

## 4.5. Металл

Создайте новый файл произвольных размеров и цветовой модели. Если вы намерены нарисовать простую металлическую поверхность, то можете работать в режиме Grayscale (Полутоновое). Если же хотите потом добавить заклепки, ржавчину или любые другие дополнительные элементы, то советуем сразу выбрать режим RGB, CMYK или Lab.

Установите основные цвета по умолчанию (клавиша D). Выберите инструмент Gradient (Градиент) и задайте переход от цвета переднего плана к цвету фона (Foreground to Background). Залейте фон на изображении примерно так, как показано на рис. 4.30.

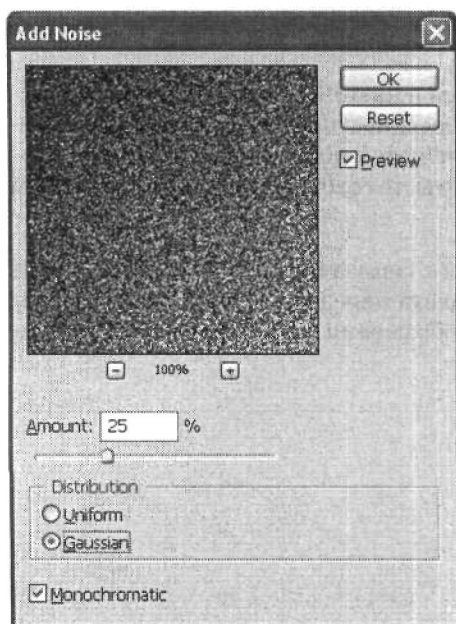


Рис. 4.30. Основа металлической поверхности

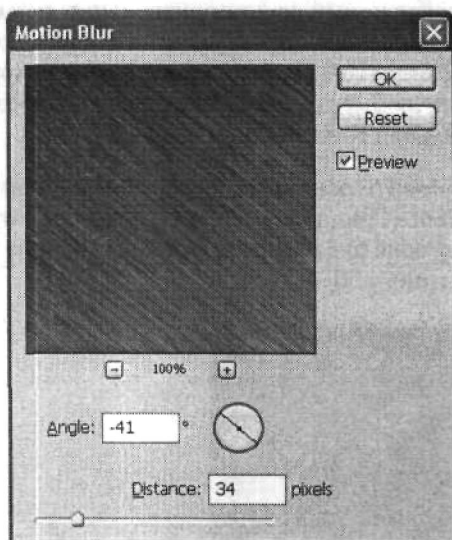
Так как металл имеет негладкую поверхность, то для того, чтобы придать ей шероховатость, воспользуйтесь фильтром Add Noise (Добавить шум) из группы Noise (Шум). Значение параметра Amount (Эффект) установите достаточно большим (рис. 4.31), так как позже мы немного смягчим действие этого фильтра. Чтобы не возникло проблем с появлением новых цветов, необходимо установить флажок Monochromatic (Монохромный). В этом случае изображение будет состоять из оттенков серого цвета.

Слегка смягчите переход между пикселями с помощью фильтра Motion Blur (Размыть в движении). На рис. 4.32 представлено диалоговое окно данного фильтра и получившееся изображение. Установите угол воздействия так, чтобы размытие происходило под углом к горизонту. Мы рекомендуем выбрать угол равным 30–60°. Сила выбирается произвольно, только следите за тем, чтобы эффект шума не пропал.

Сейчас необходимо получить картину склеенных металлических листов. Мы рекомендуем выполнять это на новом слое. Это упростит работу, к тому же если понадобится что-то исправить, то корректирование не коснется основы изображения. Возьмите инструмент Brush (Кисть). Выберите кисть небольшого радиуса и задайте силу нажима 100 %. Проведите вертикальные и горизонтальные линии, пересекающиеся друг с другом, примерно так, как показано на рис. 4.33. Чтобы линии имели строго вертикальное или горизонтальное направление, необходимо использовать кисть при нажатой клавише Shift.



**Рис. 4.31.** Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)



**Рис. 4.32.** Настройки фильтра Motion Blur (Размыть в движении)

Придать объем полученным швам можно несколькими способами. Например, воспользоваться слоевыми эффектами и добавить тень (Drop Shadow (Внешняя тень)). Мы предлагаем сделать это несколько иначе.

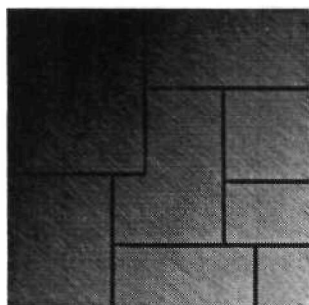
Дублируйте слой со швами. Убедившись, что только что созданный слой активен, примените к изображению фильтр Offset (Смещение) из группы Other (Другие) со значением сдвига, близким к толщине стыков.

Щелкните на новом слое при нажатой клавише Ctrl. Выделенными окажутся все объекты, расположенные на активном слое. Если вы хотите получить тонкие швы, то нужно уменьшить выделение с помощью команды Select ► Modify ► Contract (Выделение ► Изменить ► Сжать). Сделайте цвет переднего плана светлым (почти белым) и залейте выделенную область.

