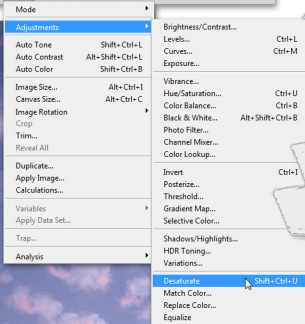


# Med golic ious .com

## CLOUD BRUSH tutorial

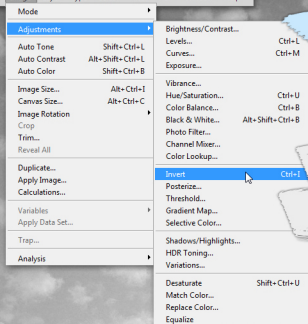
LET'S CHOOSE SOME CLOUD TEXTURE AT FIRST.  
I AM USING PAGES SUCH AS TEXTURES.COM,  
MAYANG TEXTURES, OR I AM USING MY OWN  
PHOTO. OPEN IT IN PHOTOSHOP.





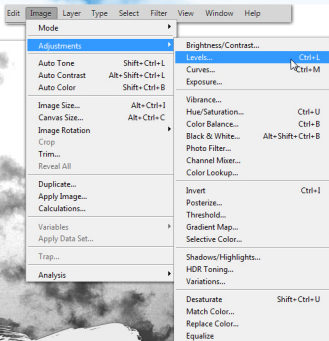
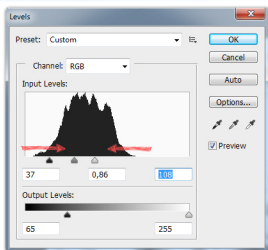
NEXT **DESATURATE** IT (BECAUSE WE WILL NEED GRAYSCALE TO DEFINE OUR BRUSH WELL)  
- YOU CAN DO IT FROM MENU:  
IMAGE >> ADJUSTMENTS >> DESATURATE.

NASTĘPNIE USUWAM Z NIEJ KOLOR.  
ROBIE TO ZA POMOCĄ OPCJI **DESATURATE**.  
DOSTĘPNA JEST Z GÓRNEGO MENU:  
IMAGE >> ADJUSTMENTS >> DESATURATE  
OBRAZ >> DOPASOWANIA >> ZMNIJSZ NASYCENIE



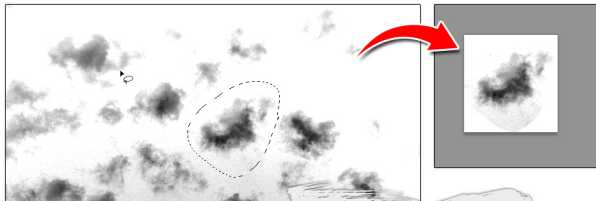
NEXT STEP IS **INVERT**. WE WANT TO MAKE CLOUDS DARKER THAN THE SKY. CHOOSE INVERT OPTION FROM THE SAME MENU: (IMAGE >> ADJUSTMENTS)

NASTĘPNYM KROKIEM JEST ODWRÓCENIE OBRAZU - ZALEŻY NAM, ŻEBY TO CHMURY BYŁY CIEMNE, A NIEBO JASNE.  
WYBIERAMY WIĘC Z TEGO SAMEGO MENU FUNKCJĘ **INVERT** (ODWRÓC).



CIĘŻKO NAM JESZCZE WYDOBYĆ POJEDYŃCZĄ CHMURKĘ. POMAGAMY SOBIE LEVELAMI. ZNAJDZIEMY JE W TYM SAMYM MENU POD NAZWĄ LEVELS (POZIOMY). USTAWIAMY SUWAKI TAK, ABY JESZCZE BARDZIEJ ROZJAŚNIĆ NIEBÓ I JESZCZE BARDZIEJ PRZECIEMNIĆ CHMURY. JA JADĘ JASNYM SUWAKIEM W LEWÓ A CIEMNIEJSZYM W PRAWO, DOPÓKI NIE UZYSKAM ODPOWIEDNIEGO EFEKTU. (PATRZ POWYŻEJ).

