

4.2. Камень

В этом разделе будет рассказано о том, как нарисовать реалистичную текстуру горного камня. Больше всего она будет напоминать участок скалы. Нужно сказать, что данная текстура находит широкое применение — от заливки текстов до использования в пакетах трехмерной графики.

Прежде всего создайте новое изображение (Ctrl+N). Мы будем работать с заготовкой размером 400 × 400 пикселей в цветовом режиме RGB.

Убедитесь, что у вас установлены основные цвета по умолчанию, то есть передний план черный, а фон белый. Если это не так, нажмите клавишу D.

Применим фильтр Clouds (Облака): Filter ▶ Render ▶ Clouds (Фильтр ▶ Освещение ▶ Облака). Полученное изображение будем считать исходным (рис. 4.9).

Как это зачастую бывает, фильтр Clouds (Облака) применялся только для того, чтобы создать заготовку для работы с другим фильтром. В данном случае это будет фильтр Bas Relief (Рельеф): Filter ▶ Sketch ▶ Bas Relief (Фильтр ▶ Эскиз ▶ Рельеф). Настройки, использованные в данном примере, показаны на рис. 4.10.

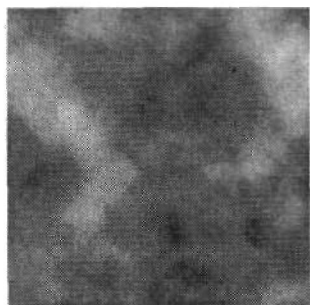


Рис. 4.9. Изображение после использования фильтра Clouds (Облака)

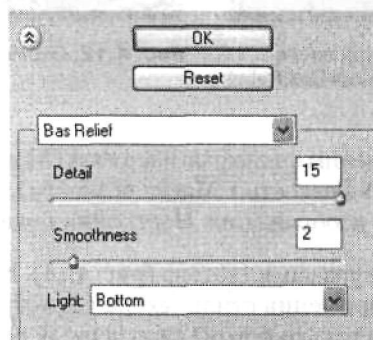


Рис. 4.10. Настройки фильтра Bas Relief (Рельеф)

Значения параметров Detail (Деталь) и Smoothness (Сглаживание) лучше не изменять — они настроены практически идеально для любого случая. Настройка же Light (Свет) применяется исключительно по вкусу — мы выбрали значение Bottom (Снизу).

Изображение уже похоже на камень (рис. 4.11). Для большей реалистичности необходимо придать текстуре цвет. Для этого используйте команду Color Balance (Цветовой баланс) или Hue/Saturation (Тон/Насыщенность) из меню Image ▶ Adjustments (Изображение ▶ Настройки).

Мы остановились на Hue/Saturation (Тон/Насыщенность). Причина в том, что применение Color Balance (Цветовой баланс) достаточно сложно показать в книге, так как пришлось бы отдельно изображать настройки для светлых участков, средних тонов и теней. Но, в принципе, Color Balance (Цветовой баланс) дает более широкие возможности (например, можно тонко отобразить игру света на неровностях).

Выполните команду Image ▶ Adjustments ▶ Hue/Saturation (Изображение ▶ Настройки ▶ Тон/Насыщенность) и, установив флажок Colorize (Тонирование), подберите подходящий оттенок.

Полученная текстура (рис. 4.12) уже очень похожа на скалистую породу. Однако переходы между неровностями слишком мягкие, смазанные. Эту неестественность необходимо исправить.

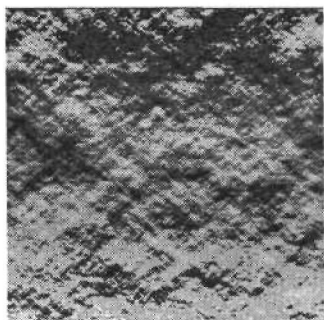


Рис. 4.11. Текстура после применения фильтра Bas Relief (Рельеф)

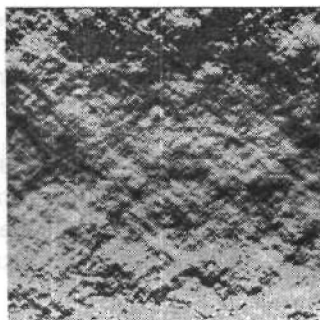


Рис. 4.12. Окрашенная текстура

Для этого применим фильтр Unsharp Mask (Маска резкости): Filter ► Sharpen ► Unsharp Mask (Фильтр ► Резкость ► Маска резкости). Этот фильтр значительно повышает контрастность изображения. Настройки показаны на рис. 4.13.

Вот и все, текстура камня готова (рис. 4.14). Вы можете дополнительно усложнить ее, например применив стиль Texture (Текстура) из стилей слоя, но, как правило, это не нужно и только портит полученный результат.

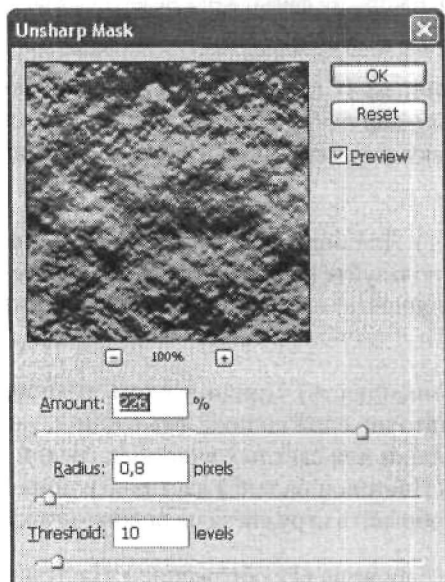


Рис. 4.13. Диалоговое окно фильтра Unsharp Mask (Маска резкости)

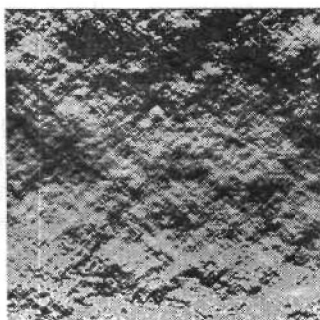


Рис. 4.14. Каменная текстура