

Zaawansowane efekty logo

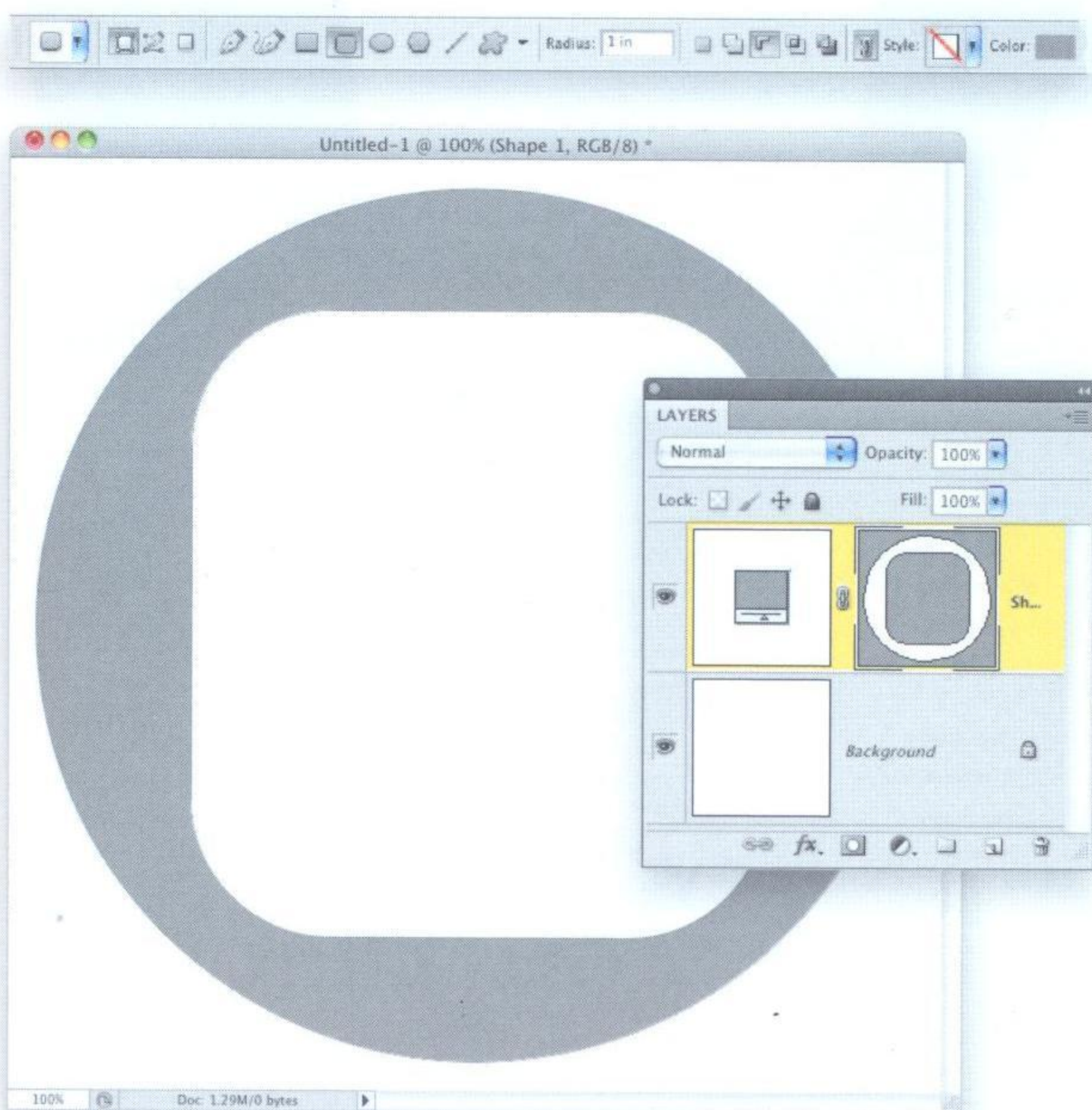
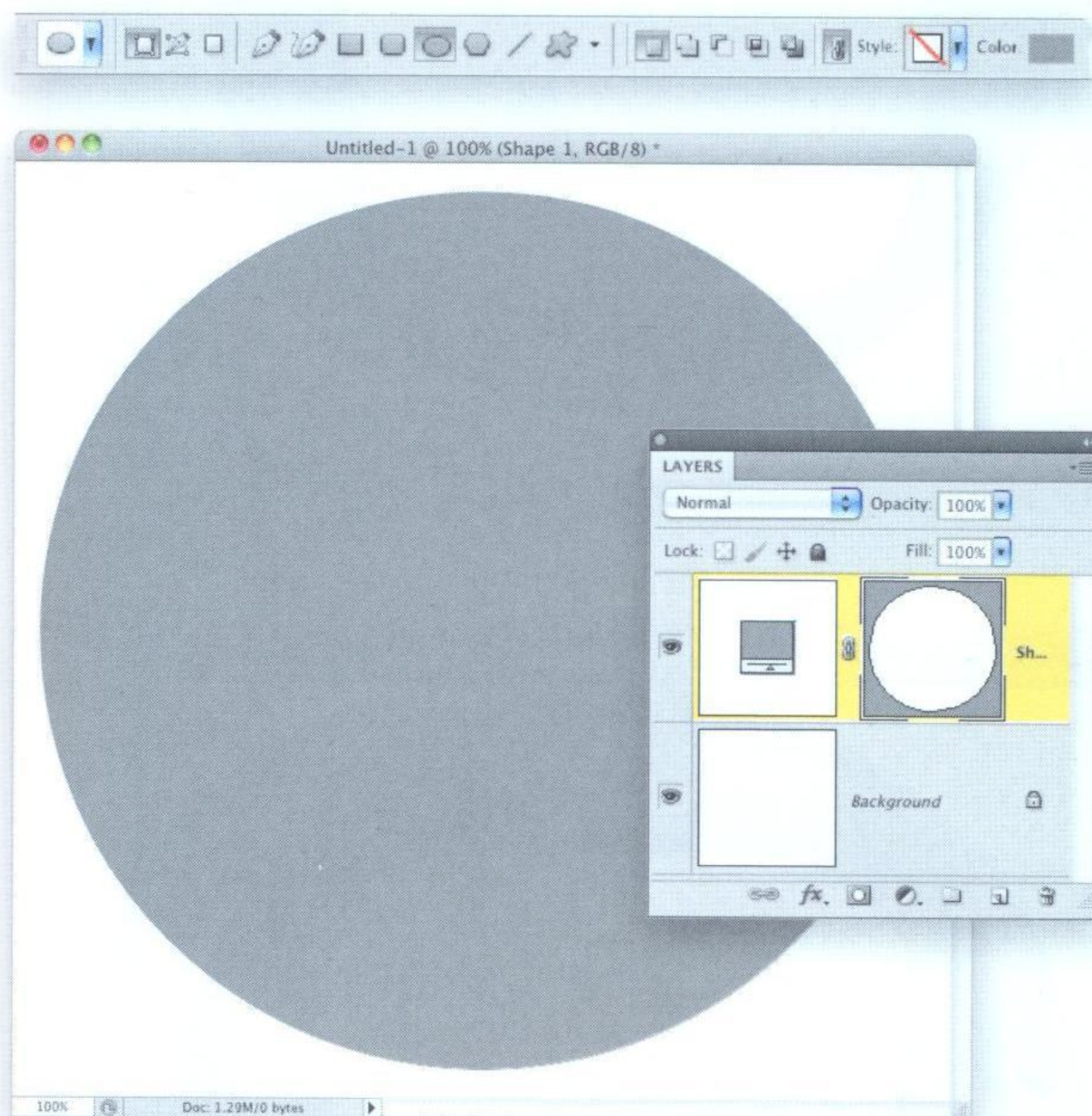
Ten projekt pozwala zobaczyć, jak wykorzystać ogromne możliwości Photoshopa do tworzenia logo. Nie ma zbyt wielu instrukcji wyjaśniających, jak tworzyć złożone projekty tego typu, dlatego uznałem, że odtworzenie nowego logo Fiata to doskonały sposób na zademonstrowanie tego, co można osiągnąć, korzystając z samego Photoshopa.

Krok 1.

Z menu *File (Plik)* wybierz *New (Nowy)* i stwórz nowy dokument, mierzący około 7 na 7 cali przy 100 ppi, a w pozycji *Background Contents (Zawartość tła)* wybierz *White (Białe)*. Włącz narzędzie elipsy z przybornika (znajduje się tam, gdzie pozostałe kształty), a na pasku opcji kliknij ikonę warstw kształtów (pierwszą od lewej po prawej stronie miniatury narzędzia). Kliknij też próbkę koloru (na prawym końcu paska opcji) i wybierz neutralną szarość. Następnie przytrzymaj klawisz *Shift*, kliknij i przeciągnięciem narysuj duże koło, które sięgnie prawie do krawędzi dokumentu.

Krok 2.

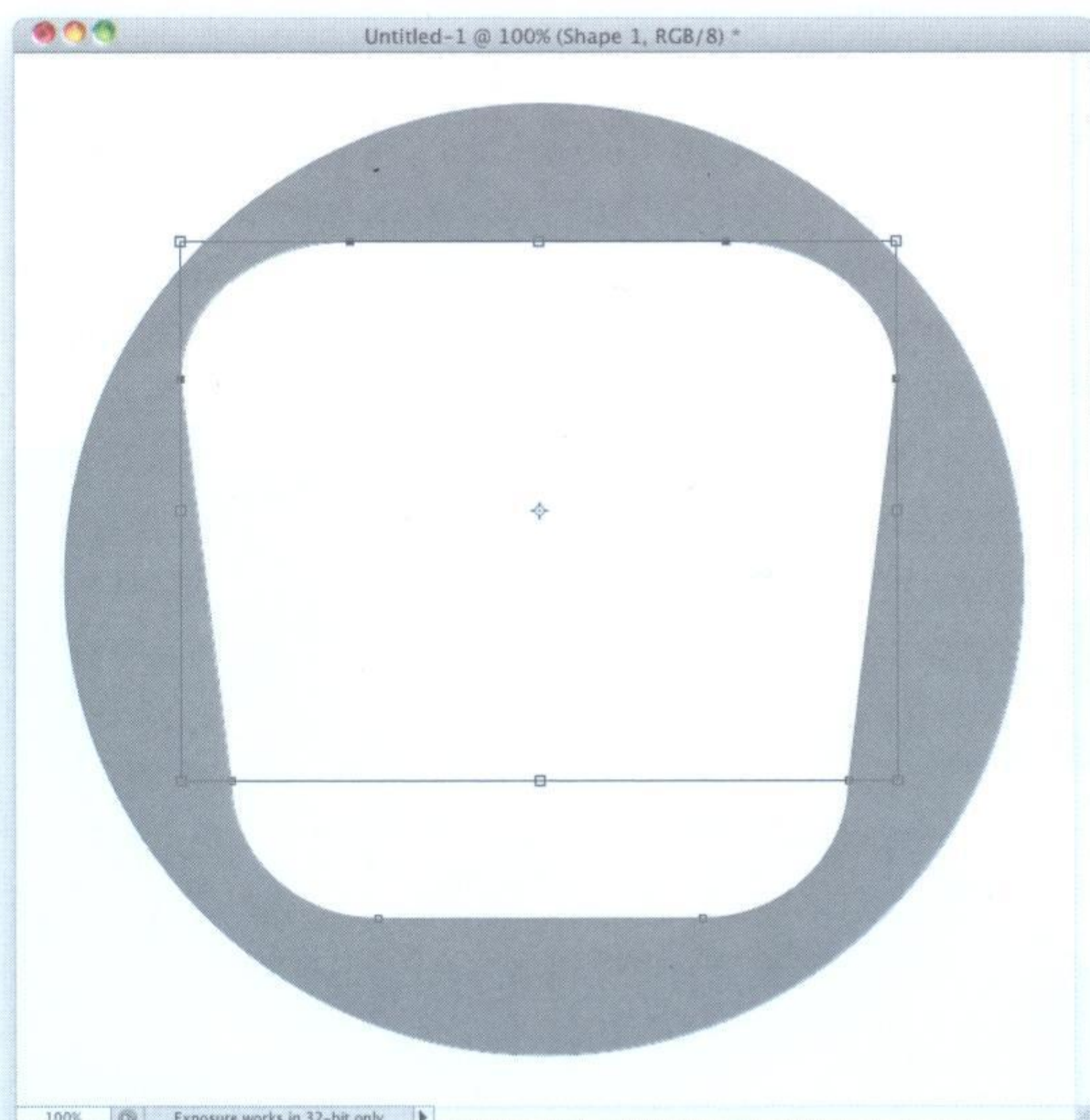
Następnie włącz narzędzie prostokąta zaokrąglonego (również w jednej grupie z pozostałymi kształtami) i na pasku opcji ustaw *Radius (Promień)* na 1 cal, a potem kliknij ikonę odejmowania od obszaru kształtu (trzecia ikona na prawo od pola *Radius [Promień]*). Narysuj wewnątrz koła zaokrąglony prostokąt.



