

Мрамор

В этом разделе рассмотрим создание текстуры мрамора. В Photoshop имеется макрос Marble, однако результат его применения на мрамор совсем не похож. Кроме того, если вы сделаете текстуру сами, то получите знания и опыт, которые пригодятся вам в дальнейшем.

Создайте файл (Ctrl+N) небольших размеров. Мы будем работать с изображением размером 300 × 300 пикселей. Цветовой режим лучше выбрать Grayscale (Полутонное), так как мрамор будет состоять только из оттенков серого цвета, а работа в режиме RGB хотя и не внесет в этот пример никаких визуальных изменений, однако замедлит выполнение всех операций.

Используем фильтр Clouds (Облака): Filter ▶ Render ▶ Clouds (Фильтр ▶ Освещение ▶ Облака). Результат показан на рис. 4.76.

Будем строить изображение из двух слоев, но можно использовать и гораздо большее их количество для увеличения реалистичности. Сейчас мы работаем с первым слоем.

Используйте фильтр Find Edges (Найти края): Filter ▶ Stylize ▶ Find Edges (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Найти края). В результате получится изображение с большим количеством тонких линий неправильной формы. Необходимо сделать их четче. Для этого подходит команда Image ▶ Adjustments ▶ Brightness/Contrast (Изображение ▶ Настройки ▶ Яркость/Контраст). Параметры приведены на рис. 4.77.

Первый слой готов. Изображение уже несколько напоминает мрамор, но еще очень условно.

Создайте слой (Shift+Ctrl+N) и примените к нему фильтр Clouds (Облака): Filter ▶ Render ▶ Clouds (Фильтр ▶ Освещение ▶ Облака). Однако теперь мы не будем использовать фильтр Find Edges (Найти края), так как назначение этого слоя — создать

крупные черные участки на текстуре, а не мелкий рисунок, как это было с предыдущим слоем.

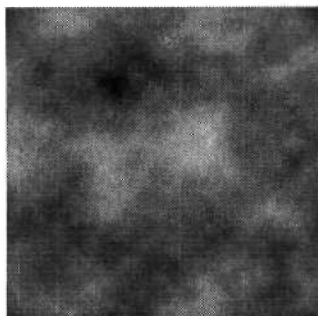


Рис. 4.76. Изображение после применения фильтра Clouds (Облака)

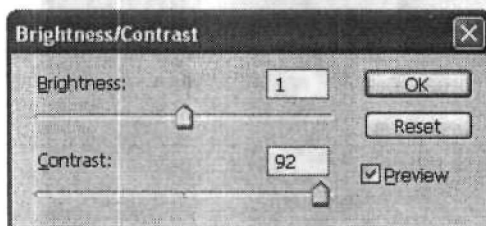


Рис. 4.77. Использование Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

Чтобы превратить «облака» в черные области, опять используем команду Image ▶ Adjustments ▶ Brightness/Contrast (Изображение ▶ Настройки ▶ Яркость/Контраст). Не стоит устанавливать максимальное значение контрастности — вы проиграете в реалистичности из-за чрезмерно резкого перехода цветов. Настройки следует задать примерно такие: Brightness (Яркость) — 10, Contrast (Контраст) — 84. Результат представлен на рис. 4.78.

Но теперь вы видите только второй слой, который тоже похож на мрамор весьма условно. Как совместить два слоя? Лучше всего использовать для этого свойства наложения пикселей.

На палитре Layers (Слои) щелкните правой кнопкой мыши на втором слое и выберите в контекстном меню пункт Blending Options (Параметры наложения). В открывшемся окне нас интересует только один параметр — Blend Mode (Режим наложения). Необходимо задать для него значение Exclusion (Исключение). В итоге слои перемешаются самым подходящим способом (рис. 4.79). Но лучше поэкспериментировать — возможно, другой режим смешения дает более впечатляющую картинку в вашем случае.

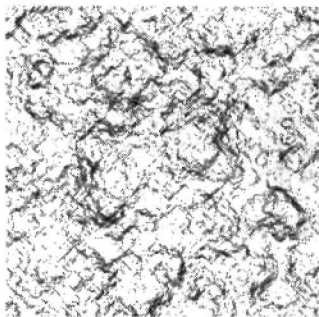


Рис. 4.78. Второй слой изображения

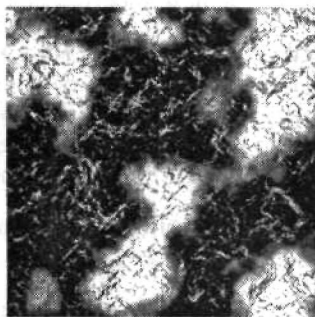


Рис. 4.79. В результате смешения двух слоев мы получили почти готовый мрамор

Однако реалистичность нашей текстуры недостаточна, так как она состоит только из серых оттенков. Такого мрамора в природе не существует, всегда есть небольшой оттенок, чаще светло-коричневый.

Исправить это просто. Выделите нижний слой и примените Hue/Saturation (Тон/Насыщенность) с настройками, показанными на рис. 4.80.

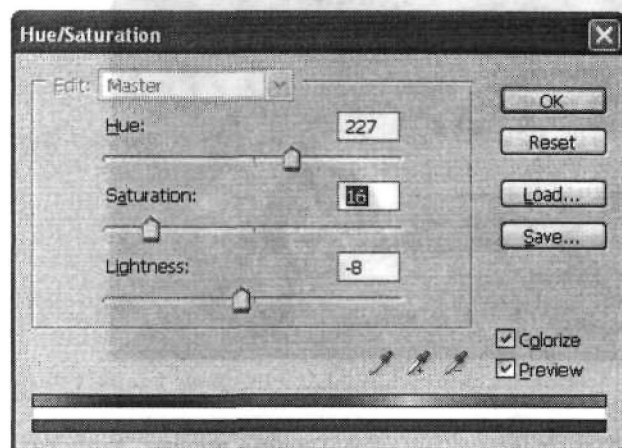


Рис. 4.80. Настройки Hue/Saturation (Тон/Насыщенность)

Пример выполнен полностью (рис. 4.81). Напомним еще раз, что для получения изображения фотографического качества вам потребуется как минимум пять слов, но самое главное, что технологию вы уже знаете.

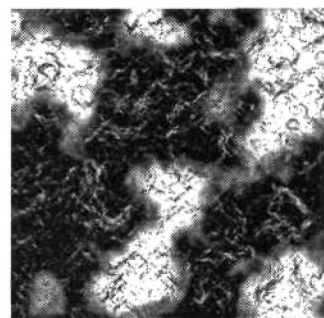
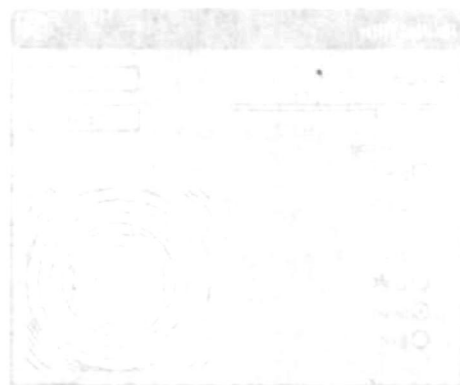


Рис. 4.81. Мрамор



4.13. Эффект скорости

Имитация скорости — один из наиболее востребованных приемов в профессиональном дизайне. Дело в том, что скорость позволяет очень хорошо задать настроение работы или подчеркнуть те или иные качества рекламируемого предмета, а готовые фотографии такого содержания чрезвычайно редки.