

4.3. Камуфляж

Это достаточно простой, но между тем весьма полезный пример. Созданная текстура может быть использована как заливка для шрифта или как фон для веб-страницы.

Сначала создайте новое изображение. Для данной текстуры очень важен размер изображения. Во-первых, оно должно быть квадратной формы, а во-вторых, его размеры в пикселах должны быть кратны 64. Первое необходимо потому, что позже вам придется вращать изображение на 90° , а затем совмещать его с первоначальным. Второе ограничение необходимо для получения бесшовной текстуры.

После того как вы определились с размером, установите основные цвета, предусмотренные по умолчанию, а именно черный и белый (клавиша D). Далее необходимо воспользоваться фильтром Clouds (Облака), который находится в разделе Render (Освещение). Вид изображения после применения этого фильтра показан на рис. 4.15.

Теперь нужно слегка размыть полученный результат. Для этого выполните команду Filter ► Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу). Радиус размытия зависит от размера изображения. Например, для нашего формата 320×320 был установлен радиус, равный 10 пикселям (рис. 4.16). Чем больше изображение, тем сильнее его необходимо размывать.

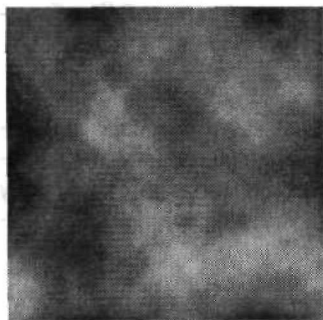


Рис. 4.15. Результат применения фильтра Clouds (Облака)

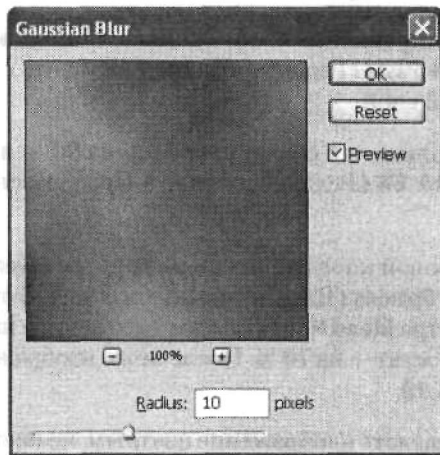


Рис. 4.16. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

На следующем этапе на основе размытого рисунка необходимо создать изображение, которое будет состоять исключительно из белых и черных пятен (максимально контрастное). Для этого можно воспользоваться таким способом коррекции изображения, как команда **Brightness/Contrast** (Яркость/Контраст): **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Brightness/Contrast** (Изображение ▶ Настройки ▶ Яркость/Контраст).

Контрастность изображения установите максимально возможной (+100), а яркость подберите таким образом, чтобы белого и черного цветов на вашем изображении было примерно одинаковое количество (рис. 4.17).

Результат представлен на рис. 4.18.

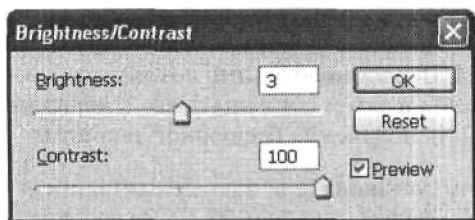


Рис. 4.17. Параметры **Brightness/Contrast** (Яркость/Контраст)

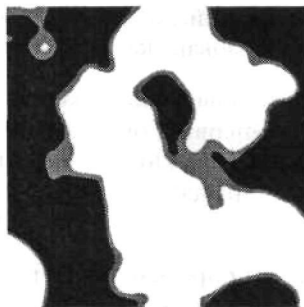


Рис. 4.18. Изображение после коррекции яркости

Слегка смягчите переход между цветами с помощью фильтра **Blur More** (Размытие+) из серии **Blur** (Размытие): **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Blur More** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие+).

Выделите все изображение с помощью сочетания клавиш **Ctrl+A** либо командой **Select** ▶ **All** (Выделение ▶ Все). Скопируйте выделенную область в буфер обмена: **Ctrl+C** либо **Edit** ▶ **Copy** (Редактирование ▶ Копировать).

Вставьте скопированное изображение с помощью сочетания клавиш **Ctrl+V** либо команды **Edit** ▶ **Paste** (Редактирование ▶ Вставить). Оно автоматически будет вставлено на новый слой.

Поверните только что созданный слой на 90° в любом направлении: **Edit** ▶ **Transform** ▶ **Rotate 90 CW** (Редактирование ▶ Преобразовать ▶ Поворот на 90° по часовой стрелке).

Щелкните правой кнопкой мыши на палитре **Layers** (Слои) на втором слое и выберите **Blending Options** (Параметры наложения). В открывшемся окне измените значение параметра **Blend Mode** (Режим наложения) на **Multiply** (Умножение), а **Opacity** (Непрозрачность) — на 70 %. После этого изображение будет выглядеть, как показано на рис. 4.19.

Прежде чем сделать изображение цветным, необходимо склеить слои. Чтобы склеить активный слой с нижним, нажмите сочетание клавиш **Ctrl+E** либо выберите команду **Layer** ▶ **Merge Down** (Слой ▶ Объединить с предыдущим).

И наконец, сделаем изображение цветным. Наиболее простое и целесообразное решение данной задачи следующее. С помощью инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) выделите поочередно черные, серые и белые пятна, заливая выделенные области темно-зеленым, салатным и светло-зеленым цветами соответственно. Такой способ действий возможен потому, что в вашем изображении присутствуют только три цвета. Итоговое изображение представлено на рис. 4.20.

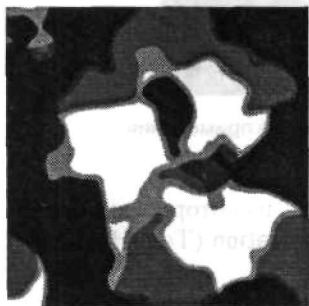


Рис. 4.19. Черно-белая текстура



Рис. 4.20. Камуфляж

4.4. Вода

Создание текстуры воды — очень непростая задача для двухмерной графики, даже в таком мощном пакете, как Photoshop. Можно даже утверждать, что добиться большой реалистичности тут невозможно. Однако представленный в этом разделе пример является достаточно удачным. Даже написанные создателями программы Photoshop примеры текстуры воды выглядят более примитивно.

Создайте новое изображение произвольных размеров в цветовой модели RGB. Единственное условие — лучше, если оно будет квадратным.

Обратите внимание на то, чтобы использовались цветовые параметры, установленные по умолчанию, то есть Foreground Color (Цвет переднего плана) был черным, а Background Color (Цвет фона) — белым. Если это не так, то нажмите «горячую» клавишу D.

Примените фильтр Clouds (Облака): Filter ▶ Render ▶ Clouds (Фильтр ▶ Освещение ▶ Облака). Обработаем получившееся изображение с помощью фильтра Chrome (Хром): Filter ▶ Sketch ▶ Chrome (Фильтр ▶ Эскиз ▶ Хром). Настройки фильтра представлены на рис. 4.21.

После использования фильтра Chrome (Хром) мы получим текстуру, уже достаточно похожую на воду (рис. 4.22). Но она черно-белая. Внимательный читатель может задать закономерный вопрос: почему мы не сделали исходный цвет облаков (напомним, что они состояются из цветов заднего и переднего плана, в нашем случае черного и белого) синим, ведь тогда бы уже сейчас мы имели цветную текстуру? Дело в том, что фильтр Chrome (Хром) превращает все цвета в градации серого, поэтому применение цвета на том этапе не имело смысла.