

4.4. Вода

Создание текстуры воды — очень непростая задача для двумерной графики, даже в таком мощном пакете, как Photoshop. Можно даже утверждать, что добиться большой реалистичности тут невозможно. Однако представленный в этом разделе пример является достаточно удачным. Даже написанные создателями программы Photoshop примеры текстуры воды выглядят более примитивно.

Создайте новое изображение произвольных размеров в цветовой модели RGB. Единственное условие — лучше, если оно будет квадратным.

Обратите внимание на то, чтобы использовались цветовые параметры, установленные по умолчанию, то есть Foreground Color (Цвет переднего плана) был черным, а Background Color (Цвет фона) — белым. Если это не так, то нажмите «горячую» клавишу D.

Примените фильтр Clouds (Облака): Filter ▶ Render ▶ Clouds (Фильтр ▶ Освещение ▶ Облака). Обработаем получившееся изображение с помощью фильтра Chrome (Хром): Filter ▶ Sketch ▶ Chrome (Фильтр ▶ Эскиз ▶ Хром). Настройки фильтра представлены на рис. 4.21.

После использования фильтра Chrome (Хром) мы получим текстуру, уже достаточно похожую на воду (рис. 4.22). Но она черно-белая. Внимательный читатель может задать закономерный вопрос: почему мы не сделали исходный цвет облаков (напомним, что они состояются из цветов заднего и переднего плана, в нашем случае черного и белого) синим, ведь тогда бы уже сейчас мы имели цветную текстуру? Дело в том, что фильтр Chrome (Хром) превращает все цвета в градации серого, поэтому применение цвета на том этапе не имело смысла.

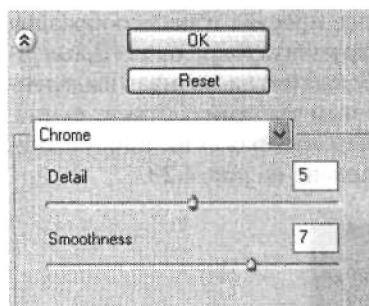


Рис. 4.21. Настройки фильтра Chrome (Хром)

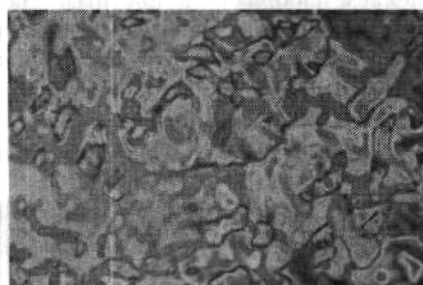


Рис. 4.22. Изображение после применения фильтра Chrome (Хром)

Сделаем воду цветной. Для этого есть несколько способов, из которых два основных — команды Color Balance (Цветовой баланс) и Hue/Saturation (Тон/Насыщенность). Мы воспользуемся первым.

Выполните команду Image ▶ Adjustments ▶ Color Balance (Изображение ▶ Настройки ▶ Цветовой баланс). В открывшемся диалоговом окне вы можете установить любой цвет для теней (Shadows), средних тонов (Midtones) и светлых участков (Highlights). Если снять флажок Preserve Luminosity (Сохранять яркость) и отрегулировать параметры для всех трех составляющих, то можно добиться реалистичного результата уже сейчас. Авторские настройки показаны на рис. 4.23.

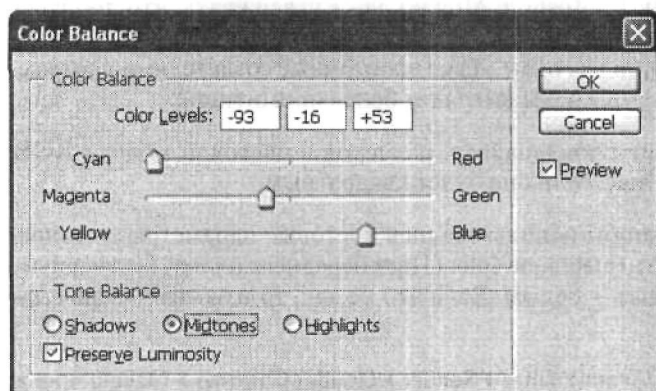


Рис. 4.23. Диалоговое окно Color Balance (Цветовой баланс)

На этом первая часть работы закончена. Мы создали нижний слой будущей воды, который показан на рис. 4.24.

Пришло время взяться за верхний слой. Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N). Во всем остальном, вплоть до придания текстуре цвета, технология будет идентична процессу создания нижнего слоя.

Но окрашивать второй слой мы будем иначе. На этот раз мы применим команду Hue/Saturation (Тон/Насыщенность): Image ▶ Adjustments ▶ Hue/Saturation (Изо-

бражение ► Настройки ► Тон/Насыщенность). Примените ее с параметрами, указанными на рис. 4.25.

