

Художественная рамка

Вариант 1

Подберите изображение, на которое будет накладываться рамка. Все то, что говорилось о композиции иллюстрации и расположении рамки в разд. 6.1, остается в силе, поэтому внимательно посмотрите на края и, если нужно, увеличьте размер холста. В качестве примера возьмем изображение, представленное на рис. 6.7.



Рис. 6.7. Исходное изображение

Как и в предыдущих случаях, создание рамки будет начинаться работой с каналами. Перейдите на палитру Channels (Каналы) и создайте новый канал. Вы можете сделать это, щелкнув мышью на кнопке с изображением чистого листа.

Сделайте активным дополнительный канал. В нем необходимо создать прямоугольную область, окрашенную по периметру в белый цвет. Для этого воспользуйтесь инструментом Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение).

Инвертируйте полученное выделение нажатием клавиш Shift+Ctrl+I или командой Select ▸ Inverse (Выделить ▸ Инвертировать). Возьмите инструмент Paint Bucket (Заливка) (клавиша G) и залейте белым цветом полученную область (рис. 6.8).

Не следует забывать о том, что белый цвет в данном канале обозначает ту часть изображения, с которой в дальнейшем будет вестись работа, то есть после преобразования данного слоя в выделение именно эта область окажется выделенной.

После заливки выделение можно снять, оно больше не понадобится: нажмите **Ctrl+D** или выполните команду **Select ▸ Deselect** (Выделение ▸ Отменить выделение).

Для создания оригинального рисунка воспользуйтесь фильтром **Sprayed Stokes** (Аэрограф) из набора **Brush Strokes** (Штрихи кисти). Для нашей рамки заданы следующие настройки (рис. 6.9): **Stroke Length** (Длина штриха) — 18, **Spray Radius** (Радиус разброса) — 25, **Stroke Direction** (Наклон штриха) — **Right Diagonal** (Справа по диагонали). Эти параметры могут быть любыми — они зависят только от размеров изображения: чем больше иллюстрация, тем большие значения должны иметь настройки данного фильтра.

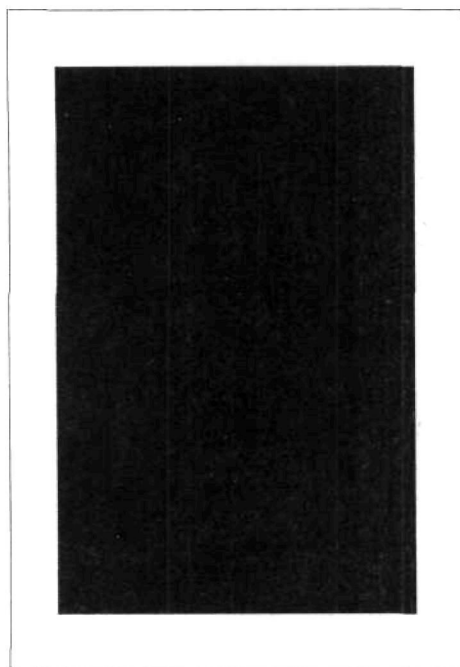


Рис. 6.8. Дополнительный канал

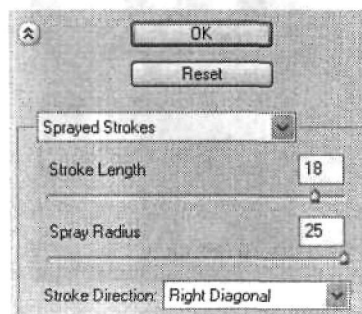


Рис. 6.9. Настройки фильтра **Sprayed Stokes** (Аэрограф)

В результате канал должен стать таким, как изображенный на рис. 6.10.

Перейдите в цветовой режим **RGB** (или другой, используемый вами), нажав сочетание клавиш **Ctrl+~** или щелкнув мышью на значке канала на палитре **Channels** (Каналы). Все выполнявшиеся ранее операции относились к новому каналу, то есть к маске.