ciąg dalszy na następnej stronie

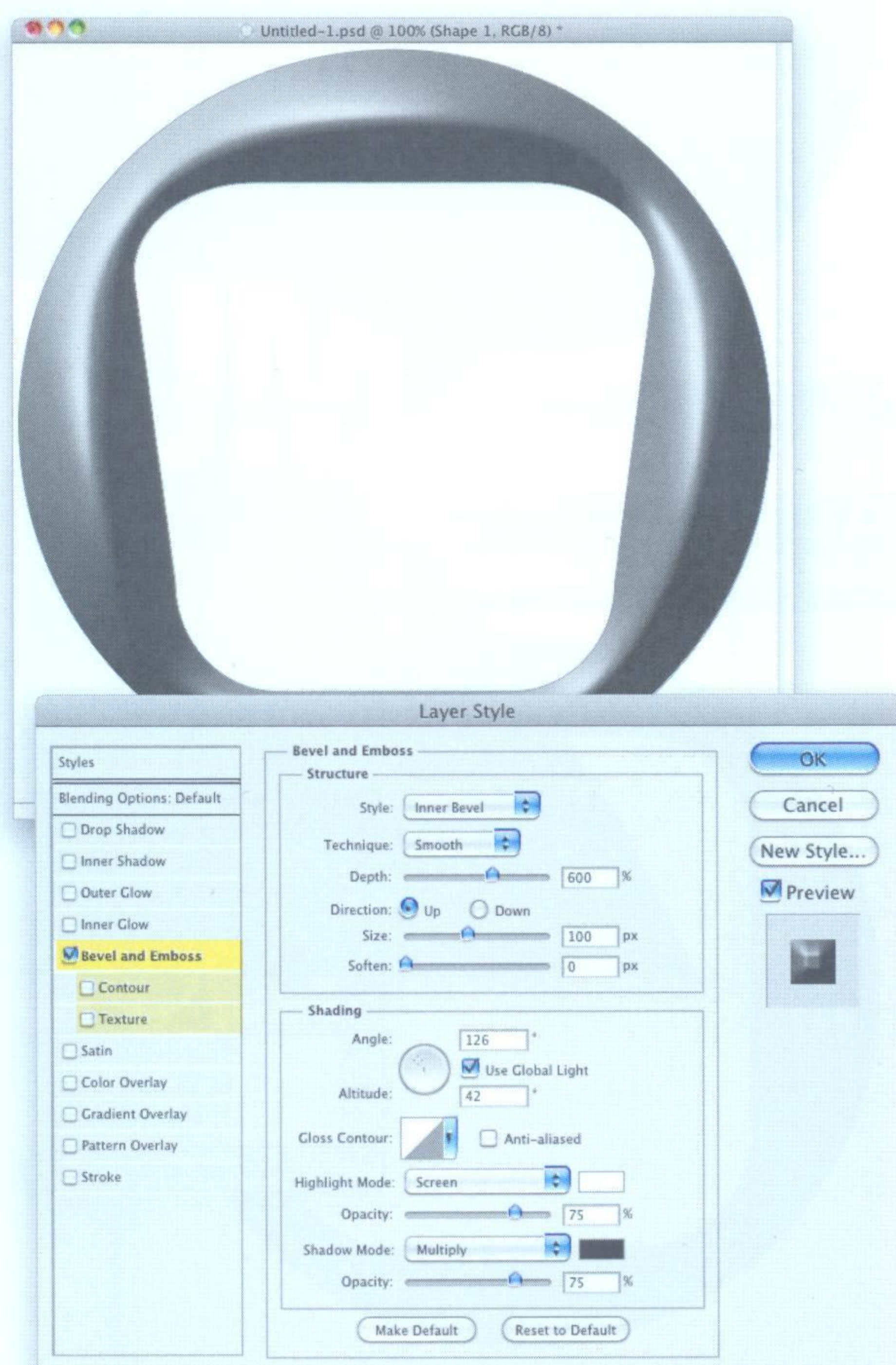
Krok 3.

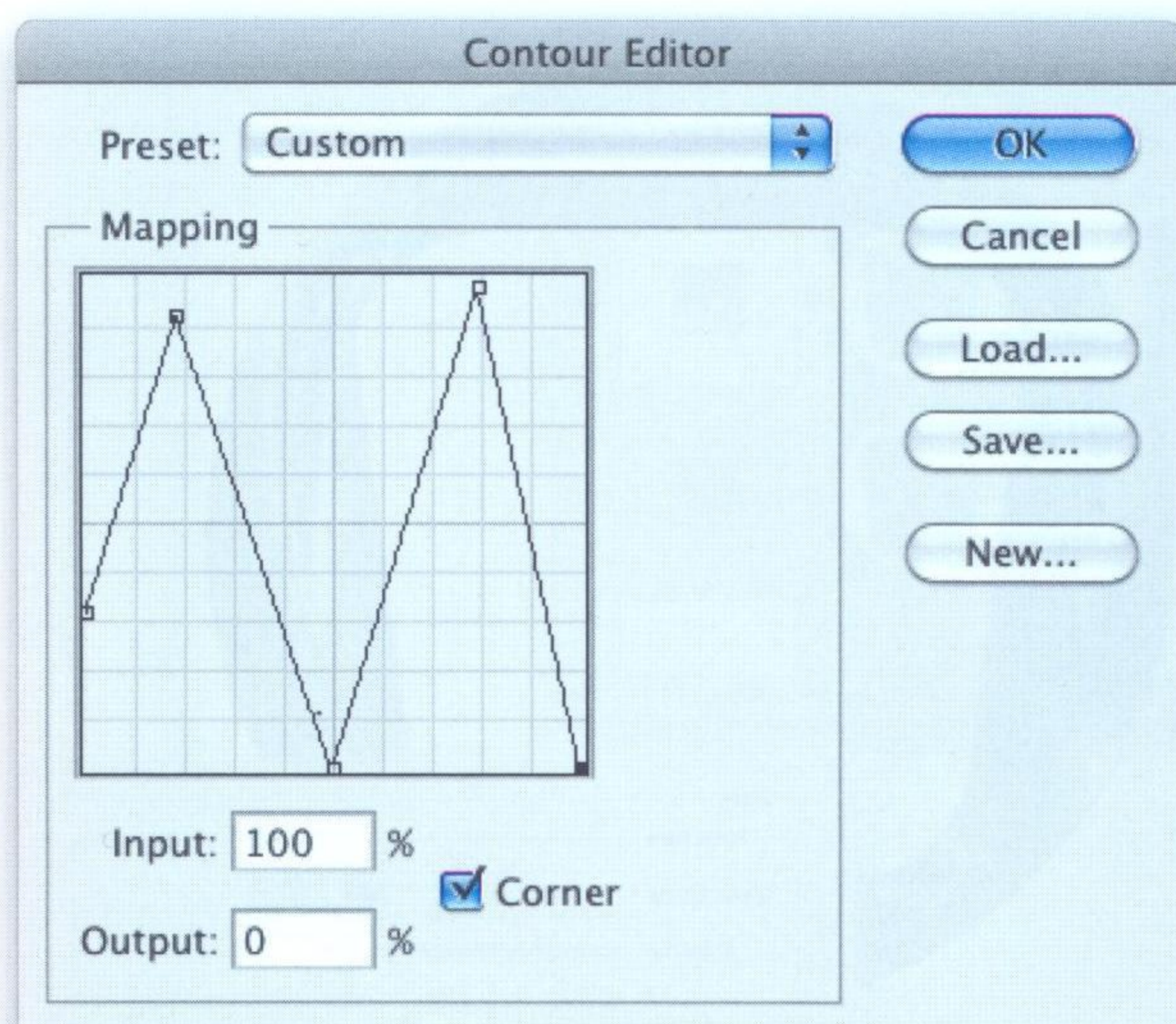
Teraz włącz w przyborniku narzędzie zaznaczenia bezpośredniego (znajdujące się pod narzędziem zaznaczania ścieżek) i za jego pomocą wskaż tylko górne uchwyty kontrolne zaokrąglonego prostokąta. Kliknij i przeciągnij po tych punktach, aby je zaznaczyć, albo kliknij je bezpośrednio z przytrzymanym klawiszem *Shift*. Zaznaczone punkty są wypełnione, a niezaznaczone puste. Mając zaznaczone górne punkty kontrolne, naciśnij *Ctrl+T* (Mac: *Command+T*), aby przełączyć je w tryb swobodnego przekształcania. Następnie przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac: *Command*), kliknij jeden z uchwytów po bokach i przeciągnij na zewnątrz, aby kształt stał się nieco szerszy na górze niż na dole. Potwierdź przekształcenie klawiszem *Enter* (Mac: *Return*).



Krok 4.

Nadajmy zewnętrznemu kształtowi logo wrażenie trójwymiarowości, stosując kreatywne style warstw. Kliknij ikonę dodawania stylu warstwy na dole panelu *Layers* (Warstwy) i wybierz *Bevel and Emboss* (Faza i Płaskorzeźba). W pozycji *Style* (Styl) pozostaw włączoną opcję *Inner Bevel* (Faza wewnętrzna), a w *Technique* (Technika) wybierz *Smooth* (Wygladzanie). Zwiększ *Depth* (Głębokość) do 600%, a *Size* (Wysokość) do 100 px. W sekcji *Shading* (Cieniowanie) ustaw *Angle* (Kąt) na 126°, a *Altitude* (Wysokość) na 42°.





Krok 5.

Następnie kliknij miniaturę *Gloss Contour* (Kontur połysku), aby otworzyć *Contour Editor* (Edytor konturów). Krzywą konturu modyfikuje się, przeciągając uchwyty kontrolne. Możemy dodawać punkty kontrolne, klikając bezpośrednio krzywą. Dodaj punkty, ustaw je tak jak na rysunku i upewnij się, że zaznaczone jest pole *Corner* (Narożnik), aby każdy punkt miał postać ostrego narożnika, a nie krzywej. Kiedy skończysz, kliknij OK.



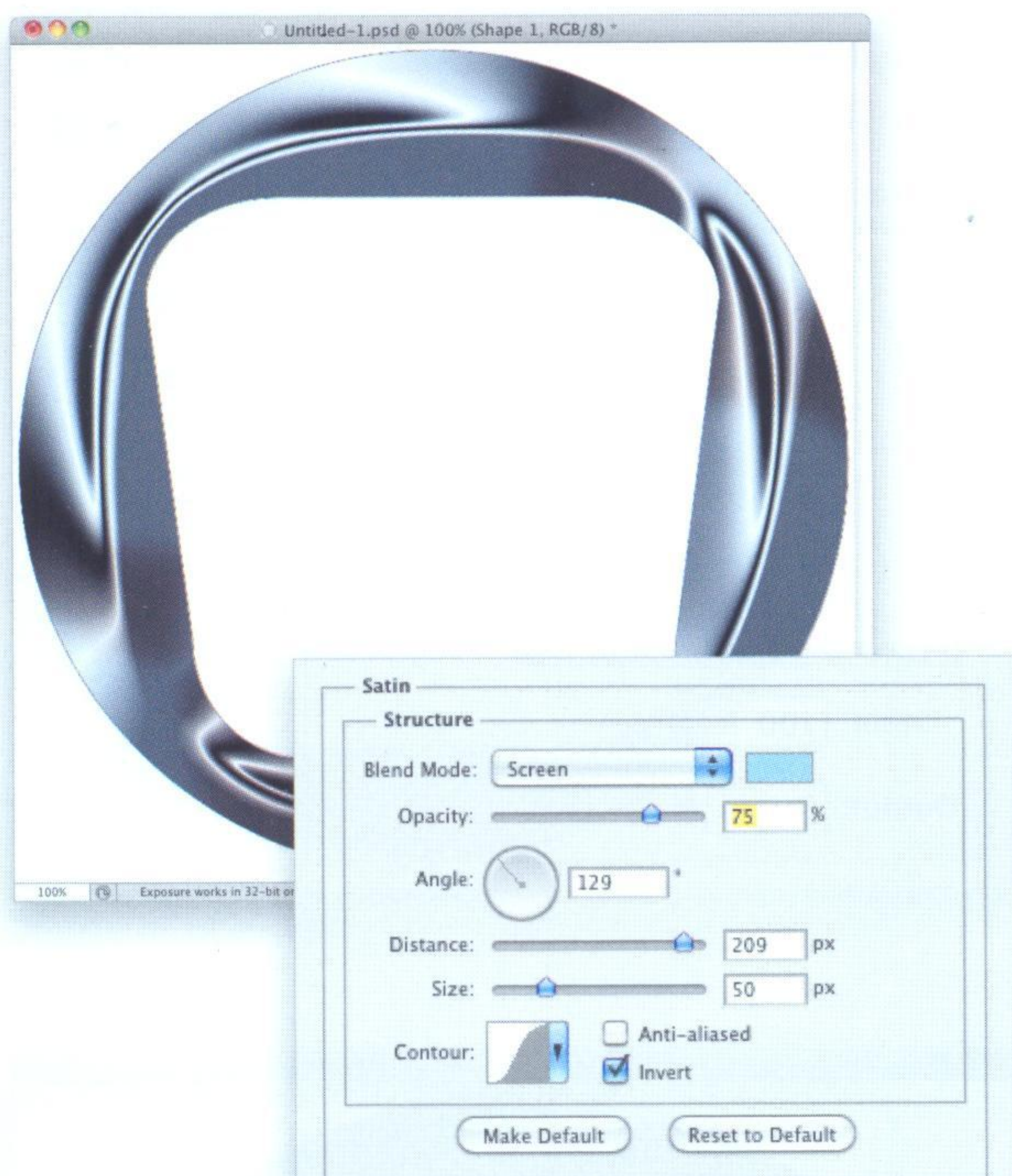
Krok 6.

