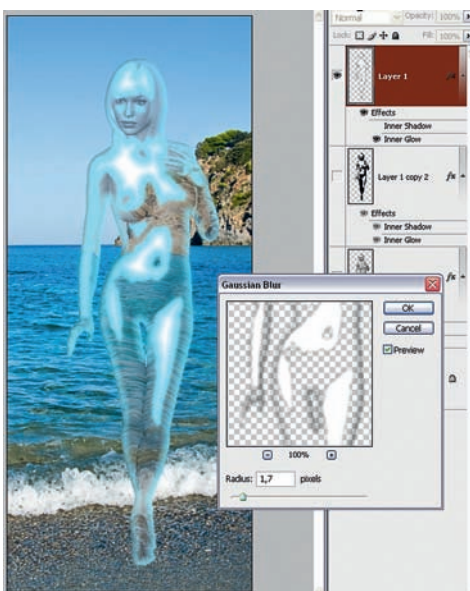


Ил. 10



Ил. 11

Как Аркадий Райкин говорил о дефиците — это когда все есть, но чего-то все же не хватает. Сейчас мы оказались в похожей ситуации — фигура вроде бы прозрачно водяная, но чего-то недостает, чтобы поверить в это. И недостает всего трех вещей: контрастности, блеска и цвета. Мелочи, не правда ли?

Контрастность увеличиваем Image (Рисунок) > Adjustments (Настройки) > Brightness/Contrast (Яркость/Контраст) с установками: Brightness = 29, Contrast = 100. Я думаю, понятно, что работаем только с фигурой — фон вообще не трогаем и оберегаем его от каких-либо воздействий.

Сложнее заставить фигуру блестеть. Для этого надо создать ей явно выраженные блики.

Подходящего эффекта можно было бы добиться с помощью Sketch (Эскиз) > Torn Edges (Рваные края) = 33, 11, 9. Но вот задача — блики-то получаются негативными (ил. 8)!

Если их сейчас применить, то ничего хорошего не получится. Да и нужна-то нам не вся фигура, а только сами блики. Придется их изготовить.

Возвращаемся назад, делаем копию слоя с девушкой и уже к этой копии применяем фильтр Torn Edges. После чего инвертируем этот слой: Image (Рисунок) > Adjustments (Настройки) > Invert (Инвертирование).

Поскольку хочется поработать с самими бликами, а не с фигурой в целом, то, не сходя с этого слоя, выключаем все остальные



Ил. 13

## Как Аркадий Райкин говорил о дефиците — это когда все есть, но чего-то все же не хватает. Сейчас мы оказались в очень похожей ситуации



Ил. 12

слои и нажимаем комбинацию клавиш Ctrl + Alt + ~.

Этим мы выделяем светлые участки бликового слоя.

Следующей комбинацией клавиш Ctrl + J превращаем эти светлые участки в новый слой.

Теперь можно выключить слой для изготовления бликов и включить все остальные. В результате получаем вот такую картинку (ил. 9).

Что в ней интересного? Создавая блики, мы не убрали с тили слоя, и они нас сопровождали во всех операциях и остались на бликах. Но совсем не так, как хотелось бы, — сейчас это похоже на вырезы в фигуре. Вызываем панель с тилей для этого слоя и отключаем Inner Shadow. Действительно, куда и какую тень может отбрасывать блик?! Для Inner Glow режим наложения заменяем со Screen (Осветление) на Normal (Нормально). Получаем поверхность, похожую на блестящую (ил. 10).

Неплохо к этому слою будет применить фильтр Blur (Размытие) > Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) с радиусом 1,7. Впрочем, размер радиуса вы сможете подобрать самостоятельно, визуальным контролем изменяя величину блика (ил. 11).

Чтобы блики не были слишком вызывающими, непрозрачность слоя с ними можно уменьшить до 60–70%.

Теперь вроде бы все на месте — и прозрачность, и блеск. Но чего-то не хватает. Нет ощущения воды. То есть нет водяной фактуры поверхности, без которой фигура больше похожа на стеклянную.

Хорошую фактуру добавляет фильтр Brush Strokes (Штрихи) > Sprayed Strokes (Аэрограф) = 17, 2, Vertical. Но применить его надо к слою с фигурой, а не с бликами. Этот фильтр в нашем случае создаст впечатление с текущей волнистой поверхности.