

Деревянная рамка

Рамки, которые мы рисовали в предыдущих примерах этой главы, не являлись имитацией рамок, существующих в «реальной» фотографии. Они гораздо ближе к виньеткам, чем к тем предметам, которые у большинства людей ассоциируются с понятием «рамка для фотографии».

В данном примере мы исправим эту ситуацию и нарисуем самую обычную деревянную рамку. Упор в работе будет сделан на реалистичность, и ваши знакомые вряд ли смогут понять, что это нарисовано, а не сфотографировано.

Создайте новое изображение средних размеров (Ctrl+N) в цветовом режиме RGB. Запустите инструмент Pen (Перо) и в режиме Shape layers (Слой фигуры) нарисуйте примерно то, что показано на рис. 6.18.

Обратите внимание, что каждая из четырех «планок» рамки должна находиться на отдельном слое.

Когда заготовка для рамки будет готова, переведите созданные элементы в растр с помощью палитры Layers (Слой), как показано на рис. 6.19.

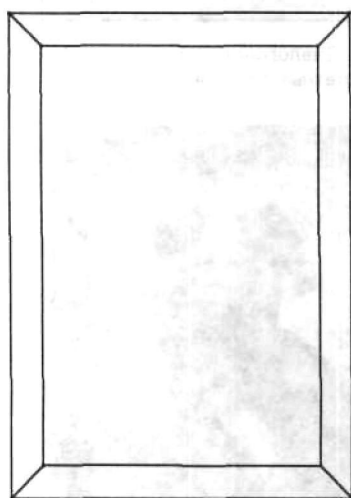


Рис. 6.18. Заготовка для рамки

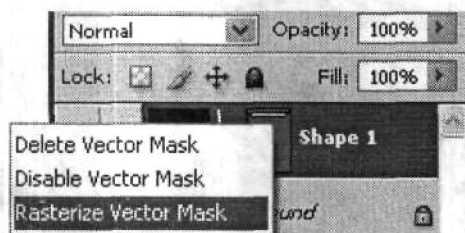


Рис. 6.19. Векторные слои нужно перевести в растр

В итоге вы получите четыре слоя, которые вместе образуют уже растровую заготовку для рамки. Сейчас нужно найти подходящую деревянную текстуру. Авторы рекомендуют использовать технологию имитации дерева, описанную в гл. 3 (результат показан на рис. 6.20). Она достаточно простая, а результат полностью отвечает требованиям этого примера.

Чтобы появилась возможность использовать изображение для заливки, его нужно определить как образец. Для этого выделите текстуру с помощью инструмента Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) и выполните команду Edit ▶ Define Pattern (Редактирование ▶ Определить образец).

Затем выделите нижнюю планку рамки и залейте ее только что созданной текстурой: Edit ▶ Fill (Редактирование ▶ Залить) с настройками, показанными на рис. 6.21.

В точности повторите эти действия и для верхней планки.

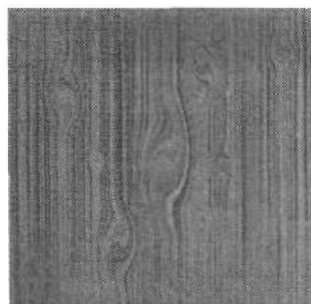


Рис. 6.20. Деревянная текстура

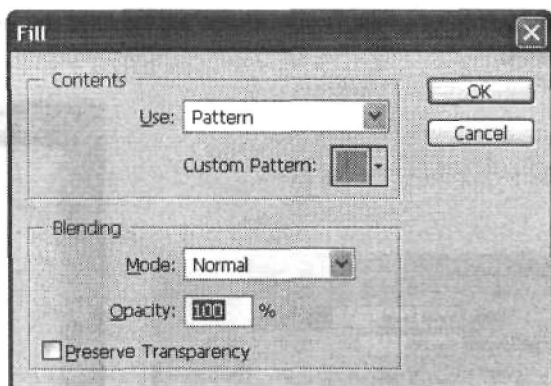


Рис. 6.21. Настройки заливки текстурой

К большому сожалению, мы не можем использовать эту же текстуру для вертикальных планок, так как это отрицательно скажется на реалистичности. Поэтому вернитесь к исходной текстуре и поверните ее на 90°: Image ▶ Rotate Canvas ▶ 90° CW (Изображение ▶ Повернуть холст ▶ 90° по часовой стрелке). Затем снова определите ее как образец и залейте вертикальные планки. На этом большую часть работы можно считать выполненной.