Teraz wróć do opcji *Bevel and Emboss* (Faza i Płaskorzeźba), ustaw *Highlight Mode* (Tryb podświetlenia) na *Hard Light* (Ostre światło), zachowaj kolor biały i zwiększ *Opacity* (Krycie) do 100%. W pozycji *Shadow Mode* (Tryb cienia) po prostu zwiększ *Opacity* (Krycie) do 100%. Nie klikaj jeszcze OK.

ciąg dalszy na następnej stronie

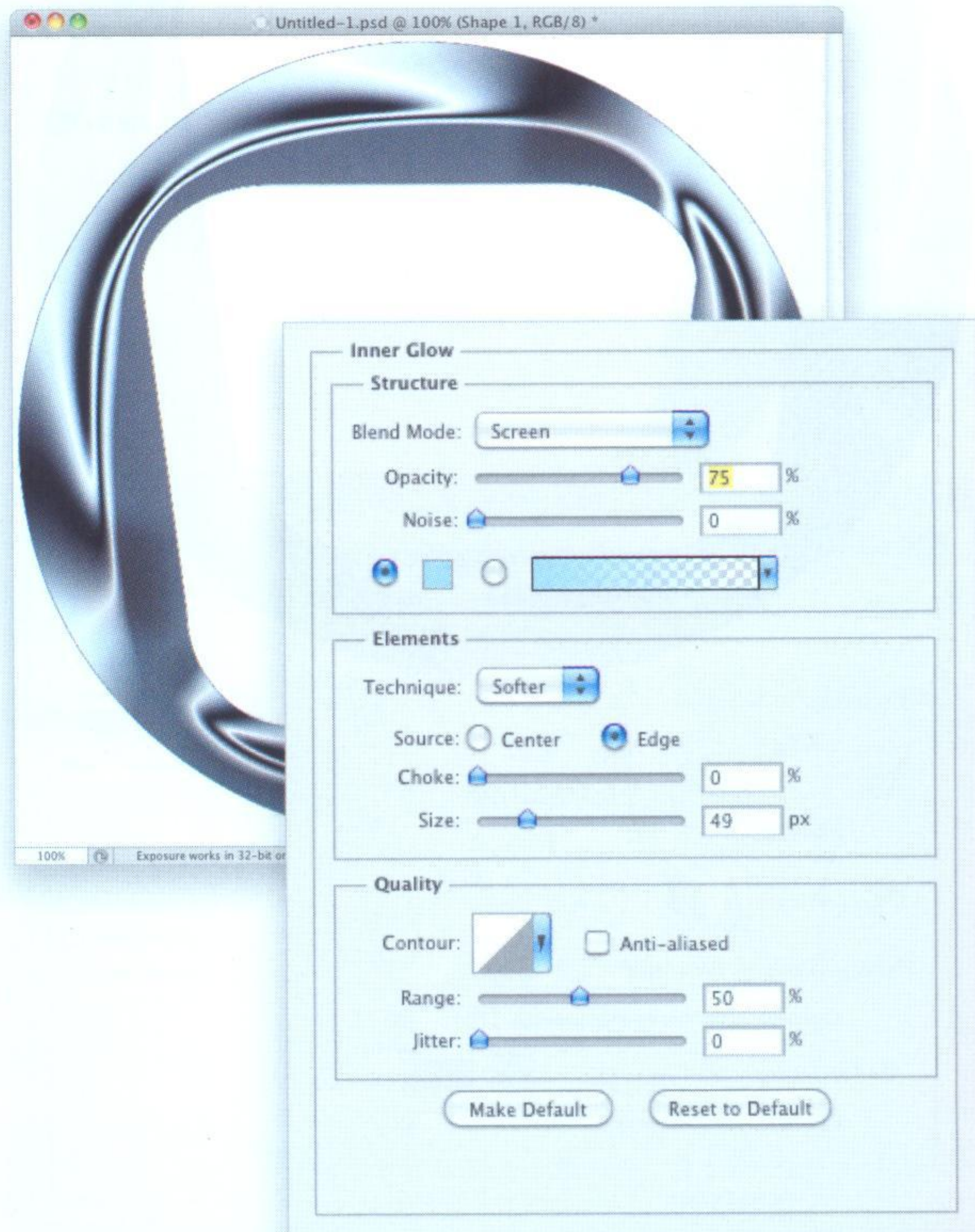
Krok 7.

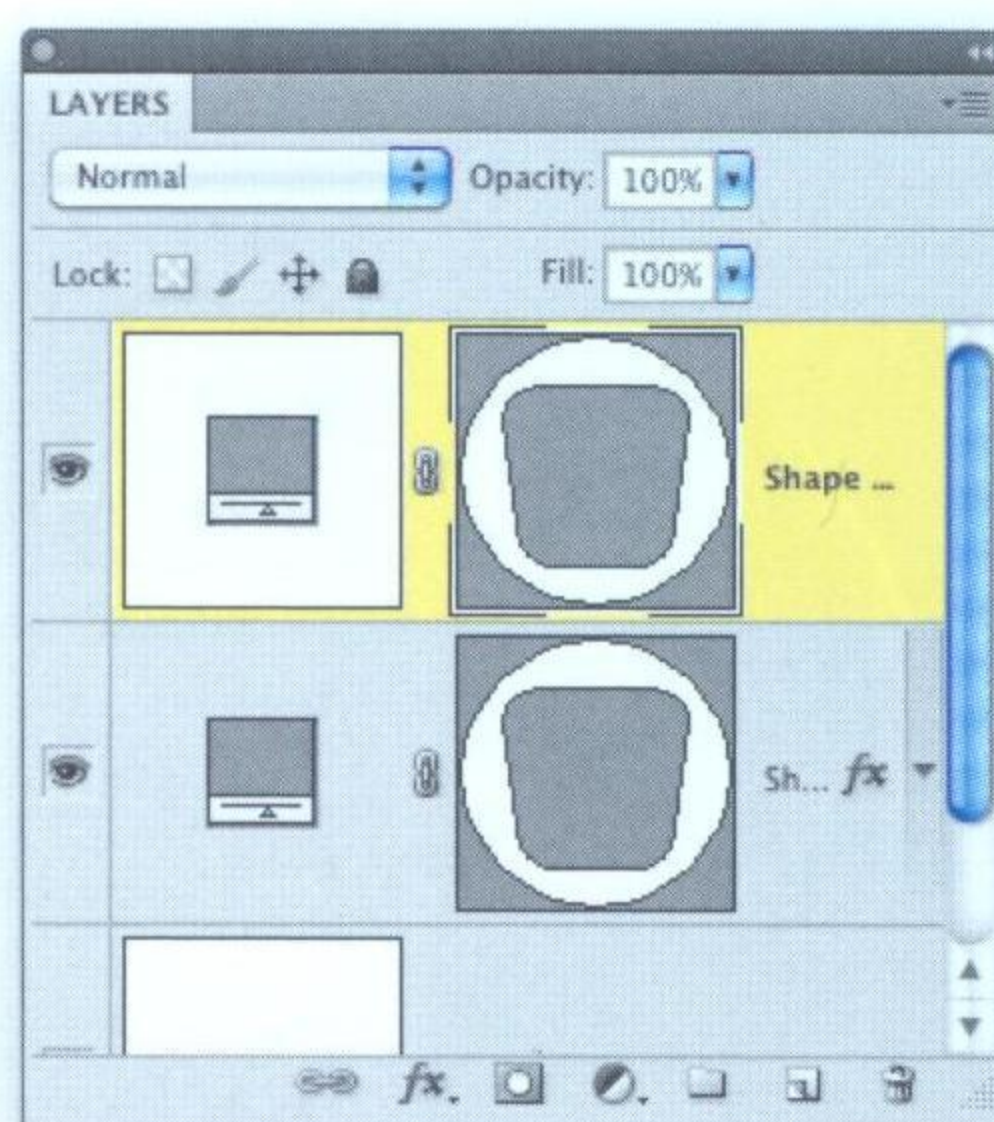
Następnie kliknij *Satin* (Satyna) po lewej stronie okna i wybierz tryb mieszania *Screen* (Ekran). Kliknij próbkę koloru i jako wartość numeryczną (pod polami *RGB*) wpisz #bbe1ff. Kliknij *OK* w próbniku kolorów, aby potwierdzić wybór koloru. Następnie ustaw *Opacity* (Krycie) na 75%, a *Angle* (Kąt) na 129°. Zwiększ *Distance* (Odległość) do 209 px, a *Size* (Rozmiar) do 50 px. Wciąż nie klikaj jeszcze *OK*.



Krok 8.

Na koniec kliknij *Inner Glow* (Blask wewnętrzny) po lewej i wybierz tryb mieszania *Screen* (Ekran). Wskaż ten sam odcień niebieskiego, jaki wykorzystaliśmy w stylu *Satin* (Satyna). Następnie ustaw *Opacity* (Krycie) na 75%, a *Size* (Rozmiar) na 49 px i kliknij *OK*. Realistyczny efekt chromu uzyskaliśmy tu wyłącznie za pomocą stylów warstw. Pamiętaj, że ze stylami warstw warto eksperymentować, ponieważ podobnie jak pędzle, można je łączyć na niewyobrażalnie wiele sposobów.





Krok 9.

Teraz chcemy jeszcze bardziej pokreślić krawędzie kolejnym efektem fazy, ale styl warstwy *Bevel and Emboss* (Faza i Płaskorzeźba) został już wykorzystany. Nie ma problemu, wykonamy po prostu kopię tej warstwy, naciskając **Ctrl+J** (Mac: *Command+J*), i skasujemy styl na duplikacie, chwytając ikonę *fx* na warstwie i przeciągając ją na ikonę kosza na dole panelu.



Krok 10.

Kliknij ponownie ikonę dodawania stylu warstwy i wybierz *Bevel and Emboss* (Faza i Płaskorzeźba), aby stworzyć nowy efekt. Zwiększ *Depth* (Głębina) do 300% i ustaw *Size* (Wysokość) na 5 px. Następnie przejdź do sekcji *Shading* (Cieniowanie) i ustaw *Angle* (Kąt) na 62°, a *Altitude* (Wysokość) na 32°. Kliknij skierowaną w dół strzałkę obok miniatury *Gloss Contour* (Kontur połysku) i wybierz *Ring Contour* (Pierścień, drugi w drugim rzędzie). Teraz, aby ta faza połączyła się z oryginalnym kształtem, kliknij *Blending Options* (Opcje mieszania) na górze po lewej i w *Advanced Blending* (Mieszanie zaawansowane) obniż *Fill Opacity* (Krycie wypełnienia) do 0%. Dzięki temu kopia szarego kształtu stanie się niewidoczna, a pozostanie tylko efekt fazy, który połączy się z oryginalnym kształtem.

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 11.

