

Имитация облаков или тумана

Текст и изображения принадлежат [Eric R. Jeschke](#) и доступны для использования на [следующих условиях](#).

Процедура



В этом руководстве я покажу вам как создавать эффект дыма или облака.

Это мое изображение, загруженное в Gimp. Я думаю, что фотография будет хорошо смотреться если добавить немного дыма.



Скопируйте изображение (*Ctrl+D*).

Сейчас мы сделаем немного тучек и перенесем их на исходное изображение. Используйте Фильтры → Рендеринг → Облака → Сплошной шум на копию изображения.

Параметры:

- Я обычно использую опцию “Перемешать” для случайной генерации зерен.
- Для “плотного” дыма используйте опцию “Турбулентное”. Чем меньше значение детализации, размеры по X и Y, тем большие клубы дыма получаются. Значения, которые использовал я, показаны на рисунке ниже.
- Чтобы уменьшить плотность дыма уберите опцию “Турбулентное”.

Если вам не понравился результат, отмените изменения и меняйте параметры пока не получите эффект, который вас удовлетворит.

Фильтры → Рендеринг → Облака → Плазма тоже неплохо работает, особенно для создания расплывчатого дыма. После этого вам понадобится “Обесцвечивание” (Слои → Цвет → Обесцвечивание).

Вы можете применить к дыму разные фильтры и операции (Уровни/Кривые/Размывание и т.д.). Гауссово размывание как всегда хорошая идея. В данном случае я применил “Гауссово размывание” радиусом в 60.

Продолжайте действия до того момента, пока дым не будет хорошо выглядеть в черно-белых тонах.

Сплошной шум




Просмотр

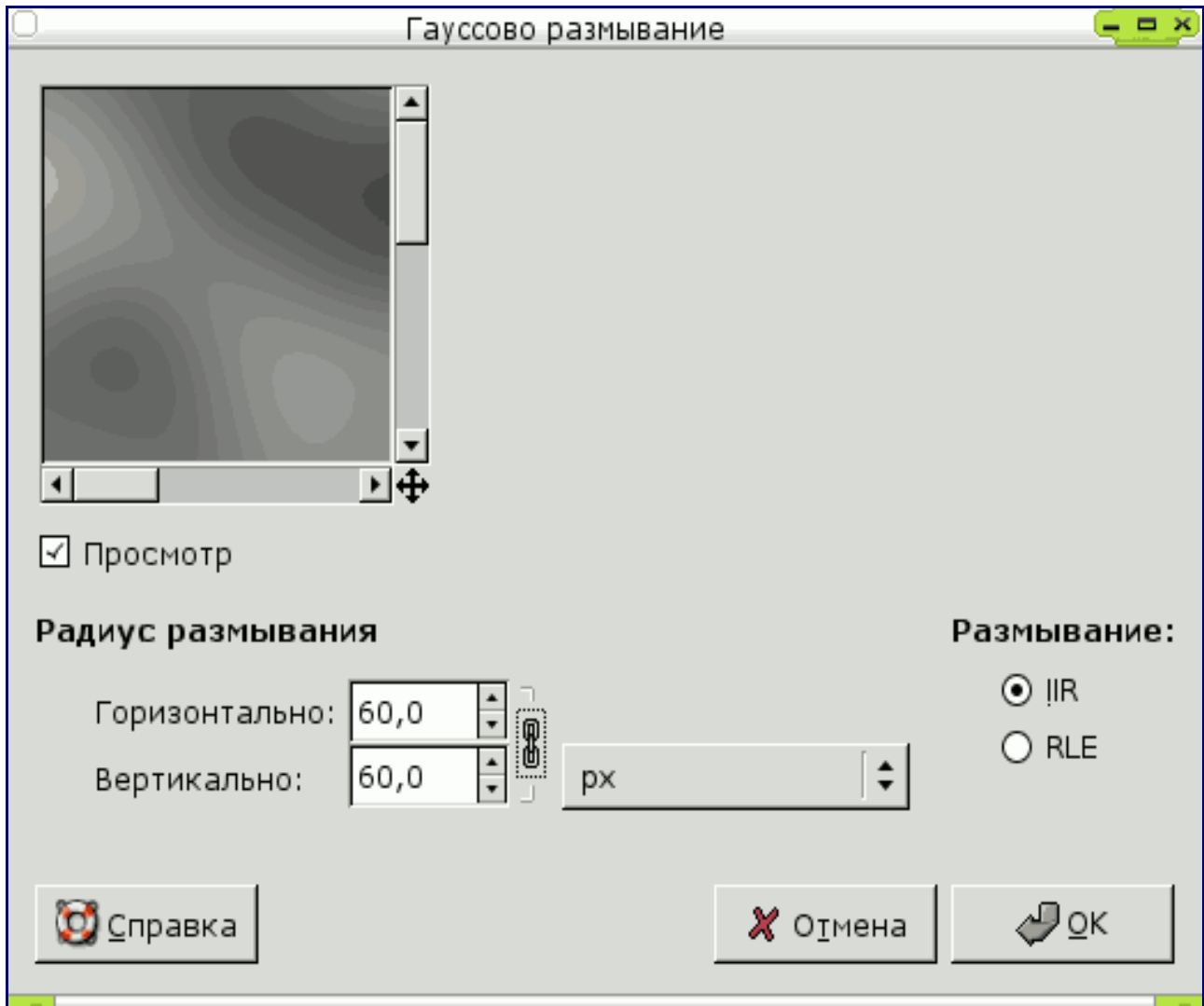
Случайное зерно: Перемешать Турбулентное

