

Дерево

Как показывает опыт, эта текстура часто используется на практике, например при создании рамок для фотографий или фона для веб-страницы.

Впрочем, можно воспользоваться готовой текстурой из стандартного набора Photoshop или дополнительным модулем Eye Candy. Но бывает так, что этой помощи нет. Тогда и приходится рисовать руками, однако это совсем не трудно, в чем вы сейчас убедитесь.

Создайте изображение в цветовой системе RGB. Его не стоит делать слишком большим, так как это отрицательно скажется на результате работы. Идеальный размер — 300 × 300 пикселей.

Залейте заготовку, используя инструмент Paint Bucket (Заливка). Выбирайте цвет заготовки исходя из того, какое дерево вам необходимо получить в конце работы. Если это дуб, то подойдут коричневые оттенки, если сосна — светло-желтые, если вишня — красные.

После того как вы определились с цветом и залили заготовку, необходимо применить фильтр Add Noise (Добавить шум): Filter ▶ Noise ▶ Add Noise (Фильтр ▶ Шум ▶ Добавить шум). Параметр Amount (Эффект) лучше всего определить на глаз, так как его значение определяется исключительно выбранным цветом и размером изображения, но рекомендуем использовать значения 50–60. Обязательно установите флажок Monochromatic (Монохромный), иначе нужного шума не выйдет. В результате вы должны получить поверхность, несколько напоминающую панель из гранитной крошки (рис. 4.1).

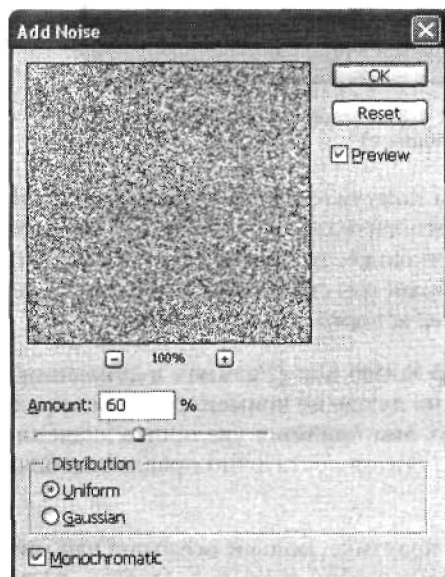


Рис. 4.1. Использование фильтра Add Noise (Добавить шум)

Заготовку текстуры можно считать выполненной. Теперь необходимо превратить эту поверхность в гладкую доску. Первым этапом будет применение фильтра Motion Blur (Размыть в движении): Filter ► Blur ► Motion Blur (Фильтр ► Размытие ► Размыть в движении). Обратите внимание на то, что угол (Angle) должен быть равен нулю (рис. 4.2), чтобы полосы прошли горизонтально. Параметр Distance (Расстояние) установите равным ширине изображения.

После применения фильтра Motion Blur (Размыть в движении) вы получите полосы, уже напоминающие текстуру дерева. Но все же это сходство неочевидно, так как полосы очень кривые и нечеткие. Исправить это можно весьма интересным способом. Запустите фильтр Offset (Смещение): Filter ► Other ► Offset (Фильтр ► Другие ► Смещение). Параметры фильтра показаны на рис. 4.3.

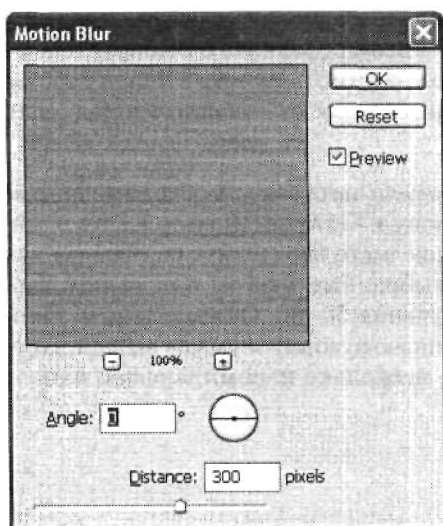


Рис. 4.2. Диалоговое окно фильтра Motion Blur (Размыть в движении)

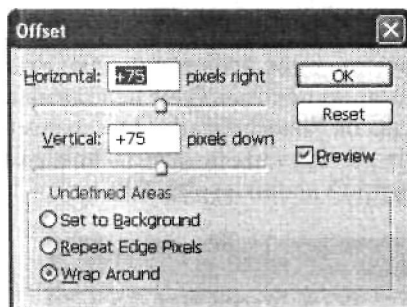


Рис. 4.3. Диалоговое окно фильтра Offset (Смещение)

В результате применения этого фильтра вы получите изображение, разделенное на две части, одна из которых смещена относительно другой на 75 пикселей (рис. 4.4). Если у вас получилось совсем непохоже, то необходимо применить фильтр Offset (Смещение) еще раз, изменив параметры смещения. Зачем все это делалось? Чтобы деревянные полосы стали более яркими и естественными.

