

# Каменная стена

## Введение

Этот урок показывает, как создать каменную текстуру и как использовать эту же текстуру для создания каменных стен. То же текстура может быть также использована в целях создания каменного пола. Основная цель этого урока является научить вас, создавать текстуру с нуля, без использования фотографий.

## 1. Создать текстуру

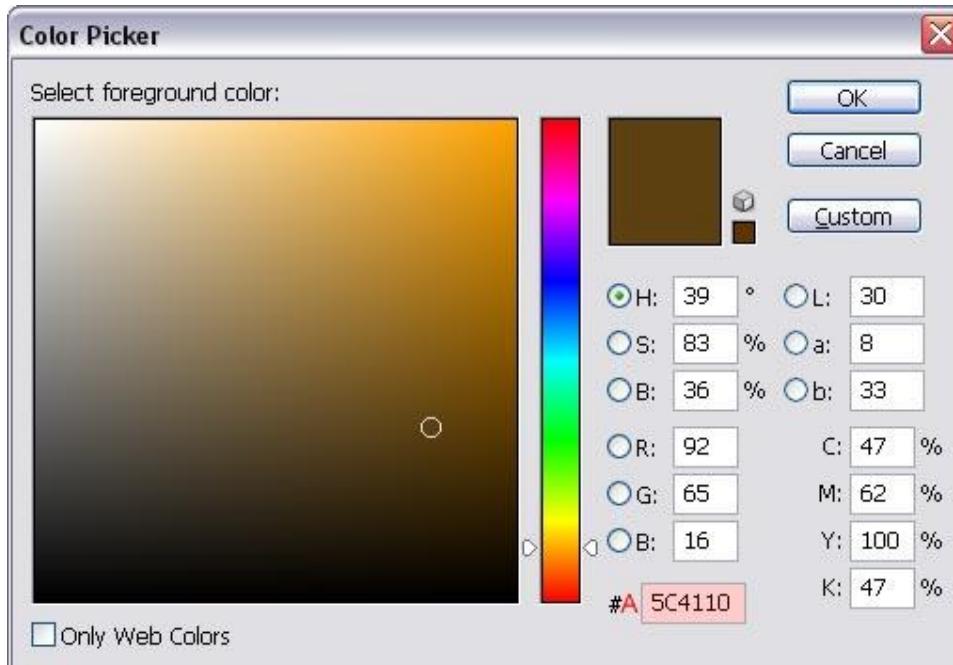
Откройте новый файл в Photoshop. Я выбрал размер 600x400, потому что это легче для меня оформить урок с небольшого размера, но вы можете выбрать любой большего размера.

Нажмите на цвет переднего плана в панели инструментов ...



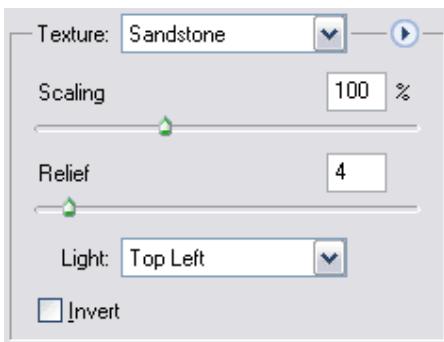
..., чтобы открыть окно выбора цвета.

Введите значение **5C4110** (темно-коричневый) в поле отмечены и нажмите **OK**:



Выберите инструмент **Paint Bucket** На панели инструментов и щелкните один раз внутри вашего окна документа для заполнения слоя фона с этой темно-коричневого цвета.

Выберите в меню **Filter / Текстура / Texturizer ...** и используйте следующие параметры:



Нажмите на "Create new fill or adjustment layer" (Создать новый значок заливки или корректирующий слой) в нижней части палитры слоев и выберите **Solid Color ...**

Выберите значение цвета **8B7B5A** (средне-коричневый) и нажмите **OK**.

Маска слоя должна быть на активном слое "double border" (двойная граница). Нажмите на нее один раз, если она не имеет такой двойной границы.

Нажмите букву **D** на клавиатуре, чтобы сделать передний план и фон цвета черный и белый.

Выберите в меню **Filter / Render / Clouds (Облака)**

Выберите в меню **Filter / Pixelate / Mezzotint...**

В окне „Mezzotint”, выбери тип **Course dots** (курса точек) и нажмите кнопку **OK**:

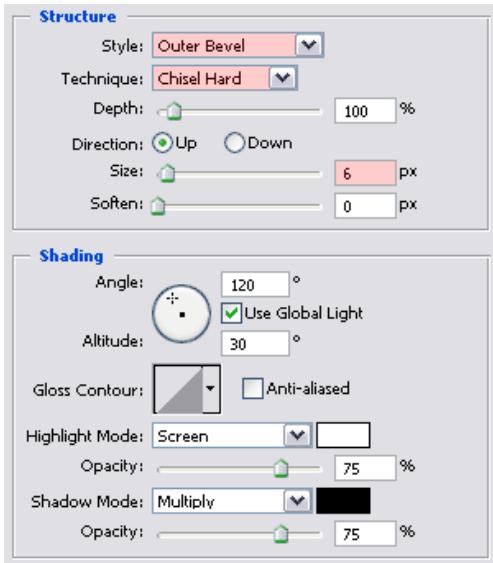


Нажмите на иконку **Add a layer style** в нижней части палитры слоев и выберите **Bevel and Emboss ...**

Значения по умолчанию я изменил (выделены красным):

- **Style:** Outer Bevel
- **Technique:** Chisel Hard
- **Size:** 6 px

Обычно нет необходимости вносить изменения в другие параметры, пока ваша версия Photoshop использует те же значения по умолчанию:



Нажмите **OK**.

В результате изображение должно выглядеть примерно так:



**Важно:** Это изображение является лишь частью оригинального изображения

Теперь мы повторим то, что мы делали ранее: Нажмите на "Create new fill or adjustment layer" в нижней части палитры слоев и выберите **Solid Color ...**

На этот раз мы выбираем **DFC184** значение цвета (бежевый / оранжевый). Нажмите **OK**.

