helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

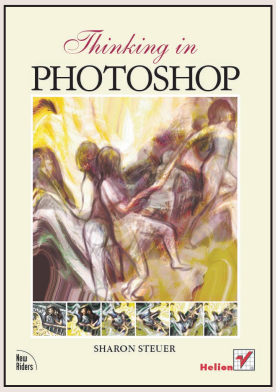
KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Thinking in Photoshop



Autor: Sharon Steuer
Tłumaczenie: Piotr Cieślak
ISBN: 83-7361-336-6
Tytuł oryginału: Creative Thinking in Photoshop
Format: B5, stron: 192

Niezależnie od tego, czy dopiero rozpoczynasz swoją przygodę jako grafik komputerowy, czy też pragniesz doszlifować posiadane umiejętności, książka „Thinking in Photoshop" stanie się twórczą inspiracją dla Twojej wyobraźni i będzie niezawodnym przewodnikiem w trakcie eksperymentowania, improwizowania i poszerzania Twoich artystycznych horyzontów. Jeśli w swojej twórczości artystycznej chcesz posługiwać się Photoshopem z taką samą sprawnością i pewnością, jak tradycyjnymi narzędziami, jest to książka dla Ciebie.

- Odkryj nowe, twórcze metody eksperymentowania, zabawy i improwizacji w Photoshopie.
- Spraw, by ogrom możliwości Photoshopa nie zablokował Twojej kreatywności.
- Połącz tradycyjne i cyfrowe narzędzia podczas pracy z obrazami i fotografią.
- Opanuj tajniki Photoshopa i poznaj jego ukryte sekrety.
- Zapoznaj się z możliwościami tego wspaniałego programu na praktycznych przykładach.

Photoshop jest czymś więcej niż tylko zestawem narzędzi. Jeśli korzystając z niego pozwolisz sobie na twórczą zabawę, sposób w jaki traktujesz komputer, ulegnie stopniowemu przeobrażeniu. Pozwoli Ci to nie tylko na coraz bardziej kreatywne korzystanie z samego Photoshopa, ale też znacznie wzbogaci każdy aspekt procesu twórczego.

Jeśli jesteś gotów, aby odkryć potencjał swojego komputera jako narzędzia sztuki i pracy, sięgnij po książkę „Thinking in Photoshop".

Sharon Steuer jest artystką, która włączyła technikę cyfrową do swej bogatej palety narzędzi artystycznych już w 1983 roku. Jej obrazy, rysunki i sztuka cyfrowa znalazły swoje miejsce w książkach, magazynach i galeriach na terenie całych Stanów Zjednoczonych. W książce „Thinking in Photoshop" Sharon dzieli się z czytelnikami swoimi spostrzeżeniami, technikami tworzenia i podejściem do zagadnień „cyfrowego myślenia". Steuer jest laureatką nagrody Faber Birren Color Award i autorką książki „The Illustrator Wow! Book", która otrzymała nagrodę imienia Benjamina Franklina w kategorii „najlepsza książka komputerowa".

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl

Spis treści

O Redaktorach technicznych 5
O Autorce 6
Dedykacja 7
Podziękowania 8
Przedmowa 9
Wprowadzenie 11

ROZDZIAŁ 1. Kompozycja w procesie twórczym 15

Podstawowe etapy tworzenia kompozycji 15
Wprowadzaj nowe, zachowując stare 17
Kompozycje z fragmentów 24
Łączenie sekwencji obrazów 27
Wskazówki i inspiracje 31

ROZDZIAŁ 2. Twórcze rozwiązywanie problemów za pomocą warstw 33

Skalowanie w ostatniej chwili 34
Retusz jasnych i ciemnych obszarów oraz wyrównywanie wartości 36
Ujednolicanie koloru i wypełnianie brakujących fragmentów 39
Wskazówki i inspiracje 45

ROZDZIAŁ 3. Wykorzystanie warstw do zabawy z barwami 47

Podstawy kolorowania za pomocą warstw 48
Eksperymenty z warstwami i trybami mieszania 50
Zamierzone zabawy z kolorem 52
Dalsze zabawy z kolorem 58
Wskazówki i inspiracje 61

ROZDZIAŁ 4. Jak całkowicie odmienić starsze, „ukończone" prace? 63

Radykalna transformacja obrazu 64
Reinterpretacja istniejącego obrazu 69
Wskazówki i inspiracje 73

ROZDZIAŁ 5. Zerwać ze schematem 75

Odzyskiwanie utraconych etapów pracy 77
Łączenie wielu wersji jednego lub podobnych obrazów 80
Eksperymenty z nakładaniem i maskowaniem warstw 86
Wskazówki i inspiracje 91

ROZDZIAŁ 6. Burza mózgów 93

Opracowywanie nowych kierunków pracy 94
Tworzenie wyimaginowanego miejsca 103
Wprowadzanie nowych elementów do kompozycji 109
Wskazówki i inspiracje 114

ROZDZIAŁ 7. Tworzenie monotypów z obrazów cyfrowych 115

Tworzenie cyfrowych wzorców 115
Przygotowanie stanowiska pracy 122
Malowanie i odciskanie płytki 125
Kilka wskazówek dotyczących materiałów 127
Wskazówki i inspiracje 129

ROZDZIAŁ 8. Współpraca z innymi artystami 131

Nawiązywanie współpracy 133
Różne sposoby na wspólną pracę 134
Wspólne projekty wykonywane za pomocą Photoshopa 137
Wskazówki i inspiracje 146

ROZDZIAŁ 9. Projektowanie instalacji własnych prac 147

Przegląd zagadnień, które powinieneś wziąć pod uwagę 148
Zabawy z efektami 164
Wskazówki i inspiracje 173

ROZDZIAŁ 3.

