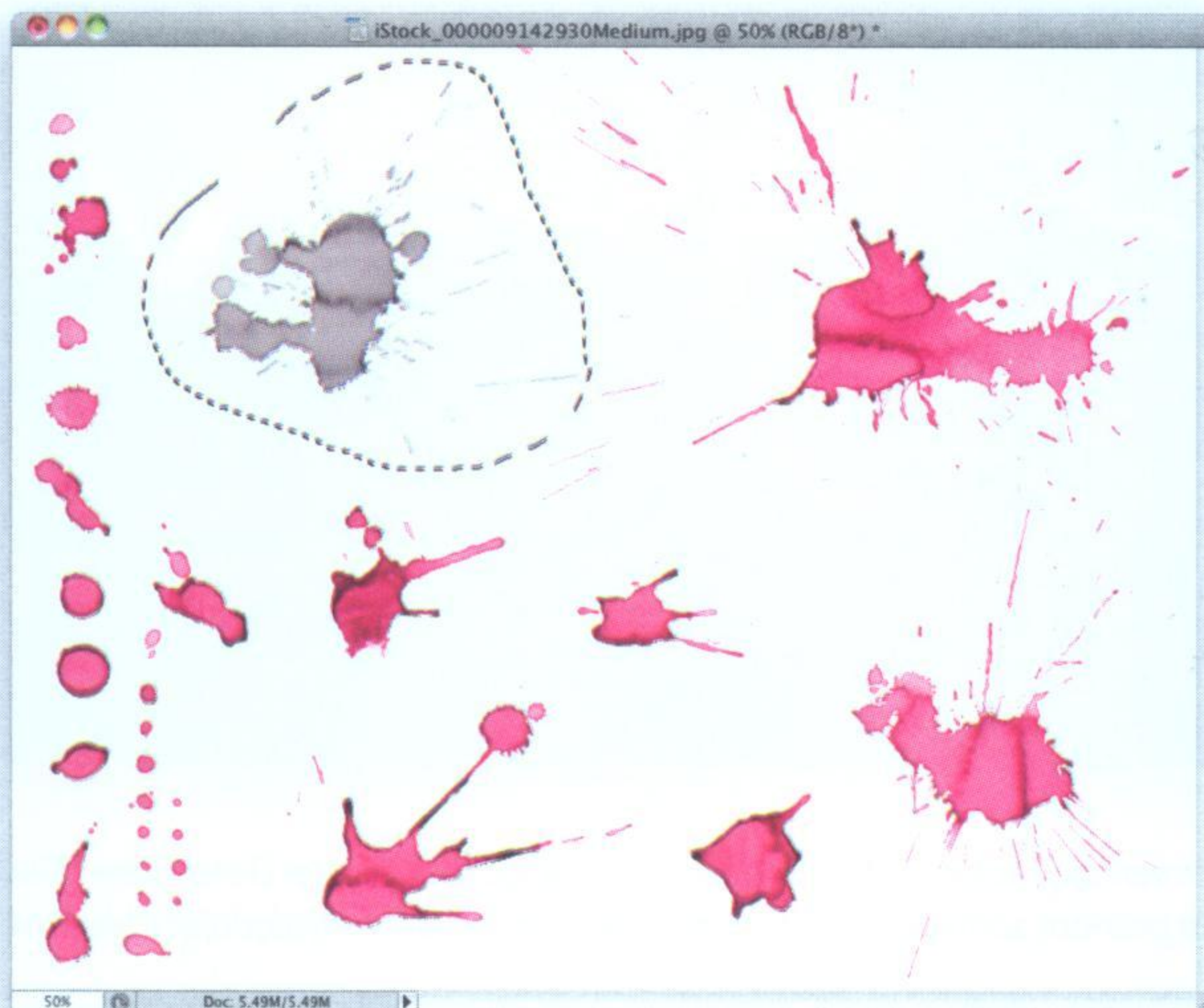
Wyjdziemy tu od pochodzącego z banku zdjęć obrazu zawierającego różne rozpryski farby. Podobnie jak we wcześniejszym projekcie, dobrze, że mamy tu w jednym pliku kilka różnych rozprysków, gdyż dzięki temu możemy stworzyć kilka różnych pędzli.