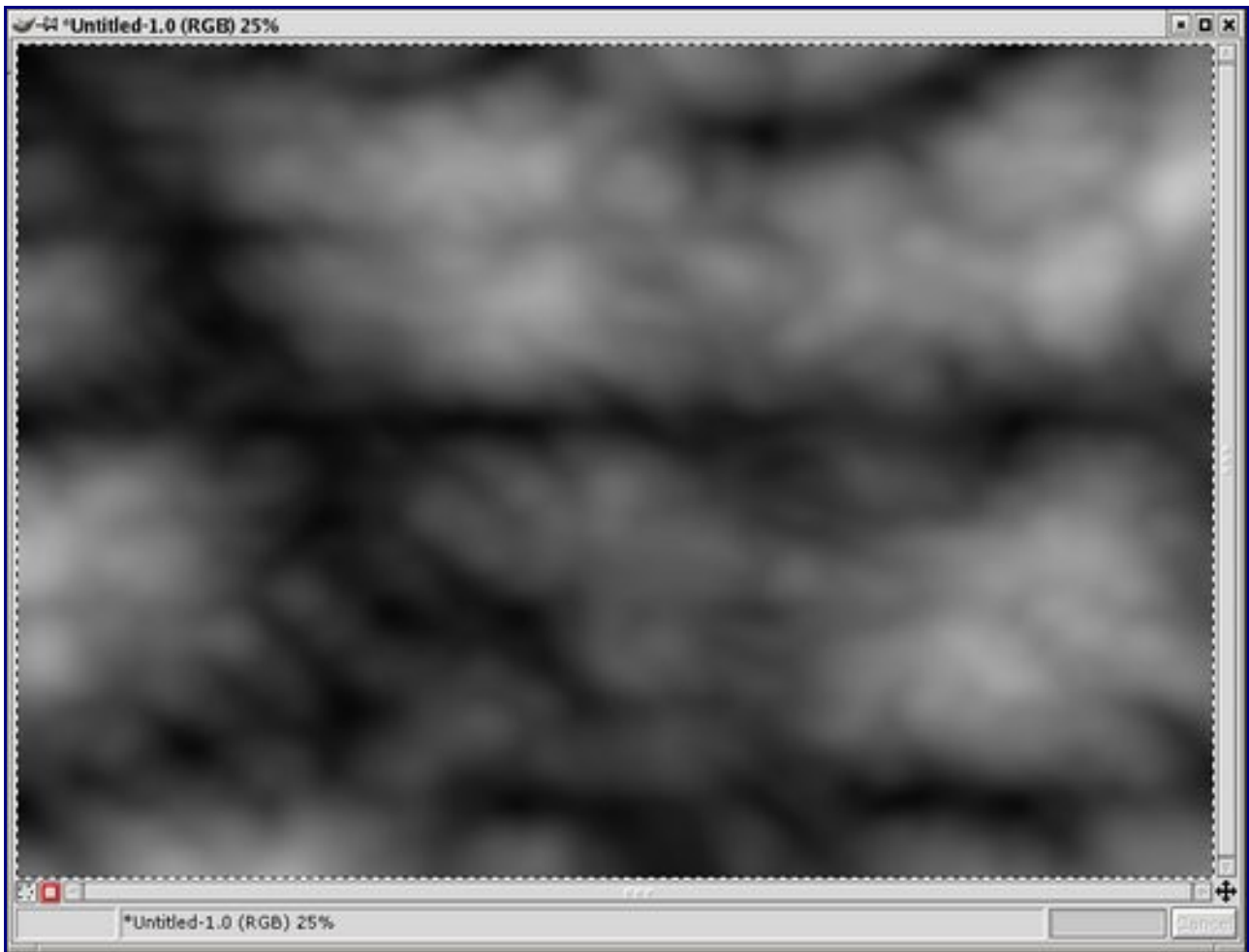
Детализация: Без швов

Размер по X:

Размер по Y:







Откройте диалог “Слой” - оригинальное изображение должно быть выделенно в выпадающем списке. Нажмите на фоновом слое правой кнопкой и выберите “Новый слой” (Также эту функцию выполняет кнопка внизу диалога “Слой”).

Я назвал новый слой “Fog”, хотя это в принципе не важно.

