**Алгоритм создания кожаной текстуры в Adobe Photoshop**

Рассмотрим последовательность шагов для создания кожаной текстуры в Adobe Photoshop.

**Шаг 1**

Создайте новый документ размером **1600**х**1200** пикселей с фоном белого цвета (**File > New** (Файл > Новый / Сочетание клавиш Ctrl+N)). Нажмите клавишу **D**, чтобы установить цвета по умолчанию: основной цвет – **чёрный**, фоновый цвет – **белый**. Примените фильтр **Filter > Texture > Stained Glass** (Фильтр > Текстура > Витраж) с настройками, как показано на Рис. 1.

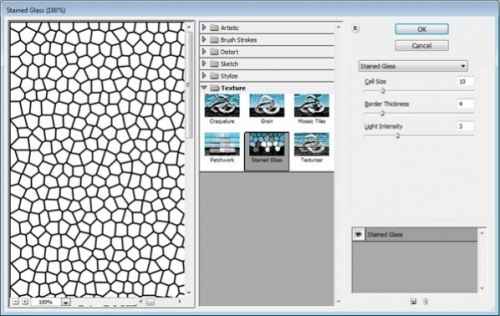


Рисунок 1

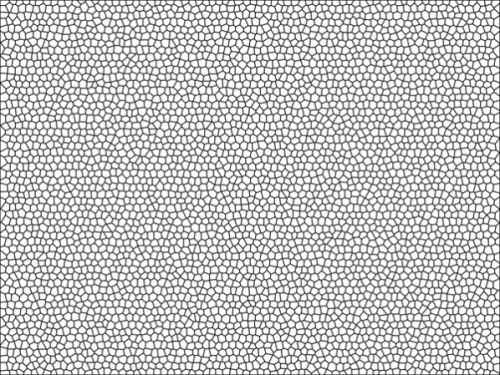


Рисунок 2

**Шаг 2**

Создайте новый слой (**New Layer** (Новый слой / Сочетание клавиш Ctrl+Shift+N)) и заполните его белым цветом. Уменьшите непрозрачность слоя до **50%**. Примените к нему тот же фильтр, нажав **Ctrl+F**. Если вы хотите немного поиграть с настройками фильтра, вместо **Ctrl+F** нажмите **Ctrl+Alt+F**.

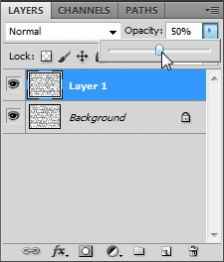
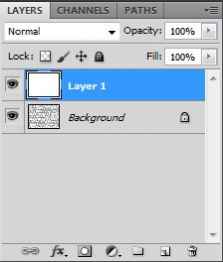


Рисунок 3

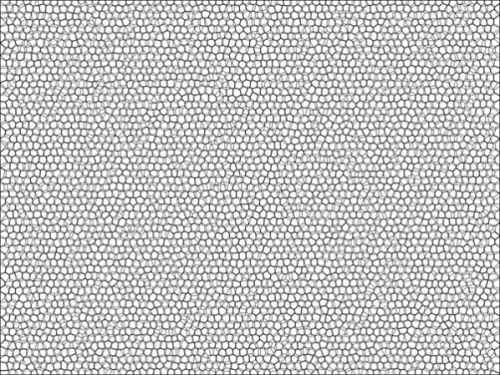


Рисунок 4

**Шаг 3**

Слейте слой с фоновым, нажав **Ctrl+E**. Примените фильтр **Filter > Noise > Add noise**(Фильтры > Шум > Добавить шум) с параметром **Amount** (Степень) = **20** (см. Рисунок 5).