Wykorzystanie warstw do zabawy z barwami

W rozdziale tym opisuję, w jaki sposób wykorzystać warstwy zawierające informację o barwach, aby nadać istniejącym pracom inny charakter. Rozpoczynam od prostego dodania kolorów, kończę zaś na zabawach z barwami i teksturą. Gdy rozpoczniesz poszukiwania i eksperymenty z własnymi fotografiami lub szkicami, przekonasz się, że zaproszenie Photoshopa do uczestnictwa w procesie tworzenia przeniesie Twoje prace w zupełnie inny, magiczny świat.

Dla mnie jako artysty plastyka jedną z najbardziej ekscytujących rzeczy dotyczących Photoshopa jest fakt, iż dzięki jego pomocy mogę stworzyć gotową kompozycję z rysunków, nie rezygnując z owego pierwiastka spontaniczności, który cechuje wstępne szkice. W przeszłości po stworzeniu rysunku bądź szkicu artysta musiał rozwinąć ideę zawartą w pierwotnym dziele, aby stworzyć jego ukończoną, kompletną wersję. Niemniej jednak poprzez ciągłe przerysowywanie lub mechaniczne przenoszenie rysunku na inny nośnik (na przykład odwzorowanie kompozycji graficznej na płótnie czy w postaci fresku na ścianie) łatwo jest utracić spontaniczność pierwszego spojrzenia i inspiracji.

Ważne jest, abyś zdał sobie sprawę, że bardzo rzadko wiem z góry, jaki wygląd gotowego obrazu chciałabym uzyskać. Nigdy nie wiem też dokładnie, jak wiele warstw będzie on zawierał czy też jakie będą tryby ich mieszania. Jedyna zasada, jaką się kieruję, jest następująca: jeśli napotkam efekt, który będzie mi się podobał, tworzę dla niego nową warstwę, na której mogę eksperymentować z nim do woli, jednocześnie zawsze mając możliwość powrotu do ostatniego momentu, w którym praca mi się podobała. Aby powtórzyć zauważony efekt przy innej okazji, zapisuję go, a następnie odtwarzam konkretną konfigurację warstw.

Poprzez eksperymenty z kopiowaniem warstw zawierających barwy Photoshop umożliwia osiągnięcie efektów znacznie wykraczających poza zwykłe pokolorowanie rysunku. Pracując w ten sposób z Photoshopem możesz wpaść na twórczy pomysł, wprowadzić element improwizacji lub nawet osiągnąć całkowicie nieoczekiwany efekt artystyczny.





Obrazek przed wprowadzeniem barw za pomocą wielu kolorowych warstw i po ich wprowadzeniu

Podstawy kolorowania za pomocą warstw

W ciągu pierwszych dziesięciu lat tworzenia sztuki za pomocą komputera praktycznie nigdy nie wykorzystywałam w swoich cyfrowych pracach tradycyjnie stworzonych rysunków czy obrazów.

Stan ten uległ zasadniczej zmianie, gdy po raz pierwszy w programie Photoshop pojawiły się tryby mieszania warstw. Właśnie od przedstawionego obok portretu Mai i Pumy rozpoczęłam eksperymenty z kolorowaniem czarno-białych obrazów (rysunek 3.1). Zeskanowałam rysunek w odcieniach szarości i zapisałam go w formacie *.tiff*.



Rysunek 3.1. Pierwotny szkic zeskanowany w skali szarości

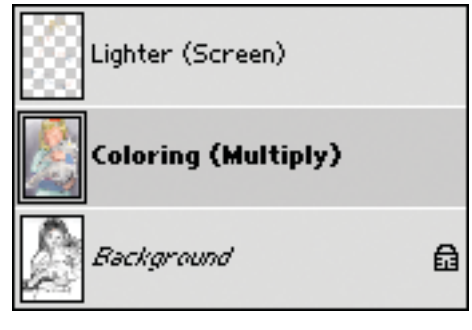


Rysunek 3.2. Aby pokolorować rysunek, nałożyłam barwy na nową warstwę, wyświetloną w trybie Multiply (Mnożenie)



Pierwszą rzeczą, jaką należy zrobić, aby dodać kolor czarno-białemu obrazowi, jest zmiana trybu kolorów ze skali szarości do trybu *RGB* lub *CMYK*. Wybierz przestrzeń kolorów *RGB* lub *CMYK* z menu *Image/Mode* (*Obrazek/Tryb*).

W palecie *Layers* (*Warstwy*) domyślnym trybem mieszania jest *Normal* (*Zwykły*). Najprostszym sposobem pokolorowania czarno-białego obrazka jest stworzenie nowej warstwy ponad głównym obrazem.



Rysunek 3.3. Aby rozjaśnić wybrane obszary obrazu, wykorzystałam nową warstwę w trybie Screen (Mnożenie odwrotności) (obok pokazana jest również paleta Layers (Warstwy), zawierająca wszystkie warstwy obrazka)



Rysunek 3.4. Ostateczna wersja portretu Mai i Pumy

Możesz to zrobić, klikając ikonę *New Layer* (*Utwórz nową warstwę*). Kliknięcie tej ikony przy wciśniętym klawiszu *Alt* (lub *Option* w Mac OS) pozwoli Ci nadać nazwę warstwie przed jej utworzeniem. Następnie, korzystając z palety *Layers* (*Warstwy*), zmień tryb mieszania nowej warstwy na *Multiply* (*Mnożenie*). W tym trybie mieszania kolory nałożone na warstwę nie zasłonią obrazu poniżej, lecz połączą się z nim. Będziesz mógł malować ponad białymi i jasnymi obszarami, zachowując elementy czarne i tekstury znajdujące się na obrazie poniżej. W przypadku opisywanego portretu wykorzystałam narzędzia malarskie, nakładając barwy na warstwę wyświetlaną w trybie *Multiply* (*Mnożenie*) (rysunek 3.2).

