

## Spis treści

1. Napisy.....	2
1.1. Stara maszyna do pisanie.....	2
1.2. Zamrożony napis.....	3
1.3. Krwawy tekst.....	5
1.4. Neon.....	8
1.5. Kamień.....	9
1.6. Inny kamień.....	10
1.7. Śnieg.....	11
1.8. Mój kubek.....	13

## 1. Napisy

Poniższe ćwiczenia dotyczą efektów graficznych uzyskiwanych na bazie napisów. Mają na celu zademonstrowanie metodyki pracy i lokalizacji funkcji w Adobe Photoshop przed przystąpieniem do trudniejszych i bardziej skomplikowanych ćwiczeń. Efekt początkowych ćwiczeń może się wydać znikomy, nie należy jednak traktować ich marginalnie, ponieważ efekty tekstowe mogą stać się niezwykle istotnym składnikiem projektowanej strony internetowej, okładki czy plakatu.

Pamiętajmy, że dokonując modyfikacji napisu zazwyczaj musimy dokonać renderowania warstwy tekstowej, przez co tracimy informacje o czcionkach i możliwość edycji tekstu, który staje się po prostu zbiorem pikseli (podobnie jak podczas zamiany tekstu na krzywe w CorelDRAW). Podczas pracy z grafiką rastrową należy także zachować świadomość, że obraz należy od samego początku tworzyć w wymiarach docelowych, ponieważ skalowanie doprowadzi do utraty części informacji (chyba że jest to celowe działanie, albo nie możemy uzyskać niektórych efektów na zbyt małych obrazach).


### 1.1. Stara maszyna do pisania



Rys. 1: Cel ćwiczenia

Celem ćwiczenia jest stworzenie napisu przypominającego tekst pisany na maszynie. Charakterystyczną cechą takiego tekstu są nieregularne krawędzie znaków, czasem niektóre czcionki są lekko przemieszczone względem linii bazowej.

Utwórzmy nowy obraz o rozmiarach 600 x 300 pikseli, w rozdzielczości 72 piksele na cal (dpi), w trybie RGB. Wybierzmy białe wypełnienie tła. Pojawia się okno stanowiące obszar roboczy tworzonej grafiki. Od razu możemy go zapisać jako dokument Adobe Photoshop – plik z rozszerzeniem *.psd*.

Aby wpisać jakiś tekst, wybieramy narzędzie Tekst  z przybornika (zmienia się pasek właściwości) i klikamy na obrazie. Wybieramy zwykłą czcionkę Times New Roman albo jakąś inną czcionkę szeryfową. Ustawiamy rozmiar na 70 punktów i wpisujemy tekst.

Na naszym obrazie widzimy wprowadzony tekst. Zwróćmy uwagę na automatyczne **dodanie nowej warstwy** z tekstem. Jeżeli nasz tekst nie jest dobrze wypozycjonowany na rysunku, wciskamy przycisk Command (Ctrl) – zmienia się kursor – i przesuwamy myszą tekst w odpowiednie miejsce. Ponowna edycja tekstu jest możliwa przez kliknięcie na nim narzędziem tekstu lub na ikonie „T” w paletce warstw.

Teraz z menu *Warstwa* (mając zaznaczoną warstwę z tekstem) wybieramy *Rasteryzuj* → *Warstwa tekstowa* (następuje przekształcenie napisu w piksele). Możemy efekt ten osiągnąć klikając prawym przyciskiem myszy na literze „T” warstwy z tekstem. Zwróćmy uwagę na zmianę wyświetlania ikony warstwy w paletce warstw. Resteryzowanie warstwy tekstowej spowodowało, że nie będziemy mogli już edytować tekstu, natomiast będą na niej działały **filtry** i inne efekty (będziemy je poznawać stopniowo). Wybieramy *Filtr* → *Zniekształcenie* → *Falowanie*. W otwartym oknie dialogowym ustawiamy parametr

ilość na 40, zaś rozmiar na średni (bądź zależnie od uznania, aby nie zniekształcić tekstu zbyt mocno). Powinno nam to dać zamierzony efekt.