Перейдем к непосредственному созданию рамки. Загрузите созданный канал в виде выделения, щелкнув мышью на кнопке с пунктирным кружком внизу палитры ка-

налов либо, удерживая клавишу Ctrl нажатой, на самом канале. Теперь вы можете залить полученную область с помощью инструмента Paint Bucket (Заливка) (рис. 6.11) или Gradient (Градиент) либо заполнить ее текстурой.

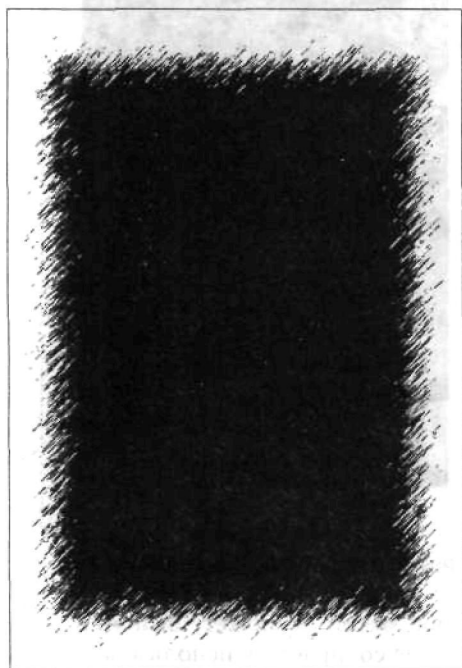


Рис. 6.10. Канал-рамка

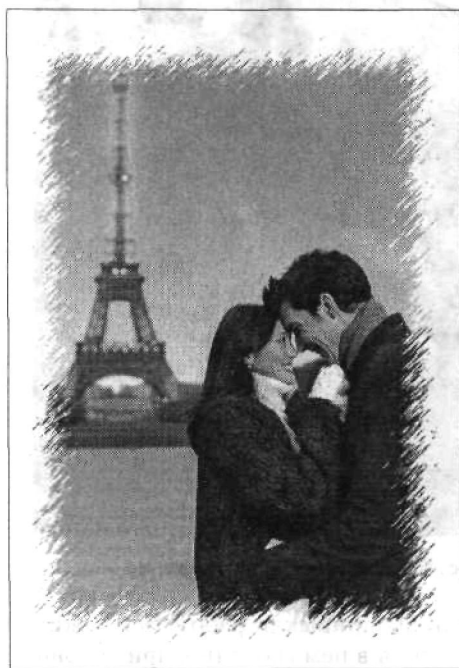


Рис. 6.11. Художественная рамка.
Вариант 1

Вариант 2

Подберите изображение, с которым вы будете работать. О том, какую иллюстрацию лучше выбрать и как ее подготовить к работе, если края изображения несут информацию, которая не должна быть потеряна, можно узнать в разд. 6.1.

В данном примере будет рассмотрен процесс создания рамки для изображения, представленного на рис. 6.12.

Откройте палитру Channels (Каналы). Создайте новый дополнительный канал, на котором будет располагаться выделение для рамки.

Используя какой-либо инструмент выделения, создайте прямоугольник. Наиболее удобными являются инструменты Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) и Pen (Перо).

Инвертируйте полученное выделение, нажав сочетание клавиш Shift+Ctrl+I либо выполнив команду Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать). Залейте белым цветом полученную область. Результатом будет черный прямоугольник, ограниченный белыми полосами по периметру (рис. 6.13).



Рис. 6.12. Исходное изображение

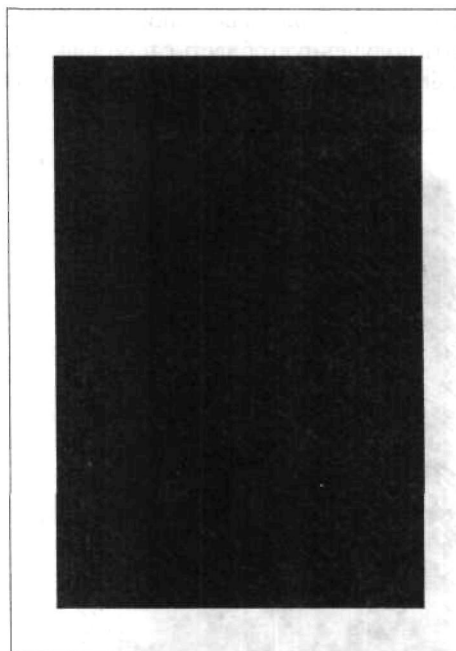


Рис. 6.13. Дополнительный канал

Если вы привыкли работать в режиме быстрой маски, то можете выполнять все действия в нем (конечно, при условии, что вы не собираетесь использовать вашу рамку вторично).