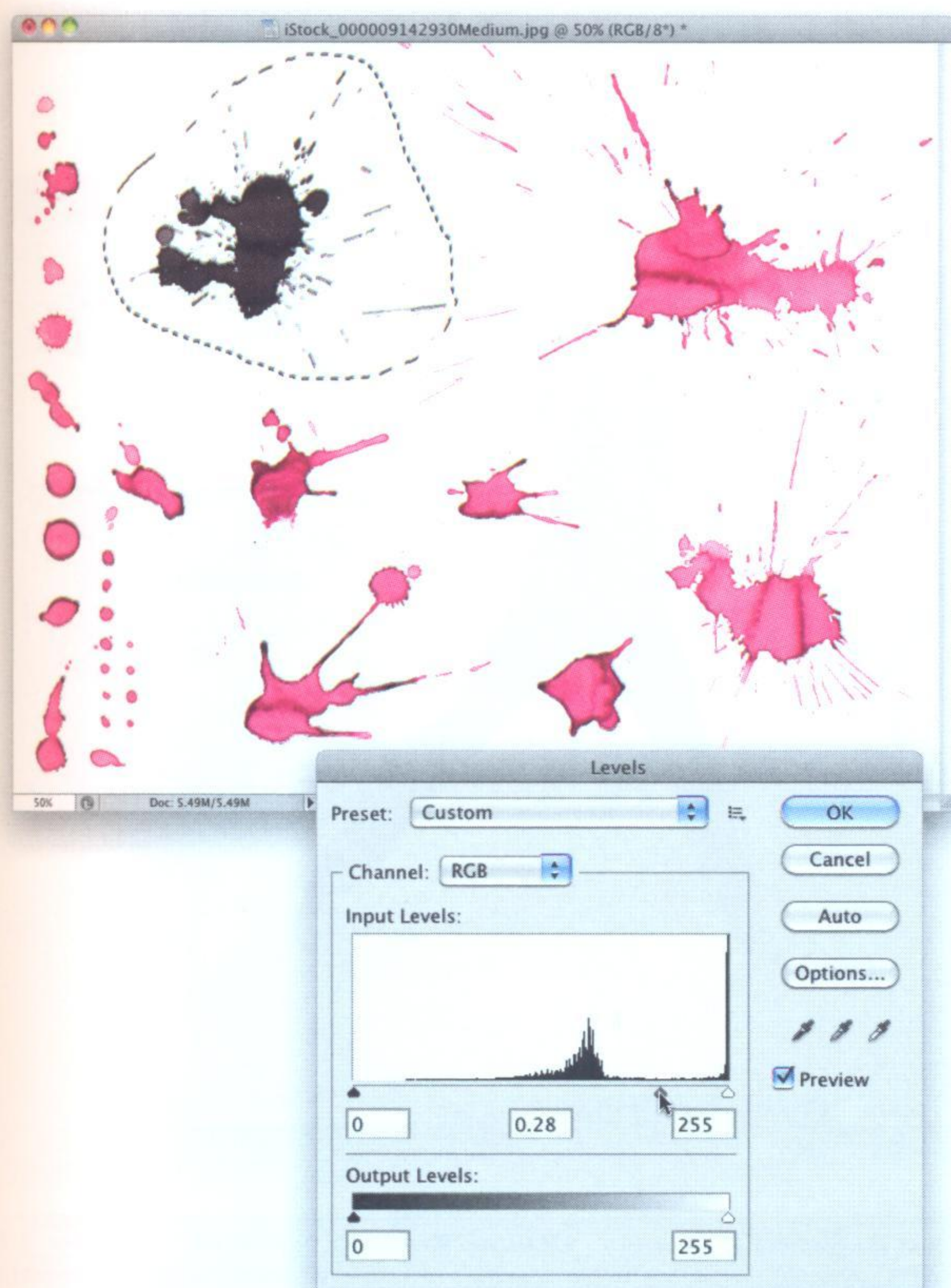
©ISTOCKPHOTO/DAVID GUNN

### Krok 2.

Przejdź do przybornika i wybierz lasso (L). Wybierz jeden z rozprysków farby i zaznacz go. Rozpryski są kolorowe, ale nie potrzebujemy w tym przypadku barw, dlatego naciśnij **Ctrl+Shift+U** (Mac: **Command+Shift+U**), aby usunąć kolor z zaznaczonego rozprysku.





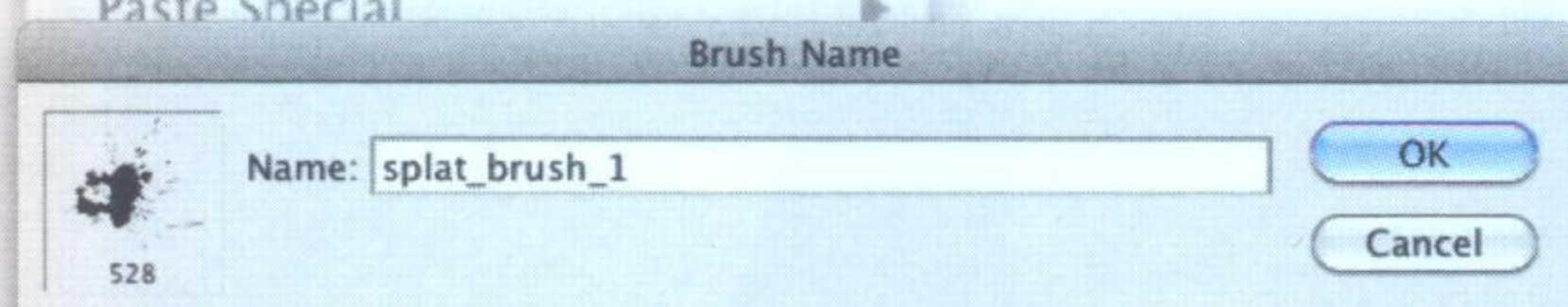


### Krok 3.

Grafika jest teraz jasnoszara i gdyby w tym momencie stworzyć na jej bazie pędzel, byłby on w znacznym stopniu przezroczysty. Dlatego warto przyciemnić rozprysk za pomocą dopasowania poziomów. Naciśnij **Ctrl+L** (Mac: **Command+L**), aby otworzyć okno *Levels* (*Poziomy*). Następnie przeciągnij szary suwak tonów średnich *Input Levels* (*Poziomy wejściowe*) w prawo, mniej więcej do wartości 0,28, i kliknij **OK**. Dzięki temu pozostanie niewielka ilość szarości, przez co pędzel będzie tylko trochę przezroczysty.

File Edit Image Layer Select Filter Analysis 3D

- Undo Duplicate Channel ⌘ Z
- Step Forward ⇧ ⌘ Z
- Step Backward ⇧ ⌘ Z
- Fade... ⇧ ⌘ F
- Cut ⌘ X
- Copy ⌘ C
- Copy Merged ⇧ ⌘ C
- Paste ⌘ V
- Paste Special ▶



- Fill... ⇧ F5
- Stroke...
- Content-Aware Scale ⇧ ⇧ ⌘ C
- Puppet Warp
- Free Transform ⌘ T
- Transform ▶
- Auto-Align Layers...
- Auto-Blend Layers...
- Define Brush Preset... (highlighted)
- Define Pattern...
- Define Custom Shape

### Krok 4.

Oczywiście jeśli śledziłeś wcześniejsze projekty w tym rozdziale, wiesz, co robić dalej. Mając zaznaczony rozprysk, przejdź do menu *Edit* (*Edycja*), wybierz *Define Brush Preset* (*Zdefiniuj ustawienie domyślne pędzla*), nadaj mu nazwę i kliknij **OK**.

