

UNA REALISTICA PARETE ROCCIOSA



1. Creiamo un nuovo documento (fig. 1) e diamogli subito un nome significativo, ad esempio "Roccia". In questo esempio lavoreremo ad una risoluzione di 1024x768 pixel.

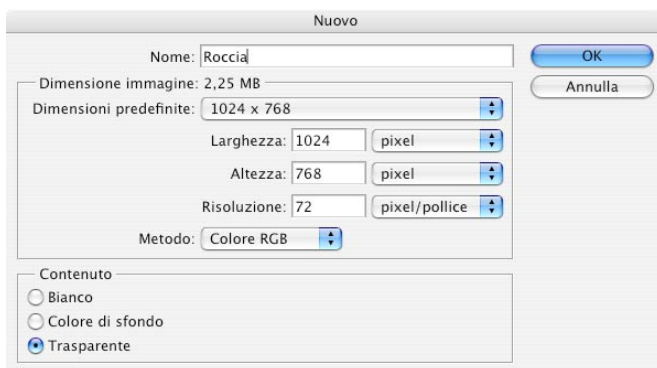


Fig. 1. Creare un nuovo documento.



Fig. 2. Scegliere i colori.

2. Dalla palette di Photoshop scegliete un colore di primo piano e un colore di sfondo adatti a rappresentare una superficie rocciosa. In questo esempio selezioniamo per il primo piano un marrone scuro le cui componenti RGB sono: R=81, G=72, B=56 per il primo piano (Fig. 02). Per lo sfondo useremo invece un marrone più chiaro di coordinate R=137, G=105 e B=62.

3. Eseguire il filtro: **Filtro > Rendering > Nuvole**. Il risultato è visibile in fig. 03.

4. Creare un nuovo canale di nome Alfa1, selezionarlo ed eseguire nuovamente il filtro: **Filtro > Rendering > Nuvole**.



Fig. 3. Filtro "Nuvole" applicato a livello 1.

5. Creare un ulteriore canale di nome Alfa 2, selezionarlo ed eseguire il filtro **Filtro> Disturbo> Aggiungi Disturbo** con *quantità* 7, distribuzione *Gaussiana* e modalità *monocromatica* (Fig. 4).

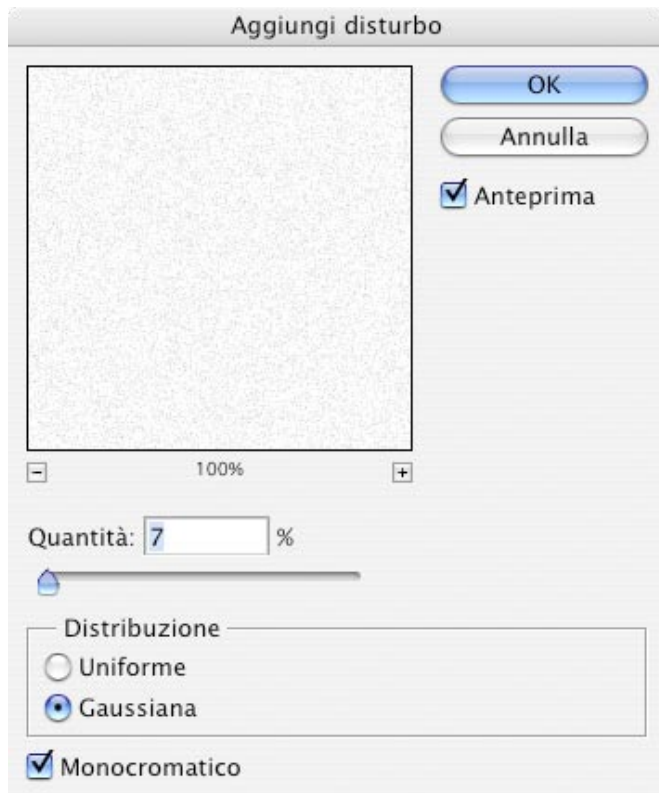


Fig. 4. Filtro "aggiungi disturbo" applicato al canale Alfa 2.

Poi eseguire il filtro **Filtro> Sfocatura> Controllo sfocatura** con raggio 1,5. Per dare un'ampiezza sufficiente al disturbo così creato usare il comando **Immagine> Regolazioni> Curve** e regolarlo con: *input* = 25 e *output* = 100 (vedi fig. 5).

