

Photoshop CS lub nowszy

# Szybkie tworzenie realistycznych cieni 2D

Kluczem do przekonująco wyglądających cieni jest dogłębne opanowanie kilku sztuczek w Photoshopie, mówi **Paul Tysall**

**Efekt cienia 2D jest dość często stosowany przez projektantów.** Obojętne, czy cień ma służyć wydostatniemu danego elementu i wyodrębnieniu go z tła, czy też ma za zadanie dodać głębi do sceny dwuwymiarowej, to prawie zawsze poprawia wygląd danej pracy. Nie dziwi więc, że ten efekt znajduje się już w prawie każdym programie graficznym. Czasami jednak efekty, jakie zapewnia edytor efektów, są ograniczone i niebyłoby pasująco do klimatu całej pracy. W takim przypadku należy wykorzystać specjalistyczne opcje Photoshopa do spotęgowania realizmu.

Oto sposób stworzenia szybkiego i przekonująco wyglądającego cienia w Photoshopie, który można wykorzystać również w innych programach graficznych, takich jak InDesign. Efekt ten łatwo dopasować do charakteru swojego warsztatu pracy.



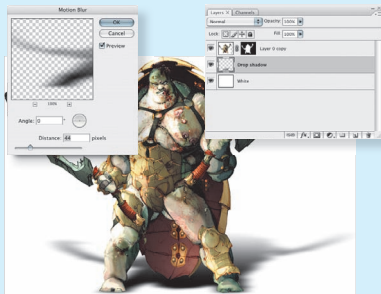
#### Paul Tysall

— Paul, od 11 lat pracujący jako projektant w Future Publishing, może pochwalić się olbrzymim doświadczeniem. Obecnie zajmuje się też edycją grafiki w miesięczniku Imagine FX. Więcej na [www.imaginefx.com](http://www.imaginefx.com)

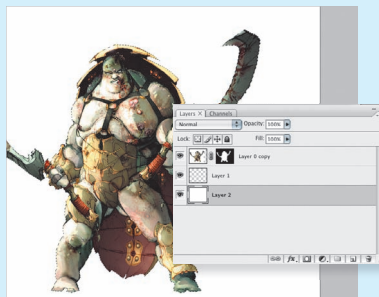
**Potrzebny czas**  
10 minut

#### Umiejętności

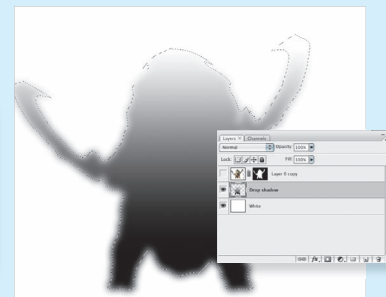
- Wstawianie cienia
- Korzystanie z narzędzi Gradient i Blur



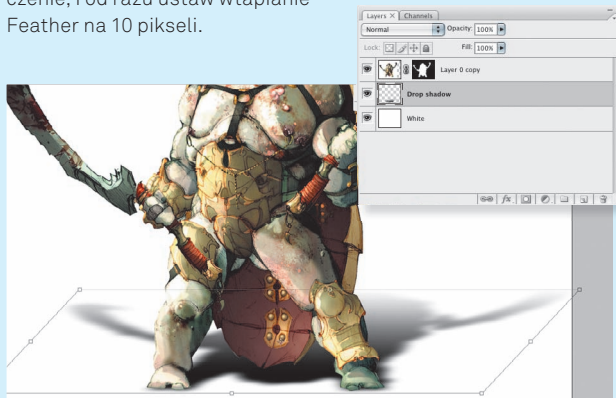
**04**— Na tym etapie niezbędne jest delikatne rozmycie krawędzi cienia, by stał się mniej cyfrowy. Rozmywam kształt dwa razy, by móc ocenić, czy osiągnięty efekt pasuje do tego, co chciałem uzyskać. Pierwsze rozmycie to filtr Gaussian Blur, który jedynie zmiękcza krawędzie pikseli. Drugi to Motion Blur zapewniający większą kontrolę nad rozmywaniem krawędzi.



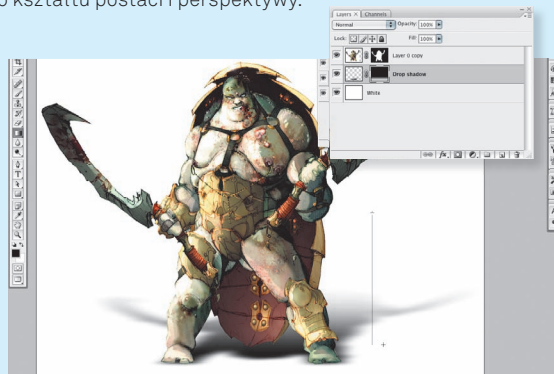
**01**— Obrazek został już zamaskowany tak, by tło było przezroczyste. Kliknięcie z przyciskiem Ctrl ikony New Layer w palecie powoduje wstawienie pod spód czystej warstwy. Wykonuję to dwukrotnie i wypełniam najniższą warstwę kolorem białym, dzięki czemu pojawiają się efekty moich zabiegów. Kliknij z przyciskiem Ctrl maskę warstwy, by wczytać zaznaczenie, i od razu ustaw wtapianie Feather na 10 pikseli.



**02**— Warstwa docelowa leży poniżej warstwy z grafiką. Wybieram narzędzie Gradient, które powinno być ustawione na kolor czarny-do-przezroczystości. Gradient będzie przebiegał od okolic podstawy zaznaczenia aż do samej góry. Uzyskuję w ten sposób czarną, zanikającą sylwetkę.



**03**— W scenie źródło światła znajduje się z lewej strony, poszerzam więc obszar roboczy (Ctrl+Alt+C) w prawo, by zrobić miejsce na odchylony cień. Następnie przekształcam cień (Ctrl+T), przeciągając środkowy punkt kontrolny w dół i w prawo, aż będzie on pasować do kształtu postaci i perspektywy.



**05**— Zbliżając się do końca, dopasowuję długość oraz intensywność cienia. Nadaję maskę wektorową warstwie i wybieram ponownie narzędzie Gradient (z tym samym przebiegiem koloru). Rysuję teraz gradient przebiegający od góry ku dołowi. Tworzę kilka takich gradientów, zmieniając odpowiednio kąt, by efekt był ciekawszy. Na końcu redukuję odpowiednio krycie tej warstwy.

