

4.9. Эффект жалюзи

В этом разделе будет описан процесс создания жалюзи. Существует три основных способа реализации этого эффекта. Первый — взять готовую текстуру. Вторым очень похож на создание растровых полос, которым посвящен разд. 4.11. Третий же способ наиболее приемлемый по соотношению результата и затрат времени. Его мы и рассмотрим.

Прежде всего подберите готовое изображение, на которое будут накладываться жалюзи. Рисованные картинки здесь не подходят, поэтому необходимо найти фотографию (рис. 4.57). Содержание ее не имеет особого значения, но лучше, чтобы ее размер был не меньше 400 × 400 пикселей.

После того как вы открыли фотографию, нужно узнать ее линейные размеры. Для этого выполните команду **Image ▶ Image Size** (Изображение ▶ Размер изображения). Запомните значения **Width** (Ширина) и **Height** (Высота).

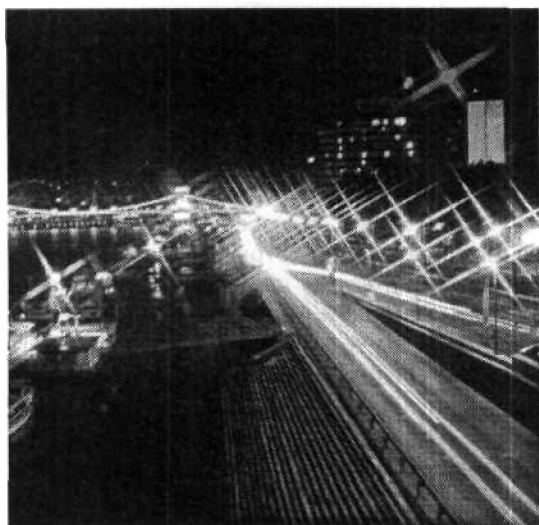


Рис. 4.57. Исходное изображение

Создайте заготовку (Ctrl+N). Обратите внимание на размеры. Ширина должна соответствовать ширине отобранной фотографии, а высота необходима примерно в 7–8 раз меньше. Фон (слой Background) обязательно должен быть прозрачным (Transparent).

Теперь, используя инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение), выделите верхнюю треть нового изображения. Вы можете улучшить внешний вид будущих жалюзи, если сделаете их не прямоугольными, а несколько скошенными по краям. Для этого нужно изменить выделение, используя команду Select ► Transform Selection (Выделение ► Преобразовать выделение) с параметром Distort (Деформация).

Установите цвета в состояние по умолчанию (клавиша D) и выберите инструмент Gradient (Градиент). Обратите внимание на тип используемого градиента: вам идеально подходит Linear (Линейный). Залейте выделение таким образом, чтобы получилось нечто подобное рис. 4.58.



Рис. 4.58. Заливка пластины жалюзи градиентом

Обратите внимание, что если вы хотите создать впечатление жалюзи, открытых снизу, то лучше черную часть градиента размещать сверху, и наоборот.

Основа для создания эффекта готова. Удалите выделение (Ctrl+D либо Select ► Deselect (Выделение ► Отменить выделение)). Определите имеющееся изображение как образец заливки: Edit ► Define Pattern (Редактирование ► Определить образец). В результате на палитру образцов добавится новый.

На этом файл с заготовкой можно закрыть, он нам больше не понадобится. Сделаем активным рабочее изображение.

В Photoshop можно заливать не только однородным цветом, но и образцом, то есть любой картинкой, которую вы определили как образец. Это свойство программы нам и нужно использовать. Создайте новый слой (**Shift+Ctrl+N**). Выполните команду **Edit ▸ Fill** (Редактирование ▸ Заливка), указав в качестве источника **Pattern** (Образец) и выбрав только что созданный образец. В результате вы получите то, что показано на рис. 4.59.



Рис. 4.59. Заливка изображения текстурой

Результат уже достаточно похож на жалюзи, однако можно добиться и большего сходства.

Придадим пластинам объем. Для этого откройте палитру **Channels** (Каналы) и создайте новый канал, нажав кнопку с изображением чистого листа. Залейте его аналогично тому, как только что залили слой.

Перейдите к каналу **RGB**. Никаких изменений изображения вы не увидите, так как альфа-канал — это просто одна из форм выделения и отношения к изображению не имеет. Воспользуйтесь фильтром **Lighting Effects** (Эффекты света): **Filter ▸ Render ▸ Lighting Effects** (Фильтр ▸ Освещение ▸ Эффекты света). Обязательно установите в качестве **Texture Channel** (Канал текстуры) канал **Alpha 1**. Остальные параметры показаны на рис. 4.60.

На этом работу можно считать законченной. Но для достижения большей реалистичности можно создать впечатление того, что свет идет из-за жалюзи, как будто мы смотрим из темноты на освещенную улицу.

Для выполнения данной задачи применяется все тот же фильтр **Lighting Effects** (Эффекты света). Перейдите на слой с фотографией и примените этот фильтр.

Настройки можно задать визуально (установленные нами параметры изображены на рис. 4.61).