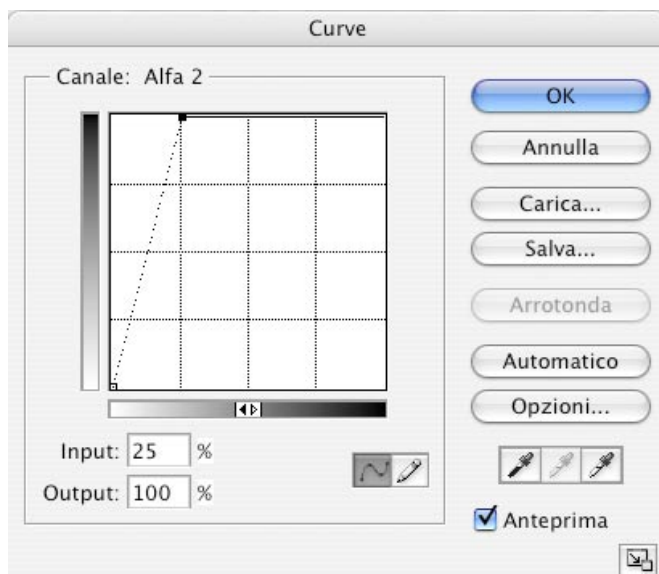


Fig. 5. Filtro "Controllo sfocatura" applicato al canale Alfa 2.

6. Usando il comando **Immagine> Calcoli** impostato come in fig. 6 creare un nuovo canale Alfa 3 che conterrà l'unione dei canali Alfa 1 (informazioni sui volumi rocciosi) e Alfa 2 (granulosità superficiale).

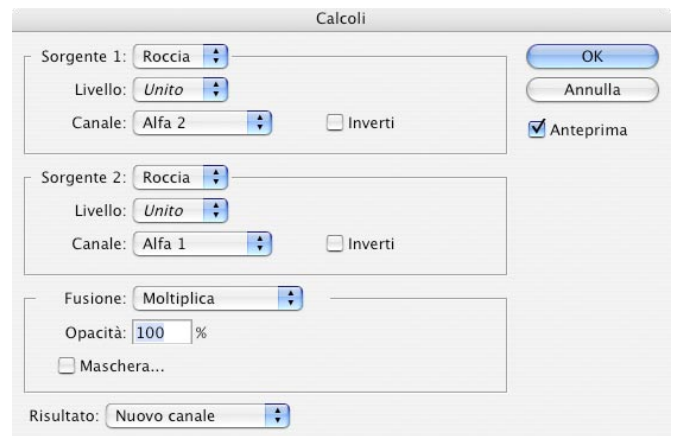


Fig. 6. Creazione del canale Alfa 3 con il comando "Calcoli".

7. Selezionare il canale RGB ed eseguire il filtro **Filtro> Renfering> Effetti di luce** impostato come in fig. 7 ed ecco una splendida parete rocciosa (fig. 8).

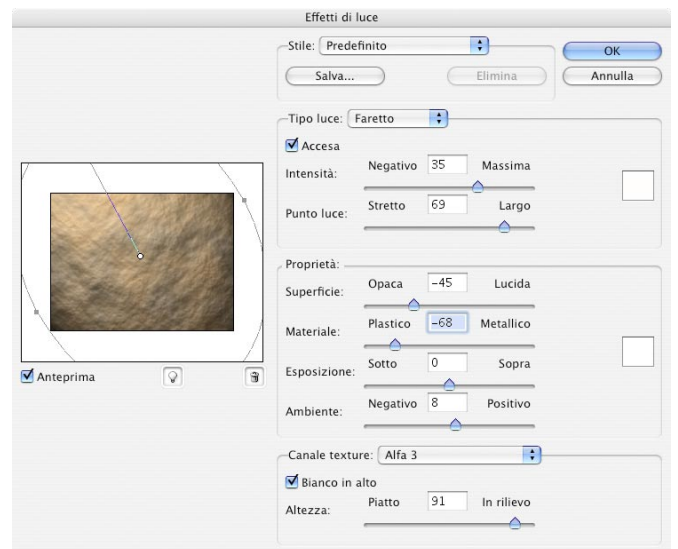


Fig. 7. I parametri del filtro "Effetti di luce".



Fig. 8. Il risultato finale.