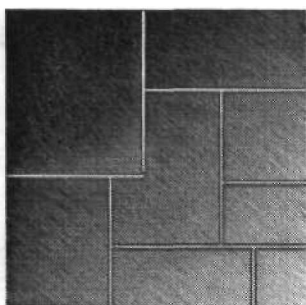
Затем возьмите кисть с мягкими краями и добавьте ржавчину вокруг стыков. Здесь сложно дать полезные рекомендации, так как это именно тот редкий в книге случай, когда результат больше зависит не от возможностей Photoshop, а от вашего собственного художественного таланта.

В результате изображение должно стать похожим на рис. 4.34.

Однако металлу все еще не хватает реалистичности. Исправить это можно несколькими способами. Мы попробуем сделать это, изменив яркость и контрастность текстуры, а также ее освещение.

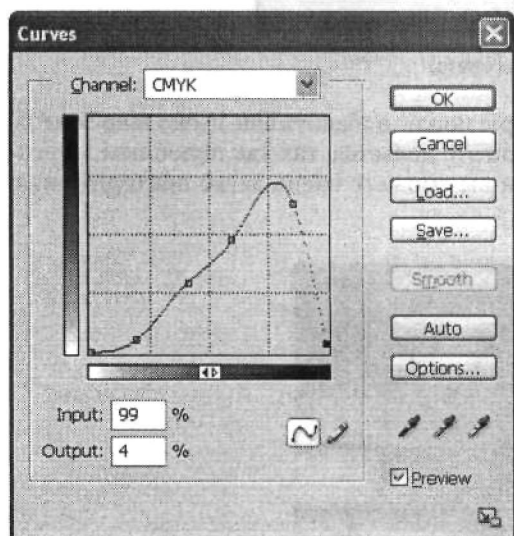


**Рис. 4.33.** Стыки между листами металла



**Рис. 4.34.** Добавление швам ржавчины улучшило общий вид работы

Для решения первой части этой задачи лучше всего подойдут наши любимые кривые: Image ▶ Adjustments ▶ Curves (Изображение ▶ Настройки ▶ Кривые) с настройками, показанными на рис. 4.35.



**Рис. 4.35.** Настройки Curves (Кривые)

В результате текстура должна стать более грубой, но одновременно и куда более «металлической».

Теперь изменим освещение текстуры, чтобы оно было менее равномерным. Это скроет некоторые недостатки нашей работы и подчеркнет ее откровенно технократический дух. Примените фильтр Lighting Effects (Эффекты света): Filter ▶ Render ▶ Lighting Effects (Фильтр ▶ Освещение ▶ Эффекты света). Используемые авторами настройки показаны на рис. 4.36.

Работа после выполнения этой операции показана на рис. 4.37.

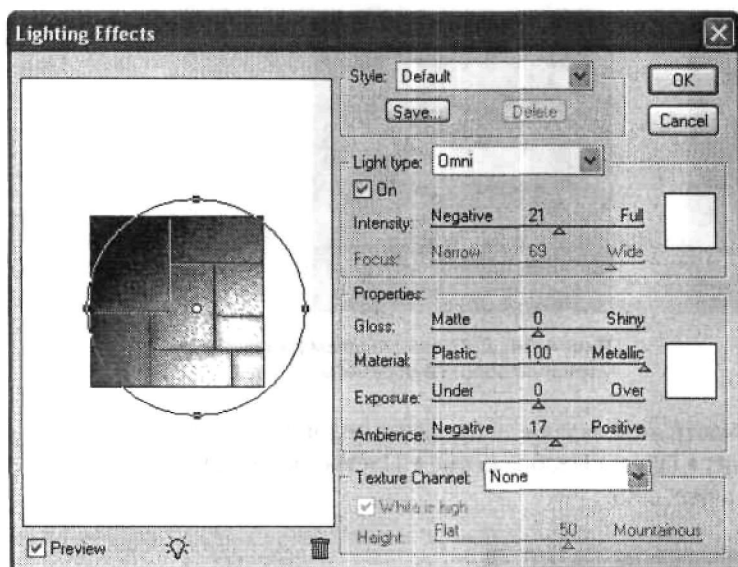


Рис. 4.36. Настройки Lighting Effects (Эффекты света)

Для увеличения реалистичности текстуры можно добавить еще несколько болтов. Мы не станем расписывать подробно, как это делается, так как подобным эффектам посвящена гл. 7. Прочитайте ее — и вы сможете очень легко повторить наш результат (рис. 4.38).

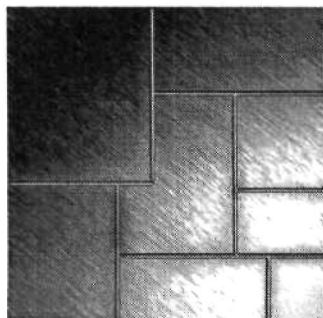


Рис. 4.37. Работа после изменения освещения

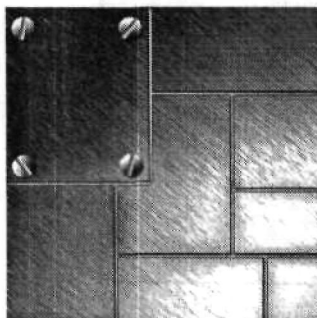


Рис. 4.38. Металлические листы

## 4.6. Мозаичная поверхность

Этот эффект является одним из самых красивых и легко выполнимых из описанных в книге. Однако если вы планируете использовать его в оплачиваемой работе, то будьте осторожны. Имитация пазла (puzzle) — это настолько избитый прием, что среди профессиональных дизайнеров его применение — едва ли не примета плохого вкуса.