Модифицируем форму рамки с помощью фильтра Twirl (Скручивание): Filter ▶ Distort ▶ Twirl (Фильтр ▶ Деформация ▶ Скручивание). Мы использовали угол, равный 392° (рис. 6.14), однако вы можете выбрать любое другое значение.

Для достижения желаемого результата осталось применить всего один фильтр — Color Halftone (Цветные полутона). Однако именно на этом этапе вам предстоит повозиться с поиском оптимальных настроек. Их значения пояснять не имеет смысла, так как это тот случай, когда лучше всего попробовать самим. Диалоговое окно данного фильтра можно вызвать командой Filter ▶ Pixelate ▶ Color Halftone (Фильтр ▶ Оформление ▶ Цветные полутона).

Не пугайтесь большого количества настроек. После нескольких экспериментов все станет понятно. В нашем примере использовались настройки, показанные на рис. 6.15.

Результатом применения данного фильтра должен стать канал, похожий на рис. 6.16.

Теперь перейдите в цветовой режим RGB и загрузите дополнительный канал в выделение, щелкнув на нем мышью на палитре Channels (Каналы) при нажатой клавише Ctrl. Полученное выделение можно залить любым цветом или текстурой. Итоговый вид изображения представлен на рис. 6.17.

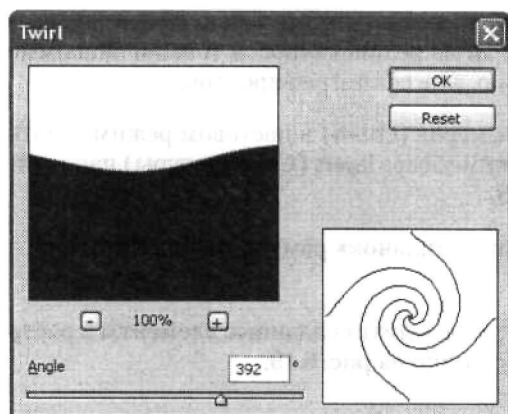


Рис. 6.14. Диалоговое окно фильтра Twirl (Скручивание)

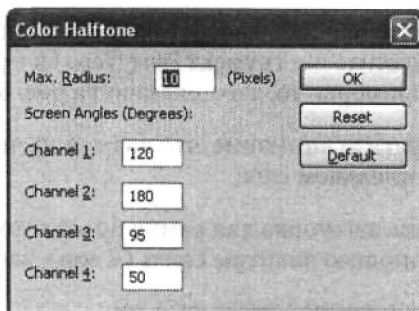


Рис. 6.15. Диалоговое окно фильтра Color Halftone (Цветные полутона)

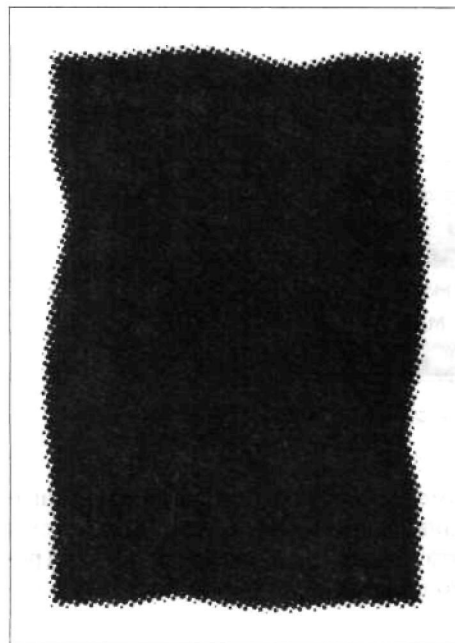


Рис. 6.16. Канал-рамка



Рис. 6.17. Художественная рамка.
Вариант 2