Маски слоя Этот слой должен быть активным (двойная граница). Нажмите на нее один раз, если оно не имеет такой двойной границы.

Нажмите букву **D** на клавиатуре, чтобы сделать передний план и фон черным и белым.

Выберите в меню **Filter / Render / Clouds**

Выберите в меню **Filter / Pixelate / Mezzotint...**

В окне "Mezzotint, выбери тип **Course dots** и нажмите **OK**:

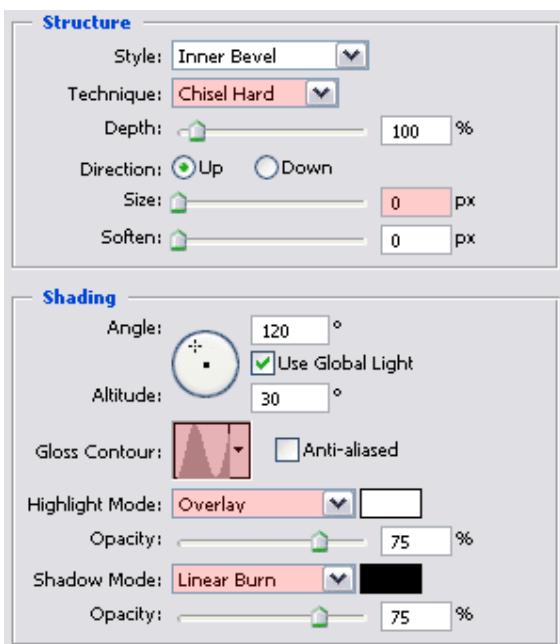


Нажмите на иконку **Add a layer style** в нижней части палитры слоев и выберите **Bevel and Emboss ...**

Значения по умолчанию, что я изменил - (выделены красным):

- **Technique:** Chisel Hard
- **Size:** 0 px
- **Gloss Contour:** нажмите на черный треугольник в выделенной области изменить параметр, как показано ниже.
- **Highlight Mode:** Overlay
- **Shadow Mode:** Linear Burn

Обычно нет никакой необходимости вносить изменения в другие параметры, пока ваша версия Photoshop использует те же значения по умолчанию . Убедитесь, что вы **не нажали OK**, но после ввода значения.

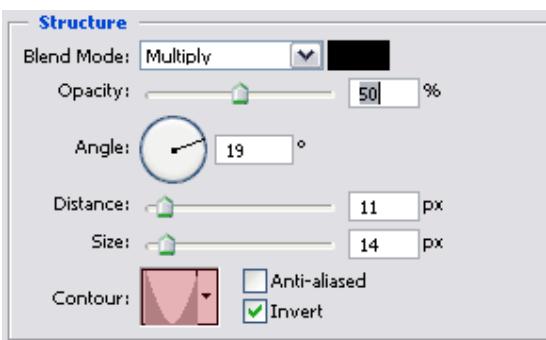


Следующий этап- мы должны изменить это эффектом **атласа**, поэтому выберите его в окне Стиль слоя:



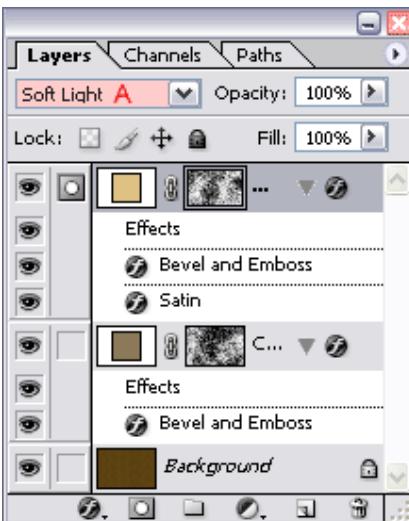
Значения по умолчанию я изменил (выделены красным):

**Contour:** нажмите на черный треугольник в выделенной области, выбрать параметр, как показано ниже.



OK и закрыть окно Layer Style.

Изменить режим наложения слоя **Soft Light (A)**:



На данный момент мы должны видеть что-то вроде этого:



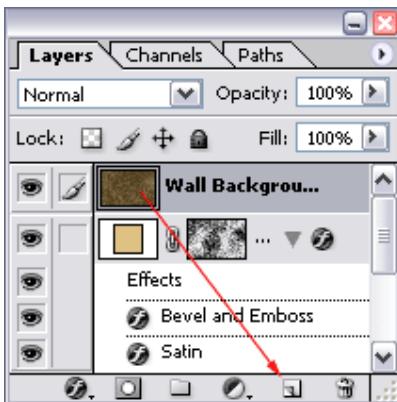
Мы только что создали текстуры и мы собираемся использовать их для наших стен.

Верхний слой является активным, добавить новый слой, щелкнув на "Create a new layer" значок в нижней части палитры слоев.

Нажмите **Ctrl + Alt + Shift + E** (**Command + Option + Shift + E** на Mac), чтобы объединить все видимые слои с текущим слоем.

Двойной щелчок на имени слоя в палитре слоев и переименовываем его в **Wall Background**.

Дублируем слой, нажав на эскиз и удерживая кнопку мыши, перетащить его на **Create a new layer** значок в нижней части палитры слоев:



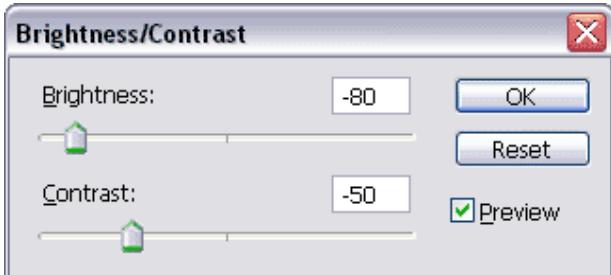
Двойной щелчок на имени слоя в палитре слоев и переименовать ее в **Texture**.

Нажмите один раз на иконку глаза Перед этим слоем чтобы сделать его **невидимым**.

Нажмите один раз на эскизе слоя **Wall Background**, чтобы сделать его активным.