## 1.2. Zamrożony napis



Rys. 2: Cel ćwiczenia

Utwórzmy nowy obraz w rozdzielczości 72 dpi z białym tłem (np. 400x300). Tryb ustawmy na skalę szarości. Napiszmy jakiś napis używając **grubej** czcionki bezszeryfowej:

LÓD

Rys. 3: Podstawowy napis

Postępując się różdżką zaznacz „pusty” obszar wokół napisu i obszary wewnątrz liter „Ó” i „D” (można także, o ile bieżące ustawienia programu na to pozwolą, wybrać z menu *Zaznacz → Wczytaj zaznaczenie* wybrać kanał z przezroczystością warstwy). Niezależnie od wybranej techniki, najważniejsze, aby uzyskać taki efekt jak na obrazku (tzw. *maszerujące mrówki* wokół **białych** obszarów):



Rys. 4: Zaznaczenie pustych obszarów

Z menu *Warstwa* wybierz → *Splaszcz obraz*. Teraz z menu wybieramy *Filtr → Pikslowanie → Krystalizacja* i ustawiamy rozmiar komórki żeby uzyskać efekt podobny jak na ilustracji:



Rys. 5: Zaznaczenie pustych obszarów

Odwracamy zaznaczenie (zaznaczone są tylko litery). Wprowadzamy szum poprzez *Filtr → Szum → Dodaj szum*, jednorodny, monochromatyczny, o ilości np. 200.



Rys. 6: Efekt szumu

Kolejnym etapem jest rozmycie szumu wprowadzonego w zaznaczonym obszarze. Dokonujemy to poprzez *Filtr* → *Rozmycie* → *Rozmyj gaussowskie*, dobierając parametry dla uzyskania efektu jak na ilustracji:



Rys. 7: Efekt rozmycia gaussowskiego szumu

Dokonujemy odznaczenia. Odwrócimy teraz kolory (negatyw) poprzez *Obraz* → *Dopasowania* → *Odwróć* (Ctrl / Cmd + I):



Rys. 8: Negatyw

Nasz obraz jest wciąż wykonywany w trybie skali szarości. Zmieńmy tryb na RGB (*Obraz* → *Tryb*), abyśmy mogli nasz „łód” pokolorować. W celu koloryzacji wchodzimy w *Obraz* → *Dopasowanie* → *Barwa/nasycenie*. Zaznaczamy *Koloruj* – nasz obraz nabiera kolorów. (raczej nie takich, jakich byśmy oczekiwali):



Rys. 9: Koloryzowany obraz w trybie RGB

Teraz przesuwając suwaki barwa, jasność i nasycenie ustawiamy barwę „łodu”:



Rys. 10: Końcowy efekt ćwiczenia

### 1.3. Krwawy tekst

Kolejny przykład wykonywany jest podobną techniką jak „lód”, jednak końcowy efekt jest zdecydowanie inny.



Rys. 11: Cel ćwiczenia

Utwórzmy nowy obrazem, jak poprzednio (skala szarości). Napiszmy coś grubą czcionką:

**Krew**

Rys. 12: Podstawa ćwiczenia

Zaznaczmy pusty obszar wokół napisu i spłaszczmy obraz. Stosujemy filtr *Pikslowanie* → *Krystalizacja*, dobierając parametry dla uzyskania efektu jak na rysunku:



Rys. 13: Efekt krystalizacji

Dokonujemy odwrócenia zaznaczenia i dodajemy szum gaussowski monochromatyczny dla uzyskania odpowiedniego efektu:

Wykonujemy także odpowiednie rozmycie gaussowskie:



Rys. 15: Efekt rozmycia gaussowskiego

Z menu *Obraz* → *Dopasowania* → *Krzywe* dokonujemy ustawienia krzywej mniej-więcej jak na ilustracji, w celu uzyskania odpowiedniego efektu (pojawienie się jaśniejszej” obwódki wewnątrz liter):



