

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).

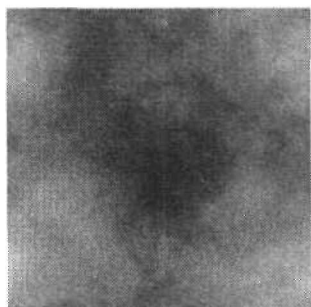


Рис. 4.63. Изображение после применения фильтра Clouds (Облака)

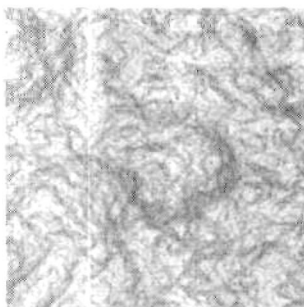


Рис. 4.64. Изображение после применения фильтра Find Edges (Найти края)

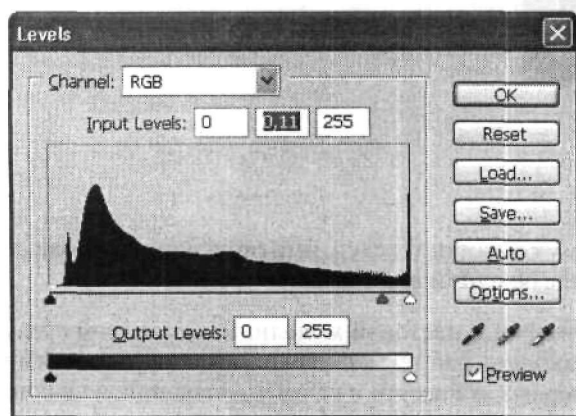


Рис. 4.65. Настройка уровней яркости

Передвиньте средний маркер к самому пику графика или чуть дальше. Благодаря этому серые участки изображения станут более темными и выразительными, вследствие чего узор станет четко выражен и с ним будет удобнее работать. После данного преобразования ваше изображение должно стать похожим на представленное на рис. 4.66.

После того как контрастность на вашей картинке была увеличена, следует применить фильтр Reticulation (Ретикуляция) из набора Sketch (Эскиз) (рис. 4.67). С помощью данного фильтра линии на изображении преобразуются в зернистую поверхность, что можно заметить на натуральном граните.

На следующем этапе нужно смягчить полученный эффект. Чтобы добиться плавного перехода между гранулами, мы советуем немного размыть изображение с помощью фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу): Filter ► Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу) (рис. 4.68). Не стоит задавать радиус размытия очень большим, так как пропадет эффект шероховатости поверхности.

После того как вы выполните описанные выше действия, у вас должна получиться текстура, похожая на гранит, хотя и в черно-белом виде (рис. 4.69). При работе с небольшими изображениями на этом варианте уже можно остановиться.

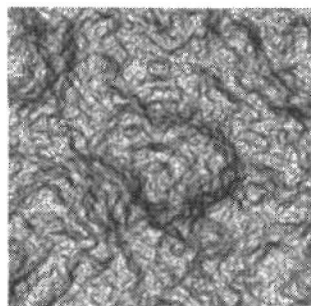


Рис. 4.66. Изображение после коррекции яркости

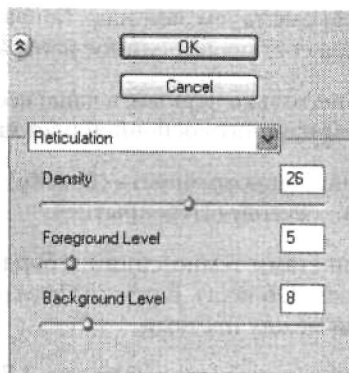


Рис. 4.67. Параметры фильтра Reticulation (Ретикуляция)



Рис. 4.68. Настройки фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

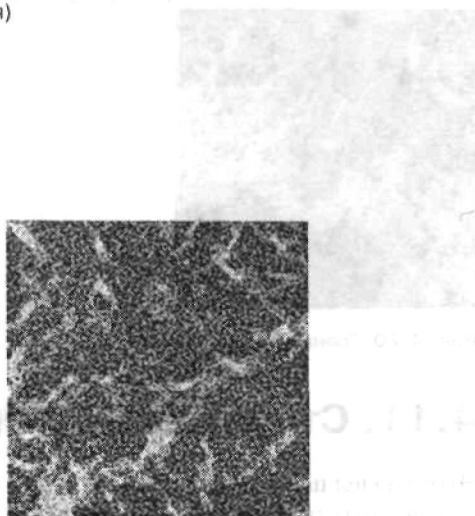


Рис. 4.69. Текстура гранита

Если вы хотите добиться еще более правдоподобного результата, то нужно выполнить следующие действия.

Откройте палитру Layers (Слои) и создайте новый слой. Это можно сделать, щелкнув мышью на кнопке с изображением чистого листа, расположенной внизу палитры, или с помощью команды Layer ▶ New ▶ Layer (Слой ▶ Создать ▶ Слой).

На только что созданном слое проделайте все те операции, которые вы выполнили на предыдущем слое. Так как при использовании фильтра Clouds (Облака) исходный рисунок получится другим, то, следовательно, и конечный результат будет отличен от предыдущего.

После того как все операции будут выполнены, изображения, расположенного на старом слое, станет не видно. Исправить это можно, изменив Opacity (Непрозрачность) верхнего слоя. Установите ее равной 50–70 %. Измените также режим наложения

пикселей (Mode). Мы рекомендуем заменить Normal (Обычный) на Overlay (Перекрытие). Теперь два слоя составляют единое изображение.

Так как гранит бывает не только черный, а чаще всего темно-бордовый или синеватый, то мы предлагаем изменить основной цвет камня.

Создайте еще один слой. Непрозрачность (Opacity) задайте равной 10–15%, а режим наложения (Mode) — Overlay (Перекрытие).

Выберите основными цветами темно-синий и бордовый, после чего в третий раз примените фильтр Clouds (Облака). В результате гранит окрасится неоднородно, с плавными переходами между цветами.

Итоговый результат работы представлен на рис. 4.70.

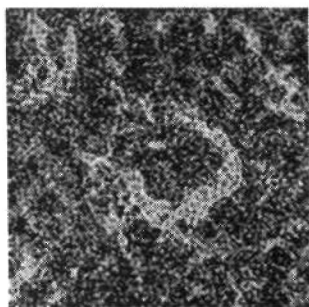


Рис. 4.70. Гранит

4.11. Строчная развертка телевизора

Этот раздел посвящен созданию эффекта строчной развертки телевизора, или так называемых растровых строк. В реальной жизни это встречается в изображениях, скопированных с экрана компьютера или снятых видеокамерой, направленной на дисплей. Используется этот эффект достаточно часто, особенно в двух ситуациях: вы рисуете дисплей и хотите усилить реализм или пытаетесь имитировать изображение, полученное описанными выше способами.

В данном случае в качестве исходного изображения нам необходимо готовое изображение фотографического качества, иначе работа теряет смысл. Наш вариант показан на рис. 4.71.

Выполните команду Image ► Image Size (Изображение ► Размер изображения). Запомните ширину (Width) своего изображения.

Создайте заготовку (Ctrl+N). Размеры должны быть следующие: Width (Ширина) равна ширине исходного изображения, а Height (Высота) — 4 пикселям.

Используя инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение), создайте выделение высотой 2 пикселя на всю длину изображения. Для удобства лучше увеличить масштаб просмотра (сочетанием клавиш Ctrl++). Залейте выделение чер-