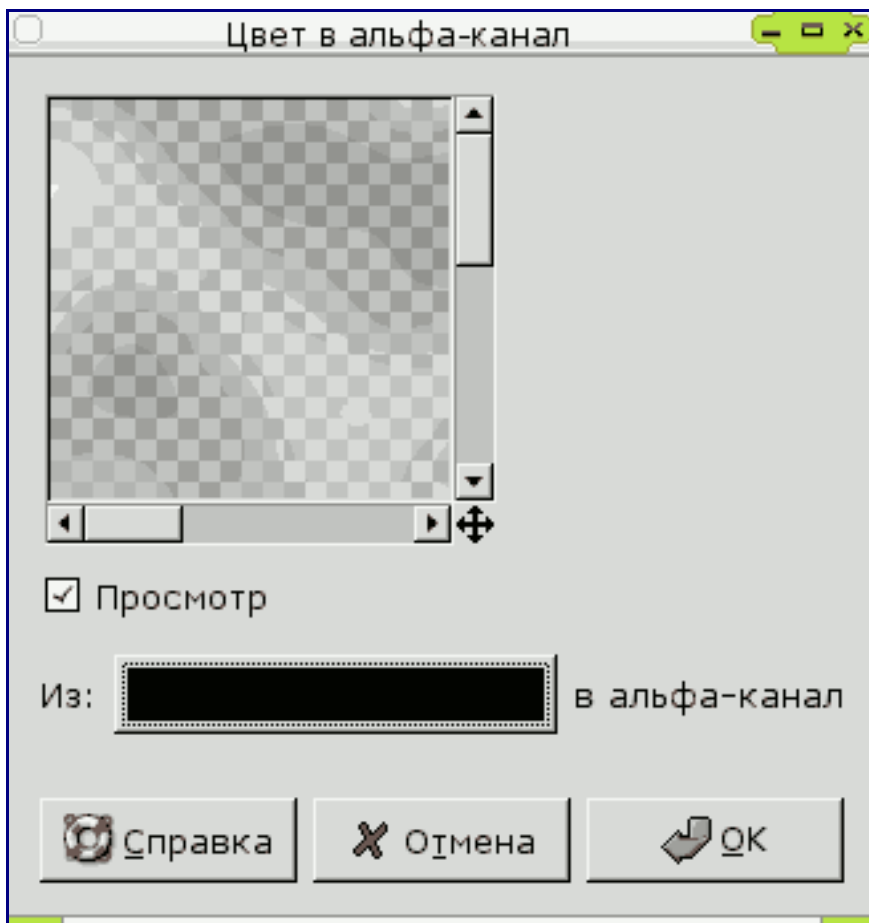
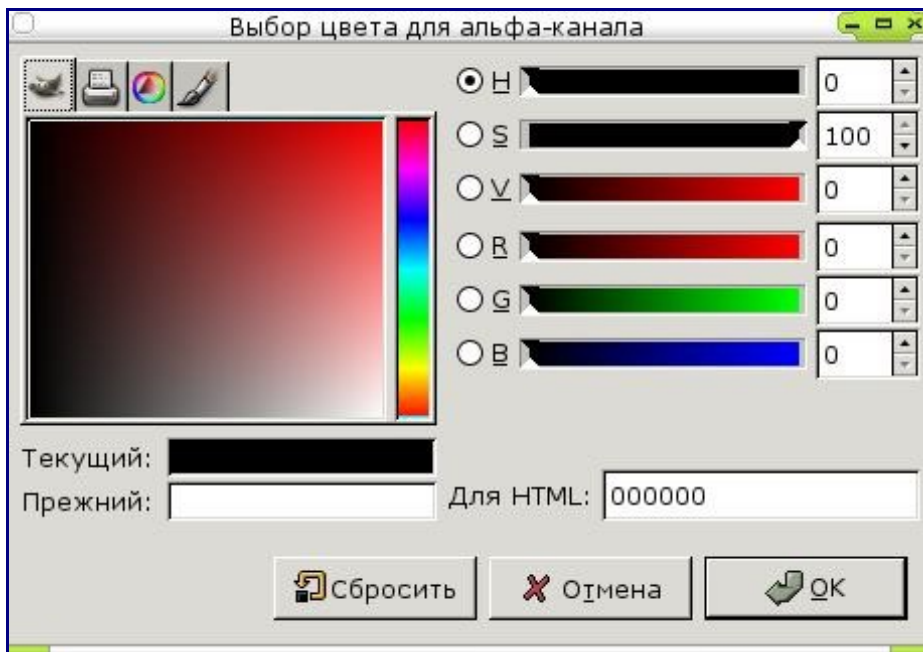
Перейдите к изображению, содержащему дым. Выделите все и скопируйте (*Ctrl+A* и *Ctrl+C*). Теперь вернитесь к изображению, над которым мы работаем, и вставьте содержимое буфера обмена (*Ctrl+V*). В диалоге “Слой” прикрепите вставленное изображение к слою Fog (иконка якоря).