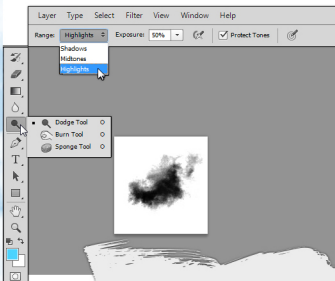
THE TEXTURE IS STILL NOT READY TO TAKE A SINGLE CLOUD FROM IT. LEVELS (IMAGE >> ADJUSTMENTS >> LEVELS) CAN HELP. PUSH SLIDERS - LIGHT ONE TO THE LEFT AND DARKER ONES TO THE RIGHT (LOOK AT THE PICTURE). THERE IS NOT STRICT POSITION OF THE SLIDERS. JUST DO IT AS YOU NEED IT AND MAKE YOUR SKY-CLOUDS CONTRAST GOOD FOR YOU.



NOW, WHEN IT LOOK MORE CLEAN, YOU CAN SELECT CHOSEN CLOUD AND COPY IT (CTRL+V). OPEN NEW DOCUMENT (IT SHOULD HAVE DEFAULT SIZE LIKE COPIED OBJECT). NOW PASTE YOUR CLOUD.

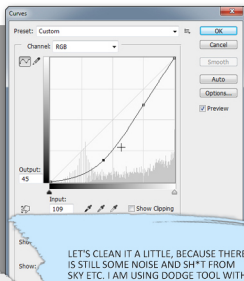
TERAZ, GDY KONTRAST POMIĘDZY NIEBEM A CHMURAMI JEST WIĘKSZY, WYBIERAMY SOBIE JAKĄS CHMURKĘ I ZAZNACZAMY JĄ.

NASTĘPNIE KOPIUJEMY (CTRL+C) I OTWIERAMY NOWY DOKUMENT. WKLEJAMY TAM NASZĄ CHMURKĘ.



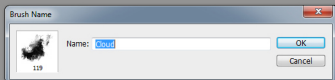
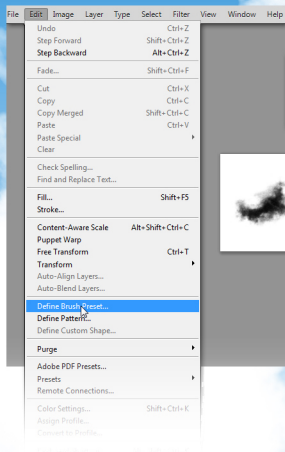
NASZA NOWA CHMURKA JEST JESZCZE TROCHĘ PRZYBRUDNA. DO CZYSZCZENIA UŻYWAM MIĘKKIEGO PĘDZLA W DODGE TOOL (ROZJASNIENIE) USTAWIONYM NA HIGHLIGHTS. OSTROŻNIE SPRZĄTAM SZARY SZUM DOOKOŁA.

NA KONIEC JESZCZE RAZ POSIŁKUJĘ SIĘ POZIOMAMI LUB KRZYWYMI (CURVES), ABY JESZCZE BARDZIEJ WYCIĄGNĄĆ UZYSKANY KSZTAŁT.



LET'S CLEAN IT A LITTLE, BECAUSE THERE IS STILL SOME NOISE AND SH\*T FROM SKY ETC. I AM USING DODGE TOOL WITH HIGHLIGHTS RANGE AND CAREFULLY CLEAN THE EDGES WITH AIRBRUSH. IN THE END I USE SOME LEVELS OR CURVES AGAIN TO POP OUT MY CLOUD A BIT MORE.

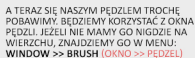




DOBRA. ROBIMY Z TEGO PĘDZEL.  
DEFINIUJEMY GO W GÓRNYM MENU -  
WYBIERAMY EDIT >> DEFINE BRUSH PRESET  
(EDYCJA >> ZDEFINIUJ USTAWIENIE DOMYSLNE PĘDZLA)

NASTĘPNIE NAZYWAMY GO I KLIKAMY OK.