Obraz wyglądał jednak zbyt płasko, a czarne kreski rysunku sprawiały wrażenie nienaturalnie nienaruszonych. Aby rozjaśnić niektóre obszary obrazu, umieść kolejną warstwę ponad warstwą w trybie *Multiply* (*Mnożenie*) i nadaj jej tryb *Screen* (*Mnożenie odwrotności*). Dzięki właściwościom tego trybu mieszania mogłam delikatnie rozjaśnić niektóre obszary rysunku i wprowadzić poprawki, czując się tak, jakbym malowała światłem.

W celu wprowadzenia ostatecznych zmian do rysunku (takich na przykład jak rozjaśnienie tła) dołożyłam jeszcze jedną warstwę w trybie *Normal* (*Zwykły*). Pracując na niej i posługując się nieprzezroczystym kolorem oraz narzędziami malarskimi mogłam zakryć dowolne fragmenty warstw obrazu pod spodem (rysunek 3.4).

Eksperymenty z warstwami i trybami mieszania

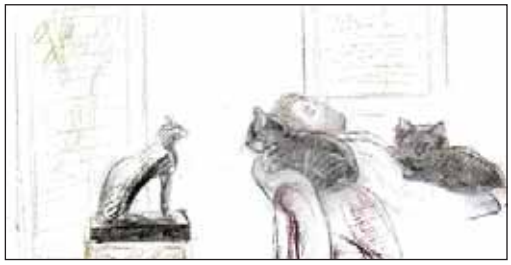
Wiedząc, że mogę nadać barwy istniejącym obrazom, zaczęłam wykraczać poza tradycyjny schemat myślowy. W rozdziale 1., zatytułowanym „Kompozycja w procesie twórczym", opisuję, w jaki sposób połączyłam kilka oddzielnych szkiców, aby otrzymać kompletny obraz. Opowiem teraz, w jaki sposób pokolorowałam go, korzystając z warstw. Swoją pracę rozpoczęłam bardzo podobnie, jak w przypadku poprzedniego projektu, zmieniając przestrzeń kolorów obrazu ze skali szarości na RGB, a następnie dodając warstwę wyświetlaną w trybie



Rysunek 3.5. Pierwotny wygląd szkicu w skali szarości



Rysunek 3.6. Po przekształceniu obrazka do palety RGB stworzyłam nową warstwę, ustawiłam jej tryb mieszania na Multiply (Mnożenie), a następnie nałożyłam na nią proste plamy barwne



Rysunek 3.7. Zmiana trybu mieszania warstwy na Color Burn (Ściemnianie) sprawiła, że zmienił się wygląd kresek tworzących szkic — stały się one kolorowe



Rysunek 3.8. Powielenie warstwy wyświetlanej w trybie Color Burn (Ściemnianie) wzmocniło efekt

Multiply (*Mnożenie*). Posługując się narzędziami malarskimi wypełniłam tę warstwę kilkoma prostymi barwami (rysunek 3.5 oraz 3.6).

Z czystej chęci eksperymentowania postanowiłam wypróbować różne tryby mieszania dla stworzonej warstwy. Zatrzymałam się przy trybie *Color Burn* (*Ściemnianie*) — zobaczyłam bowiem efekt, którego nie uzyskałam nigdy wcześniej. Barwy przestały nakładać się i wypełniać szkic, lecz zmieniły charakter samych kresek, nadając obrazowi wygląd szkicu narysowanego kolorowymi kredkami (rysunek 3.7).

Postanowiłam następnie powielić warstwę wyświetlaną w trybie *Color Burn* (*Ściemnianie*) (przeciągając ją ponad ikonę *New Layer* (*Utwórz nową warstwę*) w palecie *Layers* (*Warstwy*)) i zauważyłam, że efekt uległ wzmocnieniu (rysunek 3.8).

Aby nadać barwę białym obszarom rysunku, powieliłam warstwę ponownie, przesunęłam ją ponad inne (zaznaczając ją i przeciągając jej nazwę w palecie warstw), a jako jej tryb mieszania wybrałam *Multiply* (*Mnożenie*). Efekt możesz obejrzeć na ilustracjach (rysunek 3.9 oraz rysunek 3.10).

Nowa warstwa w trybie *Multiply* (*Mnożenie*) okazała się zbyt ciemna w niektórych miejscach. Aby zmniejszyć efekt jej nałożenia w wybranych obszarach, przypisałam do niej maskę, klikając ikonę *Layer Mask* (*Utwórz maskę warstwy*) w palecie *Layers* (*Warstwy*). W miejscach, w których chciałam zredukować efekt, nałożyłam narzędziami malarskimi czerń i odcienie szarości (rysunek 3.11). Aby przywrócić natężenie efektu, skorzystaj z narzędzia *Eraser* (*Gumka*) lub maluj jasnymi odcieniami szarego albo bielą (bardziej szczegółowo o maskach warstw piszę w rozdziale 1.)

