

4.6. Мозаичная поверхность

Этот эффект является одним из самых красивых и легко выполнимых из описанных в книге. Однако если вы планируете использовать его в оплачиваемой работе, то будьте осторожны. Имитация пазла (puzzle) — это настолько избитый прием, что среди профессиональных дизайнеров его применение — едва ли не примета плохого вкуса.

Наше исходное изображение представлено на рис. 4.39.

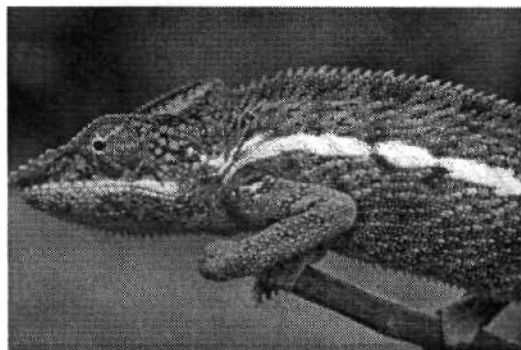


Рис. 4.39. Исходное изображение

Весь трюк основан на знании фильтра Texturizer (Текстуризатор) и на том, что в папке программы есть готовые карты текстур.

Запустите этот фильтр: Filter ▶ Texture ▶ Texturizer (Фильтр ▶ Текстура ▶ Текстуризатор). В списке Texture (Текстура) (рис. 4.40), открываемом при нажатии кнопки ▶, выберите Load Texture (Загрузить текстуру) и укажите файл Adobe Photoshop CS2\Presets\Textures\Puzzle.psd.

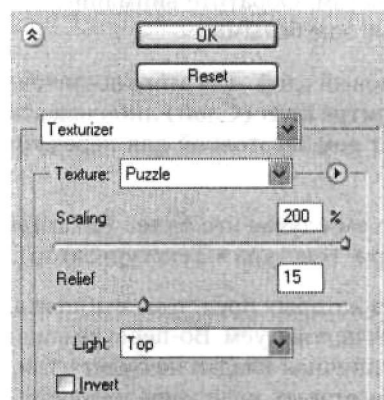


Рис. 4.40. Настройки фильтра Texturizer (Текстуризатор)

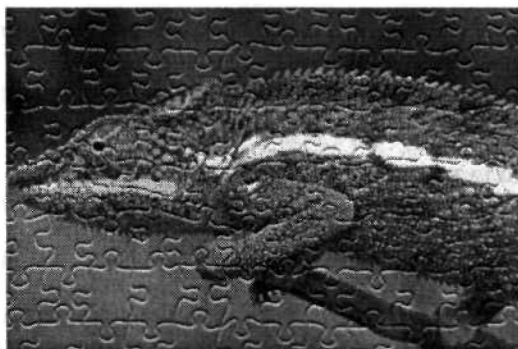


Рис. 4.41. Готовая мозаика

С помощью параметра Scaling (Масштаб) подберите необходимый размер ячеек, а с помощью Relief (Рельеф) — глубину соединений.

Мы не случайно целиком описали процесс и не сказали, что есть готовый макрос. Дело в том, что макрос вы можете применить только с записанными настройками, в результате чего текстура зачастую не смотрится, особенно на больших изображениях. А при использовании описанного метода вы сами подбираете настройки и тем самым добиваетесь идеального результата, который показан на рис. 4.41.

На основе этого изображения можно получать очень интересные эффекты. Для этого достаточно с помощью любого инструмента выделения переместить отдельные фрагменты мозаики и залить фон подходящим цветом (рис. 4.42).

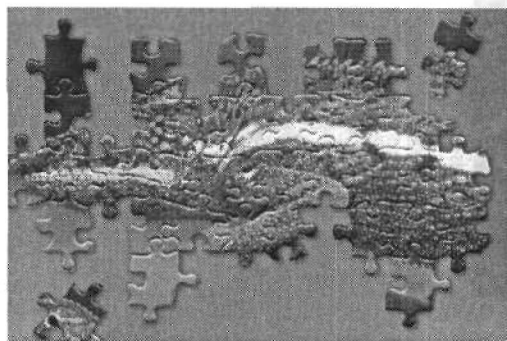


Рис. 4.42. Выделив с помощью Lasso (Лассо) отдельные фрагменты мозаики и переместив их, мы получили интересный результат 🧩

4.7. Кирпичи

В этом примере рассказано, как получить текстуру кирпичной стены. Прежде всего создайте новое изображение произвольного размера. Залейте его, используя инструмент Paint Bucket (Заливка), подходящим цветом. Обратите внимание, что в данном примере кирпичи лучше делать красными, а не белыми.

Теперь необходимо создать на этом изображении новый слой. Для этого достаточно щелкнуть на кнопке в виде листа бумаги на палитре Layer (Слой) либо нажать сочетание клавиш Shift+Ctrl+N. Этот слой послужит нам заготовкой для передачи шероховатости. Залейте его белым цветом.

Пришло время воспользоваться фильтром. В нашем случае это будет Texturizer (Текстуризатор): Filter ▶ Texture ▶ Texturizer (Фильтр ▶ Текстура ▶ Текстуризатор).

В этом фильтре есть несколько готовых текстур, из которых предстоит выбирать. Воспользоваться сразу текстурой Brick (Кирпич) мы не советуем. Во-первых, ваши возможности будут сильно ограничены и ваша кирпичная кладка не будет отличаться от любой другой, созданной в Photoshop. Во-вторых, если ваше изображение достаточно большого размера (как в данном примере), то кирпичи получатся очень маленькими. Поэтому используйте текстуру Sandstone (Песчаник) с настройками, приведенными на рис. 4.43.

В итоге вы получите шершавую белую поверхность. Необходимо перенести эту шершавость на основной слой, причем текстура должна стать еще более выразительной. Для этого воспользуемся настройками наложения слоев. Щелкните на втором слое на палитре Layers (Слой) и выберите Blending Options (Параметры наложения). В открывшемся окне нас интересует только параметр Blend Mode (Режим наложения). Выберите режим Multiply (Умножение). Если все сделано правильно, то вы получите фактуру поверхности кирпича (рис. 4.44).