

# Фигура из воды

## Досье:



Программа  
Adobe  
Photoshop CS3

Сложность  
Выше средней

Хронометраж  
60 минут

### Выполненные задания

Копирование слоев, изменение стилей слоя, использование режима наложения слоев, использование фильтров

### Использованные инструменты

Displace (Смещение), Sprayed Strokes (Аэрограф), Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), Invert (Инвертирование), Brightness/Contrast (Яркость/Контраст), Torn Edges (Рваные края), Desaturate (Уменьшение насыщенности), Brush (Кисть)

Как придать объекту несвойственный ему вид? С появлением цифровых технологий это стало делом несложным, но все же придется потрудиться

Если способы появляются — значит, они кому-то нужны. Вот так и с этой прозрачной фигурой — необходимость в ней возникла у человека, которого я, в общем-то, и не знаю, просто по чату в Skype незнакомец спросил, как сделать мокрого человека-невидимку. Ну, такого, как в голливудских фильмах, когда человека не видно, а фигуру создает вода, стекающая по нему.

Мне показалось, что так ее я же где-то встречал, однако поиски в Сети ни к чему не привели. Было полно капель и стеклянных предметов, это было близко, но не то. Одновременно закралось смутное подозрение, что сравняться с Голливудом не удастся, но азарт фотопшописта у же на чал отравлять сознание, и родилась компромиссная мысль — не получится, так хотя бы попытаться. Не догону, так согреюсь.

Сначала надо было ясно увидеть конечную цель. Хитрость киношного «мокреца» заключается в том, что фигура движется, блики динамичные, а их совок уплотность как раз и создает фигуру. Плюс дождь со всеми его струями, каплями и брызгами. В общем, все течет, все изменяется. В нашем же случае максимум, на что можно рассчитывать, — это искажение изображения за фигурой и ее блеск в отдельных местах. Тем не менее, и с этим стоило попробовать, и я отправился на поиски исходных материалов.

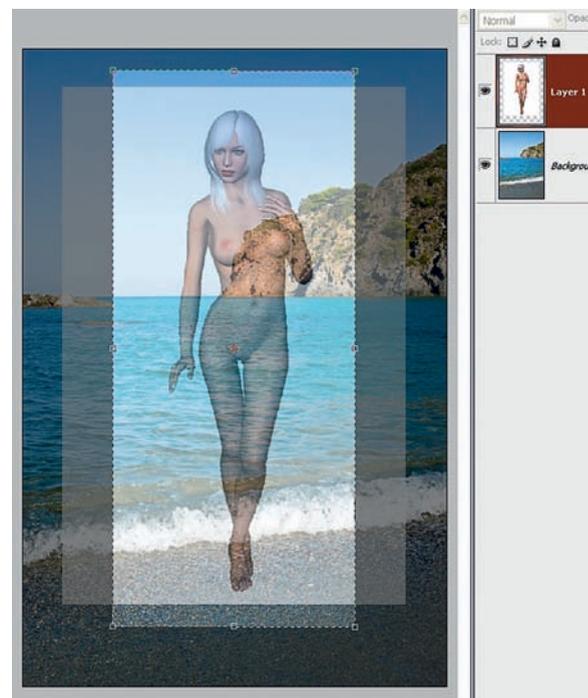
Во-первых, конечно, нужна была фигура человека. Почему-то сразу подумалось о женской фигуре. И — важный момент — обнаженной. Действительно, если



Ил. 1



Ил. 2



Ил. 3

тело из воды еще как-то можно себе нафантазировать, то любая одежда да только добавит мелких и потому невнятных деталей, да и как она сможет не слиться с телом? Вот тут уж будет суцная неправда! Впрочем, в мире все относительно, и Жизель Бундхен смотрится просто умопомрачительно именно в платье из воды. Однако сама она при этом весьма материальна (<http://blog.fashiontime.ru/zhizel-bundhen-v-plate-iz-vody.html>).

Чтобы не искать модель и студию, я обратился к программе моделирования трехмерных персонажей (ил. 1).

Если вы захотите использовать для своих целей живого человека — постарайтесь запечатлеть его на фоне, который потом будет легко удалить. Нам понадобится только фигура.

Подходящий фон нашлся в итальянской коллекции снимков (ил. 2).

Теперь можно создать проект. Накладываем девушку на фон, немного уменьшаем фигуру, чтобы создать впечатление ее выхода из воды, и обрезаем лишки фона (ил. 3).

Очевидно, что прозрачное тело, как линза, должно исказить изображение за собой. Добиться такого эффекта нам поможет фильтр Displace (Смещение).

Сначала создадим карту смещения, с которой этот фильтр будет работать. Для этого фон слоя с девушкой