Warstwa pracująca w trybie *Multiply* (*Mnożenie*) nie prezentowała się zbyt dobrze, gdy jej współczynnik krycia był maksymalny, lecz utraciła nasycenie, gdy rozjaśniłam ją suwakiem *Opacity* (*Krycie*) do *61%*. Postanowiłam więc spróbować powielić tę warstwę (wraz z jej maską). Skopiowanej





Rysunek 3.9. Obraz i układ zawartych w nim warstw po ponownym skopiowaniu warstwy z kolorem — przeniosłam ją ponad inne i ustawiłam jej tryb mieszania na Multiply (Mnożenie)



Rysunek 3.10. Zmiana wartości parametru Opacity (Krycie) dla warstwy w trybie Multiply (Mnożenie) nadmiernie rozjaśniła szkic



Rysunek 3.11. Maska warstwy Multiply (Mnożenie) widziana oddzielnie (kliknij miniaturę maski, trzymając klawisz Alt lub Option)

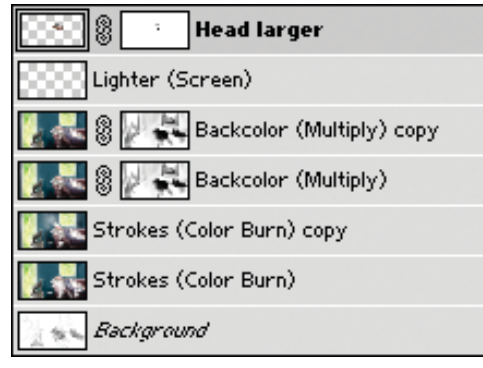
warstwie nadałam współczynnik *Opacity* (*Krycie*) wynoszący *100%*, co sprawiło, że stała się ona ponownie ciemna, lecz nie aż tak ciemna, jak wówczas, gdy była to pojedyncza, samodzielna warstwa (rysunek 3.12).

Ponieważ obraz nadal był zbyt ciemny, stopniowo zmniejszałam wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) powielonej warstwy *Multiply* (*Mnożenie*), aż osiągnęłam zadowalający efekt (przy 71%). To zaskakujące, ale z powodu pewnych uwarunkowań technicznych trybu mieszania układ dwóch warstw, których współczynniki krycia wynoszą *61%* i *71%*, daje mniej intensywny i ciemny obraz niż jedna warstwa *Multiply* (*Mnożenie*), ustawiona na *100%*. Dzięki zwykłym eksperymentom okazało się, że jeśli powielisz warstwę i dostosujesz jej współczynnik krycia, możesz osiągnąć rezultaty odmienne niż w przypadku pojedynczej warstwy.

Aby rozjaśnić niektóre obszary rysunku (głównie oczy kotów), stworzyłam kolejną warstwę, umieściłam ją na sa mej górze obrazu i nadałam jej tryb *Screen* (*Mnożenie odwrotności*). Korzystając z jasnych kolorów dokonałam retuszu. Na koniec powiększyłam nieco głowę Jeffa, co przedstawia rysunek 3.13. Więcej szczegółów na temat tej operacji znajdziesz w rozdziale 2., noszącym tytuł „Twórcze rozwiązywanie problemów za pomocą warstw".

Zamierzone zabawy z kolorem

Wiedząc, że możesz nadać kolor istniejącym obrazom i mając na uwadze, w jak różny sposób odmienne tryby mieszania mogą wpłynąć na ich charakter, powinieneś chętniej tworzyć prace, które będziesz mógł później pokolorować w Photoshopie. Opisywane metody pozwalają jednak osiągnąć





Rysunek 3.12. Obraz po powieleniu warstwy Multiply (Mnożenie) wraz z maską



Rysunek 3.13. Obraz po końcowych retuszach i ostateczny układ warstw



Rysunek 3.14. Pierwotny wygląd szkicu ołówkiem



Rysunek 3.15. Obraz po nałożeniu barw w warstwie w trybie mieszania Multiply (Mnożenie)

znacznie więcej niż tylko dodanie koloru do obrazów. Możesz dzięki nim poszerzyć swoje horyzonty twórcze, wypróbowując różne style i możliwości wzbogacenia swoich prac. Pracując nad obrazem „Maleństwo z misiem" po raz pierwszy pozwoliłam komputerowi na nadanie kierunku dalszego rozwoju pracy.

Rozpoczęłam od narysowania portretu dziecka mojego kolegi, które śpi ze swoim pluszowym misiem. Wykorzystałam brązowy ołówek i miękki, bawełniany papier (rysunek 3.14).

Następnie zeskanowałam rysunek w skali szarości, aby zamienić odcienie brązu w czerń i przeniosłam go do Photoshopa. Przed rozpoczęciem procesu kolorowania zmieniłam paletę barw na RGB, korzystając z opcji *Image*/*Mode*/*RGB* (*Obrazek*/*Tryb*/*Kolory RGB*). Na początku, podobnie jak w przypadku poprzednich prac, stworzyłam nową warstwę, ustawiłam jej tryb mieszania na *Multiply* (*Mnożenie*) i nakładałam w niej kolor narzędziami malarskimi (rysunek 3.15).

Po nałożeniu prostych barw postanowiłam rozpocząć poszukiwania efektu kolorystycznego, który pasowałby do mojego obrazu.

Eksperymenty rozpoczęłam od zmiany trybu mieszania warstwy *Multiply* (*Mnożenie*) na inne, dostępne w palecie *Layers* (*Warstwy*). Trybem zbliżonym do opisywanego *Color Burn* (*Ściemnianie*) jest *Soft Light* (*Łagodne światło*). Również w tym trybie następuje podbarwienie ciemnych obszarów kolorem. W przypadku mojego szkicu zastosowanie trybu *Soft Light* (*Łagodne światło*) nadało kreskom różne kolory (rysunek 3.16).

Wtedy rozpoczęłam serię eksperymentów, zaczynając od dwukrotnego powielenia pokolorowanej warstwy w trybie *Soft Light* (*Łagodne światło*) (rysunek 3.17).