OKAY! TIME TO SAVE OUR BRUSH!  
CHOSE DEFINE BRUSH PRESET FROM MENU:  
>EDIT. NAME YOUR BRUSH AND CLICK OK.

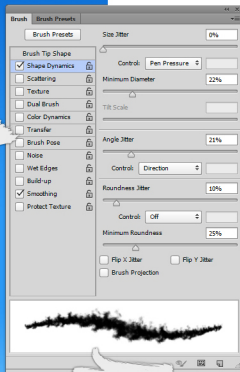


**MODIFY BRUSH TIME!**  
WE WILL USE BRUSH OPTIONS WINDOW.  
IF YOU DON'T SEE IT, GO TO MENU:  
WINDOW >> BRUSH.

LET'S START FROM BRUSH TIP SHAPE  
- YOU CAN SET THE SIZE HERE, ALSO  
ANGLE AND SPACING. PLAY WITH SLIDERS,  
YOU WILL SEE WHAT WILL HAPPEN :)

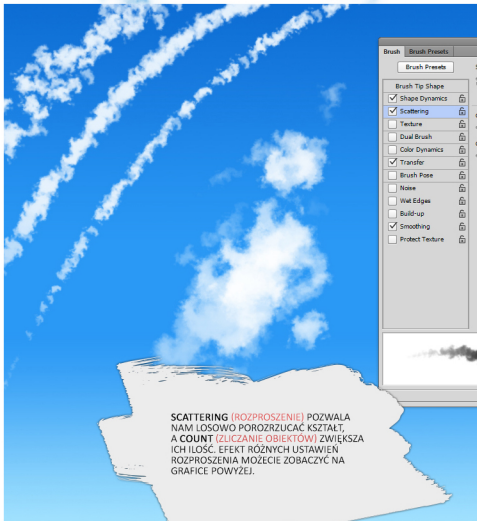
W ZAKŁADCE SHAPE DYNAMICS USTAWIMY  
MINIMALNY ROZMIAR PĘDZLA (**MINIMUM DIAMETER**)  
KONTROLOWANY NACISKIEM PIÓRA,  
A TAKŻE ODCHYLENIA KĄTA (**ANGLE JITTER**)  
I KRĄGŁOŚCI (**ROUNDNESS**)

EFEKTY MOICH USTAWIEŃ MOŻECIE  
ZOBACZYĆ PONIŻEJ.

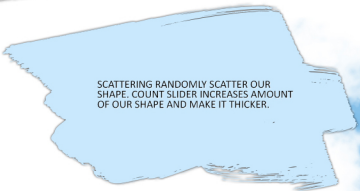
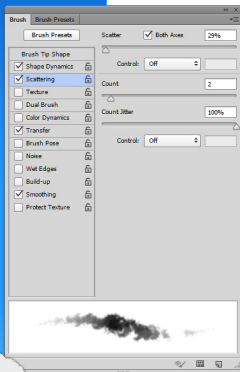


PODGLĄD

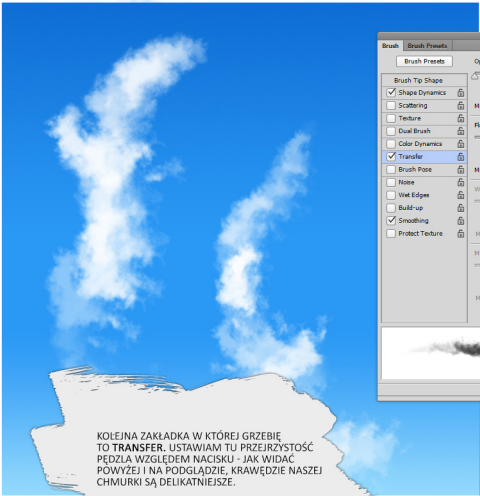
NEXT TAB USING BY ME IS SHAPE DYNAMICS  
- YOU CAN SET MINIMUM DIAMETER HERE  
- IT WILL HELP YOU TO CONTROL BRUSH SIZE  
BY PEN PRESSURE. ALSO ANGLE JITTER IS VERY  
HELPFUL WHEN IT COMES TO MAKE SOME  
CLOUDS. THE SHAPE WILL BE MORE  
RANDOMIZED - SO NATURAL.



