

# 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.

Мы будем имитировать автомобиль, движущийся на большой скорости. Исходное изображение представлено на рис. 4.82.

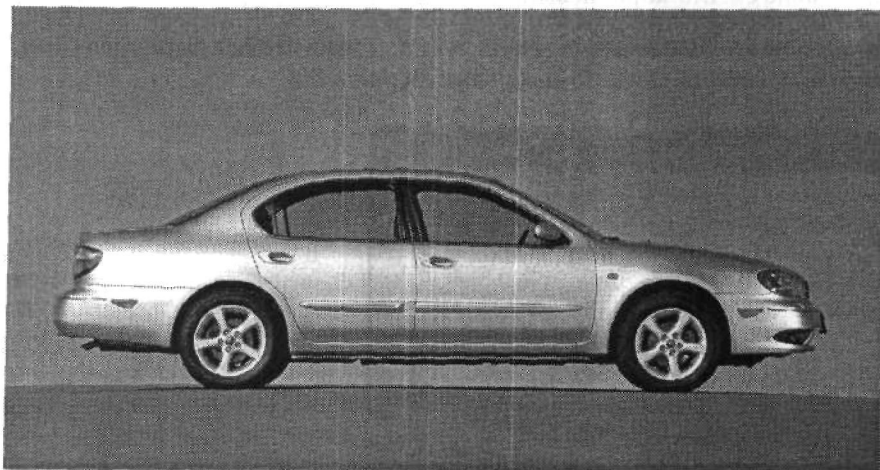


Рис. 4.82. Исходное изображение

Начнем с крутящихся колес. Сымитировать их чрезвычайно просто. Запустите инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) и выделите колесо. Затем примените фильтр Radial Blur (Радиальное размытие) из группы Blur (Размытие) с настройками, показанными на рис. 4.83.

Затем повторите это действие для второго колеса. Результат должен быть похож на рис. 4.84.

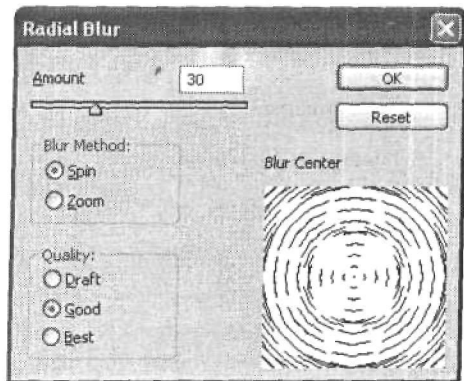
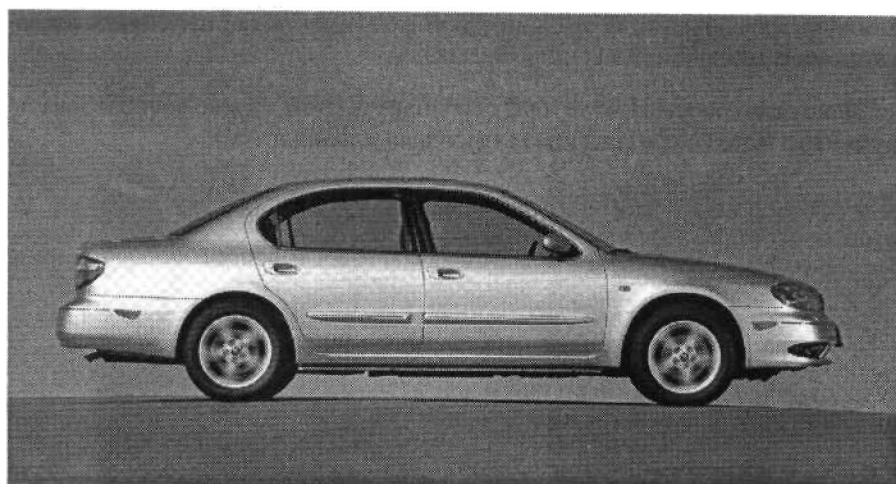