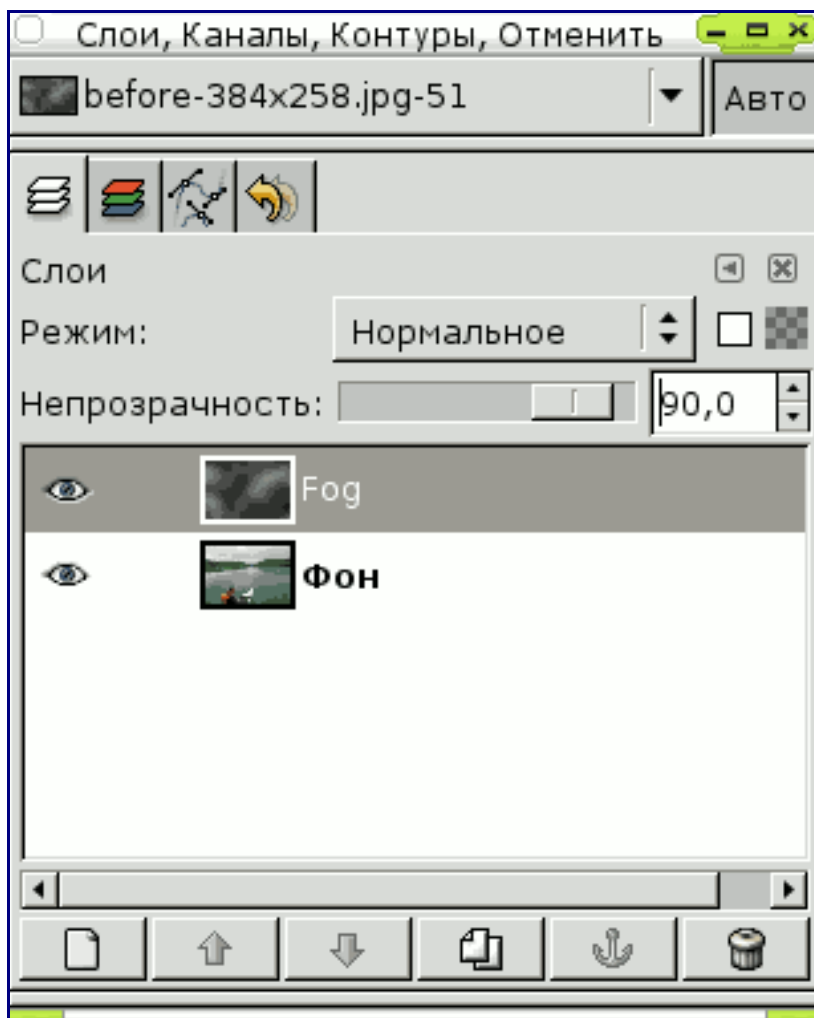
Теперь откройте Фильтры → Цвет → Цвет в Альфа-канал. Выберите черный цвет и примените фильтр.