Пришло время придать рамке объем. Как уже догадались читатели, в новых версиях Photoshop для решения этой задачи нужно использовать слоевые эффекты. Авторы применяли стили Inner Shadow (Внутренняя тень): Layer ▶ Layer Style ▶ Inner Shadow (Слой ▶ Стиль слоя ▶ Внутренняя тень) с настройками, показанными на рис. 6.22, и Bevel and Emboss (Скос и рельеф) с настройками, которые можно видеть на рис. 6.23.

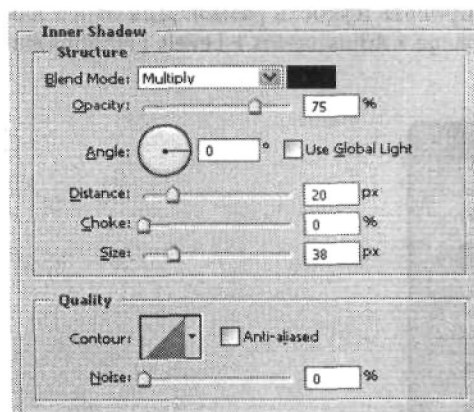


Рис. 6.22. Настройки Inner Shadow (Внутренняя тень)

Для каждой планки отдельно придется немного подстраивать освещение. Впрочем, установка флажка Use Global Light (Использовать общий свет) в диалоговых окнах стилей слоя частично решает эту задачу.

Рамка, которая у нас получилась в результате последних действий, показана на рис. 6.24.

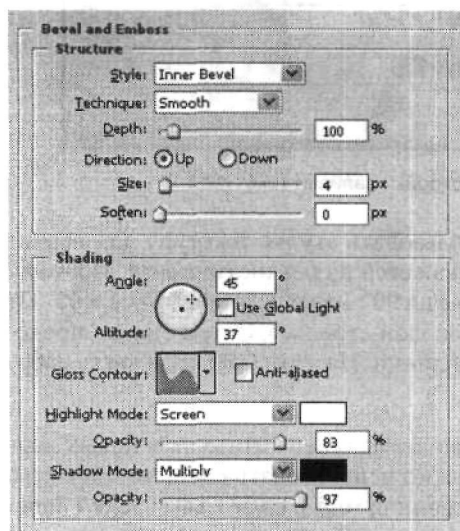


Рис. 6.23. Настройки Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

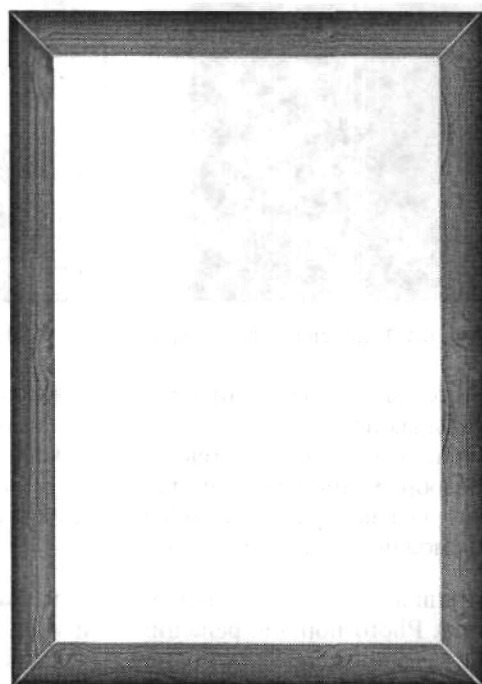


Рис. 6.24. Рамка после применения эффектов слоя

Возможно, придется немного подкорректировать яркость рамки. Для этого как нельзя лучше подходят Levels (Уровни): Image ► Adjustments ► Levels (Изображение ► Настройки ► Уровни) (рис. 6.25).

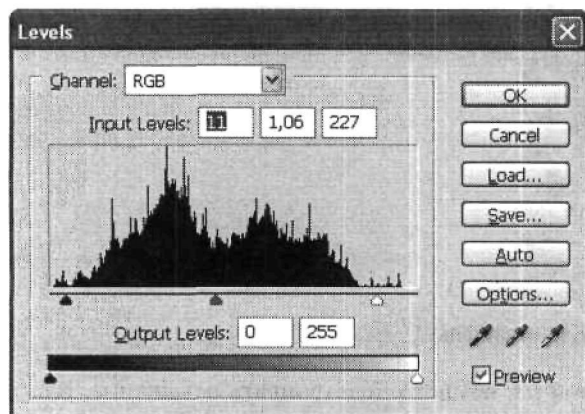


Рис. 6.25. Настройки Levels (Уровни)

Осталось подобрать подходящую фотографию и вставить ее в рамку простым копированием. Итоговое изображение показано на рис. 6.26. Авторы считают, что получилось вполне реалистично, чего мы и хотели.



Рис. 6.26. Деревянная рамка