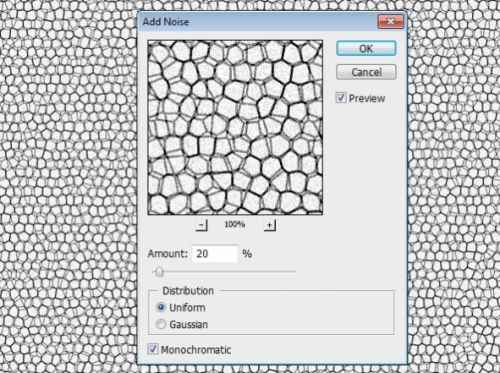


Рисунок 5

**Шаг 4**

Нажмите **Ctrl+A**, чтобы выделить весь холст, затем нажмите **Ctrl+С**, чтобы скопировать слой в буфер обмена. Откройте панель каналов **Channels** (Каналы) и создайте новый слой, кликнув на иконке внизу панели в виде листа с загнутым углом. Нажмите **Ctrl+V**, чтобы вставить изображение в новый канал.

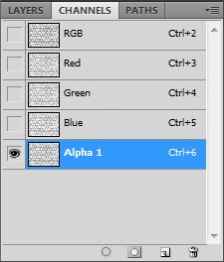


Рисунок 6

**Шаг 5**

Выберите канал **RGB** на панели каналов. Выберите **Edit > Fill** (Редактирование > Заливка / Сочетание клавиш Shift+F5), установите параметр **Use** (Использовать) =>**Color** (Цвет). Цвет можете выбрать на своё усмотрение, главное, чтобы он был достаточно тёмным для применения следующего фильтра.

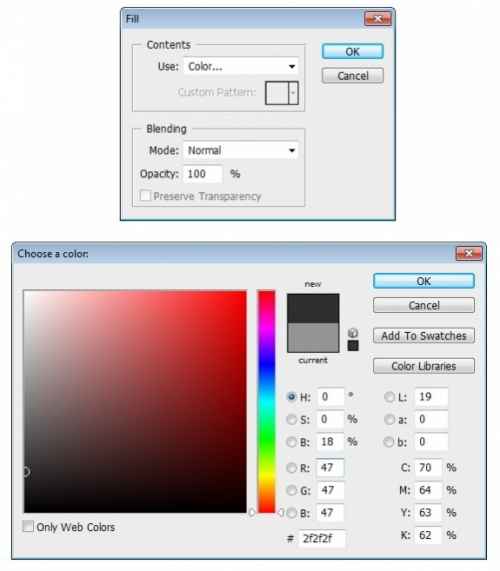


Рисунок 7

**Шаг 6**

Откройте фильтр **Filter > Render > Lightning Effects** (Фильтр > Рендеринг > Эффекты освещения). В появившемся окне выберите из списка **Texture Channel** (Текстура канала) канал **Alpha 1** (Альфа 1). Остальные настройки пока не изменяйте.

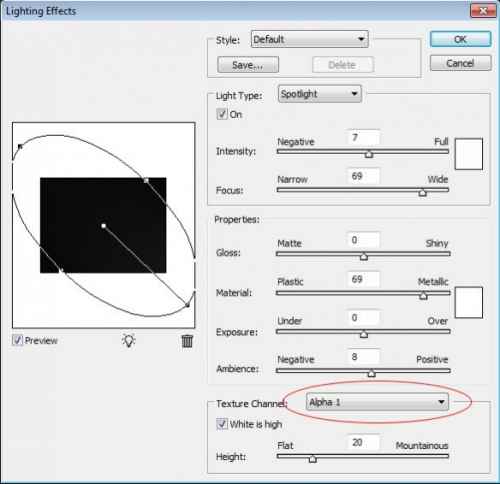


Рисунок 8

**Шаг 7**

Со стандартными настройками фильтра изображение выглядит очень тёмным. Поэтому перетяните несколько раз лампочку на изображение и измените настройки фильтра, как показано ниже. Измените параметр **Light type** (Тип света) на **Omny**(Лампочка).