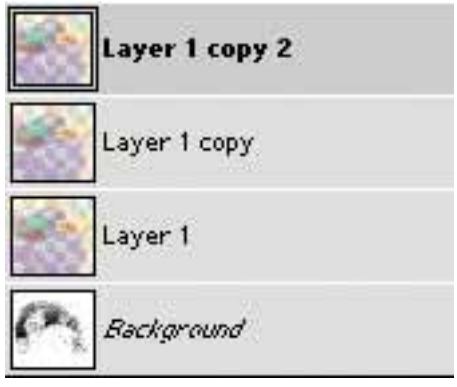
Aby zwiększyć paletę i nasycenie barw, zaczęłam wypróbowywać różne tryby mieszania i zmieniać stopień krycia warstw. Wreszcie zdecydowałam się na warstwę w trybie *Hard Light* (*Ostre światło*)



Rysunek 3.16. Eksperymentując z różnymi trybami mieszania zmieniłam tryb Multiply (Mnożenie) na Soft Light (Łagodne światło)







Rysunek 3.17. Wygląd obrazu i układ warstw po dwukrotnym skopiowaniu warstwy w trybie Soft Light

o współczynniku krycia wynoszącym *54%* (rysunek 3.18). Dysponując znaczną ilością powielonych warstw postanowiłam nadać każdej z nich łatwą do odróżnienia nazwę. Można tego dokonać, klikając dwukrotnie nazwę każdej z warstw i wpisując na miejsce wpisanej tam własną (w niektórych wersjach Photoshopa musisz przytrzymać klawisz *Alt* lub, w przypadku Mac OS, *Option* podczas dwukrotnego kliknięcia).

Powieliłam warstwę z kolorem raz jeszcze, tym razem wypróbowując tryb *Color Dodge* (*Rozjaśnianie*). Zabieg ten dał efekt znacznego rozjaśnienia obrazka, który spodobał mi się, lecz jednocześnie pozbawił szkic wielu detali. Zaczęłam stopniowo zmniejszać stopień krycia warstwy w trybie *Color Dodge* (*Rozjaśnianie*), decydując się ostatecznie na wartość wynoszącą *5%*. Pozwoliło to uzyskać bardzo subtelny (ledwie zauważalny) efekt rozjaśnienia świateł (rysunek 3.19).





Rysunek 3.18. Obrazek po ponownym skopiowaniu warstwy z kolorem i ustawieniu jej trybu mieszania na Hard Light (Ostre światło). Stopień krycia warstwy wynosi 54%. Obok paleta warstw po nadaniu im nazw





Rysunek 3.19. Wygląd szkicu po nałożeniu warstwy Color Dodge (Rozjaśnianie) i zmniejszeniu stopnia jej krycia do (bardzo subtelnych) 5%

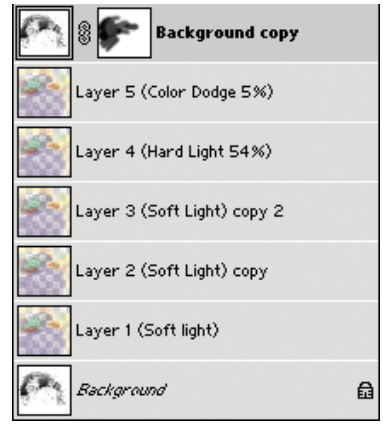
Po dołożeniu sześciu warstw z kolorem utraciłam nieco szczegółów z pierwotnego wyglądu obrazka, postanowiłam więc powielić warstwę tła, umieścić tak stworzoną kopię ponad wszystkimi warstwami koloru i nadać jej tryb mieszania *Multiply* (*Mnożenie*) (rysunek 3.20). Aby wyrównać stopień nasycenia czerni, kopii tła przypisałam maskę (klikając ikonę *Layer Mask* (*Dodaj maskę warstwy*)) i wycieniowałam ją, korzystając z czerni, bieli i odcieni szarości nałożonych narzędziami malarskimi (rysunek 3.21).



Rysunek 3.20. Po skopiowaniu warstwy tła przesunęłam ją ponad wszystkie warstwy z kolorem i ustawiłam jej tryb mieszania na Multiply (Mnożenie)

W tym momencie pracy większość koloru w rysunku skupiała się w samych kreskach szkicu, stworzyłam więc kolejną kopię warstwy z barwami. Po przesunięciu jej ponad wszystkie inne warstwy





Rysunek 3.21. Dołączając maskę do skopiowanej warstwy w trybie Multiply (Mnożenie) wyretuszowałam działanie tego trybu mieszania

WSKAZÓWKA

W starszych wersjach programu Photoshop zapisywanie obrazu w formacie. tiff powodowało automatyczne usunięcie wszystkich warstw lub kanałów alfa z obrazu; w nowszych wersjach możesz wybrać pomiędzy jednowarstwową i wielowarstwową wersją zapisywanego pliku. tiff.

nadałam jej tryb *Multiply* (*Mnożenie*) i zmieniłam stopień jej krycia na *33%* (rysunek 3.22).

Ponieważ w niektórych miejscach obrazu chciałam nieco wzbogacić nasycenie barw, skopiowałam warstwę z kolorem w trybie *Multiply* (*Mnożenie*) i utworzyłam dla niej maskę. Malując bezpośrednio po masce mogłam uzyskać żądane nasycenie barw w określonych miejscach (rysunek 3.23).

Następnie powieliłam ostatnio utworzoną warstwę w trybie *Multiply* (*Mnożenie*) raz jeszcze i posługując się współczynnikiem krycia oraz narzędziami malarskimi zmieniłam sposób, w jaki oddziaływała ona na obrazek. Na koniec dodałam czystą warstwę i umieściłam ponad wszystkimi pozostałymi, wykorzystując ją do malowania narzędziem *Clone Stamp* (*Stempel*) i do wykonania kilku innych drobnych retuszy (rysunek 3.24). Więcej o retuszu warstw piszę w rozdziale 2. niniejszej książki.

