

基础实例 34 粗糙浮雕

岩石底纹

目的：制作图 34.1 所示的岩石底纹效果。

要点：岩石底纹的特点是凹凸感很不规则，且表面很粗糙，Photoshop 自带的 Bas Relief 滤镜恰好可以实现这种效果，本例主要应用 Clouds 滤镜、Bas Relief 滤镜、Hue/Saturation 调节、Unsharp Mask 滤镜等工具完成。

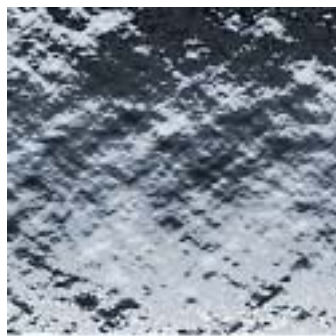



图 34.1 岩石底纹效果

操作步骤

1. 选择 File | New 命令建立一幅新的画布，在 New 对话框中将 Width 设为 400 pixels，Height 设为 400 pixels，Content 设为 White，点击 OK 按钮确认。

2. 选择 Filter | Render | Clouds 滤镜，使用 Clouds 滤镜为图像添加效果，如图 34.2 所示。

3. 选择 Filter | Sketch | Bas Relief (粗糙浮雕) 滤镜，在出现的 Bas Relief 滤镜的编辑对话框中如图 34.3 所示，将 Detail 设为 14，Smoothness 设为 2，Light Direction 选择为 Bottom，点击 OK 按钮确认。

说明 Bas Relief 滤镜中的 Light Direction 参数表示的是灯光照射的方向，下拉菜单中还有很多不同的方向。选择不同方向得到的岩石底纹的凹凸方向将是截然不同的，读者可以自行尝试，找到所生成的云彩图像的最佳凹凸方向。

4. 选择 Image | Adjustments | Hue/Saturation (色相/饱和度) 命令，调出

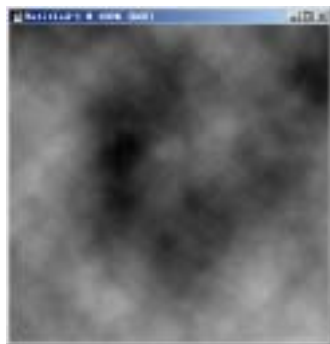


图 34.2 云彩效果



图 34.3 粗糙浮雕滤镜

Hue/Saturation 的编辑对话框,在其中将 Hue 设为 210 ,Saturation 设为 15 ,并选中 Colorize (着色)选项,点击 OK 按钮确认,得到如图 34.4 所示效果

5. 为了更突出岩石表面的粗糙,单击 Filter | Sharpen | Unsharp Mask (USM 锐化)滤镜,出现 Unsharp Mask 滤镜的编辑对话框。在对话框中将 Amount 设为 125% , Radius 设为 2.0 , Threshold 设为 10 ,单击 OK 按钮确认操作,,得到如图 34.5 所示的最终效果。

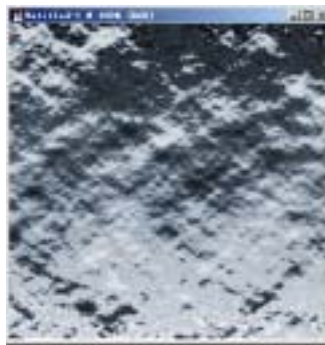


图 34.4 为岩石上色

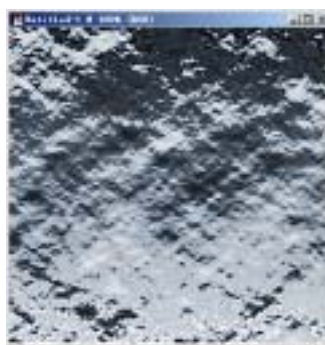


图 34.5 USM 锐化效果