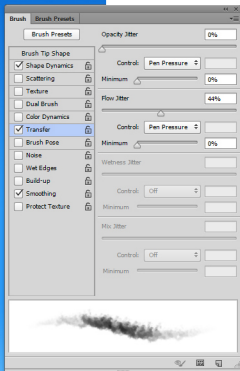
**SCATTERING (ROZPROSZENIE)** POZWALA NAM LOSOWO POROZRZUCAĆ KSZTAŁT, A **COUNT (ZLICZANIE OBIEKTÓW)** ZWIĘKSZA ICH IŁOŚĆ. EFEKT RÓŻNYCH USTAWIEŃ ROZPROSZENIA MOŻEĆ ZOBACZYĆ NA GRAFICE POWYŻEJ.



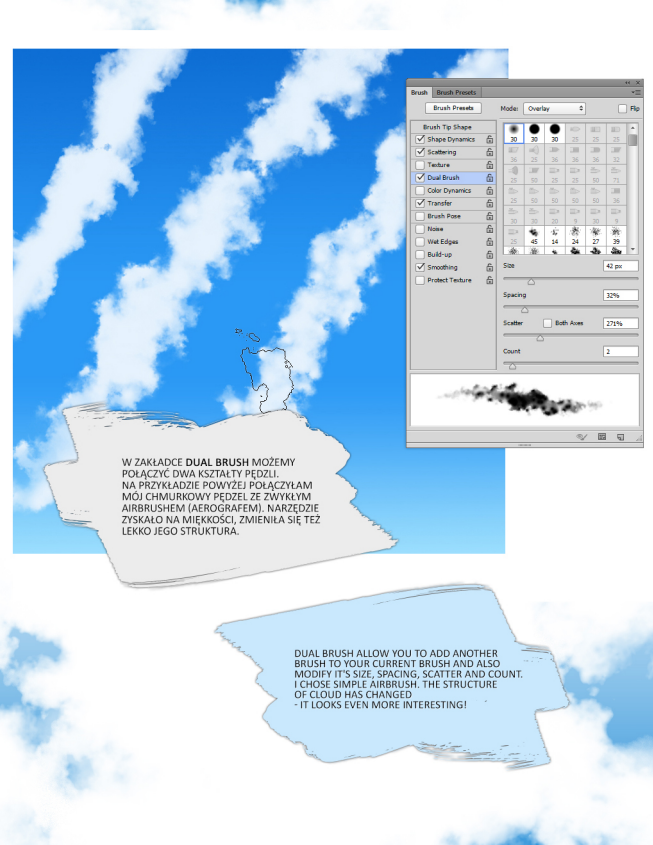
SCATTERING RANDOMLY SCATTER OUR SHAPE. COUNT SLIDER INCREASES AMOUNT OF OUR SHAPE AND MAKE IT THICKER.