Нажмите на "Create a new fill or adjustment layer" в палитре слоев и выберите **Brightness/Contrast...**

Введите значение **-80** по **яркости** и значение **-50** для **контраста** и нажмите **OK**:



## 2. Создание маски

Нажмите один раз на эскиз **Texture**, чтобы сделать его активным слоем; теперь на активном слое виден глазик .

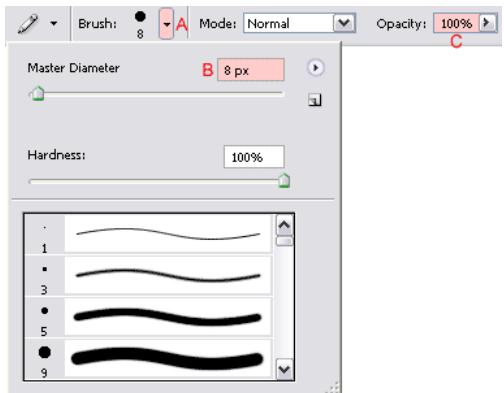
Нажмите на значок "Add layer mask"  в нижней части палитры слоев, чтобы добавить маску.

Удерживая клавишу **Alt** и **один раз нажать** на маску thumbnail в палитре слоев, маски теперь мы видим, что изображение полностью побледнело.

Выберите карандаш  В панели инструментов. Если вы не видете иконку, нажмите на **Brush Tool**  в палитре слоев и ждите, пока откроется окно, которое содержит карандаш и кисть.

Нажмите на кнопку с опцией в баре, чтобы открыть окно Brush Preset выбора.

Выберите **Master Diameter of 8 ( B )** и убедитесь, что **непрозрачность** установлена на **100% (C)**. Снова нажмите на кнопку со **закрыть** окно Brush Preset Picker:

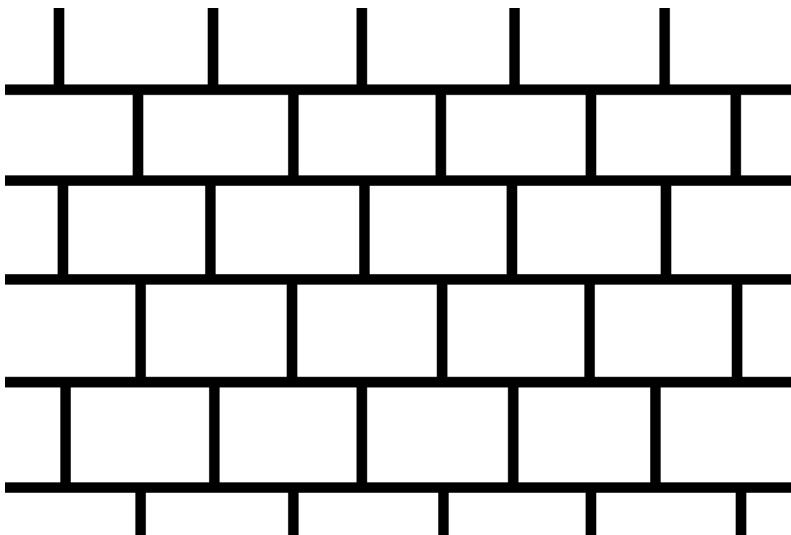


Убедитесь, что **цвет переднего плана** выбран **черный** (нажмите букву **D** на клавиатуре, чтобы сбросить передний и цвет фона на черный & белый и / или нажмите **X** для



переключения переднего и цвет фона, если у вас до):

Теперь мы собираемся сделать следующие маски:

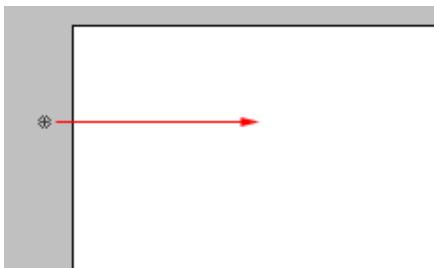


Начните с рисования 5px (или больше, в зависимости от размера изображения, над которым вы работаете) **горизонтальными линиями**.

Чтобы убедиться в том, что эти линии ложатся совершенно прямо, вам нужно сделать

следующее, нажмите один раз в месте, где вы хотите запустить линию, удерживая **SHIFT**, а затем переместить курсор в другую сторону изображения, отпустите **SHIFT**.

Рекомендуется поместить курсор за пределы холста, прежде чем подвести черту ...



... Чтобы избежать отображения начала и конца линии круглыми краями:

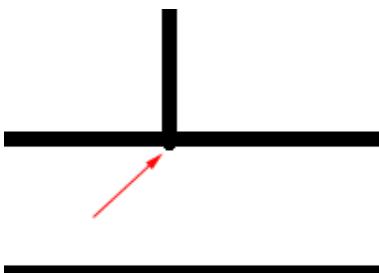


Для того чтобы начать вне холста, нужно уменьшить отображение в несколько раз, пока вы можете увидеть полотна.

Уменьшить:

- Выбор инструмента **Увеличить** и нажав несколько раз внутри окна документа при нажатой **Alt**
- Прокрутка колеса мыши вперед

После того как вы закончите рисование горизонтальных линий, начните рисовать вертикальные линии и еще раз убедитесь, что они являются прямыми, удерживая Клавишу переключения перед перемещением курсора мыши. Избежать пересечения горизонтальной строки вроде этого:

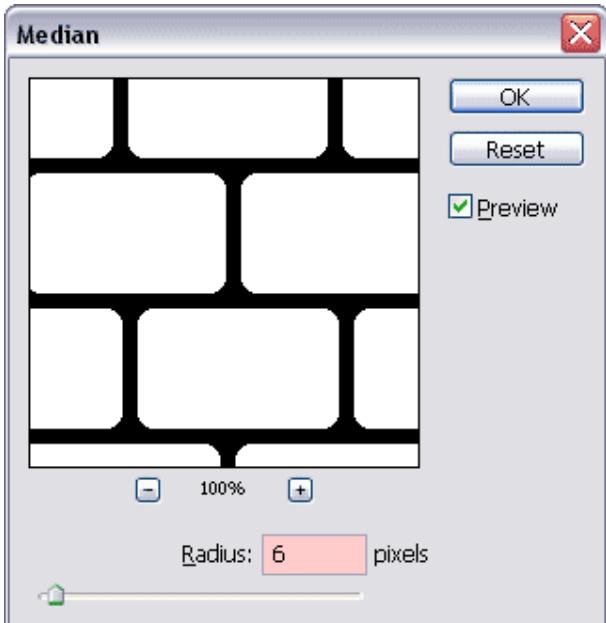


Нажмите **Ctrl + Z**, если это произойдет

Когда ваш рисунок сделали маски и маски слоя, еще активны, дважды щелкните по инструменту **Увеличить** В панели инструментов для просмотра изображений на **100%**, что является важным, если вы хотите иметь точное представление об изображении.