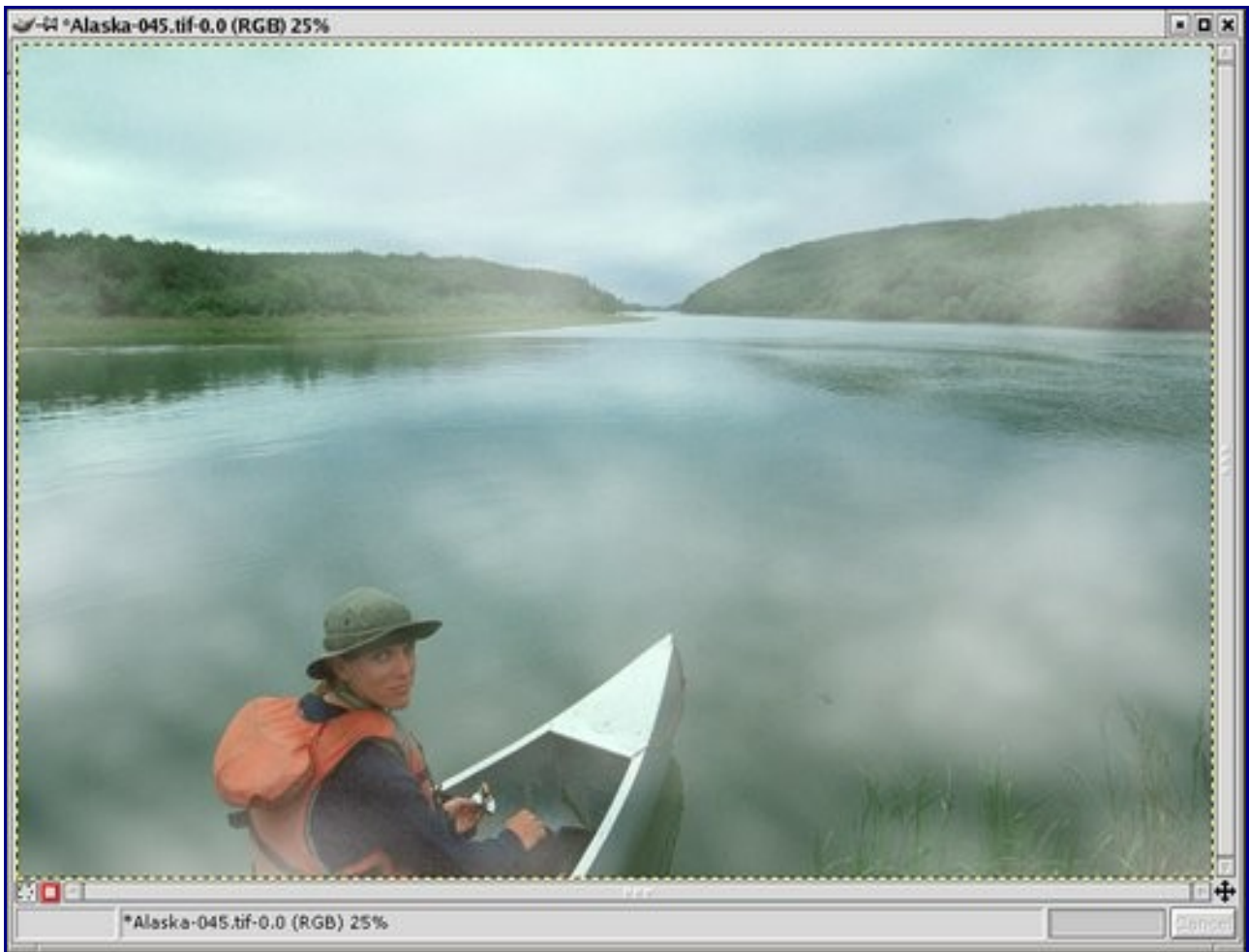
Как только фильтр завершит свою работу вы увидите дым на изображении.

