

Texture que l'on peut répéter à l'infini

Nous allons créer dans cet exemple une texture de camouflage verte.

Commencez par créer un document de taille modeste, 512*512 pixels par exemple. Sélectionnez en couleur principale un vert foncé (ici #2a4a27).



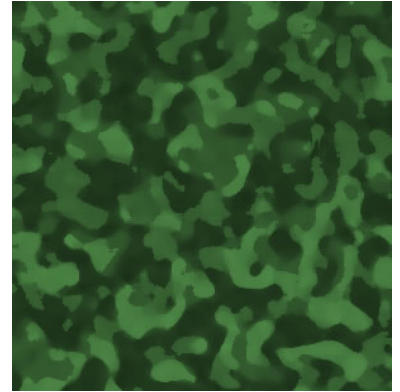
Créez un nouveau calque et remplissez-le avec cette couleur.



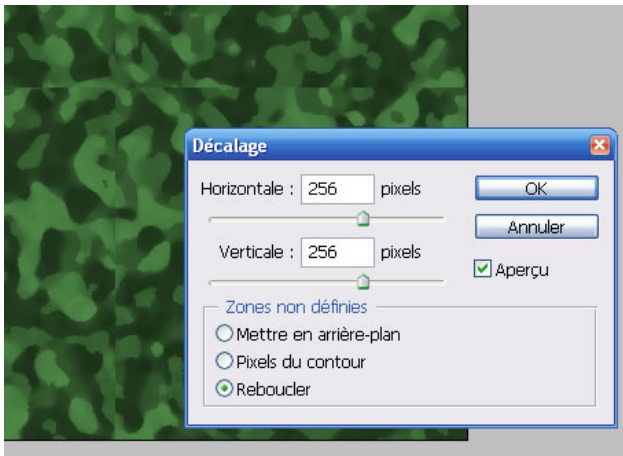
Appliquez maintenant le filtre Eponge (Filtre / Artistiques / Eponge...). Appliquez des paramètres qui vous conviennent sur l'aperçu (ici, 10/22/12).

Appliquez à nouveau ce filtre pour renforcer les motifs (ici 9/23/10).

Une texture de camouflage rapide non? Vous pouvez essayer avec d'autres couleurs, comme du marron pour la version "sable".

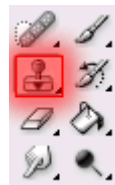


Maintenant, si vous mettez côte à côte deux images de cette texture, vous verrez une jointure. C'est ceci que nous allons retoucher. Si vous en avez une, c'est le moment de sortir votre tablette graphique.



Nous allons décaler l'image afin de rendre plus visibles les bords. Appliquez le filtre décalage (Filtre / Divers / Décalage...) avec une valeur de 256 en largeur et en hauteur (moitié de la taille de l'image). Veillez à ce que "reboucler" soit activé.

Maintenant il faut masquer la différence entre les bordures. Sélectionnez l'outil "Tampon de duplication".



Maintenez la touche ALT gauche de votre clavier et cliquez dans une zone de votre image qui n'a pas de bordure près d'elle, le quart bas-droite pas exemple. Ceci permet de définir la source du tampon, outil qui sert à recopier à l'identique une zone de votre image.

Maintenant cliquez normalement au niveau d'une bordure à maquiller, le motif est reproduit et la ligne devient moins repérable visuellement.

Modifiez souvent votre position source de l'outil (ALT gauche + clic) et essayez de reproduire des formes en harmonie avec le reste.

Vous pouvez également utiliser l'outil Doigt, bien qu'il donne un résultat un peu trop flou pour cet exemple.



Reformez la texture d'origine une fois que le résultat vous convient en utilisant à nouveau le filtre Décalage (Filtre / Divers / Décalage...) avec de valeurs inverses (-256 / -256).