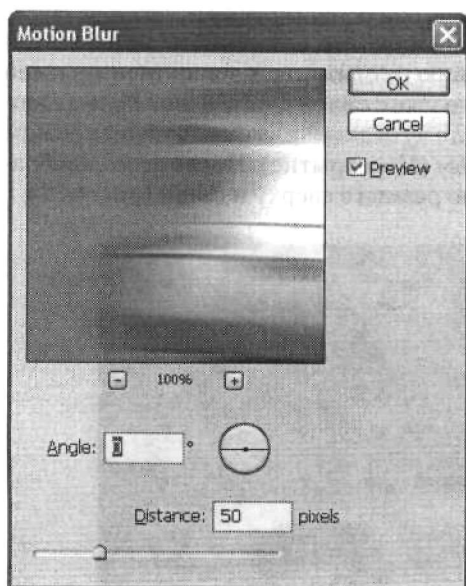
Рис. 4.83. Настройки фильтра Radial Blur (Радиальное размытие)

Для начала необходимо выделить корпус автомобиля, применив наиболее удобный для вас инструмент выделения. Вырежьте полученную область на новый слой, для чего щелкните правой кнопкой мыши на фоновом слое и из контекстного меню выберите команду Layer via Cut (Слой вырезанием).



**Рис. 4.84.** Колеса уже в движении

Нижний из двух одинаковых слоев необходимо размыть. Для этого отлично подходит специальный фильтр: Filter ► Blur ► Motion Blur (Фильтр ► Размытие ► Размыть в движении). Диалоговое окно данного фильтра с использованными настройками представлено на рис. 4.85.

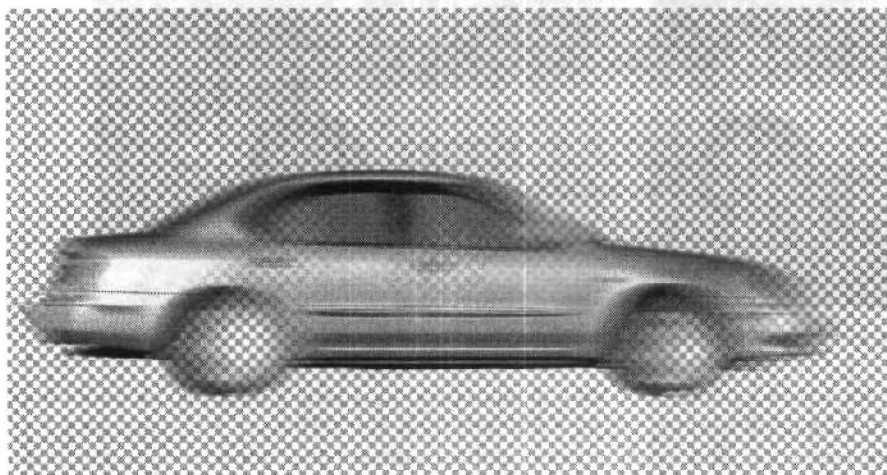


**Рис. 4.85.** Диалоговое окно фильтра Motion Blur (Размыть в движении)

Под четким изображением, расположенным на верхнем слое, образуется ореол размытого изображения, находящегося под ним. Для имитации скорости необходимо передвинуть размытый слой так, чтобы он образовывал не ореол, а «шлейф»

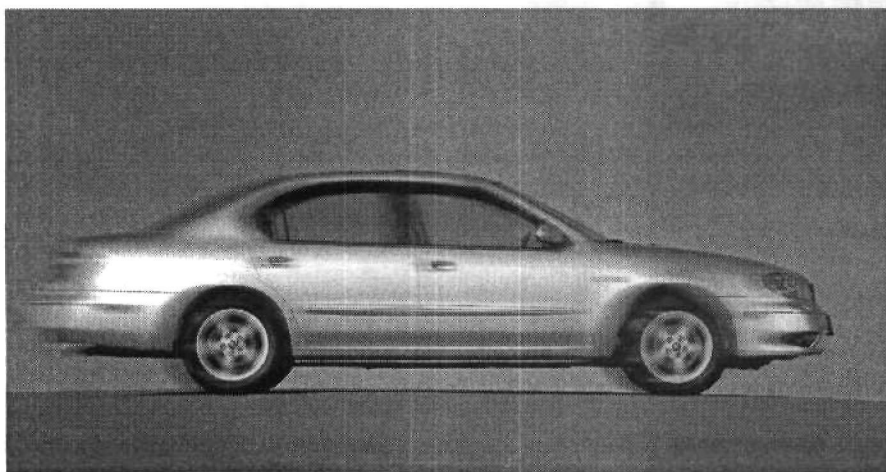
позади движущегося объекта. Возможно, какие-то элементы корпуса придется затереть с помощью инструмента Eraser (Ластик).