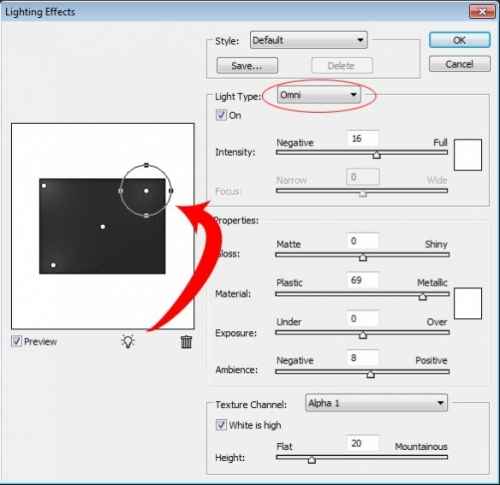


Рисунок 9

**Шаг 8**

Нажмите **OK**, и вы должны получить результат, примерно, как на картинке ниже.



**Шаг 9**

Измените основной и фоновый цвета на белый и чёрный, нажав клавишу **D**, а затем клавишу **X**. Активируйте инструмент **Gradient Tool** Инструмент - Градиент(Инструмент Градиент / Клавиша G), выберите тип градиента – **радиальный** − от белого к прозрачному. Создайте новый слой (**New Layer** (Новый слой / Сочетание клавиш Ctrl+Shift+N)) и с помощью градиента нанесите белые круги, примерно так, как показано на Рисунке 10.

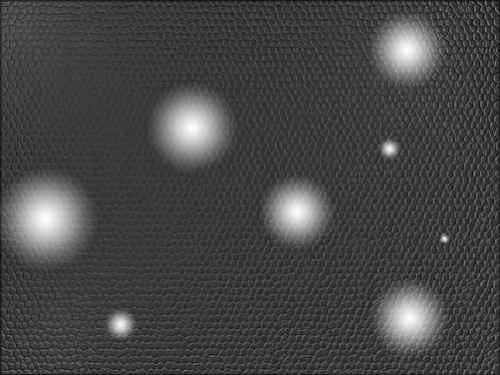
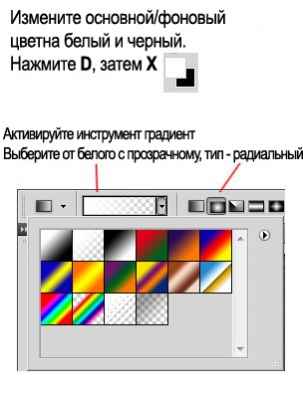
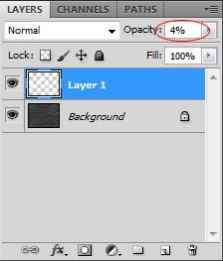


Рисунок 10

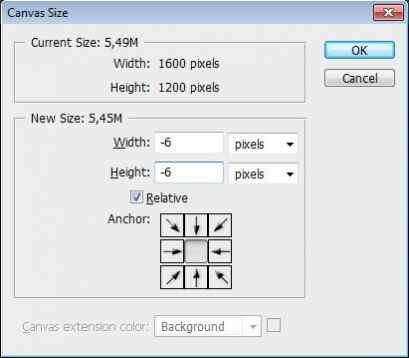
**Шаг 10**

Уменьшите непрозрачность слоя с градиентами до **4%**. Это придаст нашей текстуре немножко бликов.



**Шаг 11**

Фильтр **Lighting Effects** (Эффекты освещения) добавил на края нашей текстуры светлый контур в пару пикселей шириной. Чтобы избавиться от него, выберите **Image > Canvas size** (Изображение > Размер холста) и уменьшите размер изображения на парочку пикселей со всех сторон.



**Шаг 12**

Для изменения цвета текстуры используйте корректирующий слой **Hue/Saturation**(Цветовой тон/Насыщенность). Установите галочку на параметре **Colorize**(Тонирование / Колорирование) и двигайте ползунками, пока не добьётесь желаемого результата.



В Итоге получаем кожаную обложку книги

По материалам уроков

«Создание спецэффектов в программе

Adobe Photoshop»