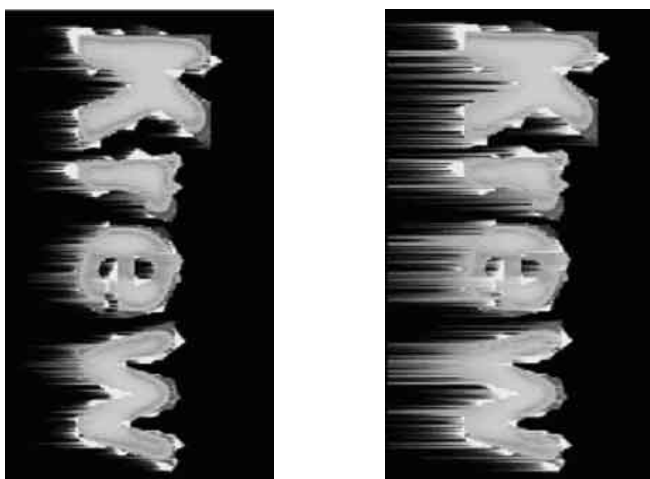
Rys. 16: Modyfikacja krzywej koloru czarnego

Dokonujemy odznaczenia i odwracamy kolory:



Rys. 17: Zastosowanie negatywu

Obracamy obszar roboczy o 90 stopni w prawo (menu *Obraz*) i stosujemy *Filtr* → *Stylizacja* → *Wiatr* (wiatr z lewej). W miarę potrzeby filtr ten możemy zastosować kilkakrotnie:



Rys. 18: Efekt dwukrotnego zastosowania filtru wiatru

Odwracamy obrazek do pierwotnego położenia i zmieniamy tryb koloru na RGB. Koloryzujemy obraz (*Obraz* → *Dopasowania* → *Barwa/Nasycenie*) i ustawiamy kolory dla

uzyskania końcowego efektu:



Rys. 19: Końcowy efekt ćwiczenia

Korzystając ze zdobytych wcześniej umiejętności utwórzmy baner reklamujący imprezę Halooween'ową. Baner ma mieć wymiary 1100 na 330 pikseli i rozdzielczość 72dpi.

Podczas tworzenia baneru proszę wykorzystać plik zombie.jpg lub dowolną znaną we własnym zakresie grafikę.

Efekt końcowy pracy powinien być podobny do poniższego.



Rys. 20: Cel ćwiczenia: baner Halooween.

## 1.4. Neon



Rys. 21: Cel ćwiczenia

Tworzymy nowy obrazek z białym tłem. Piszemy na czarno jakiś tekst (cienką czcionką), spłaszczamy obrazek i odwracamy kolory (możemy także stworzyć biały tekst na czarnym tle).



Rys. 22: Podstawa ćwiczenia

Stosujemy rozmycie gaussowskie:



Rys. 23: Efekt rozmycia gaussowskiego

Teraz wybieramy *Filtr* → *Stylizacja* → *Solaryzacja*:



Rys. 24: Efekt solaryzacji

Teraz stosujemy *Obraz* → *Dopasowania* → *Poziomy (Auto)*



Rys. 25: Efekt autopoziomów

Obraz należy teraz pokolorować dla uzyskania zamierzonego efektu (np. na czerwono):