В диалоге “Слой” уменьшите непрозрачность слоя Fog на свое усмотрение. Я установил его около 90%.

Вы можете продолжить редактирование слоя Fog до того момента, пока фотография не будет соответствовать вашим потребностям, как показано ниже. Для того, чтобы убрать дым с некоторых участков можно использовать инструмент “ластик” с кистью нужного размера. При редактировании слоя Fog исходное изображение не будет изменяться.



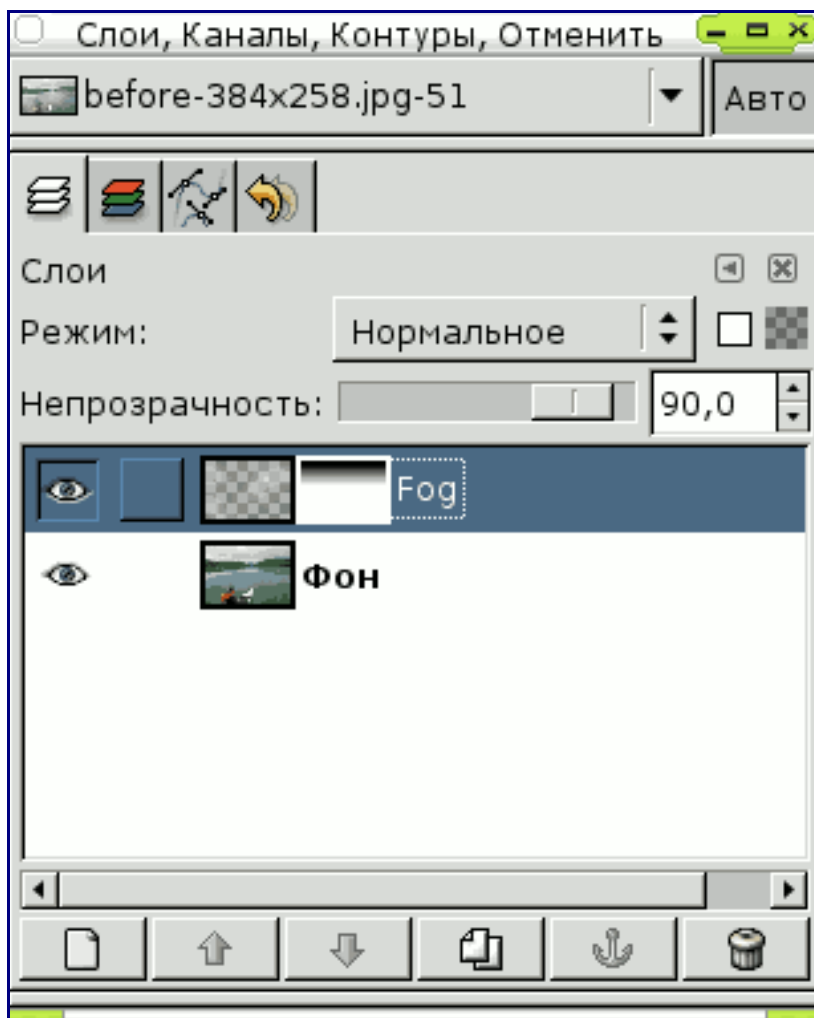


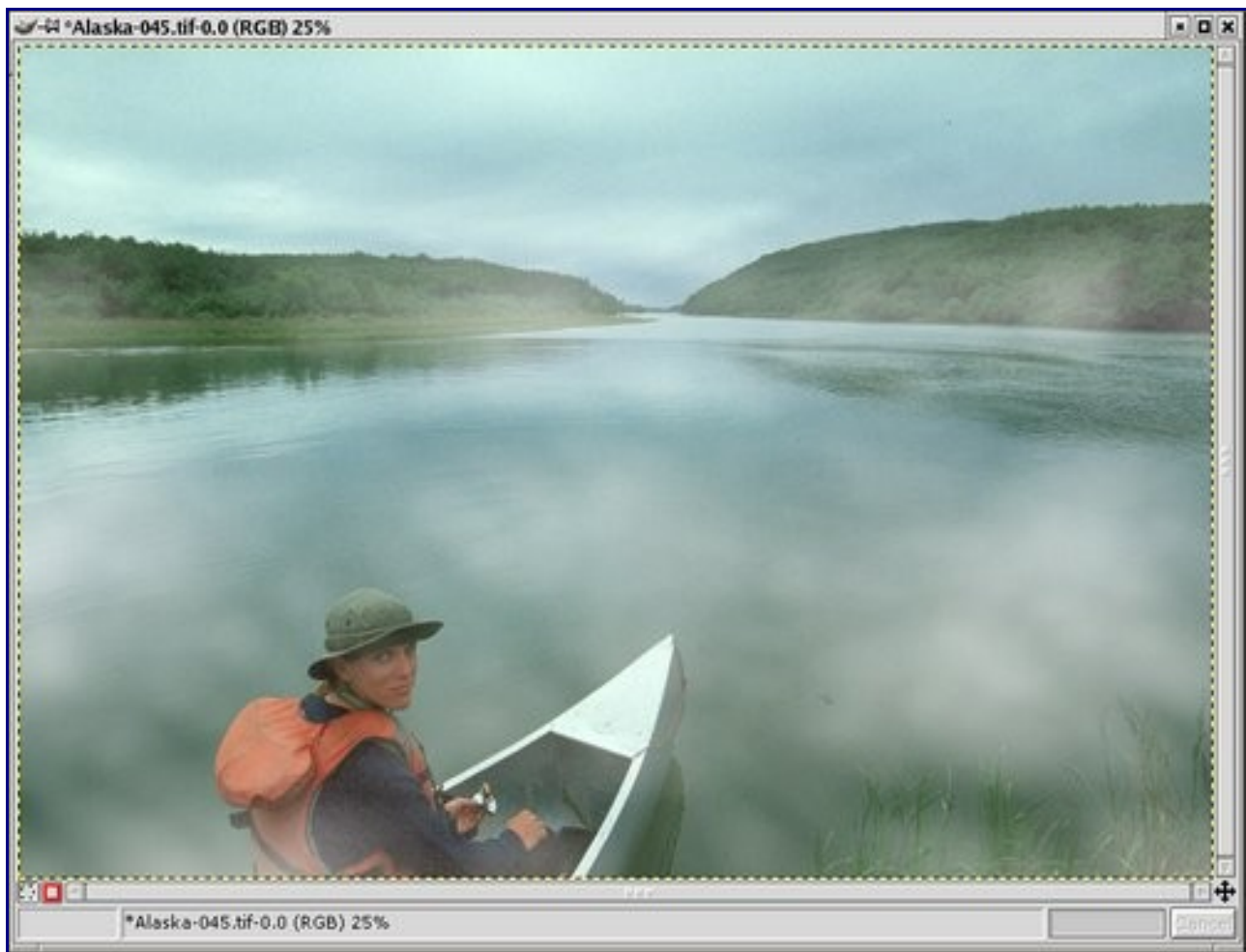


Для удаления большого объема дыма можно использовать добавление маски слоя, подобная техника использовалась в [the digital split neutral density filter tutorial](#).

В данном случае я хотел видеть большую плотность дыма ниже к воде и более чистое небо, поэтому использовал маску слоя с градиентом.

Для того, чтобы видеть эффект от дыма используйте кнопку “глаз” возле слоя Fog в диалоге “Слой”.





Подсказки

- Вместо “цвета в альфа-канал” можно использовать “Уровни” для слоя Fog.
- Эта статья - хорошее вступление перед [colored backgrounds](#).

Другой пример

Другая версия нашей работы без опции “Турбулентное” в фильтре “Сплошной шум”.
Заметьте, дым менее плотный.