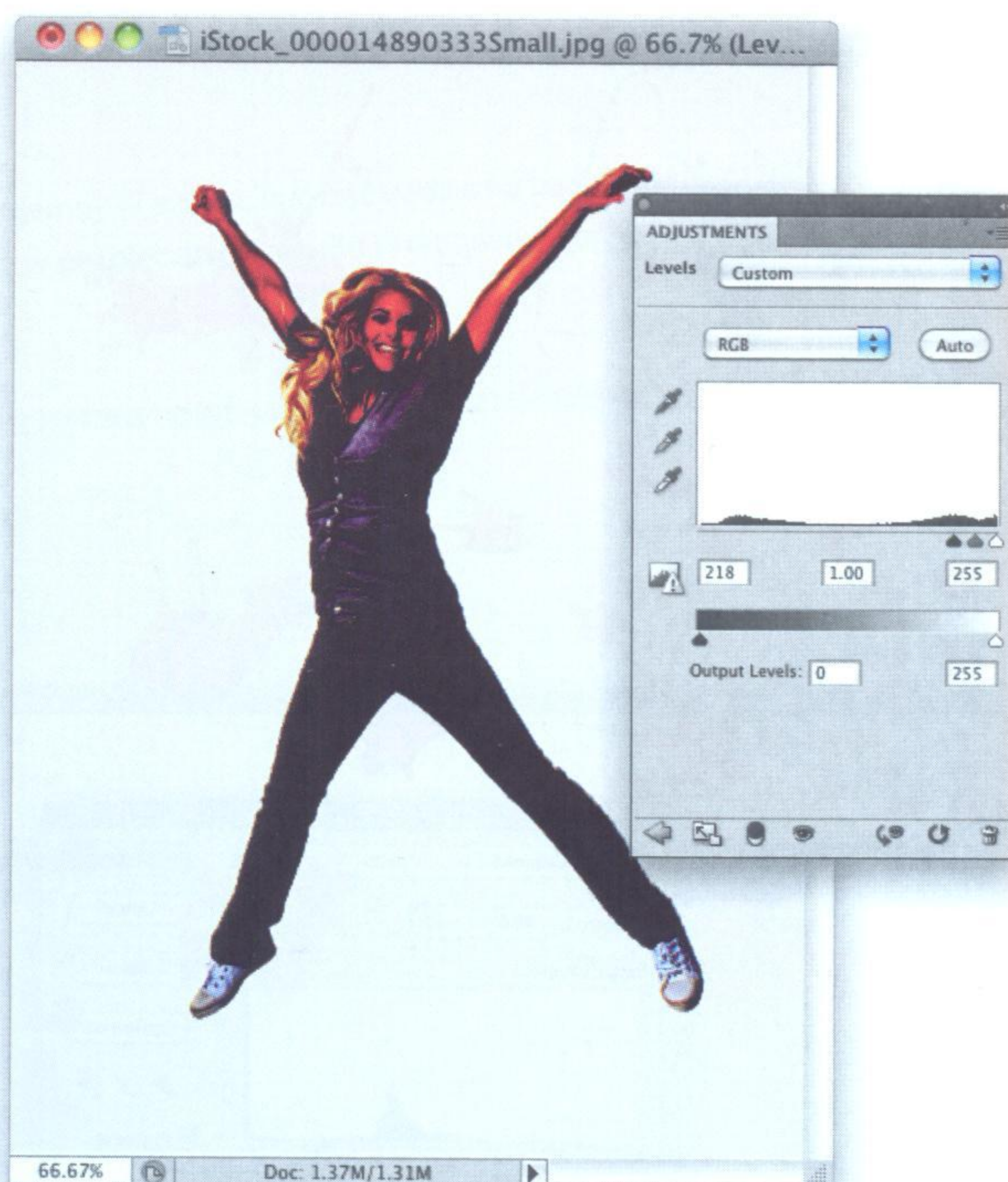
ciąg dalszy na następnej stronie



## Krok 5.

Skoro mamy już gotowy pędzel, przygotujmy zdjęcie, na którym go wykorzystamy. Otwórz fotografię podskakującej dziewczyny albo inną sylwetkę czy kształt, którego chcesz użyć. Aby łatwiej było zaznaczyć dziewczynę lub inny wybrany kształt, kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy dopasowania na dole panelu *Layers* (*Warstwy*) i wybierz *Levels* (*Poziomy*) z menu. W opcjach *Levels* (*Poziomy*) panelu *Adjustments* (*Dopasowania*) przeciągnij czarny suwak cieni pod histogramem maksymalnie w prawo. Obraz stanie się znacznie ciemniejszy, co ułatwi zaznaczanie.