Miałam wrażenie, że obraz jest ukończony, zapisałam więc jego jednowarstwową wersję



Rysunek 3.22. Aby wprowadzić barwy nie tylko w obrębie kresek szkicu, lecz na całym obrazku, ponownie powieliłam warstwę z kolorem, ustawiając jej tryb mieszania na Multiply (Mnożenie) i stopień krycia na 33%

za pomocą polecenia *Save As* (*Zapisz jako*), wybierając format *.tiff*. Otworzywszy tak zapisaną wersję zauważyłam, że zapomniałam dodać podpis na rysunku. Dołożyłam go więc, wykonałam kilka ostatnich szlifów na nowej warstwie i ponownie zapisałam obraz w formie jednowarstwowej. Ponieważ chciałam też nadać obrazkowi bardziej widoczną teksturę, wykorzystałam filtr z menu *Filter/Artistic/Rough Pastels* (*Filtr/Artystyczny/ Pastele*) i dostosowałam jego działanie w sposób, który pozwolił mi na uzyskanie zadowalającego efektu (rysunek 3.25).

Na samym końcu połączyłam wersję zmodyfikowaną filtrem *Rough Pastels* (*Pastele*) ze zwykłą. Mając



Rysunek 3.23. Po utworzeniu maski mogłam określić miejsca, w których pojawi się efekt działania warstwy w trybie Multiply (Mnożenie)





Rysunek 3.24. Obraz po retuszu, obok układ warstw na tym etapie pracy



Rysunek 3.25. Wygląd obrazu po nałożeniu filtra Rough Pastels (Pastele) na jego jednowarstwową wersję





Rysunek 3.26. Ostateczny wygląd obrazka i paleta składających się nań warstw





Rysunek 3.27. Zdjęcia mojego klienta zrobione podczas wakacji nad austriackim jeziorem oraz ich kompozycja, dopasowana proporcjami do projektowanego parawanu

jednocześnie otwarte obydwa obrazy skorzystałam z narzędzia *Move* (*Przesunięcie*), aby przeciągnąć zmieniony filtrem obrazek na jego płaską, zwykłą wersję. Jednocześnie przytrzymałam klawisz *Shift*, aby wyrównać położenie obrazków.

Gdy obydwa obrazy znajdowały się już w jednym pliku, zmniejszyłam wartość krycia wersji „pastelowej" (która miała teraz własną warstwę), aby scalić ją z wcześniejszą wersją obrazka (w której współczynnik krycia ustaliłam na *44%*). Wreszcie, chcąc rozjaśnić oświetlone miejsca rysunku, skopiowałam warstwę tła zawierającą zwykły, nie zmodyfikowany filtrem *Rough Pastels* (*Pastele*) obraz i przesunęłam ją ponad warstwę „pastelową". Po eksperymentach z różnymi trybami mieszania zdecydowałam się nadać nowej warstwie tryb *Soft Light* (*Łagodne światło*) i stopień krycia wynoszący *57%*. Aby stonować działanie tego efektu w niektórych miejscach obrazka, dodałam do opisywanej warstwy maskę i posługując się narzędziami malarskimi wycieniowałam efekt (rysunek 3.26).



Rysunek 3.28. Kopia obrazu z tła poddana działaniu filtra Gaussian Blur

Dalsze zabawy z kolorem

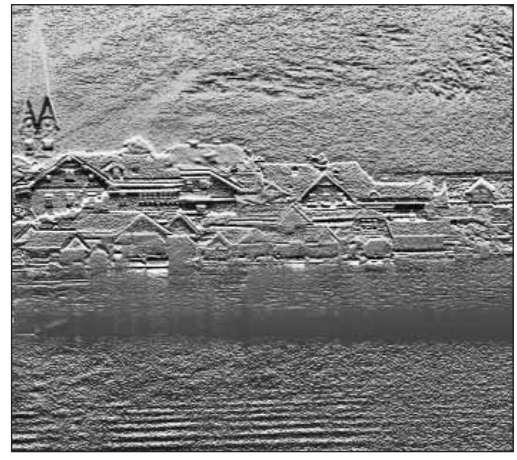
Opisany proces możesz wykorzystać do wzbogacenia i przekształcenia szerokiego spektrum obrazów.

W wielu przypadkach po prostu bawię się podczas pracy, zmieniając tryby mieszania i stopnie krycia poszczególnych warstw. Dodaję również i modyfikuję maski oraz zmieniam kolejność niektórych warstw obrazu, co niekiedy przynosi całkowitą zmianę ostatecznego efektu. W rozdziale 5., noszącym tytuł „Zerwać ze schematem", opisuję przykłady jeszcze mniej metodycznego podejścia do pracy.

Poszczególne tryby mieszania czy współczynniki krycia są różne w przypadku każdego z opisywanych przykładów, jednak sposób i podejście do pracy jest bardzo zbliżone. Celem każdego procesu twórczego jest w tym wypadku eksperymentowanie, improwizacja i pozostawanie otwartym na zmiany, co może prowadzić do odkrycia czegoś całkowicie zaskakującego.



Rysunek 3.29. Po zastosowaniu warstwy dopasowania Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie) i rozmyciu kopii warstwy zawierającej oryginał zmieniłam tryb tej warstwy na Darken (Ciemniej)



Rysunek 3.30. Duplikat oryginału potraktowany filtrem Bas Relief (Relief)

