

基础实例 32 动感模糊

木纹材质

目的：制作图 32.1 所示的木纹材质效果。

要点：木纹材质是使用最多的材质纹理之一，本例介绍的是一种制作较细腻、逼真的木纹材质的常用方法。主要应用 Clouds、Add Noise、Motion Blur、Twirl、Pinch 滤镜等工具完成。



图 32.1 木纹材质效果

操作步骤

1. 选择 File | New 命令，打开 New 对话框，在其中设置 Width 和 Height 均为 400pixels，Mode 选择 RGB color，Content 选择 White，点击 OK 按钮建立一幅新图像。

2. 将前景色设为淡黄色，背景色设为土黄色。

3. 选择 Filter | Render | Clouds 滤镜，将云彩滤镜应用到画布上，得到如图 32.2 所示的效果。

注意：Clouds 滤镜生成的效果是随机的，所以读者得到的图像效果可能会和本例中所示不同，但是并不会影响下面的操作和最终的效果。

4. 选择 Filter | Noise | Add Noise 滤镜，在 Add Noise 编辑对话框中将 Amount 设为 30%，Distribution 选择 Uniform，并选中 Monochromatic 选项，然后点击 OK 按钮确认操作，得到如图 32.3 所示的效果。

5. 下面进行实现木纹材质效果最关键的一步。选择 Filter | Blur | Motion Blur 滤镜，在出现的 Motion Blur 滤镜编辑对话框中，



图 32.2 云彩滤镜



图 32.3 添加杂色



图 32.4 动感模糊效果

将 Angle 设为 0 度,Amount 设为 999 像素,点击 OK 按钮确认,就可以得到如图 32.4 所示的基本成型的木纹材质效果。

6. 下面为了使已有的木纹材质更逼真,为它添加部分扭曲。先使用 Rectangular Marquee Tool (矩形选框工具),选中图像右侧部分区域。

7. 选择 Filter | Distort | Twirl (旋转扭曲)滤镜,在 Twirl 滤镜的编辑对话框中将 Angle 设为 50 度,点击 OK 按钮确认,得到如图 32.5 所示效果。

8. 将选框移至图像左上部,选择 Filter | Distort | Pinch (挤压),在 Pinch 滤镜的编辑对话框中将 Amount 设为 50%,点击 OK 按钮确认,得到如图 32.6 所示的效果。

9. 点击 Layers 面板,在其中点击下方的 Create a new layer 按钮,新建一个空白的图层 Layer1。

10. 选择工具箱上的 Gradient Tool,在工具栏选项中将颜色设为多次黑白间的渐变,使用 Linear Gradient 模式,在新的 Layer1 中从左上向右下方填充,得到如图 32.7 所示的效果。

11. 在 Layers 面板中,将 Layer1 图层的 Opacity 设为 32%,即可得到最终的木纹材质效果。



图 32.5 旋转扭曲效果



图 32.6 压缩扭曲效果



图 32.7 添加光泽图层