Зайдите в меню и выберите **Filter / Noise / Median....**

Ведите значение **6** для радиуса и нажмите **OK**.



Цель этого фильтра сделать камни нашей стены **закругленными** углами.

Теперь нажмите на эскиз нашей стены в *Texture* слоя чтобы сделать наши стены видными в окне документа.

Стена должна выглядеть примерно так:



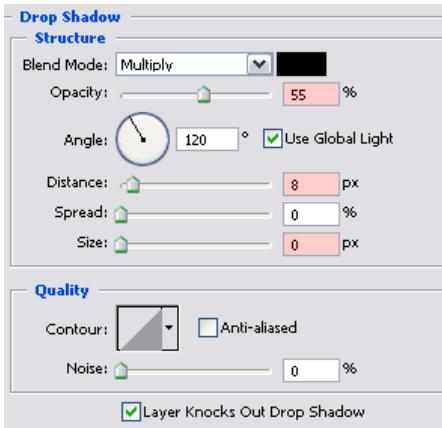
### 3. Использование стилей слоя для добавления глубины к камням

Нажмите на иконку **Add a layer style** в нижней части палитры слоев и выберите **Drop Shadow ...**

Значения по умолчанию выделены красным:

- **Прозрачность:** 55%
- **Расстояние:** 8 PX
- **Размер:** 0 PX

Обычно там не должно быть никакой необходимости вносить изменения. Убедитесь, что вы **не нажмете OK** до ввода правильного значения.



Следующий шаг - мы должны изменить **внутренний** эффект тени, поэтому выберите его в окне **layer style**:



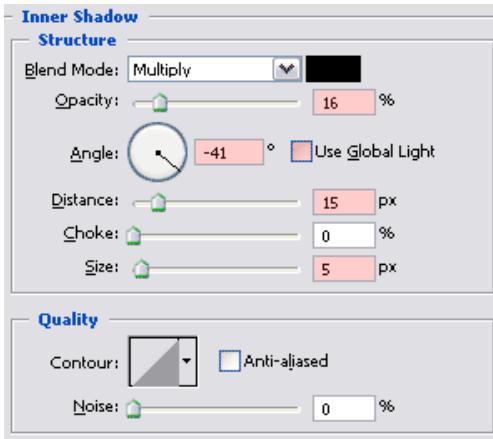
**Важно:** Убедитесь, что, когда вы хотите внести какие-либо изменения в слое, вы щелкаете на его **названии** (отмечен красной стрелкой), а не внутри коробки перед именем. Дело в том, что при нажатии на название вместо соответствующего окна, щелкнув внутри вы рискуете изменить значения неправильным действием.

**Важно:** Убедитесь, что **первая** вещь, которую вы **сейчас** сделаете - отключите **Use Global Light** (см. следующий скриншот), или вы запутаетесь в параметрах эффекта **Drop Shadow**.

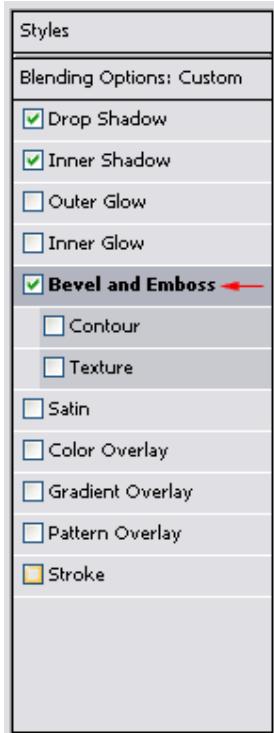
Значения по умолчанию выделены красным:

- Прозрачность: 16%
- Угол: -41
- Расстояние: 15 РХ
- Размер: 5 РХ

Кроме того, та же история с эффектом Drop Shadow, обычно нет необходимости вносить изменения в другие параметры, пока ваша версия Photoshop использует те же значения по умолчанию.

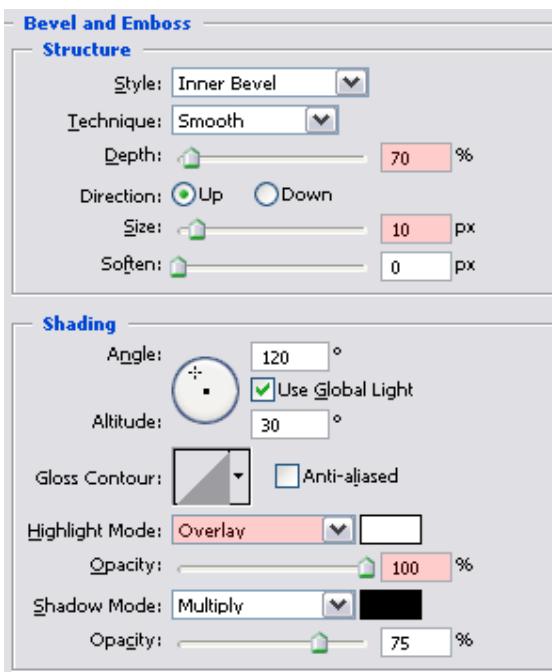


Последний шаг, что мы должны изменить это **Bevel** и **Emboss** эффект, поэтому выберите его в окне Стиль слоя:

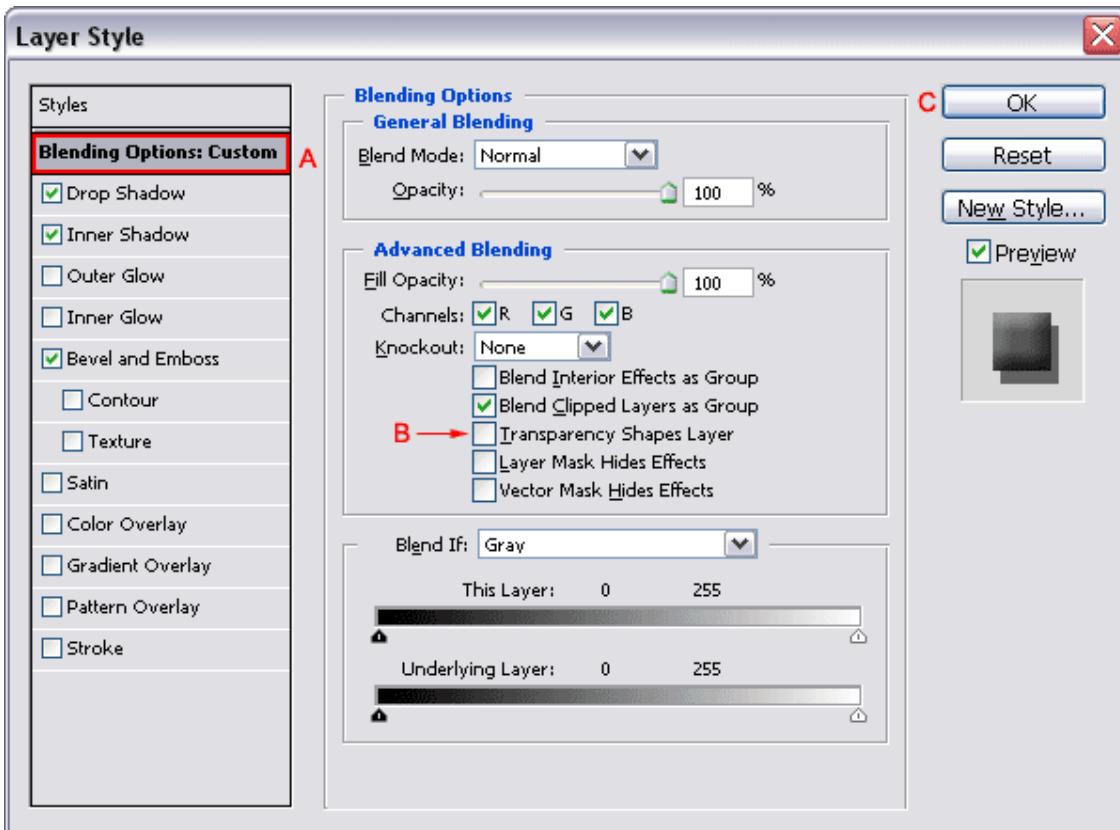


Значения по умолчанию выделены красным:

- **Глубина:** 70%
- **Размер:** 10 PX
- **Выделите Mode:** Overlay
- **Непрозрачность (Выделено режиме):** 100%



Продолжайте нажав области, отмеченные красным называется **Blending Options (A)**, пустое окно, которое гласит **Прозрачность формы слой (B)** и нажмите **OK**



Вы можете удивиться - зачем нужно было снимать **Прозрачность формы слоя** варианта. Чтобы понять причины, нужно посмотреть на следующий скриншот



Обратите внимание, что Bevel и Emboss эффект не был применен только к камням, он сделал контурную рамку, чего мы не хотим, конечно, и мы можем решить проблемму, отключив эту опцию.

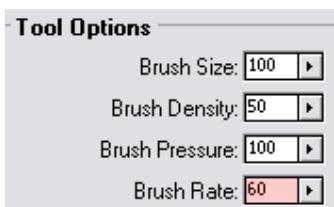
#### 4. Улучшение маски

Нажмите на эскиз слоя маски слоя **стены текстур**, она теперь будет иметь двойные границы.

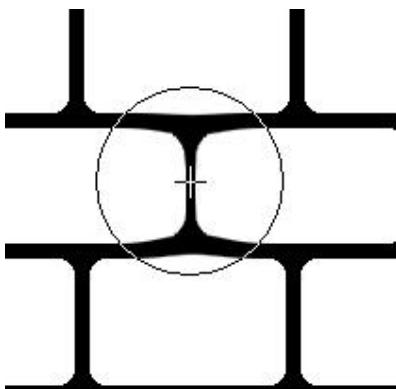
В меню выберите **Filter / Liquify...**

Выберите инструмент **Pucker** В окне **Liquify** (верхний левый угол).

Используйте следующие параметры кисти:



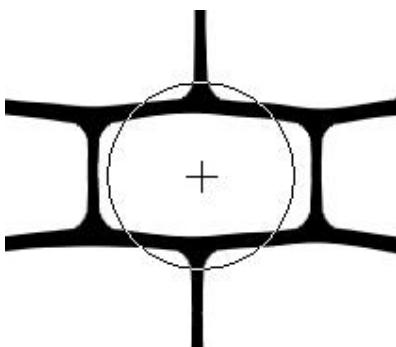
Теперь поместите курсор мыши на верхнюю часть **центра** вертикальную линию и, удерживая левую клавишу мыши, пока линия довольно тонкая (см. скриншот ниже). Чем дольше будете удерживать левую кнопку мыши, тем сильнее эффект. Скорость, с которой применяется эффект зависит от варианта **Brush Rate** (помеченные красным в приведенном выше скриншоте). Снизить значение, если все происходит слишком быстро для вас.



Если вы хотите **отменить** шаг, просто нажмите **Ctrl + Z**

Продолжить со всеми другими вертикальными линиями.