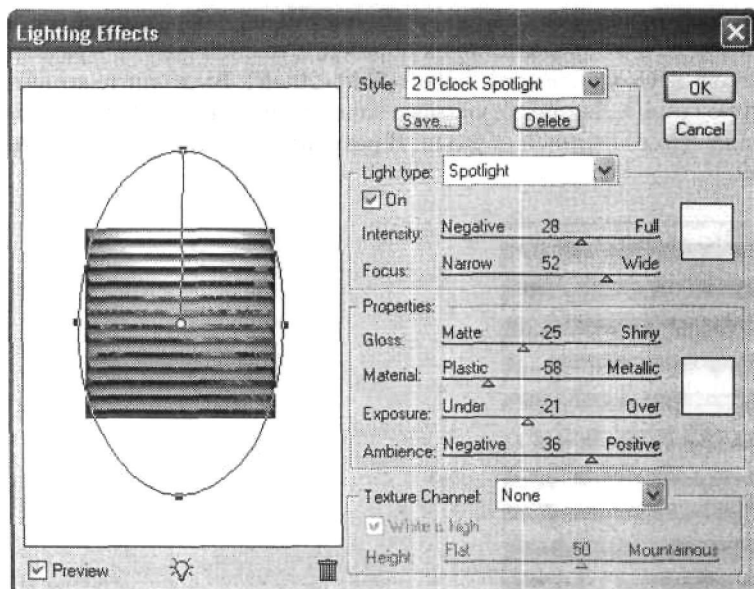


Рис. 4.60. Придание текстуре объема с помощью фильтра Lighting Effects (Эффекты света)

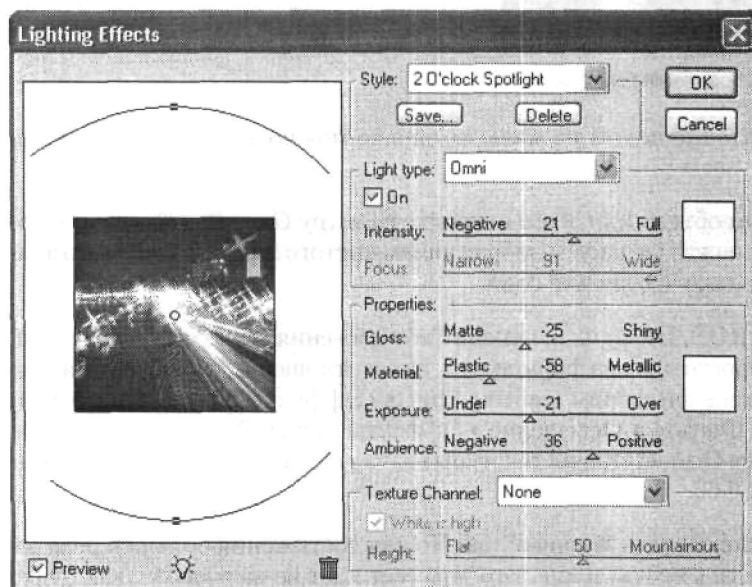


Рис. 4.61. Настройка освещенности

Итоговое изображение представлено на рис. 4.62.

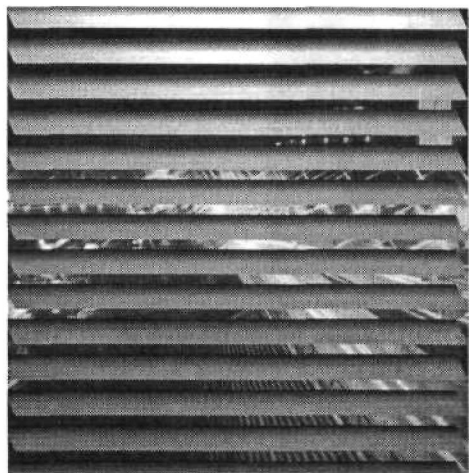


Рис. 4.62. Эффект жалюзи 🎨

4.10. Гранит

В этом разделе мы продолжим тему создания текстур, имитирующих природные материалы, а именно расскажем еще об одном виде камня — граните.

Создайте файл произвольных размеров и цветовой модели. Рекомендуем сразу выбрать одну из тех, которая позволяет работать с цветными изображениями (RGB, CMYK или Lab). Хотя на первых этапах это и не имеет значения, но в конце работы будет необходимо.

Установите основные цвета по умолчанию (клавиша D), то есть цвет переднего плана — черный, а фона — белый.

Воспользуйтесь фильтром Clouds (Облака): Filter ▶ Render ▶ Clouds (Фильтр ▶ Освещение ▶ Облака). На рис. 4.63 показан результат действия данного фильтра. Этот фильтр практически незаменим при создании текстур, имитирующих природные материалы, так как он создает градации произвольной неправильной формы от цвета переднего плана к цвету фона, что и дает нам основу для работы.

Примените фильтр Find Edges (Найти края) из группы Stylize (Стилизация). Благодаря ему на изображении появятся разводы и прожилки, похожие на те, которые есть на любом камне. На рис. 4.64 представлен результат применения данного фильтра.

Чтобы сделать полученный эффект более выразительным, можно воспользоваться несколькими способами. Первый — применить команду Curves (Кривые), однако это нецелесообразно, так как вам придется подбирать параметры для конкретного изображения, и дать какие-либо советы здесь невозможно. Второй — воспользоваться командой Levels (Уровни). Именно так мы и поступили.

Откройте окно Levels (Уровни) (рис. 4.65), нажав сочетание клавиш Ctrl+L либо выполнив команду Image ▶ Adjustments ▶ Levels (Изображение ▶ Настройки ▶ Уровни).