

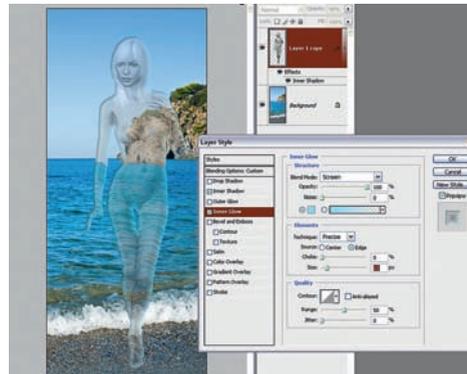


Ил. 4

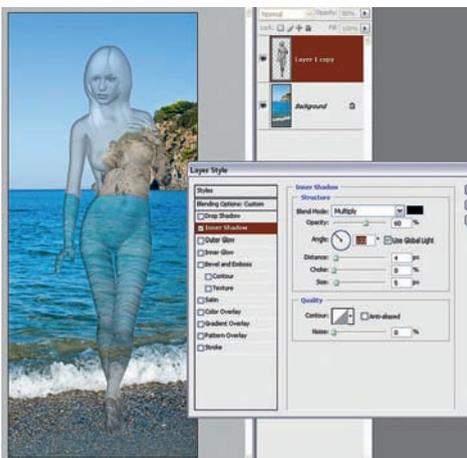


Ил. 5

Фигуру девушки обесцвечиваем — монохромность этого водяного создания сомнений не вызывает. Для обесцвечивания не надо никаких хитростей — они ничего не дадут, поэтому просто применяем Image (Рисунок) > Adjustments (Настройки) > Desaturate (Уменьшение насыщенности). Прозрачность слоя уменьшаем до 50%. На самом деле вы можете и не придерживаться этих цифр, ес-



Ил. 7

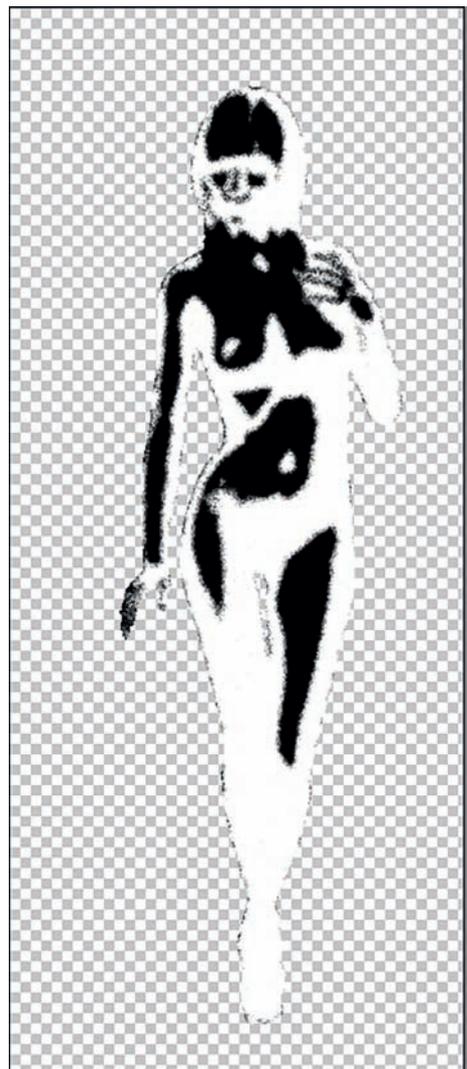


Ил. 6

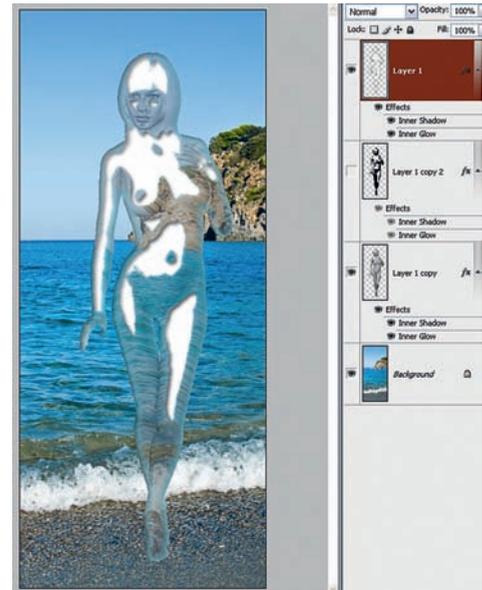
дозакрашиваем белым цветом — прозрачные области проигнорируются, а нам этого не надо — размер картинки карты смещения должен точно соответствовать размеру всего изображения. Выделяем все, копируем в буфер памяти и создаем новый слой, в который вставляем скопированное. Карта смещения должна быть сохранена в формате файла psd без слоев, поэтому все лишние слои удаляем, а файл сохраняем.

Возвращаемся в проект на слой фонового рисунка и применяем к нему фильтр с картой смещения Distort (Искажение) > Displace (Смещение) с параметрами 10 пикселей по вертикали и горизонтали и опциями Stretch to Fit (Растянуть) и Wrap Around (Обернуть вокруг). Кадрированием убираем по десять пикселей справа и снизу, образовавшихся при работе фильтра (ил. 4).

Искажение получили, но его одного явно недостаточно, чтобы изобразить фигуру, и она пока выглядит как Хищник из одноименного фильма до тех пор, пока он не «проявился». Работаем дальше. Переходим на слой с девушкой и удаляем белый фон — нам он больше не нужен. Особо осторожные могут сделать копию этого слоя и дальше работать с ней.



Ил. 8



Ил. 9

ли считаете, что они не соответствуют вашему замыслу (ил. 5).

Пока на воду это мало похоже. Тут самое время вспомнить приемы, к которым применяются при рисовании капель, — в этом случае широко используются стили слоев.

Начнем с добавления внутренней тени Inner Shadow. Свет в объемной прозрачной фигуре распространяется весьма хитро, поэтому внутреннюю тень расположим со стороны предполагаемого источника света — при съемке пейзажа солнце было за спиной и чуть слева (ил. 6).

## Наверно, сравняться с Голливудом не удастся, но азарт фотошописта уже начал отравлять сознание

Следующим шагом добавляем внутреннее свечение Inner Glow. Параметры видны на рисунке (ил. 7). Особо отметить на размере не нужно — свечение должно быть ясно различимо.

Никакие внешние тени и свечения в нашем случае не используем — фигура не капля, и тень ей отбрасывать некуда, да особо и нечем. Впрочем, если вы задумаете фигуру, прислоненную к какой-то поверхности, то придется озаботиться и соответствующей тенью, и бликами на этой поверхности. На самом деле преломление света в прозрачном теле — это сложно и красиво. И есть смысл найти какой-нибудь прозрачный предмет округлых форм, осветить его и внимательно изучить, где какие блики и тени образуются.