©ISTOCKPHOTO/NICOLAS HANSEN

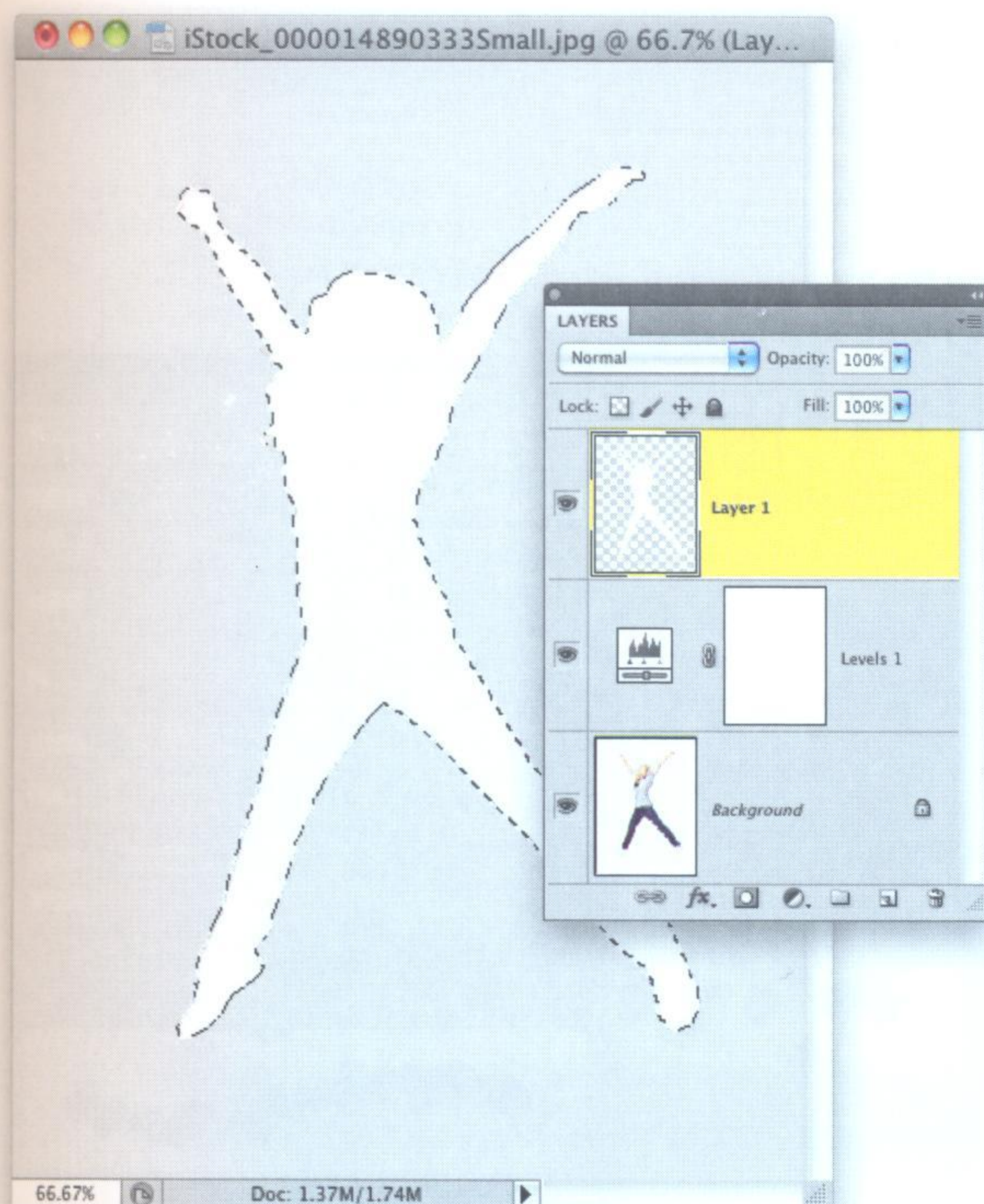


## Krok 6.

Wybierz różdżkę z przybornika (albo naciskaj *Shift+W*, aż stanie się aktywna) i kliknij białe tło. Upewnij się, że parametr *Tolerance* (*Tolerancja*) ustawiony jest na domyślną wartość 32 na pasku opcji i że włączona jest opcja *Contiguous* (*Ciągłe*).