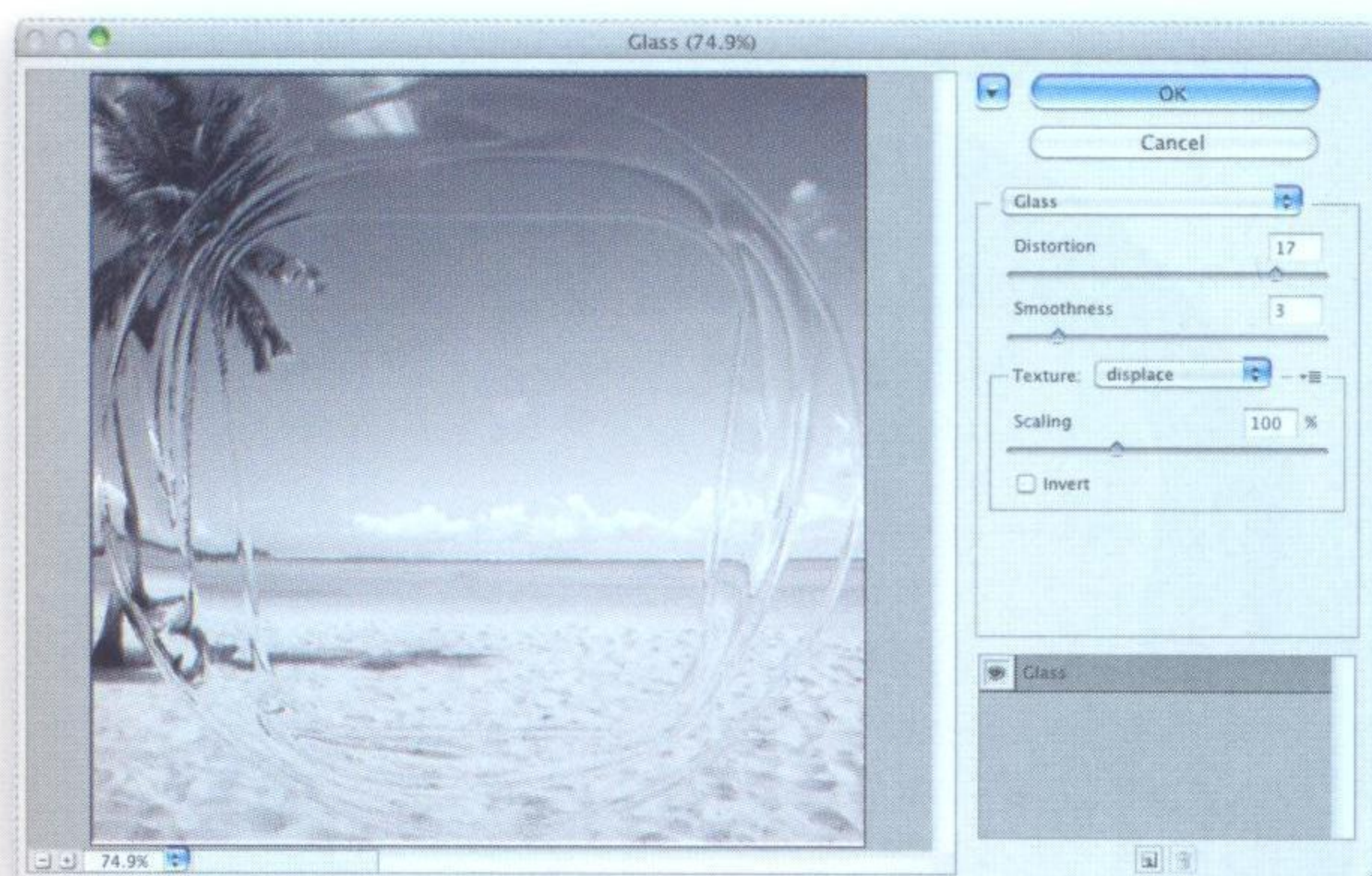
To dobry moment, żeby zapisać plik, jeśli tego jeszcze nie zrobiłeś! Następnie powiel go, wybierając *Image/Duplicate* (*Obraz/Powiel*), ponieważ musimy stworzyć z tej grafiki mapę przemieszczenia. W duplikacie uaktywnij warstwę tła i naciśnij *Shift+Backspace* (Mac: *Shift+Delete*), a potem wybierz *50% Gray* (50% szarości) z menu *Use* (*Użyj*) okna dialogowego *Fill* (*Wypełnij*). Przejdź do *Layer/Flatten Image* (*Obraz/Splaszcz obraz*) i splaszcz obraz. Zapisz ten plik na pulpicie w formacie PSD, aby móc wykorzystać go jako mapę przemieszczenia.



Krok 12.

Tu z kolei mamy zwykłe zdjęcie plaży, którego użyjemy jako odbicia w chromowanej powierzchni. Naciśnij *Ctrl+Shift+U* (Mac: *Command+Shift+U*), aby usunąć kolor, a potem narzędziem przesuwania (*V*) przenieś je na swój główny plik z logo i umieść ponad pozostałymi warstwami. W trybie swobodnego przekształcania (naciśnij *Ctrl+T* [Mac: *Command+T*]) przeskaluj zdjęcie tak, by przykrywało cały obszar roboczy, naciśnij *Enter* (Mac: *Return*), a potem zaznacz wszystko, używając klawiszy *Ctrl+A* (Mac: *Command+A*). Kiedy zaznaczony będzie cały obszar roboczy, przejdź do menu *Image* (*Obraz*) i wybierz *Crop* (*Kadruj*), aby pozbyć się części zdjęcia wychodzących poza krawędź, ponieważ zmieniłyby one rezultat przemieszczenia.





Krok 13.

Być może spodziewasz się, że zastosujemy mapę przemieszczenia za pomocą filtra *Displace* (Przemieszczanie). Otóż nie! Użyjemy do tego celu filtra *Glass* (Szkło). Dzięki temu zniekształcenie będzie znacznie gładziej. Dlatego przejdź do menu *Filter* (Filtr) i z pozycji *Distort* (Zniekształcanie) wybierz *Glass* (Szkło). W oknie dialogowym filtra kliknij małą ikonę na prawo od menu *Texture* (Tekstura) i z menu rozwijanego wybierz *Load Texture* (Wczytaj teksturę). Kiedy otworzy się okno *Load Texture* (Wczytaj teksturę), znajdź plik z mapą przemieszczenia i kliknij *Open* (Otwórz, Mac: *Load* [Wczytaj]). Ustaw *Distortion* (Zniekształcenie) na 17, a *Smoothness* (Gładkość) na 3 i kliknij *OK*.



Krok 14.

Teraz z wciśniętym klawiszem *Alt* (Mac: *Option*) kliknij i przeciągnij maskę wektorową z warstwy kształtu na warstwę ze zdjęciem plaży, jak widać na rysunku. Maska zostanie skopiowana na zdjęcie i obetnie je tak samo jak warstwę z kształtem. Na koniec zmień tryb mieszania warstwy na *Overlay* (Nakładka), aby połączyć ją z efektem chromu.

ciąg dalszy na następnej stronie

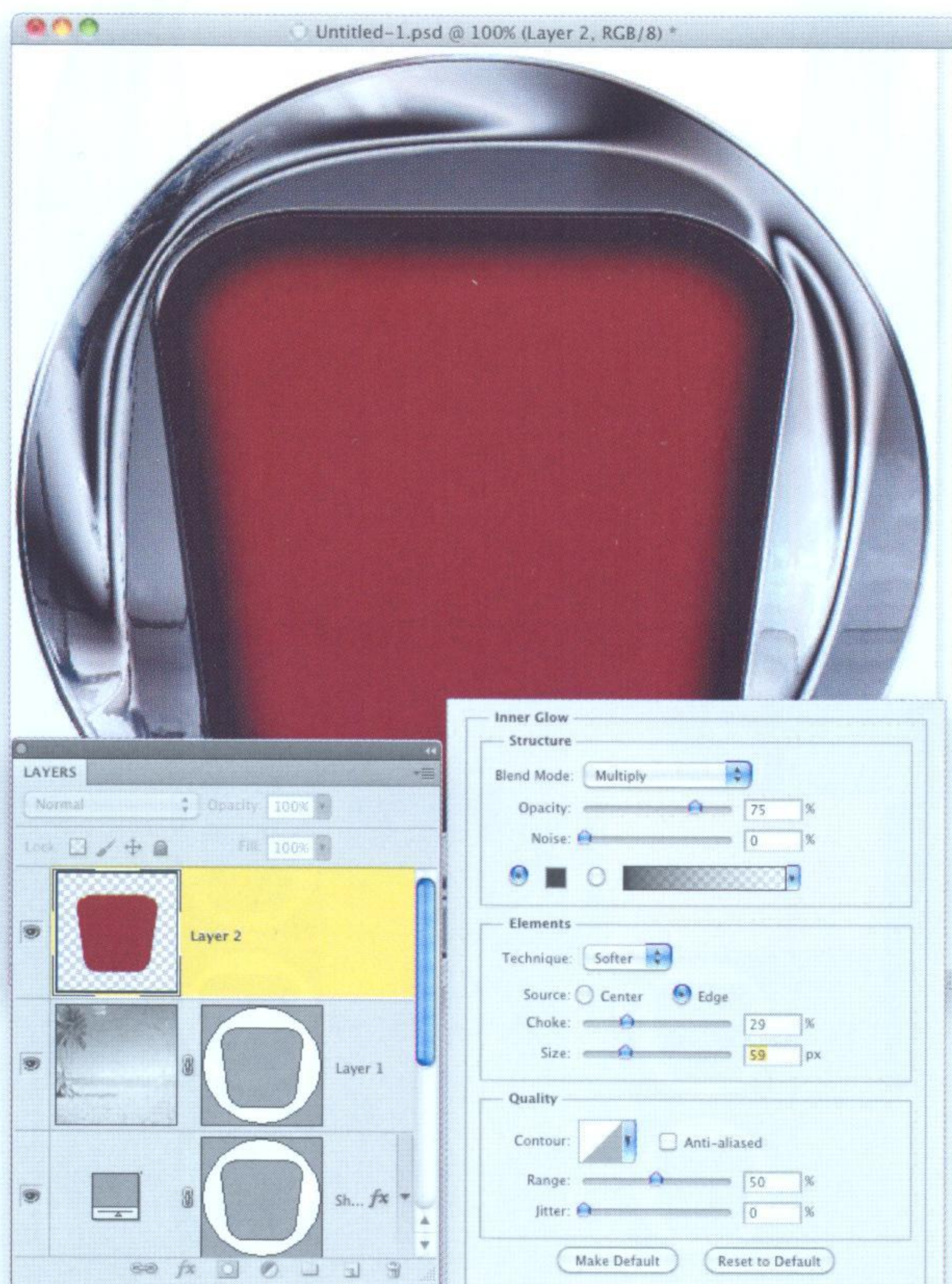
Krok 15.