Выберите инструмент **Bloat** и поместите курсор в центр камня, удерживая левую кнопку мыши, на доли секунды при перемещении курсора немного влево / вправо, чтобы сделать стороны камня менее прямыми (нижний **Brush Rate** Если нужно):

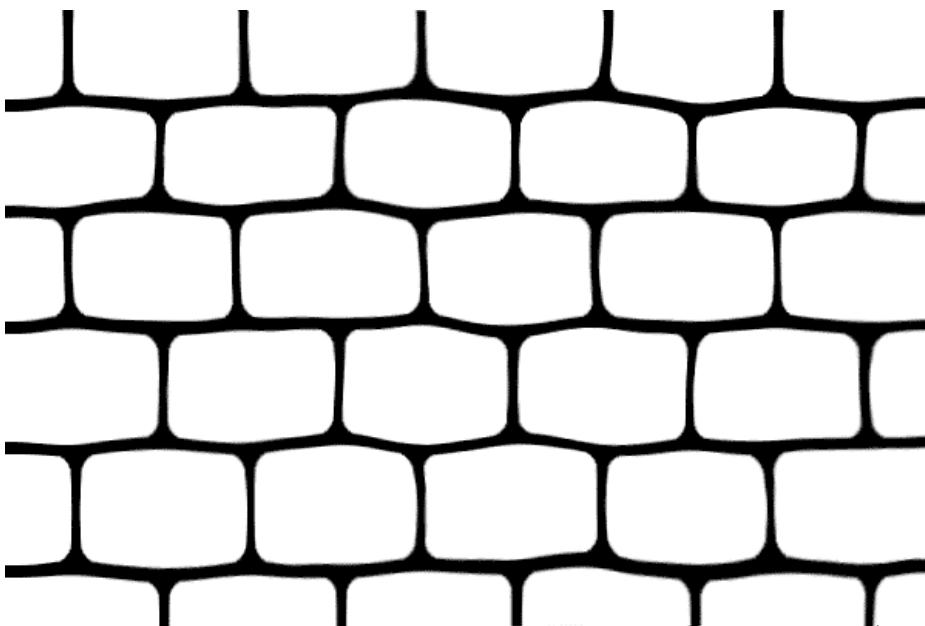


Продолжить с другими камнями.

Вы можете использовать **Forward Warp Tool**  Для перемещения некоторые линий, чтобы маска выглядела более естественной. Изменить размер кисти.

Нажмите **OK** в верхнем правом углу окна Liquify, когда вы закончите.

В итоге это выглядит так:



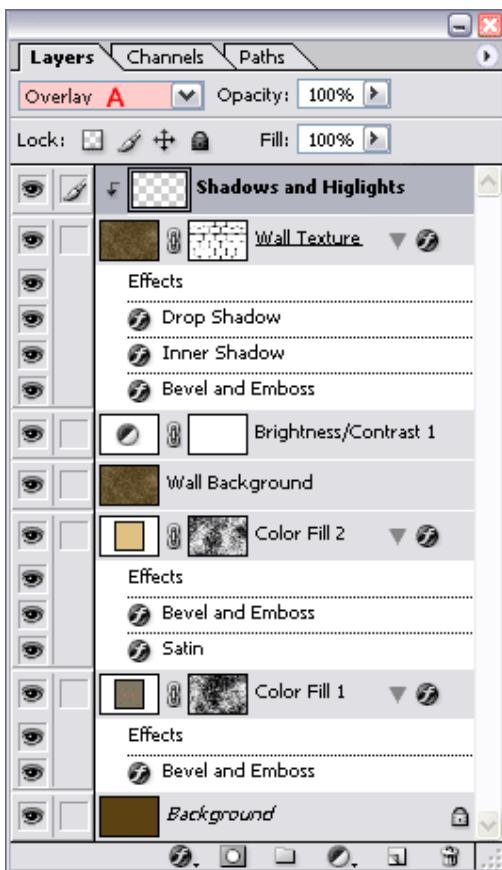
## 5. Добавить тень и свет

Нажмите на "Create a New Layer"  значок, чтобы создать новый слой.

Двойной щелчок на имени слоя в палитре слоев и переименовать его в **тени и блики**.

Включите этот слой в **отсечения слоя**, нажав **Ctrl + G**

Установить режим наложения этого слоя на **Overlay**:



**Примечание:** Цель настоящего отсечения слоя - рисовать тени и это должно отразиться только на камни, а не в пространстве между ними.

Нажмите букву **D** на клавиатуре, чтобы установить передние и цвет фона на черный и



белый:

Выберите **Brush Tool** на панели инструментов.

Нажмите на кнопку с опцией в баре, чтобы открыть окно Brush Preset выбора.

Выберите **Master Diameter of 20px ( B )**, **твёрдость 0% (C)** и убедитесь, что **непрозрачность** установлена в **20% (D)**.

закрыть кисть заданного окна выбора цвета.



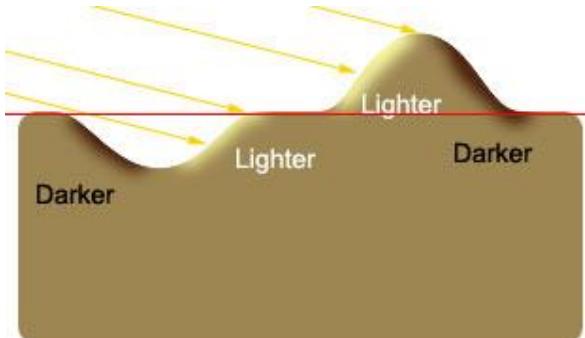
Выберите **белый**, как цвет **переднего плана** (Вы можете менять передние и цвет фона, нажав на буквой "X").

Начало картины в основных моментах. Имейте в виду, что свет исходит от верхнего левого угла.

Теперь выберите **черный** как цвет **переднего плана** (переключить передних и цвет фона, нажав на буквой "X").

Начало картины теней и снова, имейте в виду, что свет исходит от верхнего левого угла. Избегайте делать некоторые области слишком темным, потому что вы можете внести слишком много насыщенности в этих местах.