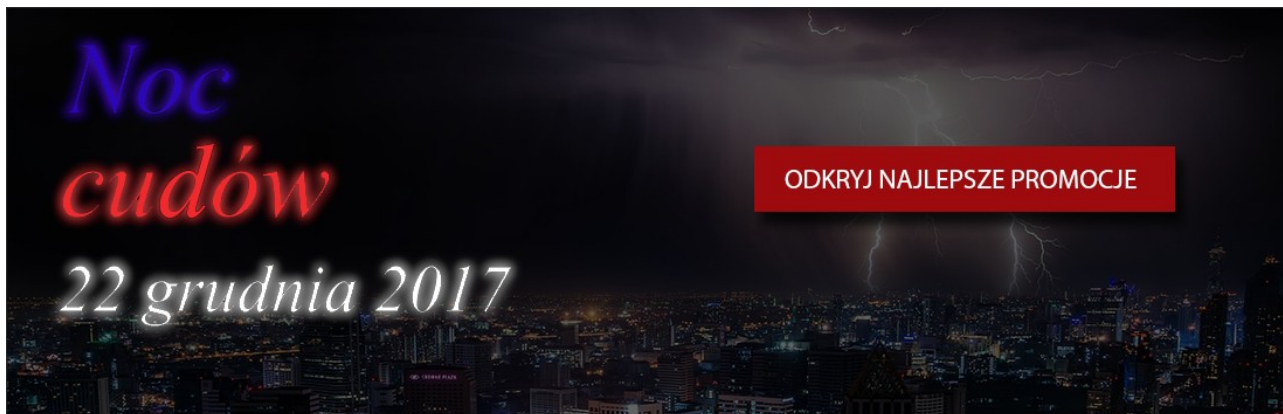




Rys. 26: Efekt końcowy ćwiczenia

Korzystając ze zdobytych wcześniej umiejętności stwórzmy baner reklamujący noc promocji na portalu internetowym. Baner ma mieć wymiary 1100 na 330 pikseli i rozdzielczość na potrzeby internetu. Podczas pracy można wykorzystać plik miasto\_noca.jpg bądź dowolnie wybraną grafikę.

Efekt końcowy pracy powinien być podobny do poniższego.



Rys. 27: Efekt końcowy ćwiczenia – baner noc cudów

### 1.5. Kamień



Rys. 28: Cel ćwiczenia

W nowym pliku z białym tłem piszemy tekst grubą czcionką i wypełniamy go lekką szarością:



Rys. 29: Podstawa ćwiczenia

Rasteryzujemy warstwę i dodajemy monochromatyczny szum gaussowski.



Rys. 30: Efekt szumu gaussowskiego

Wprowadzamy efekt wypukłości warstwy (warstwa → styl warstwy → faza i płaskorzeźba):



Rys. 31: Wypukłość

Na koniec dodajemy jeszcze cień:



Rys. 32: Końcowy efekt ćwiczenia

Możemy także spróbować dodać do obrazu jakiś delikatny kolor (np. żółtawy).



Rys. 33: Końcowy efekt ćwiczenia po dodaniu koloru

## 1.6. Inny kamień



Rys. 34: Cel ćwiczenia

Jak poprzednio, w nowym pliku z białym tłem piszemy tekst grubą czcionką i wypełniamy go lekką szarością. Rasteryzujemy tekst.

Ustawiamy odpowiednie parametry filtra *Tekstura* → *Spękalina*:



Rys. 35: Efekt spękaliny

Dodajemy odpowiedni szum gaussowski



Rys. 36: Efekt spękaliny

Na koniec wprowadzamy wypukłość warstwy i cień, możemy dodać delikatny kolor.

Korzystając ze zdobytej wcześniej wiedzy zaprojektujmy baner zakładu kamieniarskiego, którego właściciel ma konserwatywne upodobania. Baner ma mieć wymiary takie same, jak poprzednie.

Do jego utworzenia można wykorzystać plik nagrobek.jpg lub dowolnie wybraną grafikę



Rys. 37: Efekt końcowy baner zakładu kamieniarskiego

## 1.7. Śnieg



Rys. 38: Cel ćwiczenia

Pracę rozpoczynamy od utworzenia nowego napisu, usytuowanego powyżej połowy

obrazka:



Rys. 39: Podstawa ćwiczenia

Odwracamy napis o 90 stopni w lewo i po spłaszczeniu obrazka stosujemy wiatr (podmuch) z prawej strony:



Rys. 40: Efekt wiatru

Obracamy obraz do początkowego położenia. Stosujemy *Filtr* → *Stylizacja* → *Dyfuzja*, najlepiej kilkakrotnie:



