

# СТАРЫЙ ПЕРГАМЕНТ

Урок по старому пергаменту, стар как сам пергамент. Однако, появление слоевых эффектов и векторных масок, дает повод его подновить.

Итак, сначала нужно создать форму листа, с характерными порванными краями.

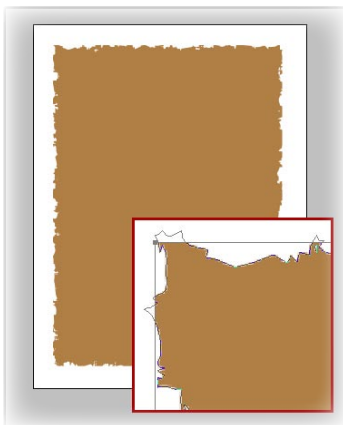
Создайте документ в RGB, размером как вам нравится. Например, 600 на 800 пикселей, 72 ppi. Нарисуйте внутри него прямоугольную селекцию процентов 80 от размера полотна. Залейте черным цветом (Edit > Fill: Black). Снимите селекцию (Ctrl+D)

Выполните команду Filter > Brush Strokes > Spatter (в 8-й версии он входит в долбаную Filter Gallery, так что потерпите). Как и следует из названия, фильтр как-бы разбрызгивает пиксели изображения. Кстати, работает он только с непрозрачными пикселями (opaque pixels), и не работает с прозрачностью (transparent pixels).

Парметры Spatter'а выбирайте так: чем больше радиус, тем сильнее разбрызгивание, но чем больше сглаживание, тем сильнее будет "порвана" изображение листа. Поэтому, радиус ставите к максимуму, а затем сглаживанием добиваетесь крупных зазубрин. Как понравится - жмите OK.

Разбрызгивание привело к тому, что некоторые участки отделились от общего изображение листа. Нужно от них избавиться. Для этого выберите Magic Wand Tool, установите Tolerance в 50, и щелкните этим инструментом в центре черного листа.

Теперь полученную селекцию превращаем в векторный путь. Для этого вызываем палитру Paths, и выполняем команду ее меню: Make Work Paths... (есть кнопка, можете ее давить, а чтобы появился диалог - прижмите Alt). Появится диалог. Поставьте Tolerance: от 1.0 до 1.5 pixels. Жмите OK. Из селекции получится путь - Work Path.



Создайте Fill Layer > Solid Color. Можете сразу назначить ему светло коричневый цвет. Т.к. у вас сейчас активен путь в палитре слоев, то при создании нового слоя этот путь будет использован в качестве векторной маски автоматически.

Назовите новый слой "sheet". Теперь изображение листа нам не нужно - сотрите его с фона, залив белым, или тем цветом, который вам нравится. Удалите Work Path.

Подразумевается что лист пергамента (старой бумаги) был когда-то прямоугольником. Поэтому, для большего реализма следует подрезать зазубренные края с помощью еще одного векторного прямоугольника.

В палитре Paths выберите путь - векторную маску слоя sheet.

Выберите инструмент создания векторного прямоугольника (нажимайте U). Прижмите Shift и Alt (это определит будущий суб-путь как операнд с методом Intersection) и нарисуйте прямоугольник так, чтобы вне его сторон находились самые вершины зубцов листа.

Вы можете перемещать прямоугольник в процессе создания прижимая клавишу Space. Удерживать Shift+Alt все время не надо (тем более вам придется их отпустить иначе рисовать вы будете "квадрат от центра") - их нажатие важно при инициировании создания пути, затем вы можете прижимать их при необходимости для дополнительных вариантов.

Вы можете добавить векторный прямоугольник в векторную маску слоя и в качестве операнда Add, а затем, просто выбрать его и нажать в панели свойств кнопку Intersection.

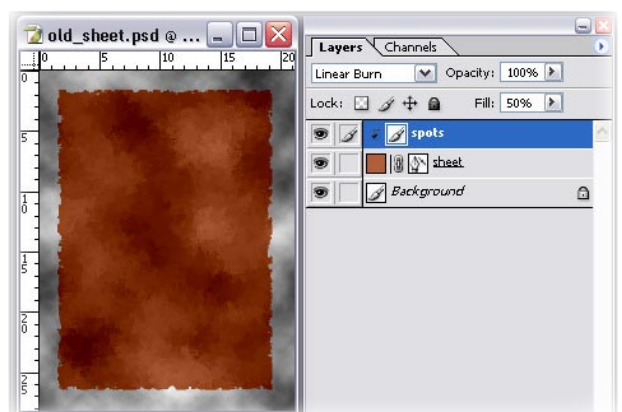
После того, как прямоугольник создан, вы увидите как он обрезал верхушки зубцов, придав изображению обтрепанного листа более естественный вид.

Теперь нужно оформить лист. Во-первых требуются трупные пятна. В принципе, их одних будет достаточно для придания листу вида старого пергамента, но, разумеется для полного реализма этого мало. Однако, в данном уроке пройдем общие принципы создания синтетического образца старого листа бумаги.

Сбросьте цвета на умолчание. Нажмите D.

Примените неисчерпаемый фильтр Render > Clouds к новому слою. Назовите его - spots

Примените к spots'у тот же самый Spatter, с примерно теми же самыми параметрами. Теперь, повторите применение Spatter'а несколько раз, раз 5 или даже 6. Для этого просто давите Ctrl+F.



Кстати, в 8-ке вы можете переназначить клавиатурные сочетания, поэтому, сами разбирайтесь чему у вас соответствуют традиционные, которые я употребляю.