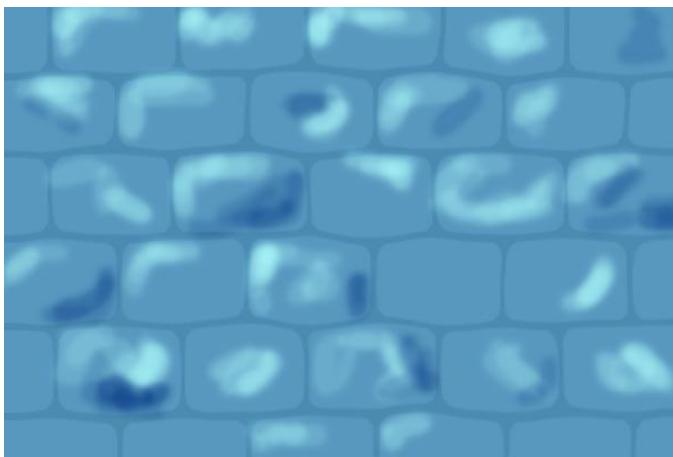
Как мы будем рисовать эти тени и света? Посмотрите на этот скриншот:



Представьте себе, что красная линия наружного слоя оригиналный камень (вид спереди, со стороны мы смотрим на...), и что свет (желтые стрелки) идет с левой стороны. Если мы ниже красной линии у нас есть области, где оно глубже; тень будет находиться на левой стороне, подсветка на право. Если мы выше красной линии у нас есть области, которые являются более высокими, но на сей раз поменялись местами блики и тени. Имейте это в виду, когда Вы добавляете ваши тени и блики.

Чтобы иметь представление о том, как подходить к этому, я подготовил для вас пример. Заметим, что это не является реальным скриншотом текущего файла мы над этим работаем. Это только то, что я собрал для Вас, чтобы сделать вещи более ясными.

Обратите внимание, что свет идет с верха / влева. Обратите внимание на верхний и левый угол камня. Просто убедитесь, что Вы добавляете эти тени и блики случайным образом (избегая шаблонов).

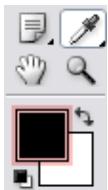


Вы могли бы слегка размыть **тень и свет** слоя, это делается с помощью **фильтра Gaussian Blur ... с использованием радиусе** около 4 пикселя. Вы также можете использовать Blur или оставить инструмент в сочетании с различными щетками и размеры / Прозрачность / Твердость по улучшению теней и бликов. Я не сделал все это, чтобы сохранить урок менее сложным.

Перемещаясь с помощью мыши на следующем изображении, можно заметить разницу:

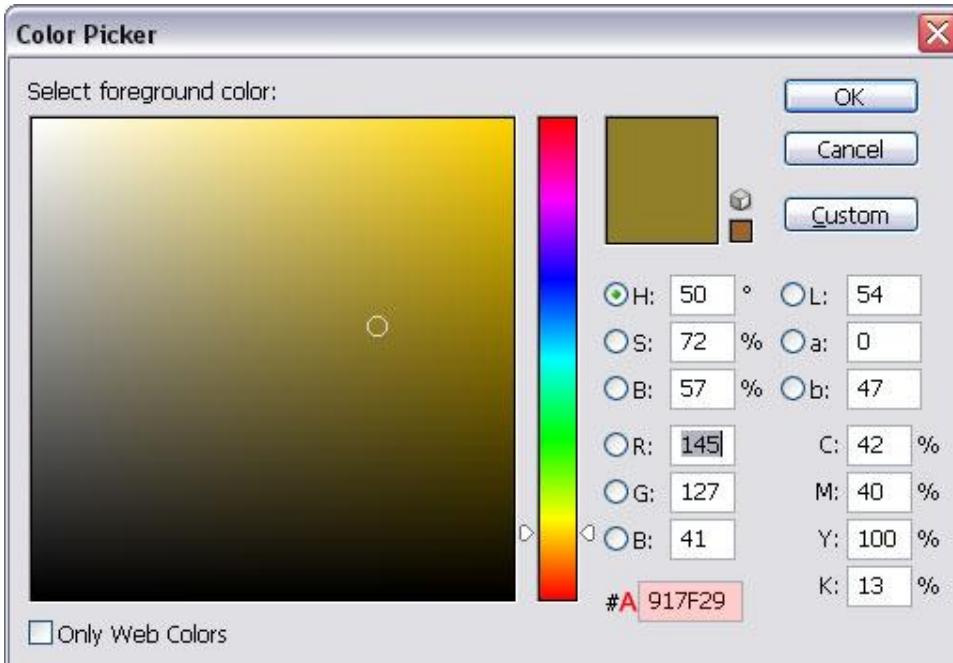
## 6. Добавить дополнительные функции

Нажмите на цвет переднего плана в панели инструментов ...



..., чтобы открыть окно **выбора цвета**.

Введите значение **917F29** (средне-коричневый) в окне отмечены и нажмите кнопку **OK**:



Выберите цвет фона в панели инструментов ...



Введите значение **D9E065** (средний желтый / зеленый / коричневый) и нажмите **OK**.

Нажмите на "Create a New Layer" значок, чтобы создать новый слой.

Двойной щелчок на имени слоя в палитре слоев и переименуйте его в **Colors**.

Включите этот слой, нажав **Ctrl + G** или **Alt + Ctrl + G** (**Option + Command + G** на Mac), если вы используете Photoshop CS2.

Установить режим наложения этого слоя на **Soft Light**.

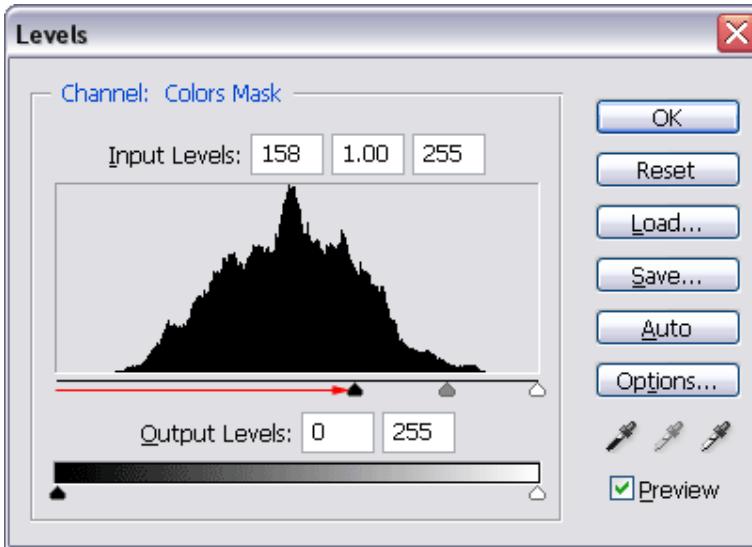
Выберите в меню **Filter / Render / Clouds**.

