

Лабораторная работа № 6

Имитация огня

Задание. Создать «эффект пламени» (рис.35).

1. Создать новое прозрачное изображение размером 420x300 точек.
2. Создать заготовку для пламени: залить изображение градиентом German Flag Smooth, обесцветив в нем черную область:

– вызвать диалог **Градиентов: Окна – Прикрепляющиеся диалоги – Градиенты**;

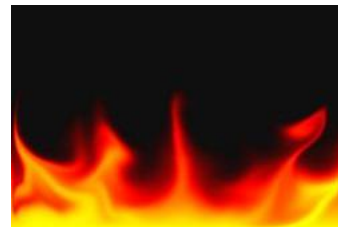


Рис.35. Эффект пламени

- выбрать градиент German Flag Smooth;
- создать его копию: выбрать команду Создать копию градиента из контекстного меню;
- обесцветить левый край:
- в открывшемся **окне Редактор градиентов** вызвать контекстное меню крайней левой точки;
 - выбрать *Цвет крайней левой точки*;
 - установить параметр *Альфа* в ноль;
 - нажать ОК (цвет вместо черного станет прозрачным);
- закрасить градиентом прозрачное изображение, протянув градиент приблизительно от середины сверху вниз (форма градиента – линейная).

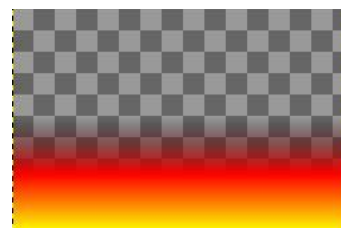


Рис.36. Заготовка для пламени

3. Сформировать языки пламени: применить **Фильтры – Искажения – Интерактивное искажение**:

*Основная идея фильтра: выбрать режим деформации и ее степень. Степень означает, какую часть изображения нужно деформировать, режим – что именно делать. Так, **Нарастание** будет увеличивать сегмент, **Вихрь** – закручивать. Действие над изображением производится прямо в смотровом окне фильтра путем нажатия на левую клавишу мыши, либо, при нажатой левой клавише перемещением мыши по изображению. Причем степень деформации будет сильно зависеть от скорости перемещения.*

- создать эффект огня, воспользовавшись вихрями по часовой стрелке и против:
- установить радиус деформации примерно 35;
 - проводить линии снизу вверх (слегка по диагонали) с не очень большой скоростью;

4. Добавить фон, поместив под слой с огнем, другой новый слой, например, черного цвета.



Рис.37. Формирование языков пламени

*Изменять порядок слоев можно в диалоге **Слои**, перетаскивая слой при нажатой левой кнопки мыши до тех пор, пока указатель мыши не примет вид черной стрелки.*

Самостоятельное задание. Создать дружеский шарж, используя фильтр Интерактивное искажение. За основу взять любую фотографию.

Молния

Задание. Создать изображение молнии (рис. 38).



Рис.38. Изображение молнии

1. Создать изображение – заготовку размером 250x250 точек.
2. Создать фон: залить изображение градиентной заливкой от черного (0, 0, 0) до серого (191, 191, 191).

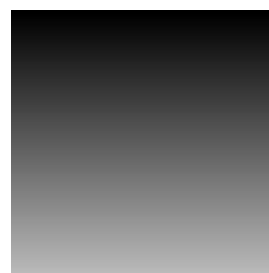


Рис.39. Фон молнии

3. Создать заготовку для будущей линии молнии:
 - создать новый слой;
 - применит к новому слою **Фильтры – Визуализация – Облака – Плазма**;

Нужно подобрать такое зерно, чтобы просматривался участок в виде линии одного цвета, отличного от фона плазмы.

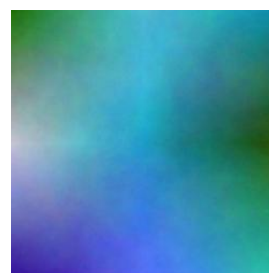


Рис.40. Подбор плазмы для молнии

- обесцветить слой с плазмой (**Цвет – Обесцвечивание**) и установить для него режим *Разница*;

Чтобы молния получилась, нужно, чтобы на этом шаге просматривалась четкая черная линия.

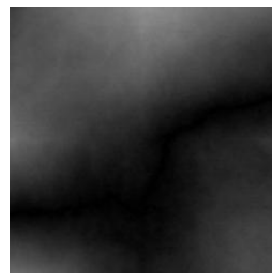


Рис.41. Обесцвеченная заготовка молнии

- объединить слои (**Слой – Объединить с предыдущим**) и инвертировать изображение (**Цвет – Инвертировать**).



Рис.42. Заготовка молнии

4. Создать линию молнии:

- вызвать инструмент **Цвет – Уровни**;
- установить для канала **Значение Уровни на входе**:
Выбор черной точки 171, Гамма 0,11, Выбор белой точки 255.

Центральный указатель нужно увести максимально вправо. Так же, чем правее черный указатель, тем меньше корона у молнии.

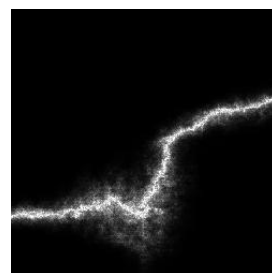
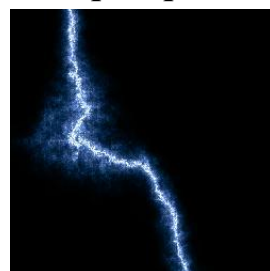


Рис.43. Изображение молнии

5. Развернуть (если нужно) изображение: **Изображение – Преобразование** или **Инструменты – Преобразование – Вращение**.
6. Добавить цвет: **Цвет – Цветовой баланс**:
Изменяемый диапазон Полутона, Цветовые уровни - 35, 0, 100.



ис.44. Молния с добавлением цвета

Самостоятельное задание. Создать законченный пейзаж с использованием созданной молнии.

Имитация дождя

Задание. Создать для изображения эффект дождя

1. Открыть исходное изображение, к которому будет применен эффект дождя.
2. Создать заготовки слоев - капель дождя:
 - создать две копии исходного слоя;
 - над каждым изображением создать белый слой. В итоге – 6 слоев;
3. Создать стоп-кадры дождя:
 - для каждого белого слоя проделать операцию: **Фильтры – Шум – Шум RGB**. Это стоп-кадры дождя, а каждая точка – капля. Двигая ползунки, создать дождь нужной интенсивности, например, установить *канал альфа* на показателе 0,60.



Рис.57. Создание капель дождя

4. Создать падающие капли дождя:
 - Для белых слоев применить **Фильтры – Размывание – Размывание движением**. Тип размывания Линейное, Длина 33, Угол 82.
5. Выставить для каждого белого слоя режим «умножение».

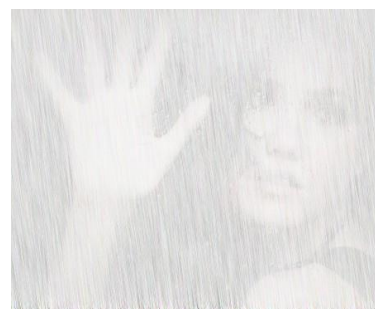


Рис.58. Задание падения капель

6. Объединить каждый белый слой с предыдущим слоем с изображением. В итоге – три слоя.
7. Применить **Фильтры – Анимация – Воспроизведение**. Если нужен более заметный, зрелищный дождь, можно увеличить интенсивность шума в пункте 3.
8. Сохранить файл как gif – анимацию, просмотреть результат.