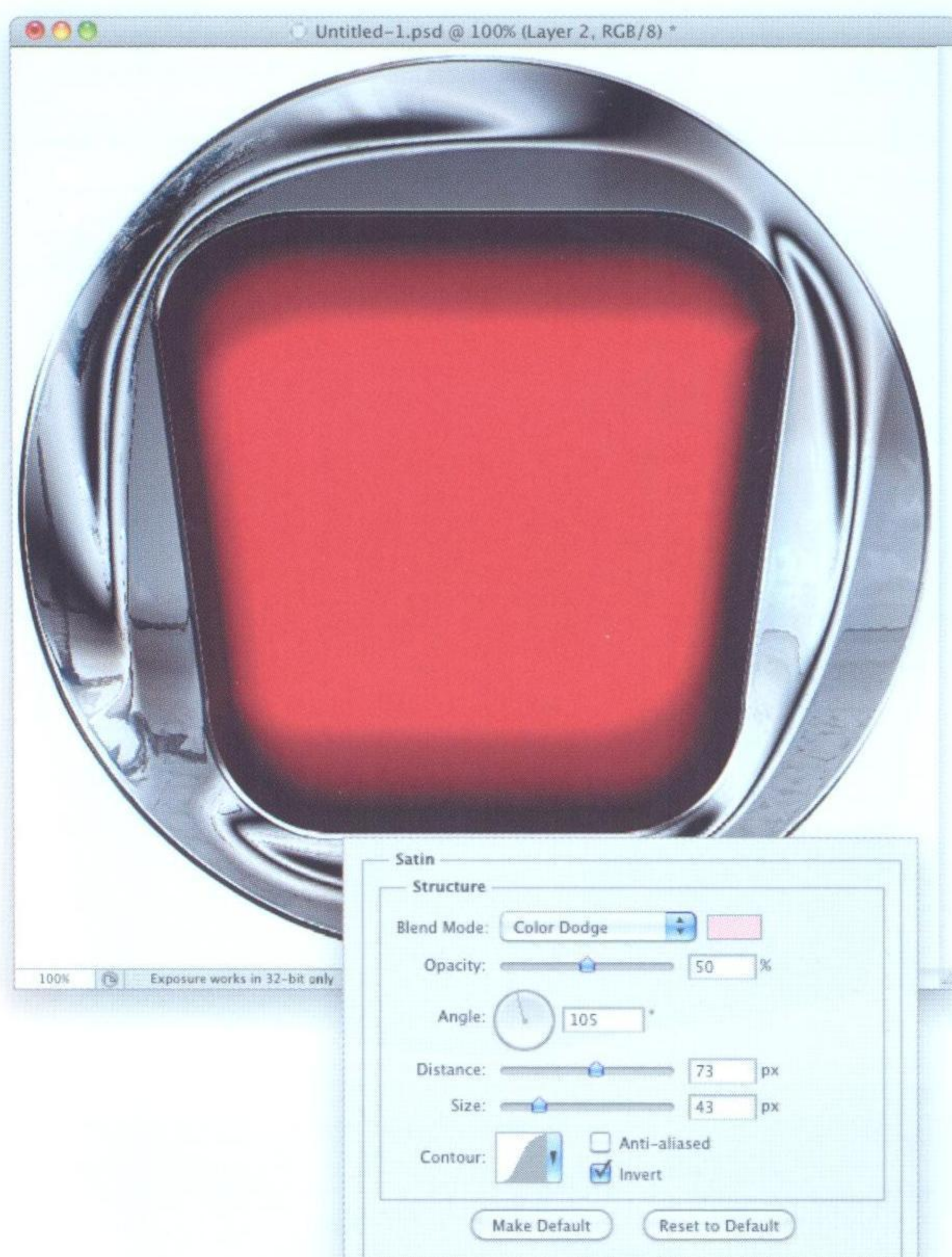
Teraz stworzymy wnętrze logo. Włącz narzędzie zaznaczania bezpośredniego i kliknij wewnątrz kształtu na którejkolwiek z jego warstw. Otwórz panel *Paths* (*Ścieżki*, *Window/Paths* [*Okno/Ścieżki*]) i kliknij ikonę wczytywania ścieżki jako zaznaczenia (trzecią od lewej) na dole, aby wczytać tę ścieżkę jako aktywne zaznaczenie. Wewnętrzna ścieżka tworzona była w trybie odejmowania od obszaru kształtu, dlatego zaznaczenie będzie odwrócone. Naciśnij po prostu **Ctrl+Shift+I** (Mac: *Command+Shift+I*), aby je odwrócić i wybrać wnętrze logo.



Krok 16.

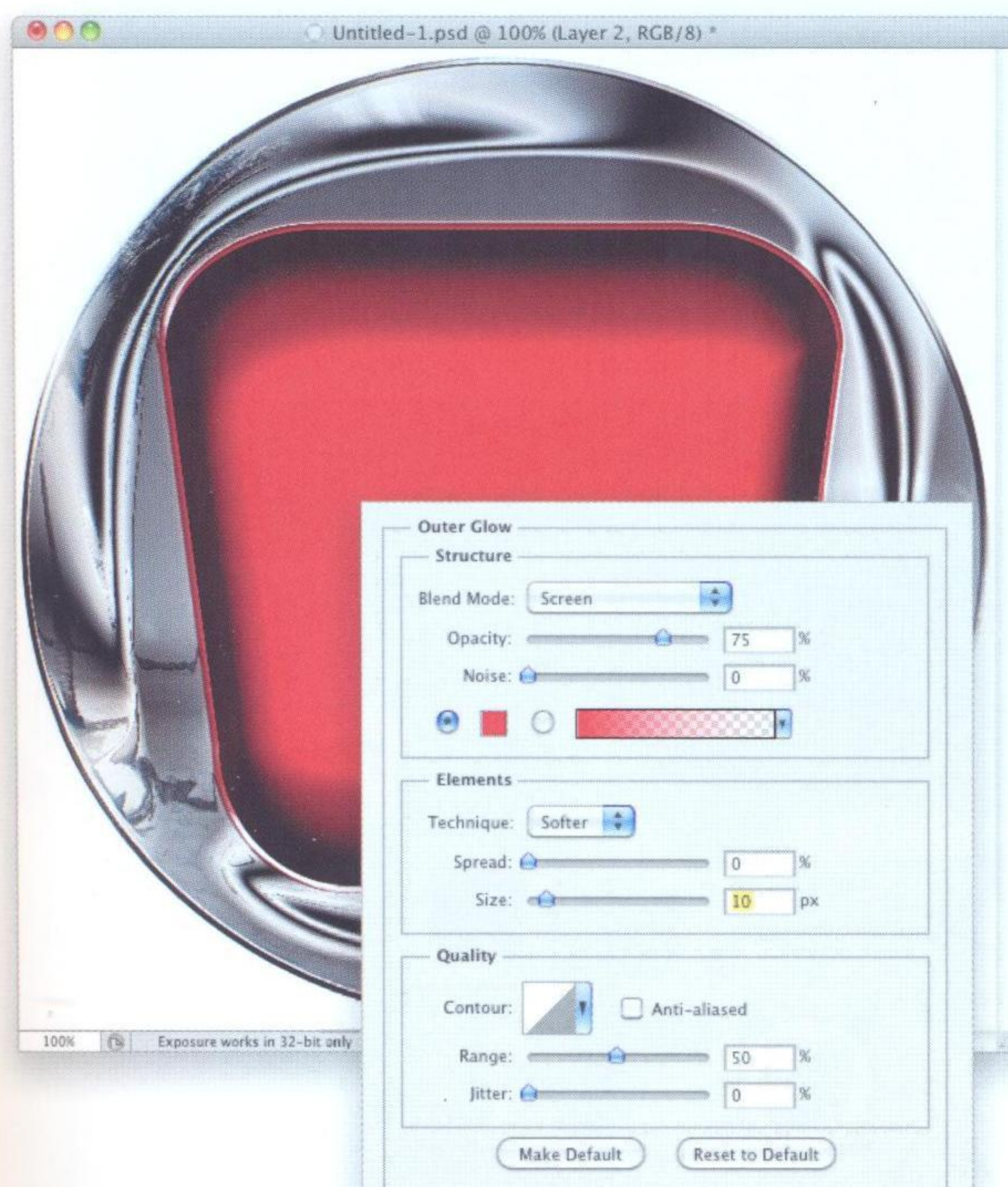
Następnie kliknij ikonę tworzenia nowej warstwy na dole panelu *Layers* (*Warstwy*) i upewnij się, że pojawi się ona na samej górze. Kliknij próbkę koloru narzędzia i wybierz czerwień (R: 103, G: 0, B: 0). Naciśnij **Alt+Backspace** (Mac: *Option+Delete*), aby wypełnić zaznaczenie tym kolorem, a następnie usuń zaznaczenie, stosując skrót **Ctrl+D** (Mac: *Command+D*). Teraz dodaj styl warstwy *Inner Glow* (*Blask wewnętrzny*), ustaw tryb mieszania na *Multiply* (*Pomnóż*), a *Opacity* (*Krycie*) na 75%. Kliknij próbkę koloru i wybierz czern. Potem przejdź do sekcji *Elements* (*Elementy*) i ustaw *Choke* (*Podlewka*) na 29%, a *Size* (*Rozmiar*) na 59 px, ale nie klikaj jeszcze OK.





Krok 17.

Następnie kliknij *Satin* (Satyna) w lewej części okna *Layer Style* (Styl warstwy). Ustaw tryb mieszania na *Color Dodge* (Rozjaśnianie), kliknij próbkę koloru i wybierz jasny róż. Użyłem tu wartości R: 247, G: 202, B: 202. Ustaw *Opacity* (Krycie) na 50%, *Angle* (Kąt) na 105°, *Distance* (Odległość) na 73 px, a *Size* (Rozmiar) na 43 px. Kliknięciem OK wprowadź te style warstw.



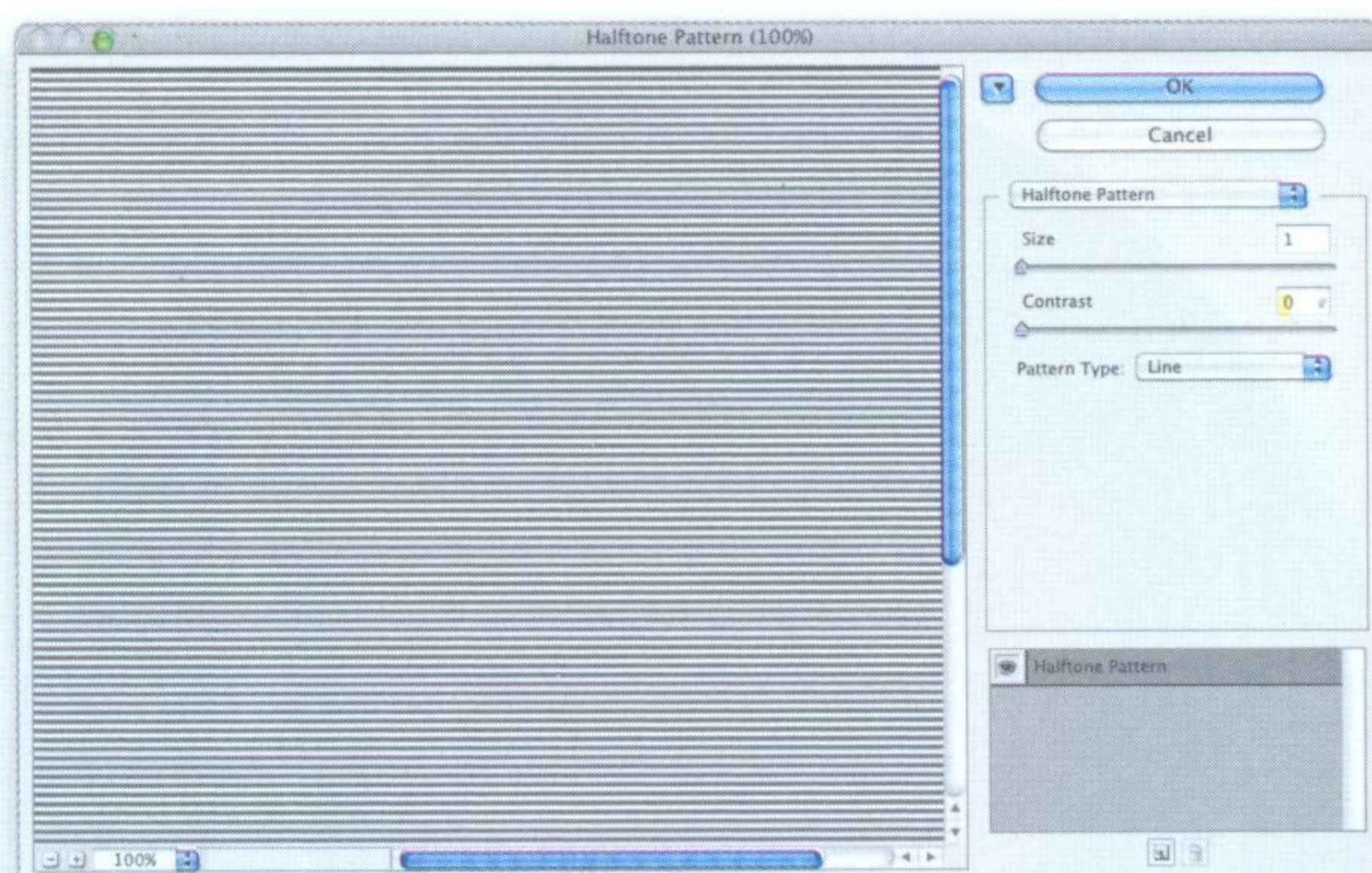
Krok 18.