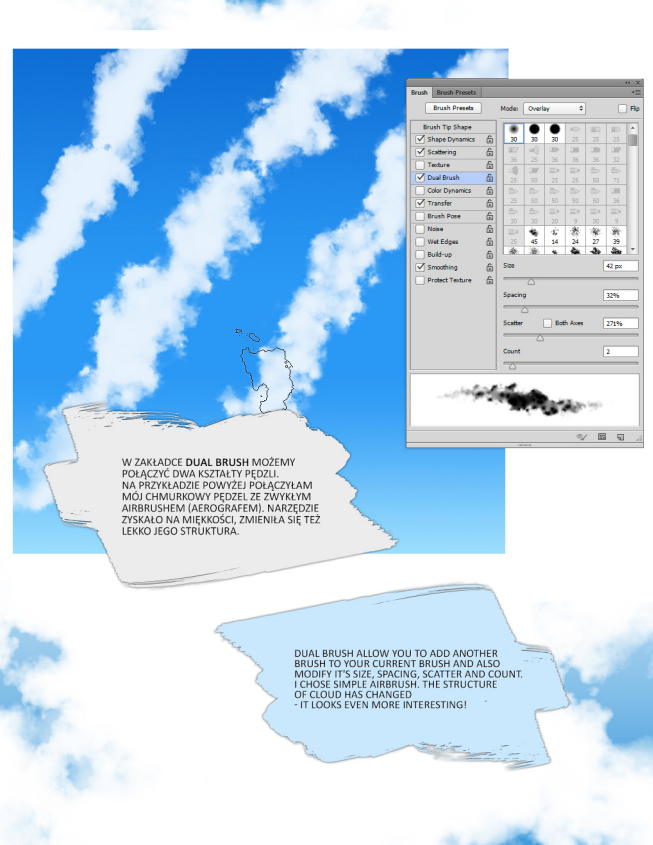
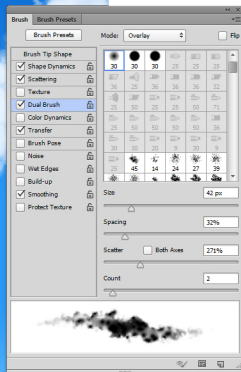
KOLEJNA ZAKŁADKA W KTÓREJ GRZEBIĘ  
TO **TRANSFER**. USTAWIAM TU PRZEJRZYSTOŚĆ  
PĘDZLA WZGLĘDEM NACISKU - JAK WIDĄC  
POWYŻEJ I NA PODGLĄDZIE NASZEJ  
CHMURKI SĄ DELIKATNIEJSZE.



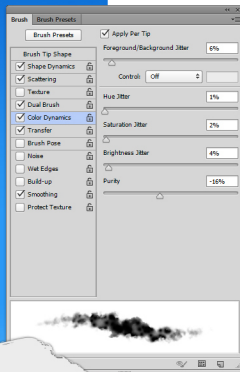
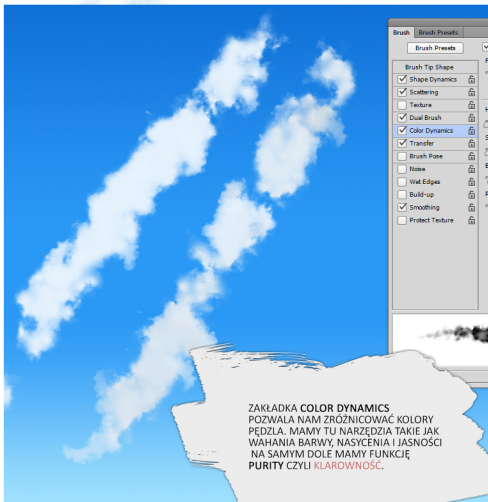
TRANSFER CAN HELP YOU CONTROL  
THE OPACITY OF THE BRUSH. IT MAKES  
OUR CLOUD HAVE MORE DELICATE EDGES.  
IT IS SOFT AND PRETTIER NOW!



W ZAKŁADCE **DUAL BRUSH** MOŻEMY POŁĄCZYĆ DWA KSZTAŁTY PĘDZLI. NA PRZYKŁADZIE POWYŻEJ POŁĄCZYŁAM MOJ CHMURKOWY PĘDZEL ZE ZWYKŁYM AIRBRUSHEM (AEROGRAFEM). NARZĘDZIE ZYSKAŁO NA MIĘKKOŚCI, ZMieniŁA SIĘ TEŻ LEKKO JEGO STRUKTURA.