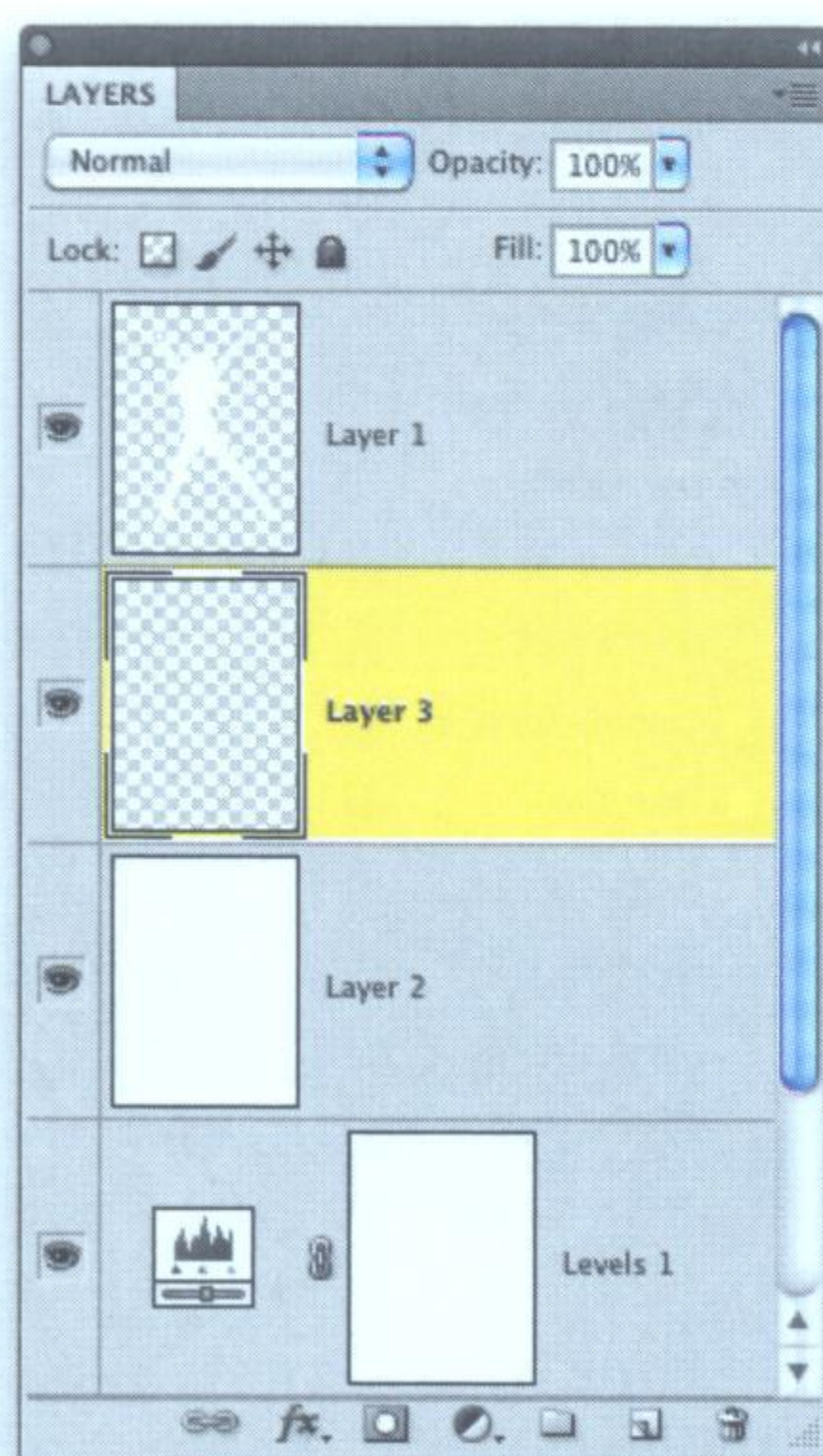






### Krok 7.

Następnie naciśnij *Ctrl+Shift+I* (Mac: *Command+Shift+I*), aby odwrócić zaznaczenie i zamiast tła zaznaczyć sylwetkę dziewczyny. Kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy na dole panelu *Layers* (Warstwy), naciśnij *D*, aby zmienić kolory narzędzia i tła na domyślną czerń i biel, a potem za pomocą skrótu *Ctrl+Backspace* (Mac: *Command+Delete*) wypełnij aktywne zaznaczenie bielą.



### Krok 8.

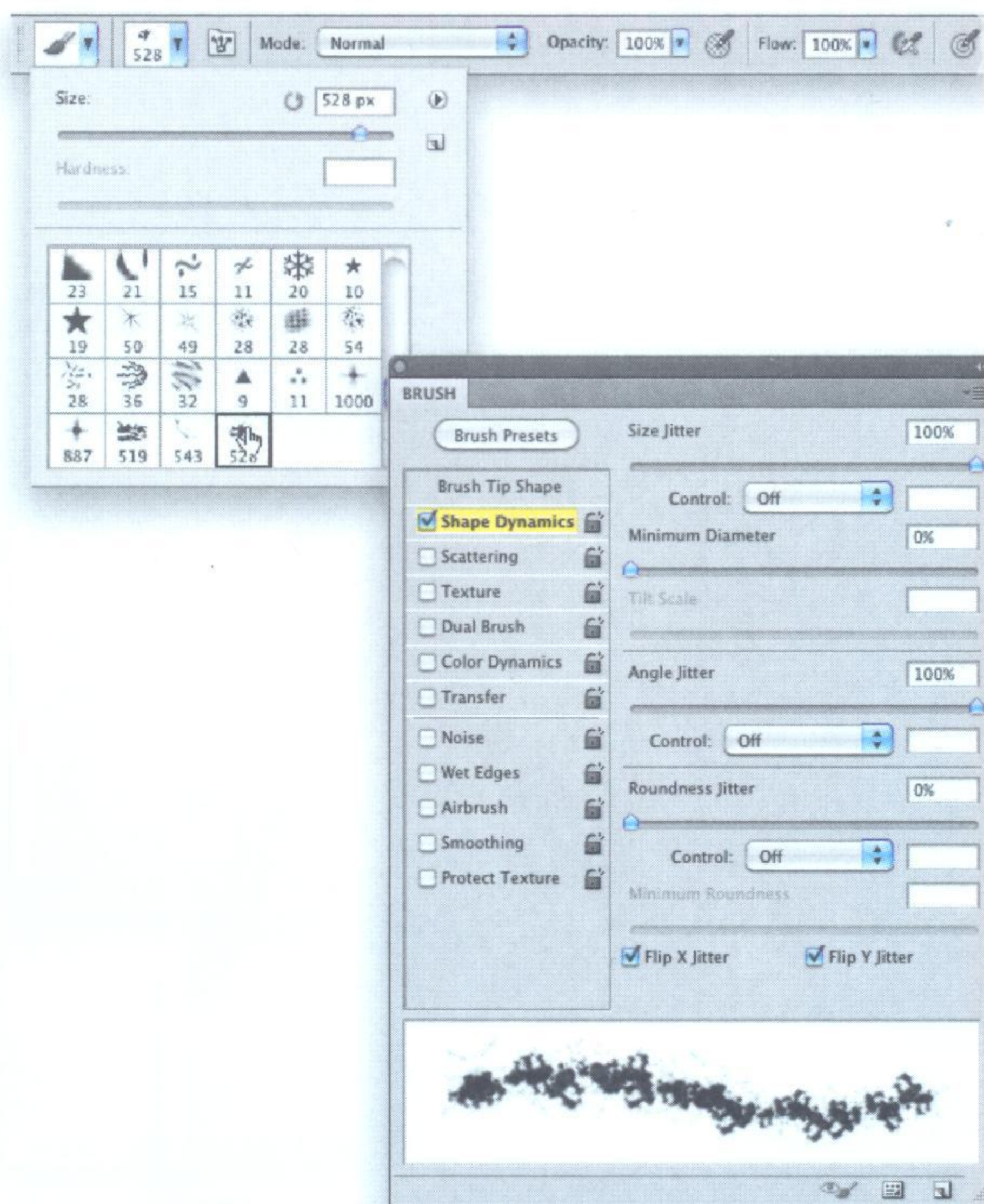
Usuń zaznaczenie, używając skrótu *Ctrl+D* (Mac: *Command+D*). Stwórz kolejną pustą warstwę, klikając ikonę tworzenia nowej warstwy z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Mac: *Command*). Również ją wypełnij bielą. Skutkiem tego będzie biała sylwetka na białej warstwie tła. Dodaj między nimi jeszcze jedną warstwę i pozostaw ją pustą.