Сейчас необходимо вновь применить фильтр Motion Blur (Размыть в движении). Настройки, скорее всего, подойдут прежние, но лучше не применять его без предварительного просмотра (Preview). Возможно, вам придется увеличить значение параметра Distance (Расстояние). В итоге получится достаточно правдоподобная деревянная текстура (рис. 4.5).

Эту поверхность уже можно использовать на практике. Больше всего она напоминает древесно-стружечную панель. Так что если вы собираетесь использовать полученное изображение в качестве текстуры при создании мебели, например, в 3ds max,

то на этом можно остановиться. Для наложения на объекты в трехмерной графике эта текстура подойдет больше, чем конечное изображение.

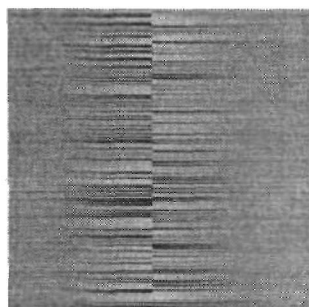


Рис. 4.4. Изображение после применения фильтра Offset (Смещение)

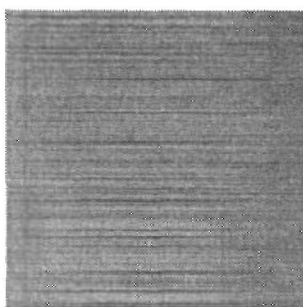


Рис. 4.5. Промежуточный результат

Сейчас мы будем заниматься приданием текстуре более естественного, природного вида. Для этого необходимо нарисовать места, где раньше были сучки. Выделите небольшую область в середине изображения с помощью инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение). Она должна быть не круглой, а несколько вытянутой горизонтально. Примените фильтр Pinch (Щипок): Filter ▶ Distort ▶ Pinch (Фильтр ▶ Деформация ▶ Щипок) — со значением Amount (Эффект), равным –100 (рис. 4.6).

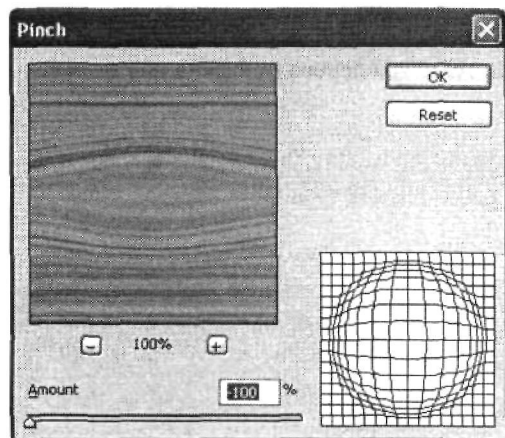


Рис. 4.6. Применение фильтра Pinch (Щипок)

Тот же результат дает фильтр Spherize (Сферизация): Filter ▶ Distort ▶ Spherize (Фильтр ▶ Деформация ▶ Сферизация). Он делает то же самое, что и Pinch (Щипок), но некоторым пользователям нравится больше.

Далее примените фильтр Twirl (Скручивание): Filter ▶ Distort ▶ Twirl (Фильтр ▶ Деформация ▶ Скручивание). Задайте его параметры на глаз или воспользуйтесь настройками, указанными на рис. 4.7.

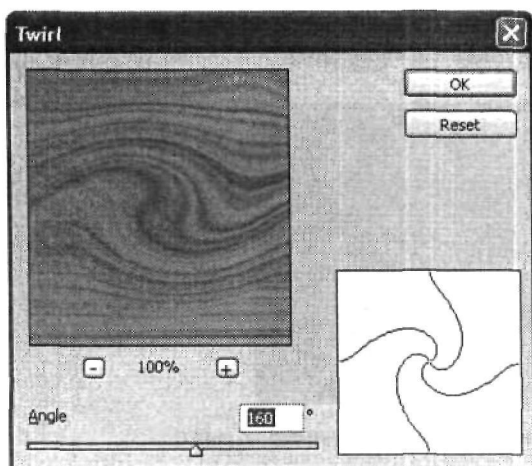


Рис. 4.7. Диалоговое окно фильтра Twirl (Скручивание)



ПРИМЕЧАНИЕ

На данном этапе также можно использовать фильтр Liquify (Разжижение).

Один узелок сделан. Вы можете ограничиться одним, а можете создать множество узелков разных размеров, все зависит от конкретной задачи. Только один совет: чем меньше будет симметрии в размещении, размерах и форме узелков, тем более реалистичной будет ваша работа. Готовая текстура дерева показана на рис. 4.8.

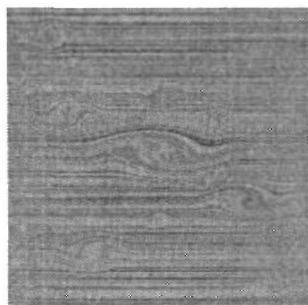


Рис. 4.8. Деревянная текстура 🎨