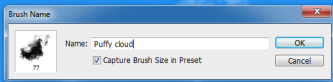
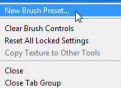
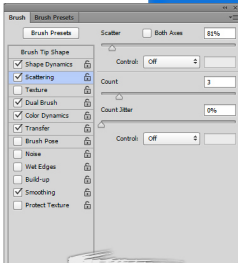


DUAL BRUSH ALLOW YOU TO ADD ANOTHER BRUSH TO YOUR CURRENT BRUSH AND ALSO MODIFY IT'S SIZE, SPACING, SCATTER AND COUNT. I CHOSE SIMPLE AIRBRUSH. THE STRUCTURE OF CLOUD HAS CHANGED - IT LOOKS EVEN MORE INTERESTING!



ZAKŁADKA **COLOR DYNAMICS** POZWALA NAM ZRÓŻNICOWAĆ KOLORY PĘDZLA. MAMY TU NARZĘDZIA TAKIE JAK WAHANIA BARWY, NASYCENIA I JASNOŚCI NA SAMYM DOŁE MAMY FUNKCJĘ **PURITY** CZYLI **KLAROWNOŚĆ**.

COLOR DYNAMICS IS ALSO VERY INTERESTING, THOUGH I AM NOT USING IT TOO OFTEN. IT CAN MAKE YOUR BRUSH COLORFUL USING YOUR MAIN FOREGROUND AND BACKGROUND COLOR. FIRST SLIDER (FOREGROUND/BACKGROUND JITTER) DEFINE RANGE BETWEEN THESE TWO COLORS. NEXT YOU HAVE HUE, SATURATION AND BRIGHTNESS. PURITY MAKES YOUR BRUSH MORE OR LESS SATURATED (THE LESS VALUE, MORE DESATURATED)



OKEJ! ZAŁOŻMY, ŻE JUŻ JESTEŚMY  
USATYSFAKCYJNOWANI USTAWIENIAMI  
NASZEGO PĘDZLA. JAK GO ZAPISAĆ?  
Z MENU OKNA PĘDZLI (TA MAŁA STRZAŁECZKA  
W PRAWYM GÓRNYM ROGU) WYBIERAMY  
**NEW BRUSH PRESET (NOWE DOMYŚLNE  
USTAWIENIA PĘDZLA)** I OCZYWIŚCIE  
NAZYWAMY GO.

NOW WHEN YOU FEEL THAT YOUR BRUSH  
IS READY, YOU CAN SAVE IT. YOU CAN MAKE  
IT BY GOING TO THE BRUSH OPTIONS MENU  
(LITTLE ARROW ON TOP RIGHT) AND CHOOSE  
NEW BRUSH PRESET. NAME IT AND TADAA-HI  
IT IS DONE <3 YOUR NEWEST BRUSH APPEARED  
ON YOUR BRUSH LIST.

POPATRZMY TERAZ NA LISTĘ NASZYCH  
PĘDZLI! PROSZĘ BARDZO - JEST NASZA  
CHMURKA <3

TE SAME CZYNNOŚCI WYKONUJEMY DLA  
KAZDEGO INNEGO PĘDZLA, JAKI BUDUJEMY.





PONIŻEJ NATOMIAST PREZENTUJĘ CHMURY  
UTWORZONE Z 1-2 PEDZLI ALE Z RÓŻNYMI,  
RÓŻNIASYMI USTAWIENIAMI. MAMY TU TAKIE  
Z MAŁĄ IŁOŚCIĄ TRANSFERU, Z DUŻYM ROZPROSZENIEM,  
BARDZO ZMNIEJSZONE BĄDŹ ZWIĘKSZONE, SPŁASZCZONE  
I JAKIE TYLKO SOBIE WYMYSLIMY I USTAWIMY.



ON THE PICTURE ABOVE, YOU CAN SEE VARIOUS  
CLOUDS I HAVE MADE BY USING 1-2 CLOUD  
BRUSHES ON VARIOUS, RANDOM SETTINGS.  
(LESS BIGGER SPACING ETC.) YOU CAN SEE  
THE POSSIBILITIES ARE HUGE, SO PLAY WITH IT  
AND MAKE CUTE CLOUDS <3