ciąg dalszy na następnej stronie



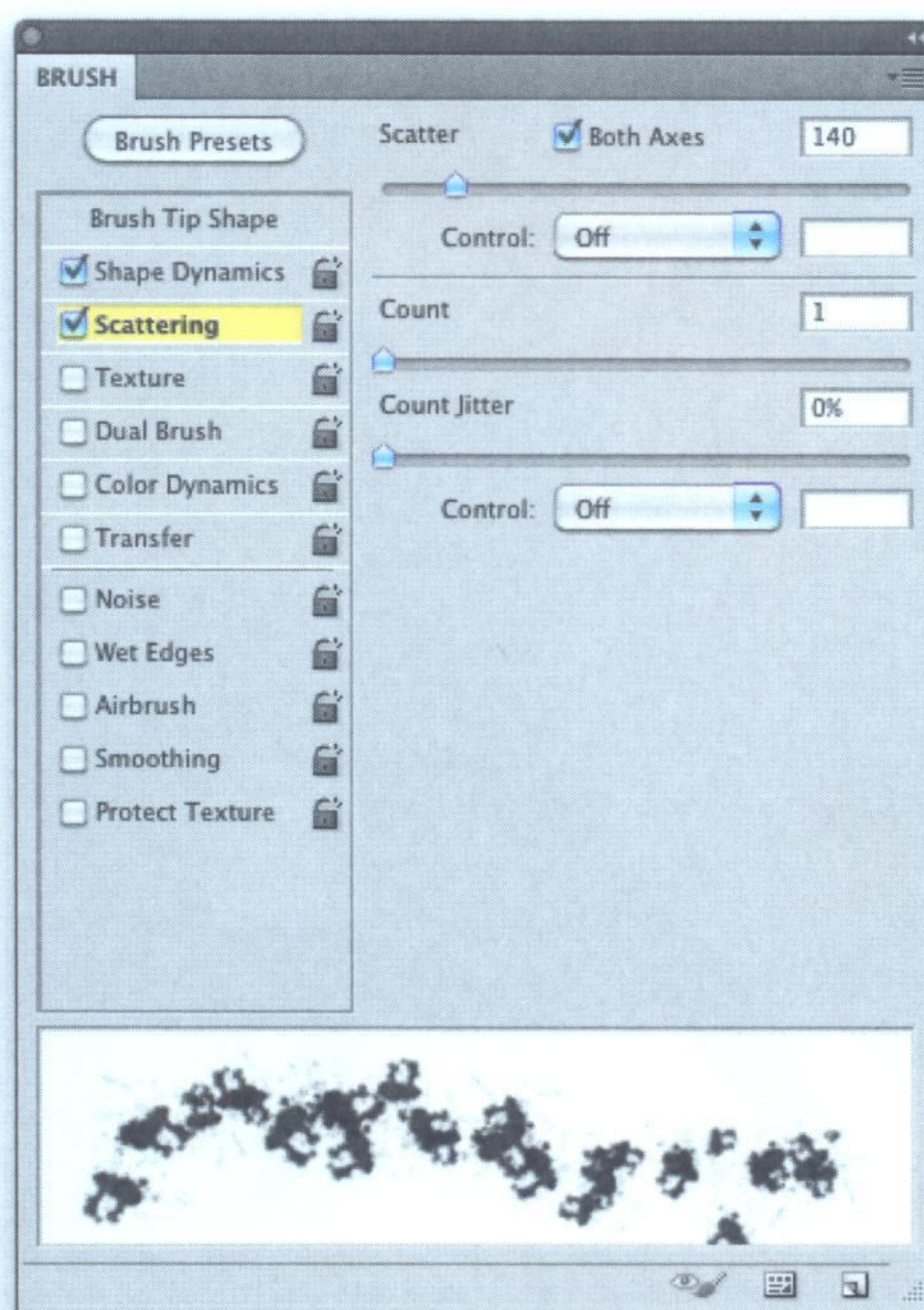
## Krok 9.

Zaznacz pędzel (B) z przybornika, a potem kliknij miniaturę pędzla na pasku opcji i znajdź w próbniku pędzel z rozpryskiem, który stworzyliśmy w kroku 4. Następnie kliknij ikonę po prawej od miniatury pędzla, aby otworzyć panel *Brush* (Pędzel), i wybierz po lewej *Shape Dynamics* (Dynamika kształtu). Ustaw *Size Jitter* (Wahanie rozmiaru) i *Angle Jitter* (Wahanie kąta) na 100%. Zaznacz też pola *Flip X Jitter* (Odbij wahanie X) i *Flip Y Jitter* (Odbij wahanie Y), aby wprowadzić zróżnicowanie położenia rozprysków.