Zmiana charakteru fotografii

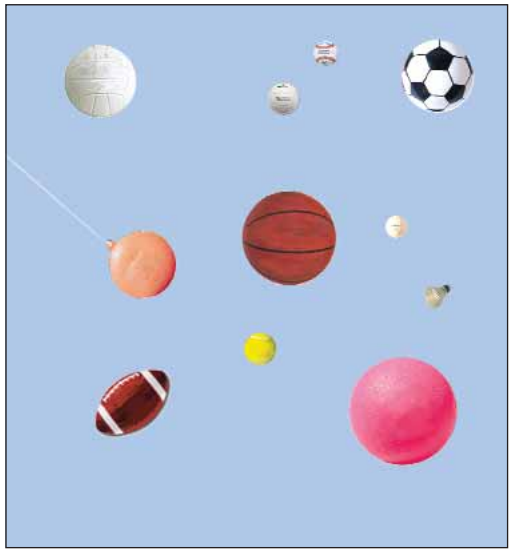
Pewnego razu otrzymałam zamówienie wykonania wysokiego na 6'8"1 (około 206 cm), składanego parawanu. Wraz z klientem przejrzeliśmy szeroki zakres dostępnych materiałów, zanim wreszcie zdecydowaliśmy się wykorzystać jako temat jedno z ulubionych przez klienta rodzinnych miejsc podróży, a mianowicie jezioro w Austrii. Zeskanowałam dwa ujęcia wykonane obiektywem panoramicznym, łącząc je i zestawiając w taki sposób, by uzyskać właściwe proporcje obrazu (rysunek 3.27). (O przykładach łączenia i kompozycji piszę w rozdziałach 1. i 2. W rozdziale 9., zatytułowanym „Projektowanie instalacji własnych prac", przedstawiam makietę gotowego parawanu).

Ponieważ chciałam na wzór stworzonej kompozycji namalować (prawdziwymi farbami) gotową pracę, postanowiłam najpierw uzyskać coś więcej niż tylko dopasowane komputerowo ujęcie, coś, co mogłoby posłużyć mi jako materiał źródłowy. Zmodyfikowałam więc wygląd kompozycji tak, aby mniej przypominała fotografię. Tworząc poszczególne kopie warstwy zawierającej oryginał





Rysunek 3.31. Ostateczna wersja zmodyfikowanej fotografii i składająca się na nią struktura warstw

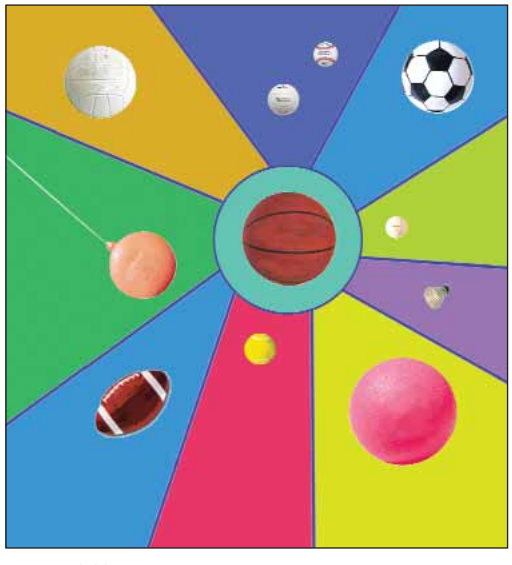


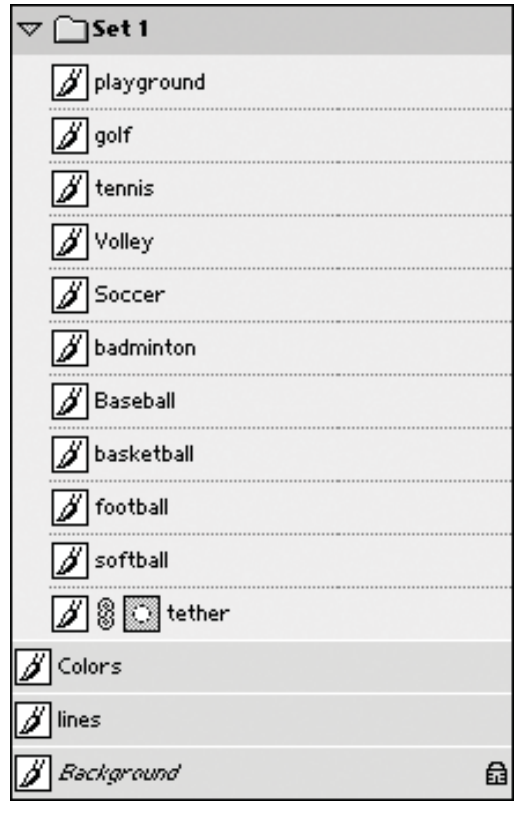
Rysunek 3.32. Wszystkie piłki umieszczone w jednym, dużym pliku

Zastosowałam też warstwę dopasowania *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasycenie*). (Jest ona dostępna po kliknięciu ikony *Adjustment Layer* (*Utwórz nową warstwę wypełnienia lub korekcyjną*) w palecie *Layers* (*Warstwy*)). Potrzebowałam jej, aby wzbogacić kolorystycznie obraz i zwiększyć wpływ barwy zielonej. Powieloną warstwę z oryginałem przeniosłam ponad rozmyty obraz. Po wypróbowaniu działania różnych trybów mieszania wybrałam tryb *Darken* (*Ciemniej*) (rysunek 3.29).

Na kolejnej kopii warstwy zawierającej oryginał zaczęłam eksperymentować z różnymi filtrami (anulując każdą z operacji, jeśli uzyskany efekt mnie nie zadowalał) i pozostałam przy filtrze *Bas Relief* (*Relief*) — *Filter/Sketch/Bas Relief* (*Filtr/Szkic/Relief*) (rysunek 3.30).

zmieniałam tryby mieszania i współczynniki krycia, a pierwszą utworzoną kopię poddałam nawet działaniu filtra. Z menu wybrałam filtr *Filter/Blur/Gaussian Blur* (*Filtr/Rozmycie/Rozmycie gaussowskie*) i dostosowałam jego parametry tak, by obraz został rozmyty, lecz by nadal był czytelny (rysunek 3.28).