Rys. 41: Efekt dyfuzji

Wprowadzamy szum medianowy poprzez *Filtr* → *Szum* → *Mediana* dobierając odpowiednio promień (powinien lekko zaokrąglić/wygładzić krawędzie):



Rys. 42: Efekt szumu medianowego

Odwracamy kolory i zmieniamy barwę i nasycenie obrazka, uprzednio go koloryzując:  
Dla poprawienia efektu możemy zmienić balans kolorów (dla cieni, półcieni i światła):



Rys. 44: Modyfikacja balansu kolorów

Na koniec rozmyjmy lekko obraz dodając lekki szum medianowy:



Rys. 45: Modyfikacja balansu kolorów


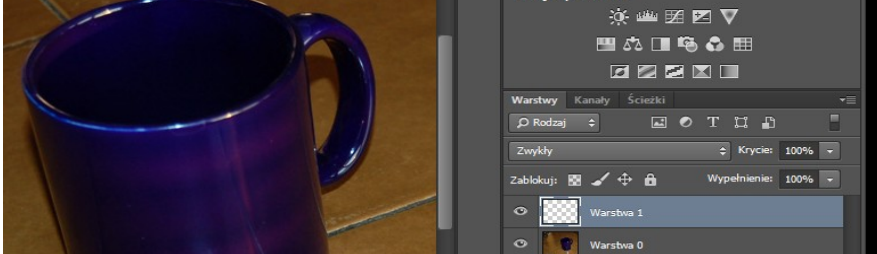
## 1.8. Mój kubek



Rys. 46: Efekt pracy

Pracę rozpoczynamy od otworzenia fotografii kubka. Plik można pobrać z lokalizacji wskazanej przez prowadzącego (nazwa pliku źródłowego: „kubek.jpg”). Następnie dodajmy nową warstwę.

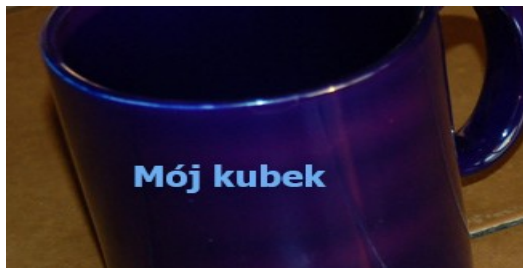
Następnie należy wybrać odpowiadającą nam czcionkę. Można tego dokonać na kilka sposobów. Należy wybrać odpowiedni rozmiar, krój, kolor.



The screenshot shows the 'Format' menu with the following options:

- T Tekst
- ↓ T Tekst pionowy
- ↓ T Pozioma maska tekstowa
- ↓ T Pionowa maska tekstowa



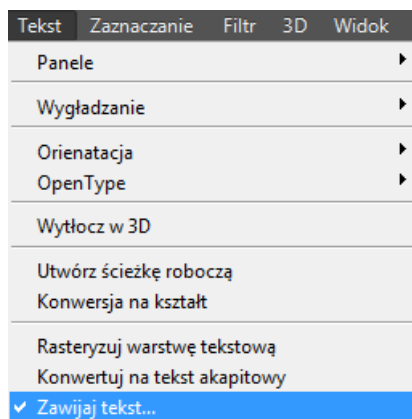


Rys. 51: Wpisanie tekstu

W zależności od potrzeb, klikamy w obszarze tekstu, zaznaczamy cały tekst i modyfikujemy rozmiar i kolor czcionki, poprawiamy ewentualne błędy :-).

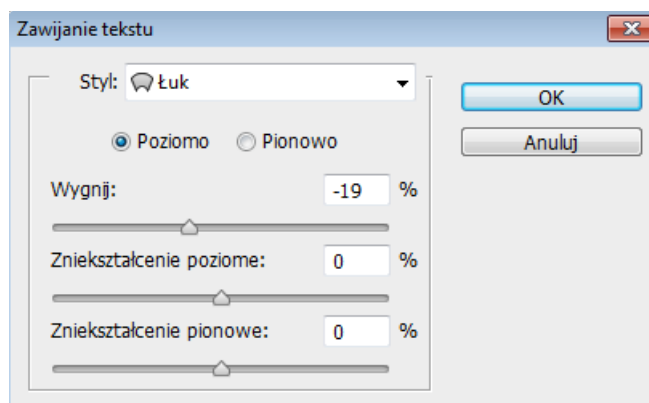
Z menu *Tekst* wybieramy *Zawijaj tekst*.