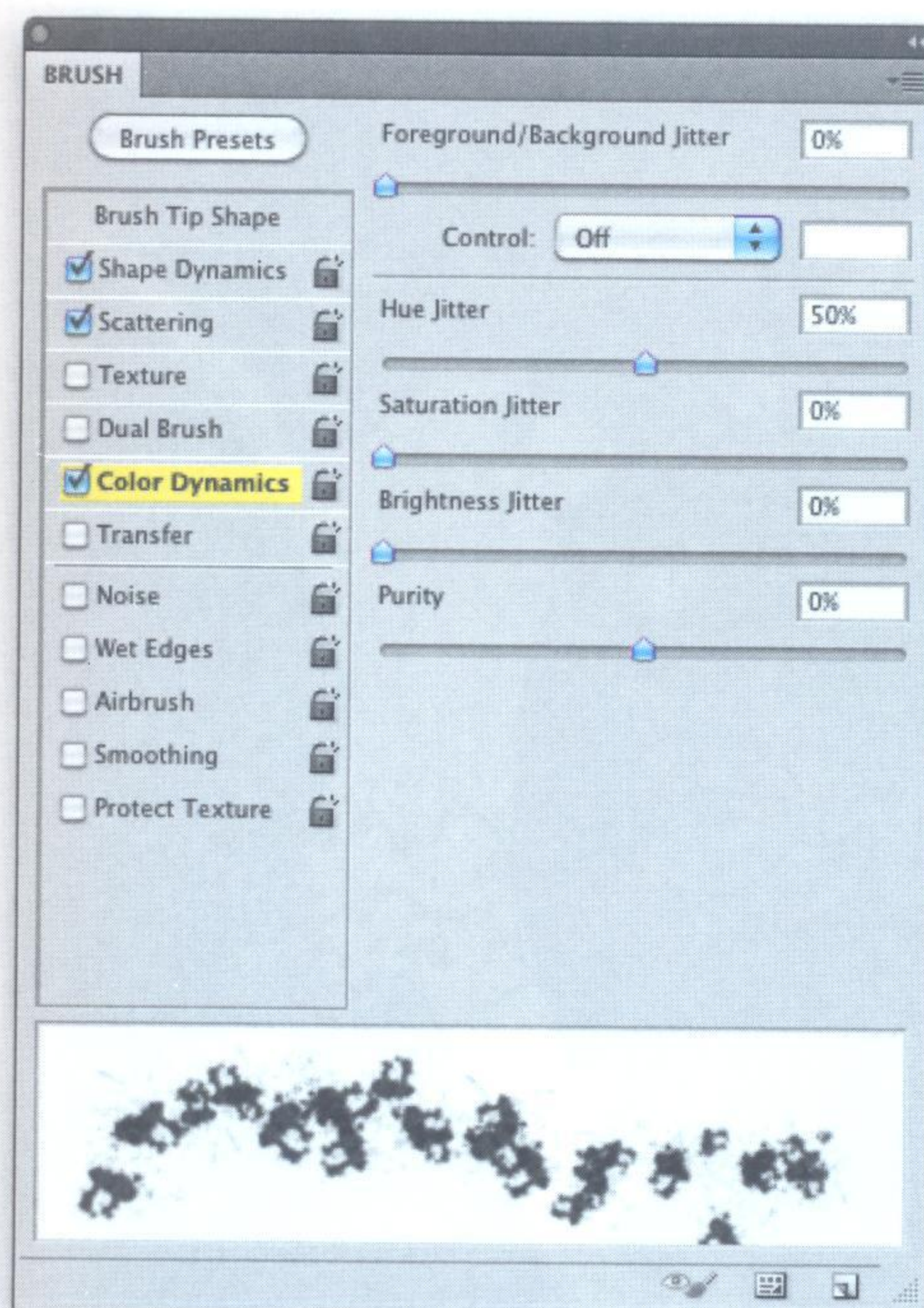


## Krok 10.

Następnie kliknij *Scattering* (Rozpraszanie) po lewej. Upewnij się, że zaznaczone jest pole *Both Axes* (Obie osie), i ustaw *Scatter* (Rozproszenie) na 140.

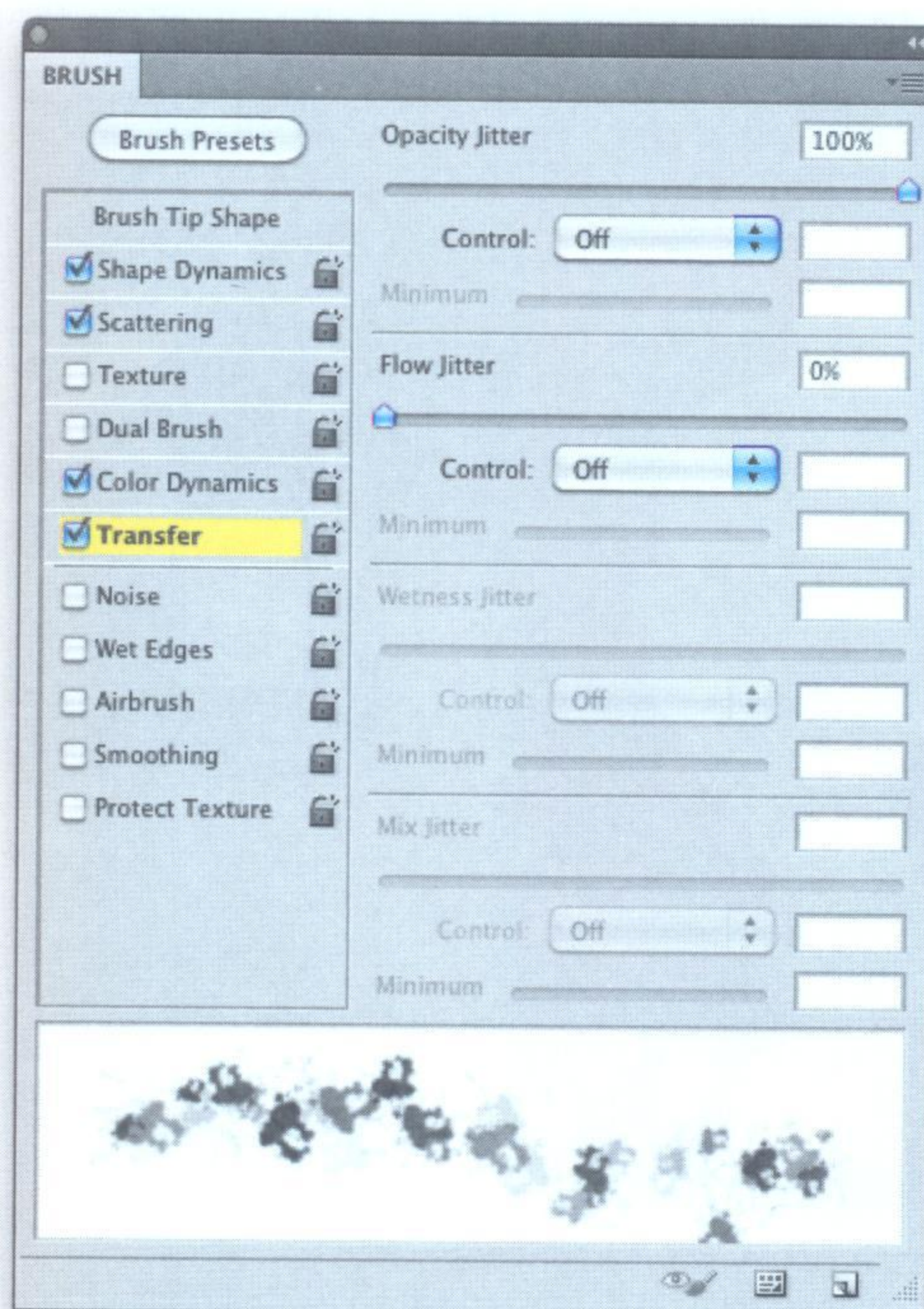






### Krok 11.

Kliknij *Color Dynamics* (*Dynamika koloru*) po lewej i na początek ustaw *Hue Jitter* (*Wahanie barwy*) na 50%. Wypróbuj inne wartości, które dadzą zupełnie inne efekty.