Второй слой показан на рис. 4.86. Чтобы передвинуть слой, можно воспользоваться инструментом Move (Перемещение) («горячая» клавиша — V).



**Рис. 4.86.** Второй слой

Для большей реалистичности следует передать иллюзию движения не только сзади фигуры, но и над ней. Для этого создайте копию размытого слоя и примените к ней фильтр Motion Blur (Размыть в движении), но уже с силой сноса, вдвое превышающей значение первого применения, и сдвиньте чуть дальше. Затем измените режим наложения пикселей верхнего слоя на Overlay (Перекрытие). После этого изображение вновь станет четким и будет частично размыто сверху и сзади (рис. 4.87).



**Рис. 4.87.** Автомобиль уже мчится на большой скорости

Но, согласитесь, автомобиль, несущийся на огромной скорости без водителя — это достаточно нелепо. Поэтому дорисуйте контур головы человека с помощью кисти и немного размойте его. Итоговое изображение представлено на рис. 4.88.

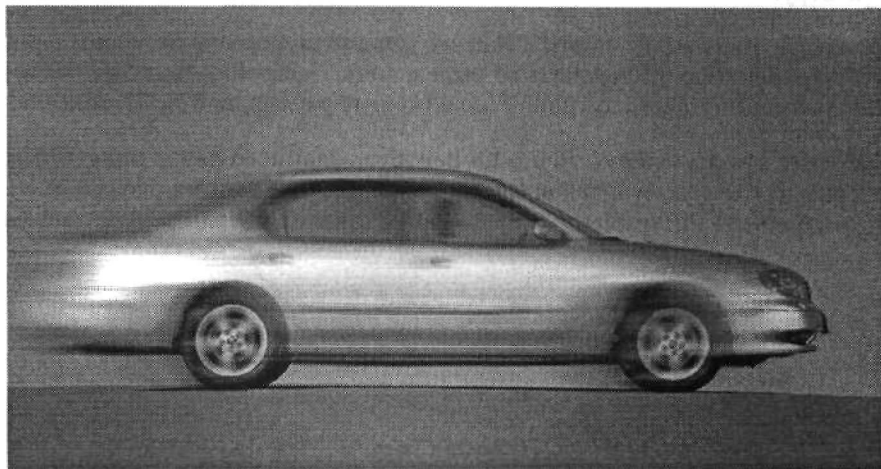


Рис. 4.88. Автомобиль в движении 

## 4.14. Компакт-диск

Это, наверное, один из самых сложных и интересных примеров в книге. И сложен он не тем, что потребует от вас каких-то особых умений, а тем, что включает в себя очень большое количество действий с несколькими слоями и начинающему пользователю в них очень легко запутаться. Будьте очень внимательны, и все получится.

Создайте новое изображение (Ctrl+N) в формате RGB размером 400 × 400 пикселей. В качестве фонового цвета лучше всего выбрать белый.

Так как рисование компакт-диска потребует точного выравнивания фигур по центру изображения, включите линейки: View ▶ Rulers (Вид ▶ Линейки). Если размерность на них будет не в пикселях, а в сантиметрах, то измените установки программы: Edit ▶ Preferences ▶ Units & Rulers (Правка ▶ Установки ▶ Единицы и линейки).

Кроме линейек, вам понадобится еще один вспомогательный инструмент — направляющие. Щелкните левой кнопкой мыши на верхней линейке и, не отпуская ее, переместите направляющую до уровня 200 пикселей. Точно так же перетащите вертикальную направляющую. Их пересечение будет точным центром изображения.

Перейдем непосредственно к рисованию диска. Запустите инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение), на панели параметров включите режим Fixed Size (Фиксированный размер) и задайте размер 340 × 340 пикселей. Это — основной диаметр будущего диска.