Na koniec dodaj styl warstwy *Outer Glow* (Blask zewnętrzny; w poprzednim kroku musieliśmy kliknąć OK, żeby potwierdzić kolory). Kliknij próbkę koloru, a następnie kolejnym kliknięciem pobierz czerwony obszar logo. Zwiększ *Size* (Rozmiar) do 10 px i kliknij OK. Jak widać, wewnętrzny kształt nabiera już pewnej trójwymiarowości i sprawia teraz wrażenie, jakby czerwień odbijała się w krawędziach chromu. A użyliśmy tylko stylów warstw!

ciąg dalszy na następnej stronie

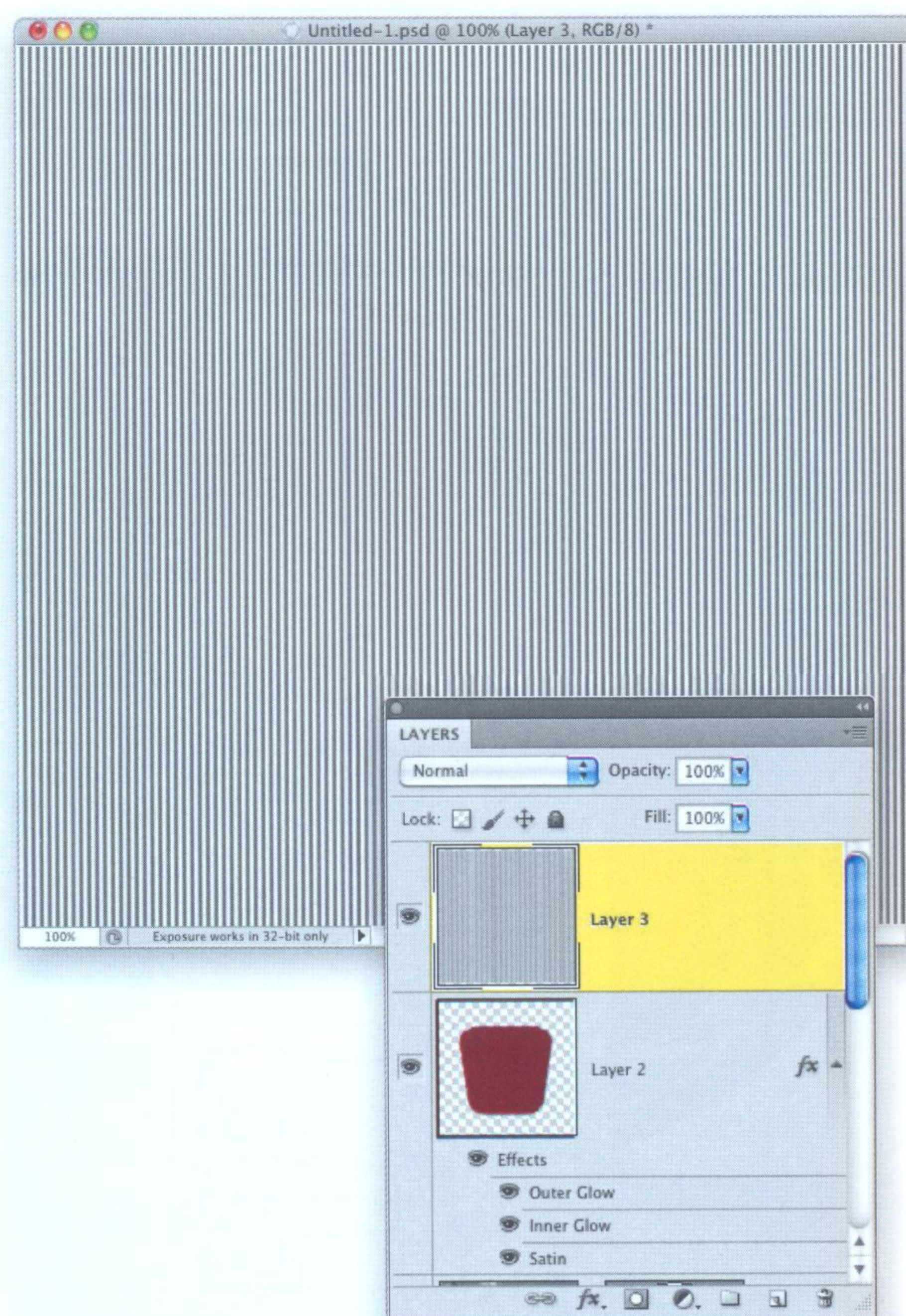
Krok 19.

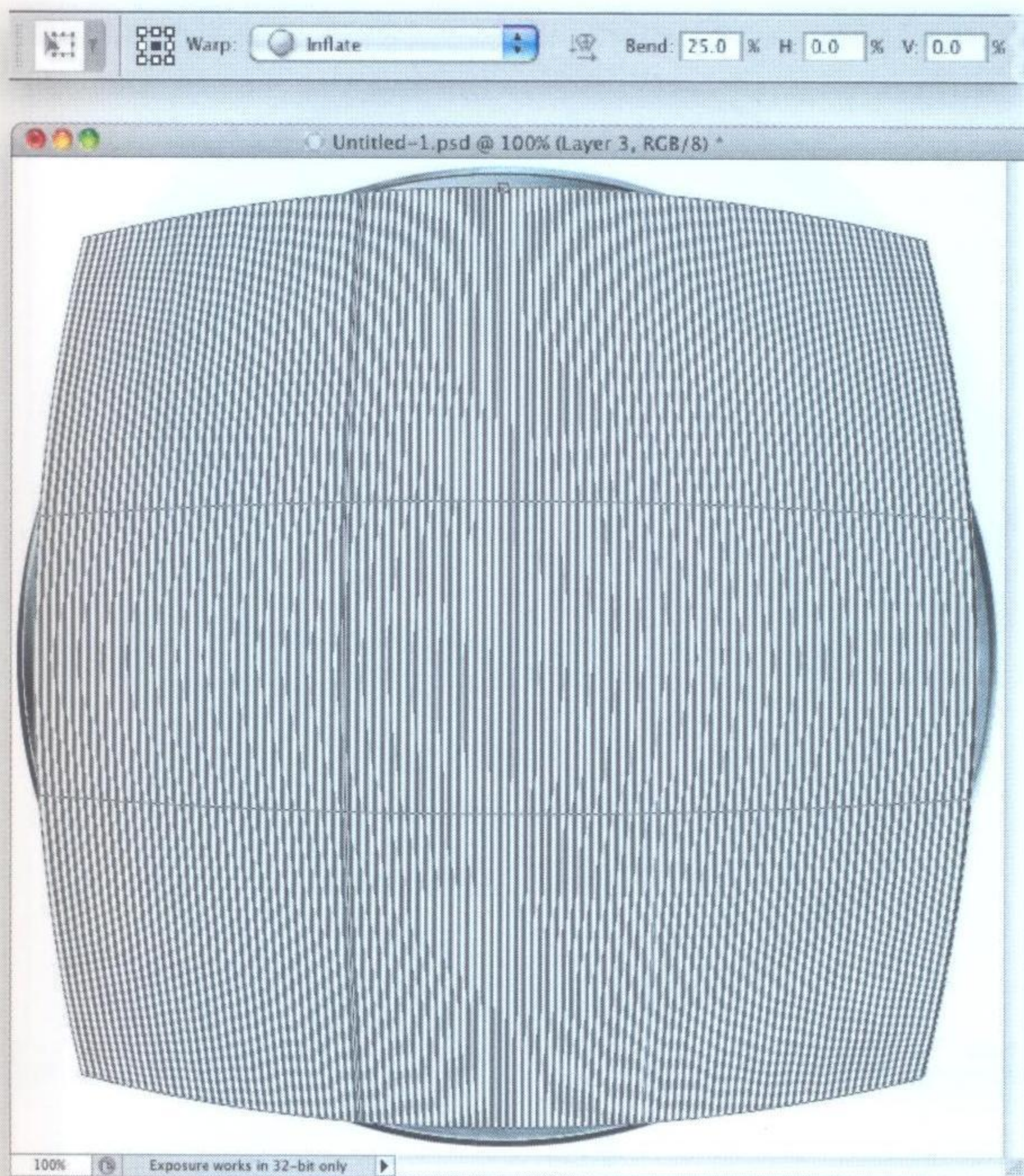
Teraz dodajmy efekt rastra, aby zakończyć pracę nad obszarem środkowym. Klawiszem *D* zmień kolor narzędzia na czarny, a następnie stwórz nową, pustą warstwę i wypełnij ją 50-procentową szarością. Przejdź do menu *Filter (Filtr)* i z pozycji *Sketch (Szkic)* wybierz *Halftone Pattern (Wzór rastra)*. W menu *Pattern Type (Rodzaj wzorka)* wskaż *Line (Linia)*. Ustaw *Size (Rozmiar)* na 1, a *Contrast (Kontrast)* na 0 i kliknij *OK*.



Krok 20.

Domyślnie filtr *Halftone Pattern (Wzór rastra)* rysuje linie poziome, dlatego przejdź do menu *Edit (Edycja)* i w *Transform (Przekształć)* wybierz *Rotate 90° CW (Obróć 90° w prawo)*.





Krok 21.

Przejdź do trybu swobodnego przekształcania i zmniejsz wzór tak, by był tylko nieco większy od wewnętrznego kształtu logo. Następnie kliknij go prawym przyciskiem myszy, będąc wciąż w trybie swobodnego przekształcania, i wybierz *Warp (Zawiń)*. Na pasku opcji przejdź do menu *Warp (Zawijanie)* i wybierz *Inflate (Napełnij)*, a potem zmniejsz parametr *Bend (Wygnij)* do 2%. Potwierdź zmianę klawiszem *Enter* (Mac: *Return*).



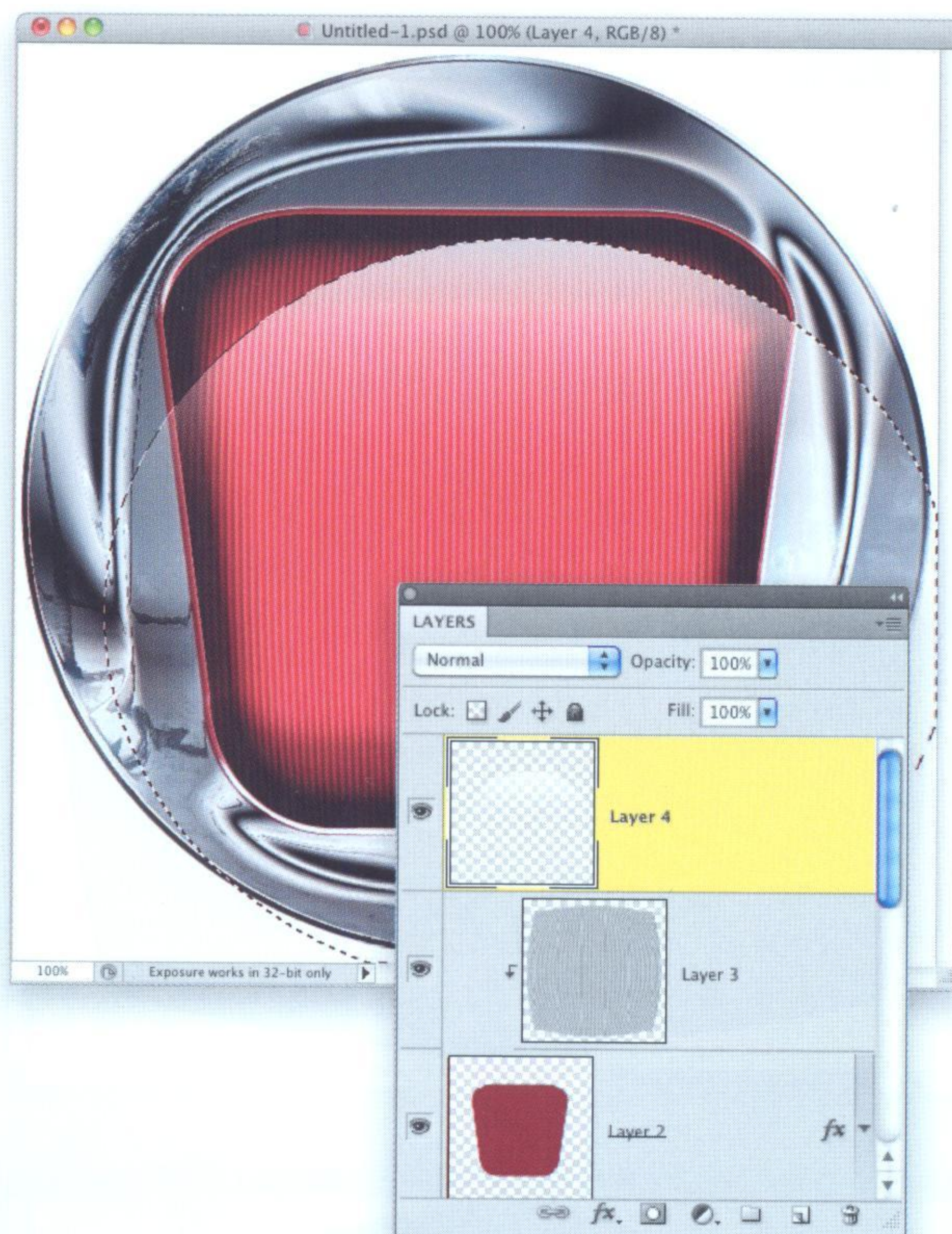
Krok 22.

Przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac: *Option*) i kliknij pomiędzy tą a niższą warstwą, aby przyciąć wzór rastrowy do czerwonego kształtu poniżej (wskaźnik myszy zmieni się w zachodzące na siebie czarne i białe koła). Następnie zmień tryb mieszania warstwy na *Hard Light (Ostre światło)* i zmniejsz *Opacity (Krycie)* do 25%.

ciąg dalszy na następnej stronie

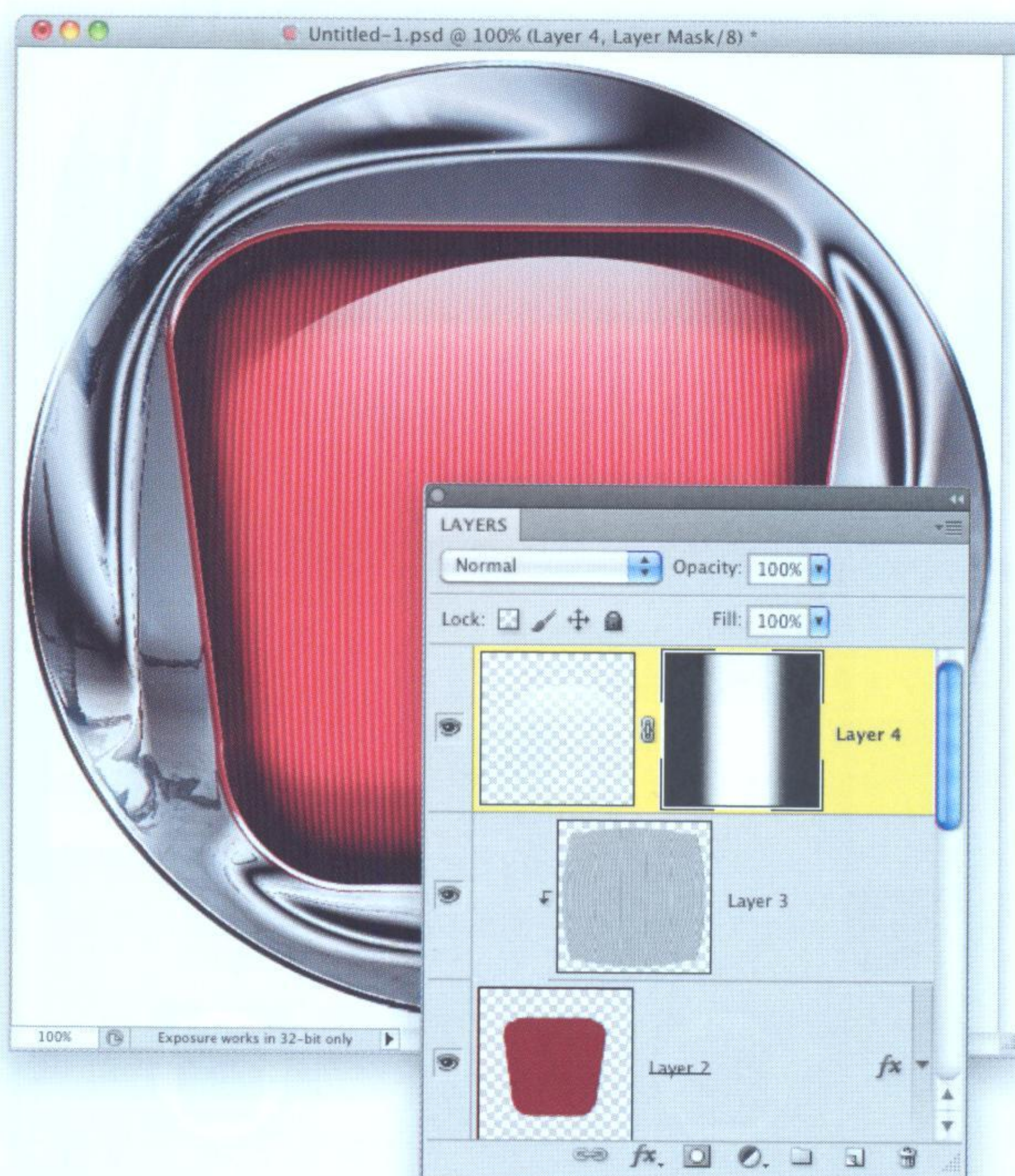
Krok 23.

Teraz dodajmy do logo jeszcze jeden efekt świetlny. Włącz w przyborniku narzędzie zaznaczania eliptycznego (albo naciskaj *Shift+M*, aż stanie się aktywne) i narysuj duże zaznaczenie, nieco przesunięte względem środka, tuż poniżej górnej krawędzi chromu, podobnie jak na rysunku. Następnie zmień kolor narzędzia na biały i włącz gradient (G) w przyborniku. Kliknij skierowaną w dół strzałkę obok miniatury gradientu na pasku opcji, aby otworzyć próbnik, wybierz gradient *Foreground to Transparent* (Od koloru narzędzia do przezroczystości, drugi od lewej w górnym rzędzie) i kliknij ikonę gradientu liniowego (pierwszą na prawo od miniatury). Stwórz nową, pustą warstwę i narysuj gradient, zaczynając odrobinę nad górną krawędzią aktywnego zaznaczenia i przeciągając w dół.



Krok 24.

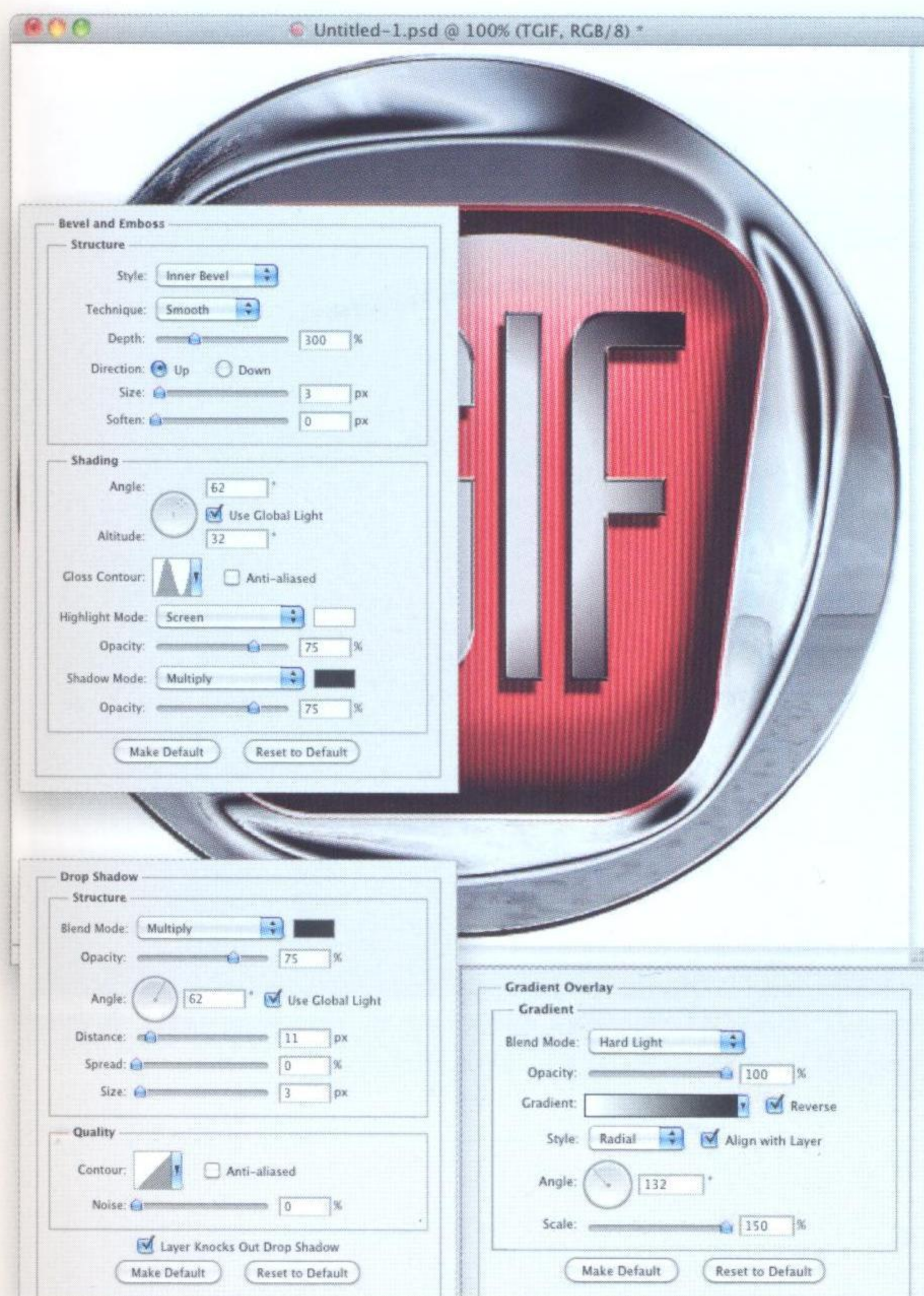
Usuń zaznaczenie, a potem kliknij ikonę tworzenia nowej maski warstwy na dole panelu *Layers* (Warstwy), aby dodać nową, białą maskę do warstwy z gradientem. Upewnij się, że jako kolor narzędzia wybrana jest teraz czern, i narysuj gradient przy lewej oraz prawej krawędzi, aby biel gradientu nie wychodziła na obszary chromu. Wzmocni to złudzenie trójwymiarowości.





Krok 25.

Na koniec dodajmy na środku tekst. Wybrałem tu czcionkę o nazwie Industria, ale odpowiedni będzie też każdy inny skondensowany krój pisma.



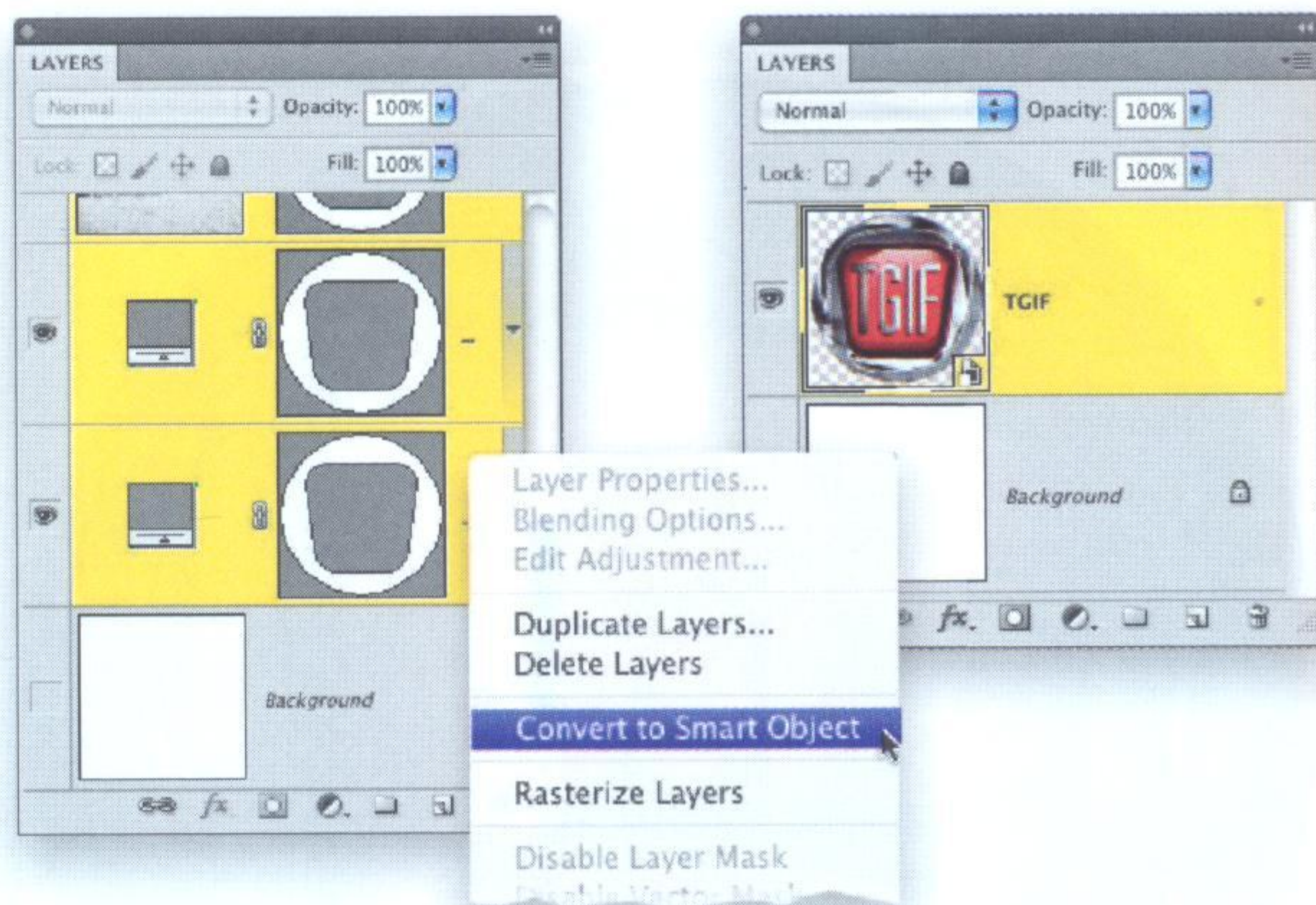
Krok 26.