### Krok 12.

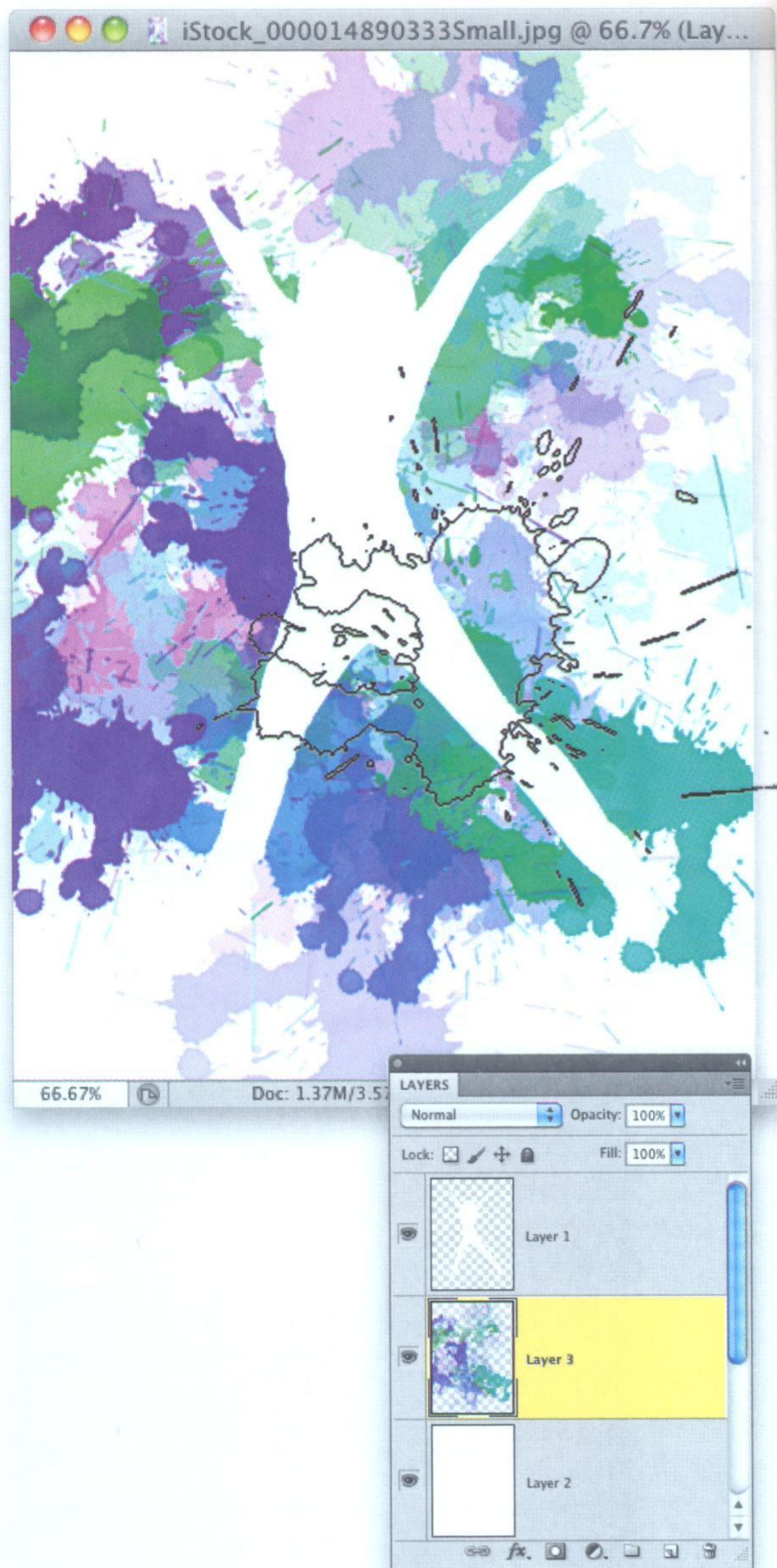
Na koniec możesz ewentualnie kliknąć po lewej *Transfer* i ustawić *Opacity Jitter* (*Wahanie krycia*) na 100%. Lubię tę opcję, ponieważ wprowadza lepsze zróżnicowanie krycia niż stworzenie pędzla z jasnoszarego kształtu (bez dopasowania poziomów).

ciąg dalszy na następnej stronie



### Krok 13.

Teraz kliknij próbkę koloru narzędzia i wybierz kolor początkowy. Następnie maluj po pustej warstwie (*Layer 3 [Warstwa 3]*). Pamiętaj, o czym mówiliśmy przy tworzeniu pędzla bokeh — *Hue Jitter* (*Wahanie barwy*) działa tylko z kolorami, dlatego nie należy tu wybierać czerni ani bieli. Pamiętaj też, że kolor początkowy również ma znaczenie. Jeśli zaczniesz od chłodnego koloru, uzyskasz wachlarz chłodniejszych barw; jeśli zaczniesz od ciepłego, zastosowane zostaną cieplejsze odcienie.







Końcowy obraz



©ISTOCKPHOTO/STEPHAN HOEROLD

Stworzony na bazie rozprysku pędzel możesz wybrać w dowolnym momencie i uzyskiwać za jego pomocą różne rezultaty, zmieniając tylko kolor początkowy. W tym przykładzie wyszedłem od ciepłego koloru i otrzymałem obraz w cieplejszych barwach. Możesz też tworzyć różne efekty, eksperymentując z ustawieniami pędzla