Rys. 53: Zawijanie tekstu



Wybieramy *Łuk*, i upewniwszy się, że jest zaznaczona opcja *poziomo*,

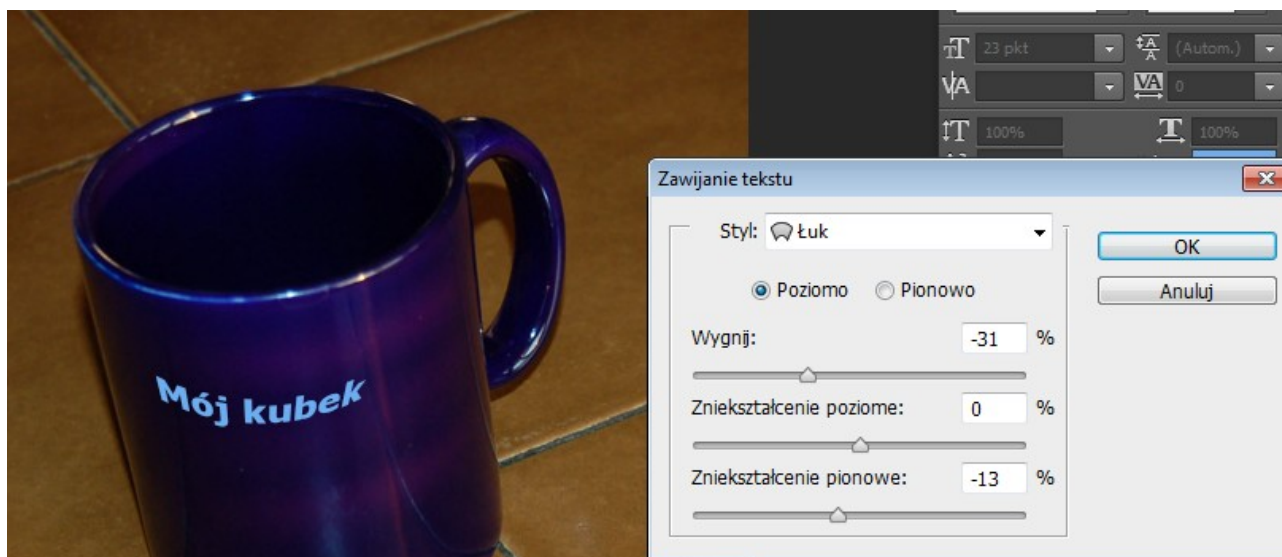
Rys. 53: Zniekształcenie tekstu



Regulujemy suwakiem odpowiednie wygięcie tekstu. W przypadku, gdy obiekt na rysunku, na który nakładamy napis nie jest symetrycznie sfotografowany, możemy także

dodać pionowe lub poziome odkształcenie.

Rys. 54: Wygięcie napisu



W zależności od rozmiaru napisu oraz perspektywy fotografii potrzebne może być jeszcze obrócenie tekstu. Menu *Edycja* → *Przekształć* → *Obrót*

Rys. 55: Obrót



Aby zatwierdzić zmiany kliknij dwukrotnie w środku zaznaczenia, lub zmień narzędzie. Pamiętaj, że dopóki nie jesteś zadowolony z końcowego efektu, możesz nadal edytować wszystkie parametry: rodzaj i kolor czcionki, rozmiar, przesuwać napis, zmieniać kąt pochyleń, itp. Można też poeksperymentować z inną fotografią.





*Rys. 56: Końcowy efekt ćwiczenia*