Нажмите на значок "Add layer Mask" в нижней части палитры слоев, чтобы добавить маску слоя.

При активном слое маску, выберите в меню **Filter / Render / Clouds**.

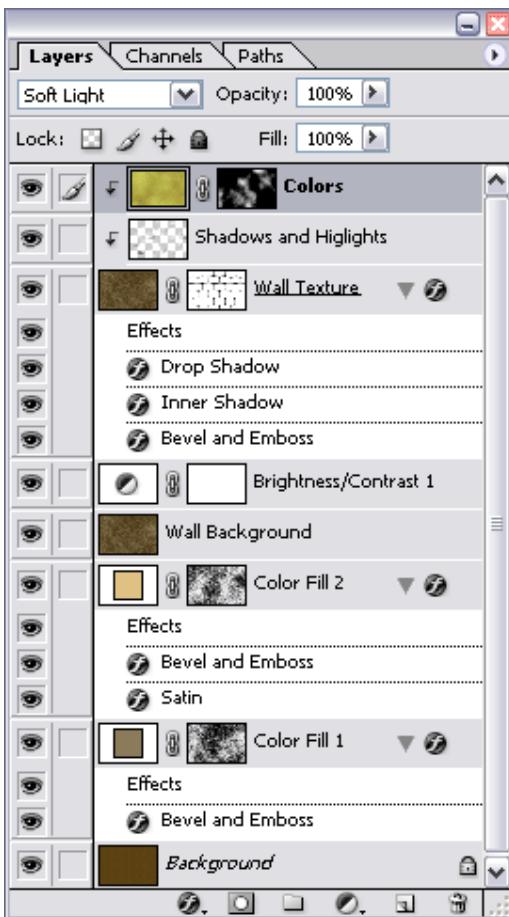
Зайдите в меню и выберите **Image / Adjustments / Levels ...**

Переместить черный ползунок вправо, пока можно будет увидеть, что только некоторые желтые пятна остались на камнях и нажмите кнопку **OK**:



**Примечание:** с помощью ползунка вправо мы сделали маски теней и увеличим контрастность. Подробнее: черный означает, что меньшее количество пикселей слоя маски появится в нашем окне документа, это означает, что мы хотим, лишь несколько желто-зеленых зон.

Наша палитра слоев должна выглядеть так:

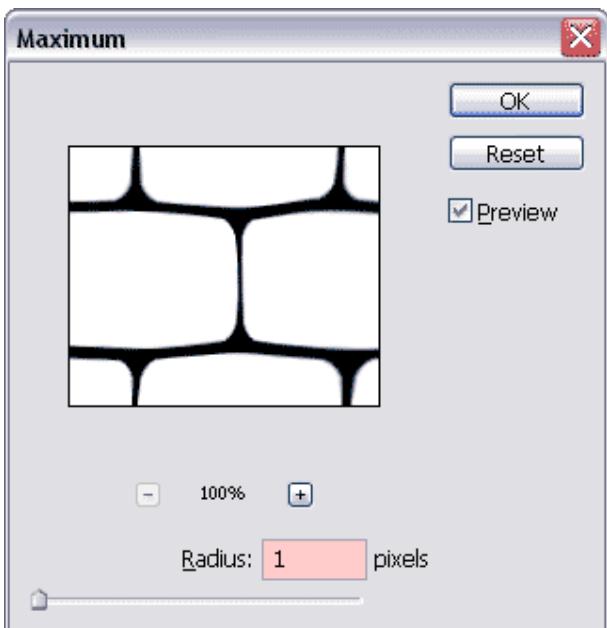


Теперь мы **уменьшим** открытые пространства между камнями.

Нажмите на маску слоя **стены текстур**, она теперь будет иметь двойные границы.

Выберите в меню **Filter / Other / Maximum**.

Ведите радиус 1 пикселей и нажмите **OK**:



Перемещение с помощью мыши в следующем изображении - замечаем разницу:

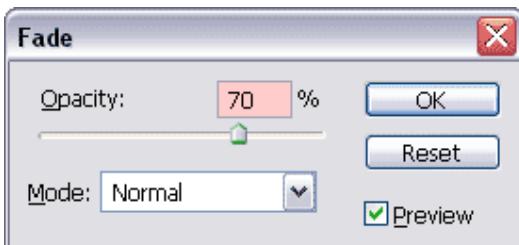


Обратите внимание, что низкий радиус, что мы можем использовать для фильтрации Maximum filter i1 пиксель (нижняя пикселей игнорируются).

Это дает меньше контроля конечного результата; новые пространства могут быть слишком малы. Мы можем решить это с помощью **Fade**.

Выберите в меню **Edit / Fade Maximum ...**

Ведите значение **непрозрачности 70%** и нажмите **OK**:



**Важно:** **Fade** могут быть использованы, но сразу после этого мы уменьшаем непрозрачность. Обратите внимание, что в меню мы читаем **Fade Maximum ....**. Если, например, Gaussian Blur был последним фильтром мы использовали, то надо было бы читать **Fade Gaussian Blur**.

#### **Заключительное изображение**

Это наше окончательное изображение:



Мы можем использовать эту стену как текстуру изображения, изменить перспективу, выбрав в меню **Edit / Transform / Distort**, превратить его в каменный пол, используя ту же команду, **искажения**, использовать его в качестве текстуры в программе 3D моделирования и т.д.

Чему вы научились в этом уроке:

- Использование фильтров для создания текстур
- Использование маски для создания моделей
- Использование стилей слоя дать изображению эффект 3 мерности
- Картина тени и блики, чтобы улучшить эффект 3 мерности
- С помощью инструмента Liquify делать изображение более правдоподобным

**Я надеюсь, что вам понравился этот урок.**