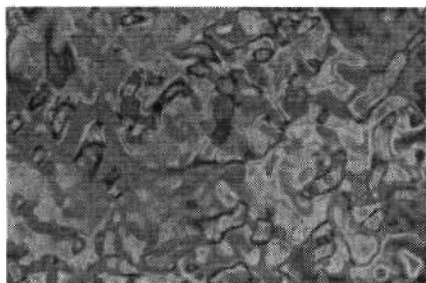


Рис. 4.24. Первый слой

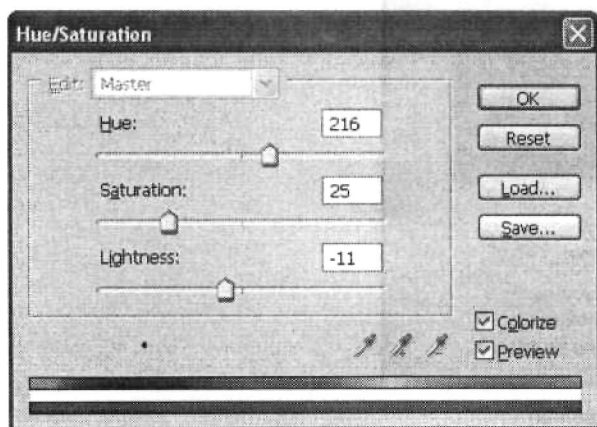


Рис. 4.25. Параметры Hue/Saturation (Тон/Насыщенность)

После этого вы получите слой, почти не отличающийся от первого, только значительно темнее. Зачем мы его создавали? Для придания изображению глубины. Но необходим еще один штрих. Откройте палитру Layers (Слои) и измените режим наложения с Normal (Обычный) на Multiply (Умножение). Затем склейте слои (Ctrl+E). Результат показан на рис. 4.26.

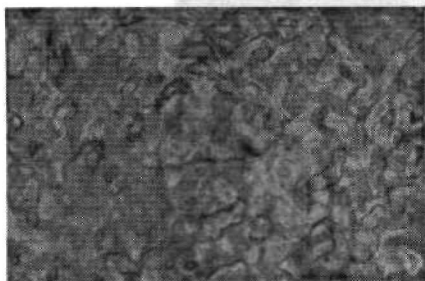


Рис. 4.26. Добавление второго слоя увеличило реалистичность воды

На этом пример можно считать выполненным. Созданная текстура уже полностью готова для практического использования. Все наши дальнейшие действия можно рассматривать как описание второго варианта получения воды, так как итоговый результат для многих случаев хуже того, который мы уже получили.

Для придания воде большей «динамики» нужно применить два фильтра. Первым будет Wave (Волна): Filter ▶ Distort ▶ Wave (Фильтр ▶ Деформация ▶ Волна) с настройками, которые можно видеть на рис. 4.27.

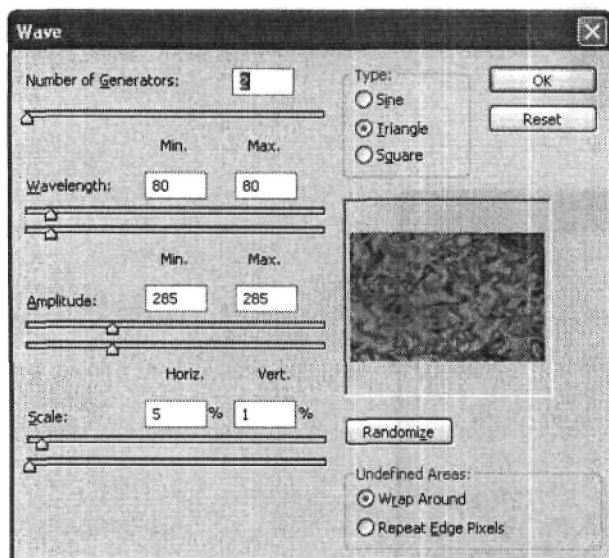


Рис. 4.27. Настройки фильтра Wave (Волна)

Добавим последний штрих с помощью фильтра Ocean Ripple (Океанская рябь) из той же группы Distort (Деформация) с настройками, показанными на рис. 4.28.

На этом воду можно считать готовой (рис. 4.29). Как видите, в этом небольшом примере мы описали целых два способа получения текстуры воды, из которых можно выбирать наиболее подходящий.

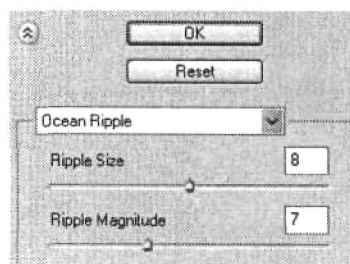


Рис. 4.28. Настройки фильтра Ocean Ripple (Океанская рябь)

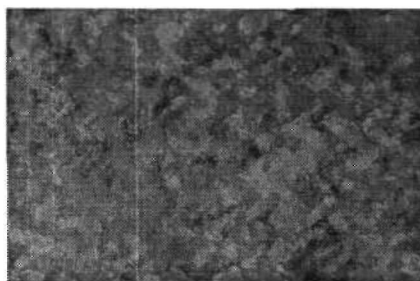


Рис. 4.29. Текстура воды