Rysunek 3.33. Piłki sportowe w niskiej rozdzielczości zebrano w jednym pliku i umieszczono w zestawie warstw. Kolorowe tło i linie dzielące obszary barwne znajdują się na warstwach leżących poniżej zestawu

Na koniec zmniejszyłam krycie warstwy z obrazem poddanym działaniu filtra *Bas Relief* (*Relief*) do *16%* i nadałam mu dodatkowo warstwę dopasowania *Levels* (*Poziomy*), aby zwiększyć kontrast całości. Wydrukowaną wersję tak uzyskanego obrazu zabrałam do studio, gdzie wykorzystałam ją w charakterze wzorca do namalowania dużego obrazu (rysunek 3.31).

Rozwijanie prostych koncepcji

Proces powielania warstw i eksperymentowania z różnymi trybami mieszania może przydać się, gdy chcesz wzbogacić wygląd nudnego obrazu. Pewnego razu okazało się, że muszę szybko opracować tematyczną instalację na ścianę szkolnej sali gimnastycznej. Korzystając z narzędzia *Move* (*Przesunięcie*) zebrałam w jednym pliku kilka obrazów przedstawiających piłki i rozmieściłam je na warstwach, tworząc prostą kompozycję (rysunek 3.32).

Następnie zmieniłam nazwę każdej z warstw i utworzyłam zestaw zawierający wszystkie piłki. Aby utworzyć zestaw warstw (czyli coś w rodzaju folderu), kliknij najpierw pierwszą z warstw, którą chcesz umieścić w zestawie, aby ją aktywować, a następnie połącz z nią pozostałe warstwy, klikając w kolumnie znajdującej się obok ikony oka. Każda dołączona warstwa oznaczona zostanie ikoną połączenia. Gdy połączysz wszystkie warstwy, które chcesz umieścić w zestawie, wybierz polecenie *New Set From Linked* (*Nowy zestaw z połączonych*) z menu palety *Layers* (*Warstwy*). Gdy wszystkie piłki zostały zawarte w zestawie, stworzyłam warstwy tła, wypełniając je kolorami oddzielonymi od siebie liniami prostymi i umieściłam je za piłkami (rysunek 3.33).

Aby przekształcić ten nieskomplikowany obraz w coś nieco bardziej interesującego, najpierw połączyłam zestaw w jedną, płaską warstwę. W celu scalenia zestawu najpierw zaznacz go w palecie warstw, a następnie wybierz polecenie *Merge Layer Set* (*Połącz zestaw warstw*) z menu palety *Layers* (*Warstwy*). Aby nadać całości pewien charakter,



Rysunek 3.34. Wygląd obrazu po powieleniu scalonej warstwy zawierającej piłki i ustawieniu trybu mieszania jednej kopii na Soft Light, drugiej zaś na Hard Light

dwukrotnie powieliłam scaloną warstwę z piłkami, nadając pierwszej kopii tryb mieszania *Soft Light* (*Łagodne światło*), drugiej zaś *Hard Light* (*Ostre światło*) (rysunek 3.34).

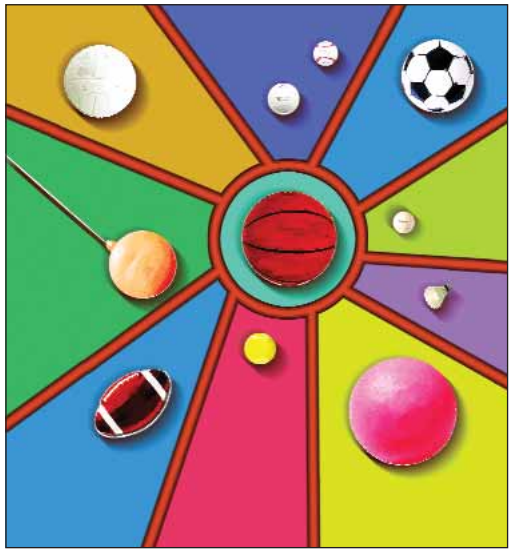
Po kilku retuszach dotyczących linii oraz po dodaniu rozmytego cienia pod piłkami obraz był gotowy do umieszczenia na ścianie sali gimnastycznej, co pokazuje rysunek 3.35 (więcej informacji na temat procesu instalacji znajdziesz w rozdziale 9.).

Wskazówki i inspiracje

Sprawdź, czy potrafisz wyretuszować czarno-biały obraz, korzystając z nałożonych na niego warstw w trybach *Multiply* (aby przyciemnić oryginał) oraz *Screen* (aby go rozjaśnić).

Weź kolorowe zdjęcie i powiel je, eksperymentując z różnymi trybami mieszania, nadając tworzonym warstwom różne wartości krycia.

Spróbuj pokolorować czarno-biały obraz, zmieniając najpierw jego paletę barw ze skali szarości na RGB.



Rysunek 3.35. Ostateczna wersja obrazka z piłkami, a poniżej instalacja na ścianie szkolnej sali gimnastycznej

Następnie utwórz nową warstwę powyżej oryginalnego obrazu, zmień tryb jej wyświetlania na *Multiply* (*Mnożenie*) i nanieś na nią barwy, korzystając z narzędzi malarskich. Eksperymentuj ze zmianami trybu mieszania i stopniem krycia, powielając warstwy i ponawiając próby.

Spróbuj nadać warstwom różne tryby mieszania, nie powielając ich (co znacznie zmniejszy rozmiary pliku wynikowego)! Utwórz nową warstwę dopasowania (wybierz dowolną opcję warstwy korygującej z menu, klikając ikonę znajdującą się na dole palety *Layers* (*Warstwy*)), lecz nie wprowadzaj żadnych korekt i po prostu kliknij przycisk OK. Eksperymentuj ze zmianami trybu mieszania dla tej warstwy dopasowania (sugestia ta powstała na podstawie spostrzeżenia Katrin Eismann).