В итоге вы получите пятнистую поверхность. Для проверки как оно сработает, переместите spots в стеке слоев над слоем sheet и сгруппируйте их (Ctrl+G). Задайте spots'у режим Linear Burn и уменьшите немного его Fill до 50%.

Поскольку процесс оформления совершенно творческий, то, для урока я приведу именно те значения эффектов и те цвета, которые я использовал, чтобы вы могли, при желании в точности воспроизвести мой результат самостоятельно.

Итак, цвет слоя sheet: R197, G128, B68 ( BB8044 ).

Парметр Fill слоя spots: 65%. Режим: Linear Dodge. То, что изображено в нем будет отличаться по форме от того, что будет у вас, но по тональностям должно совпадать - никаких коррекции цвета этого слоя я не делал.

Кстати. Не надо использовать вместо Fill - Opacity. Это разные вещи для сгруппированного слоя. Объяснение этой особенности вне данного урока. В общем, используйте именно Fill. Тут он равен 65.

Главные эффекты которые применены к слою:

Inner Glow. Цвет: FFC363 (копируете в буфер и вставляете в Color Picker в поле #). Радиус размытия и прочие параметры увидите на снимке. Особенность в том, что этот эффект высветляет середину и добавляет в нее шума, поскольку в качестве Source выбран - Center, и уровень шума равен 30. За счет чего края притемняются.

Inner Shadow. Цвет: 530900 Прочие параметры увидите на снимке. Особенность в том, что дистанция - 0, и таким образом, этот эффект по сути второй Inner Glow, только в режиме контрастного притемнения. Использовать шум в этом эффекте не удастся - в смеси с шумом от Inner Glow он дает четко различимую границу.

Эффекты Satin ( CA851E ) и Drop Shadow (Black) - Сгруппированную карту дефектов листа свяжите с листом, или поместите их в сет, чтобы можно было перемещать и трансформировать оба слоя одновременно.

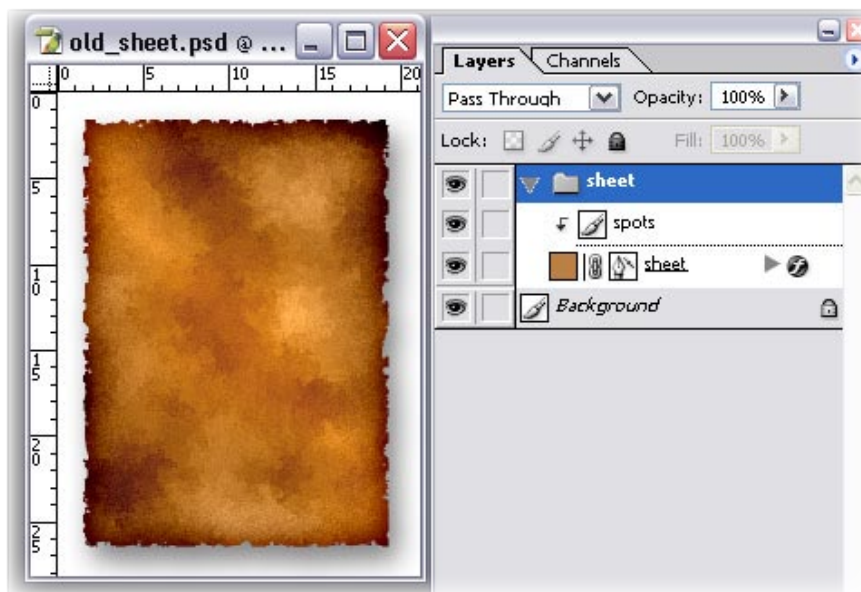
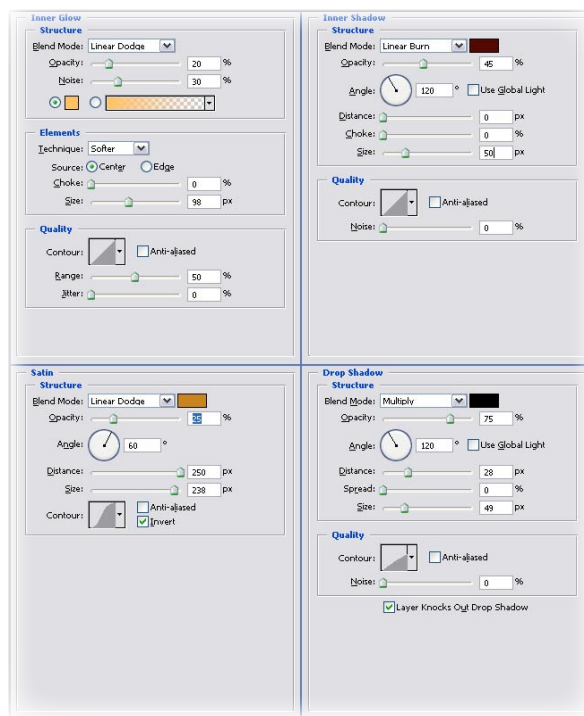
Карту дефектов можно творчески улучшить, и даже добавить еще одну или несколько в группу. Для того, чтобы контролировать процесс оформления, нужно посмотреть как реально выглядели старые листы бумаги времен, например, Леонардо Да Винчи.

Для проверки (для ленивых или тех кто и так понимает) файл со стилем в архиве.

по вкусу. Первый делает несколько светлых пятен, второй - плоскую тень от листа.

Вот так я собрал слои в сет. Вот так, примерно, должно выглядеть то, что у вас получается на данном этапе.

Готово.



Новизна метода в результате - слой с векторной маской вы можете трансформировать сколько угодно - от этого качество его порванных границ не изменится.