

## 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-

ным цветом, используя инструмент Paint Bucket (Заливка). Аналогичным образом создайте еще две серые полосы, ориентируясь на рис. 4.72. Это заготовка для будущих строк.



Рис. 4.71. Исходное изображение

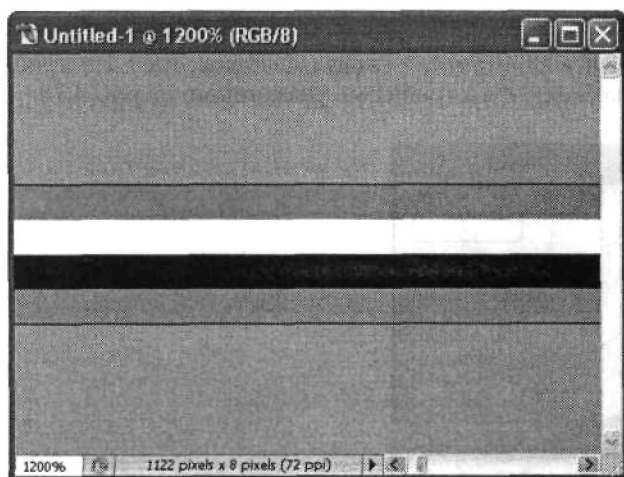


Рис. 4.72. Заготовка для строк

Сейчас мы будем использовать очень полезную функцию — заливку по образцу. Прежде всего выделите все изображение (**Ctrl+A**). Затем определите образец по выделению: **Edit ▸ Define Pattern** (Редактирование ▸ Определить образец). Назовем его **Line**. Теперь файл с линиями можно закрыть — он нам больше не понадобится.

Сделайте исходное изображение активным. Перейдите на палитру **Channels** (Каналы) и создайте на ней новый канал, нажав кнопку с изображением чистого листа. С этим каналом мы и будем работать.

Выполните заливку: Edit ► Fill (Редактирование ► Заливка). В качестве параметра Use (Использовать) укажите Pattern (Образец) и выберите созданный образец, который добавился к уже имеющимся (рис. 4.73).

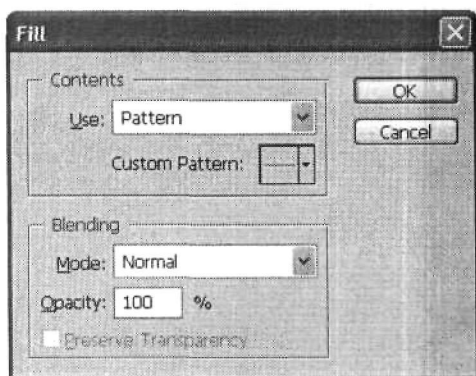


Рис. 4.73. Результат заливки созданным образцом

Осталось загрузить канал в качестве выделения. Для этого выполните команду Select ► Load Selection (Выделение ► Загрузить выделение). В списке Channel (Канал) необходимо указать Alpha 1.

Перейдите к каналу RGB. В качестве основного инструмента цветокоррекции используйте уровни яркости: Image ► Adjustments ► Levels (Изображение ► Настройки ► Уровни). Примените эту команду с настройками, указанными на рис. 4.74.

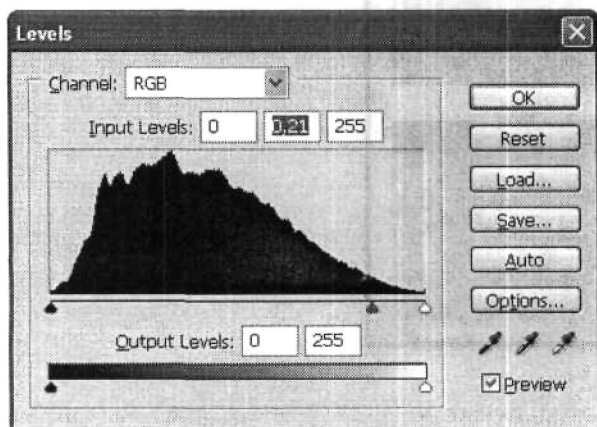


Рис. 4.74. Использование Levels (Уровни)

Впрочем, эти параметры лучше настроить на глаз, к тому же если у вас включен предварительный просмотр (Preview), то вы сможете видеть все изменения в реальном времени.

Работа выполнена (рис. 4.75).



Рис. 4.75. Строчная развертка 🐼

## 4.12. Мрамор

В этом разделе рассмотрим создание текстуры мрамора. В Photoshop имеется макрос **Marble**, однако результат его применения на мрамор совсем не похож. Кроме того, если вы сделаете текстуру сами, то получите знания и опыт, которые пригодятся вам в дальнейшем.

Создайте файл (**Ctrl+N**) небольших размеров. Мы будем работать с изображением размером  $300 \times 300$  пикселей. Цветовой режим лучше выбрать **Grayscale** (Полутонное), так как мрамор будет состоять только из оттенков серого цвета, а работа в режиме **RGB** хотя и не внесет в этот пример никаких визуальных изменений, однако замедлит выполнение всех операций.

Используем фильтр **Clouds** (Облака): **Filter ▶ Render ▶ Clouds** (Фильтр ▶ Освещение ▶ Облака). Результат показан на рис. 4.76.

Будем строить изображение из двух слоев, но можно использовать и гораздо большее их количество для увеличения реалистичности. Сейчас мы работаем с первым слоем.

Используйте фильтр **Find Edges** (Найти края): **Filter ▶ Stylize ▶ Find Edges** (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Найти края). В результате получится изображение с большим количеством тонких линий неправильной формы. Необходимо сделать их четче. Для этого подходит команда **Image ▶ Adjustments ▶ Brightness/Contrast** (Изображение ▶ Настройки ▶ Яркость/Контраст). Параметры приведены на рис. 4.77.

Первый слой готов. Изображение уже несколько напоминает мрамор, но еще очень условно.

Создайте слой (**Shift+Ctrl+N**) и примените к нему фильтр **Clouds** (Облака): **Filter ▶ Render ▶ Clouds** (Фильтр ▶ Освещение ▶ Облака). Однако теперь мы не будем использовать фильтр **Find Edges** (Найти края), так как назначение этого слоя — создать