Czy pamiętasz styl warstwy *Bevel and Emboss* (Faza i Płaskorzeźba), którego użyliśmy jakiś czas temu, aby podkreślić krawędzie chromu na drugiej warstwie z kształtem? Skopiuj ten styl na warstwę tekstową (kliknij z wciśniętym klawiszem **Alt** i przeciągnij go z warstwy kształtu). Kiedy zostanie zastosowany, kliknij dwukrotnie nazwę stylu, aby otworzyć okno *Layer Style* (Styl warstwy) i zmodyfikować ustawienia. W opcjach *Bevel and Emboss* (Faza i Płaskorzeźba) zmień *Size* (Wysokość) na 3 px. Kliknij *Drop Shadow* (Cień) po lewej i ustaw *Distance* (Odległość) na 11 px, a *Size* (Rozmiar) na 3 px. Następnie kliknij *Gradient Overlay* (Nałożenie gradientu). Ustaw tryb mieszania na *Hard Light* (Ostre światło), a *Opacity* (Krycie) na 100%. Zmień styl gradientu na *Radial* (Radialny), ustaw *Angle* (Kąt) na 132°, zaznacz pole *Reverse* (Odwróć), zwiększ *Scale* (Skala) aż do 150%. Kliknij OK.

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 27.

Teraz chcemy przenieść to logo do innego projektu, najlepiej bez spłaszczania obrazu — na wypadek konieczności wprowadzenia zmian. Dlatego wyłącz warstwę tła, klikając ikonę oka po jego lewej stronie, a potem kliknij z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Mac: *Command*) wszystkie warstwy składające się na logo, aby je zaznaczyć. Kliknij prawym przyciskiem myszy jedną z warstw i wybierz *Convert to Smart Object* (Konwertuj na obiekt inteligentny), aby osadzić je wszystkie w obiekcie inteligentnym. Wszystko znajdzie się przez to na jednej warstwie, ale poszczególne warstwy wciąż zostaną zachowane (można kliknąć dwukrotnie miniaturę inteligentnego obiektu, aby otworzyć plik warstwowy).



Krok 28.

Na zakończenie dodajmy do logo realistyczne tło. Mamy tu obraz skóry, który doskonale nada się do tego celu.

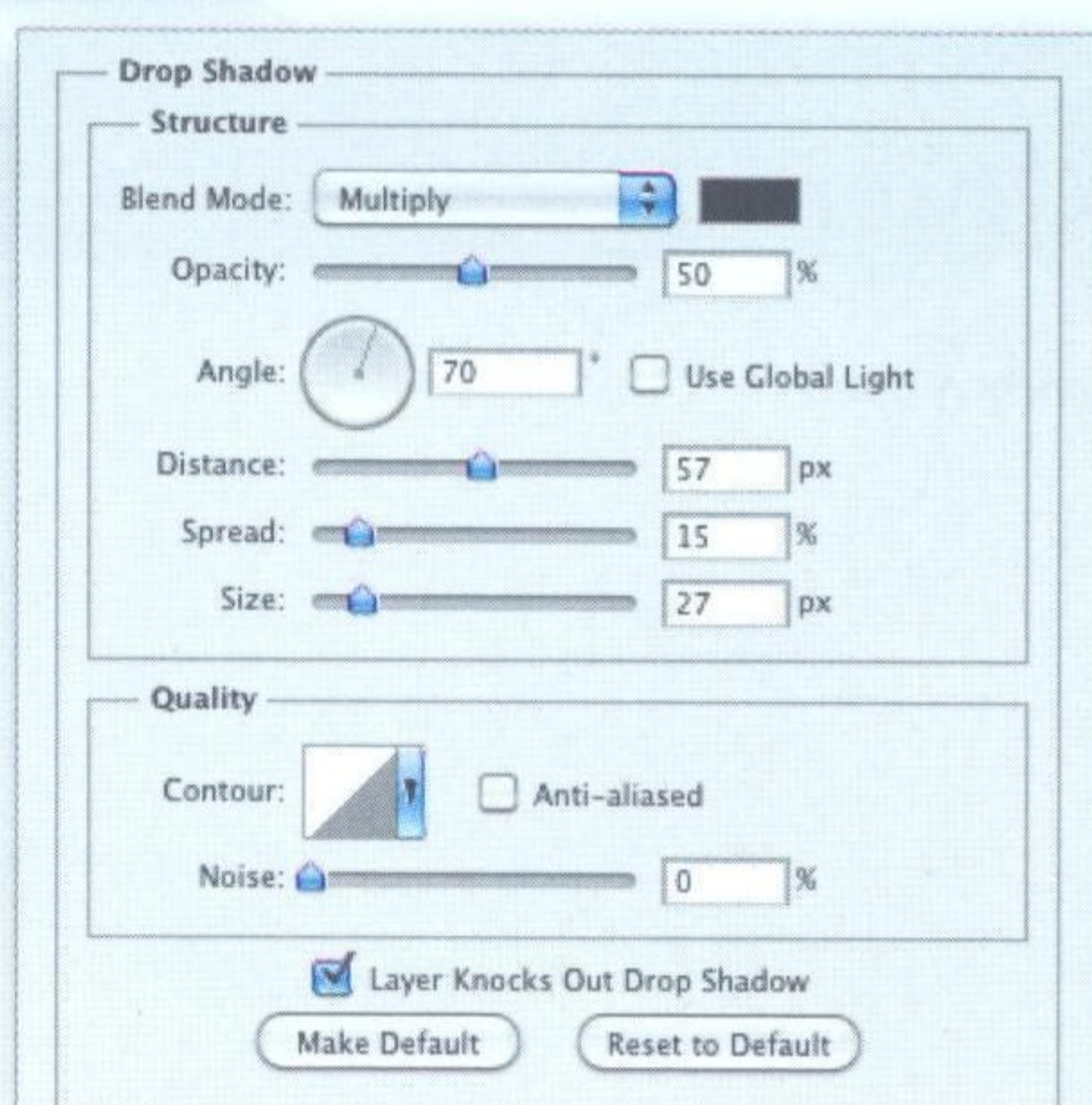
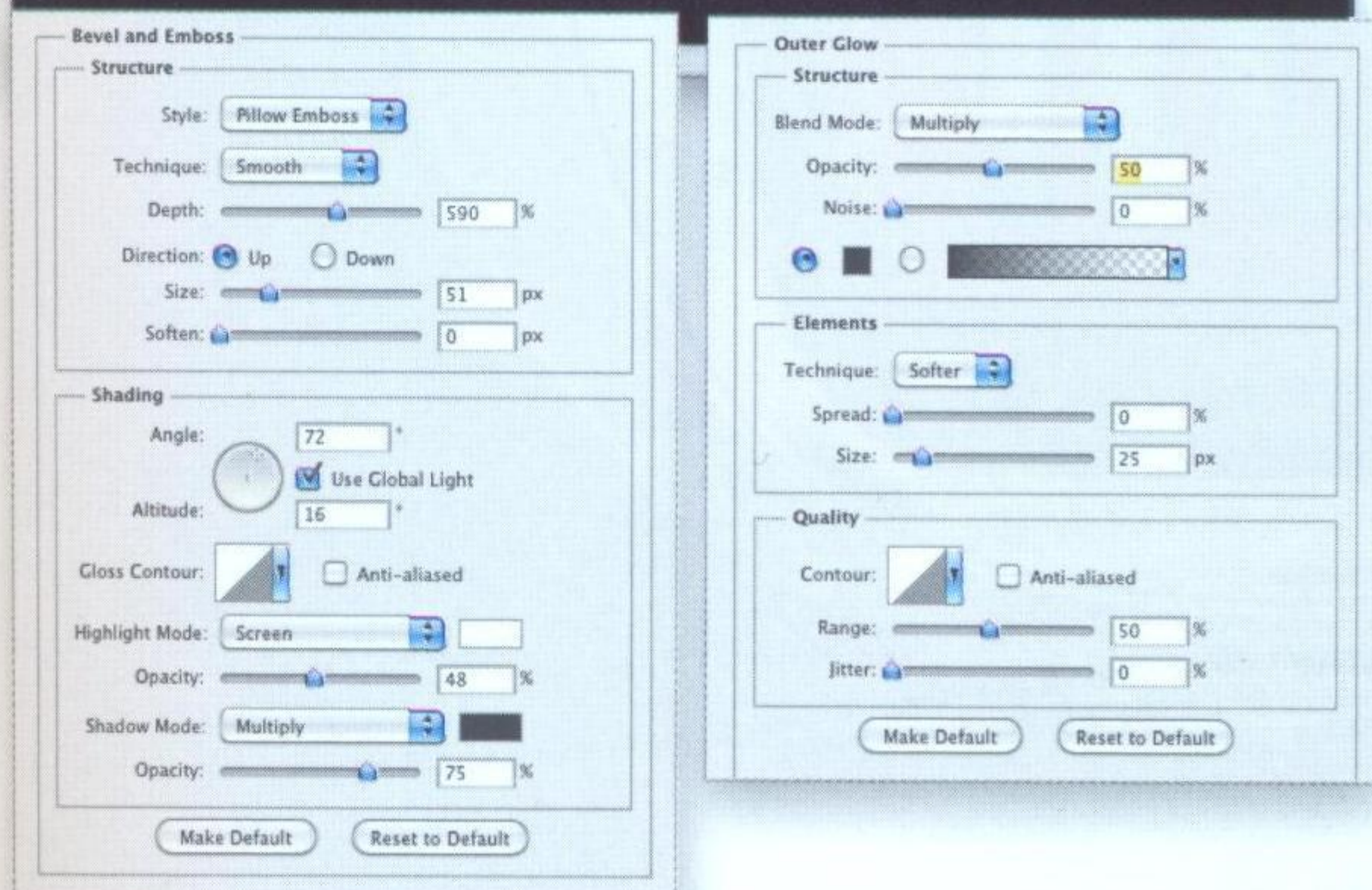




Krok 29.

Przenieś obiekt inteligentny z ukończonym logo na obraz ze skórzanym tłem i użyj trybu swobodnego przekształcania, aby go w razie potrzeby zmniejszyć. Następnie użyj stylu warstwy *Bevel and Emboss* (Faza i Płaskorzeźba). Wykorzystaj pokazane tu opcje, dzięki którym logo będzie wyglądało jak przymocowane do skóry. Następnie dodaj styl warstwy *Outer Glow* (Blask zewnętrzny) z pokazanymi obok ustawieniami. Na koniec kliknij po lewej *Drop Shadow* (Cień) i zmniejsz intensywność cienia, obniżając *Opacity* (Krycie) do 50% i zwiększając rozmiar do 25 px. Usuń zaznaczenie pola *Use Global Light* (Użyj oświetlenia globalnego) i kliknij obraz, aby ręcznie zmienić położenie cienia na lewy dolny róg. Kliknij OK.

Na tym etapie do dodania pozostały tylko detale, ponieważ cały projekt jest już zasadniczo skończony, ale jeśli, tak jak ja, masz skłonność do obsesji, potrafisz zapewne doszlifowywać obraz przez cały dzień. Na jakimś etapie trzeba jednak przestać. Rozwahałem dodanie malutkiego rozbłysku z wykorzystaniem pędzla z rozdziału 1., ale zdecydowałem, że w niczym on nie pomoże, i postanowiłem w tym miejscu zakończyć pracę.



ciąg dalszy na następnej stronie



Końcowy obraz