## **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.

		Nuovo			
Nome:	Roccia				ОК
Dimensione immagine:	2,25 MB			- (	Annulla
Dimensioni predefinite:	1024 x 768			•	
	Larghezza: 10	24	pixel	+	
	Altezza: 76	8	pixel	•	
	Risoluzione: 72		pixel/pollice	\$	
Metodo:	Colore RGB	+			
Contenuto					
🔘 Bianco					
🔵 Colore di sfondo					
Trasparente					





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).

	ОК
	Annulla
	🗹 Anteprima
	340 a
100%	<u> </u>
100% Jantità: <b>7</b> %	•
100% Jantità: <b>7</b> %	•
100% Jantità: 7 % Distribuzione	•
100% uantità: 7 % Distribuzione	•

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).

	Calcoli	
Sorgente 1: Roccia + Livello: Unito + Canale: Alfa 2	🕽 🗌 Inverti	OK Annulla Streprima
Sorgente 2: Roccia + Livello: Unito + Canale: Alfa 1	: 🗌 Inverti	
Fusione: Moltiplica Opacità: 100 % Maschera	:	
Risultato: Nuovo canale	•	

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).

	Effetti di l	luce			
	Stile: Predefinito			•	ОК
				Elimina	Annulla
	Tipo luce:	Faretto	;		
	Intensità:	Negativo	35	Massima	
	Punto luce:	Stretto	69	Largo	
	Proprietà: — Superficie:	Opaca	-45	Lucida	
	Materiale:	Plastico	-68	Metallico	
Anteprima	Esposizione:	Sotto	0	Sopra	
	Ambiente:	Negativo	8	Positivo	
	-Canale textu	ire: Alfa 3		•	
	☑ Bianco in a Altezza:	alto Piatto	91	In rilievo	

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



Fig. 8. Il risultato finale.