

# Efeito Madeira

Tutorial extraído do livro *Photoshop Most Wanted Effects and Design Tips* da autoria de Al Ward e Colin Smith, publicado por Friends of Photoshop. Tradução livre e adaptação de **Ângela Rodrigues**

## Madeira

Existem várias formas de “inventar” texturas realistas de madeira para as suas criações. Vou mostrar-lhe algumas e espero que isto lhe dê informação suficiente para começar a “escavar” as suas próprias criações em pouco tempo!

### Madeira simples

1. Crie uma nova imagem com 17.7 x 12.7 cm com uma resolução de 150 pixéis por polegada, RGB, e preencha a imagem *Background* (Plano de Fundo) com preto. O fundo preto não é realmente importante, mas é o que vamos usar neste tutorial.

2. Seleccione os dois tons de madeira para as suas cores *foreground* [cor do primeiro plano] e *background* [cor do plano de fundo]. Para este exemplo, a cor *foreground* [cor do primeiro plano] foi definida como #CF9242 e a cor *background* [cor do plano de fundo] como #904A0B.



3. Crie uma nova camada. Faça uma selecção por qualquer processo e com qualquer forma à sua escolha. Nós vamos usar uma selecção em forma de texto (ferramenta *Type Mask*, Shift + T) uma vez que isto funciona para partes de interfaces ou molduras de imagens, de modo tão fácil como uma selecção em forma de texto.

**Nota:** para usar uma ferramenta, pressione a letra correspondente, no teclado, por exemplo, T, para a ferramenta de texto. Para obter outras ferramentas do mesmo conjunto, mantenha premida a tecla Shift e pressione a letra repetidamente para alternar entre as diferentes ferramentas agrupadas, Shift+T para a ferramenta Máscara de Texto.

4. Seleccione a ferramenta *Gradient* [Degradê] (G). na barra de opções, active o tipo

*Reflected* [Reflectido] , e certifique-se de que está activo o degradê padrão, que vai da cor *Foreground* [cor do primeiro plano] à cor *Background* [cor do segundo plano]. Se não estiver, clique na seta à direita do degradê para abrir o editor de degradês (*Gradient Picker*) e clique sobre o primeiro ícone, correspondente ao degradê *Foreground to Background*.

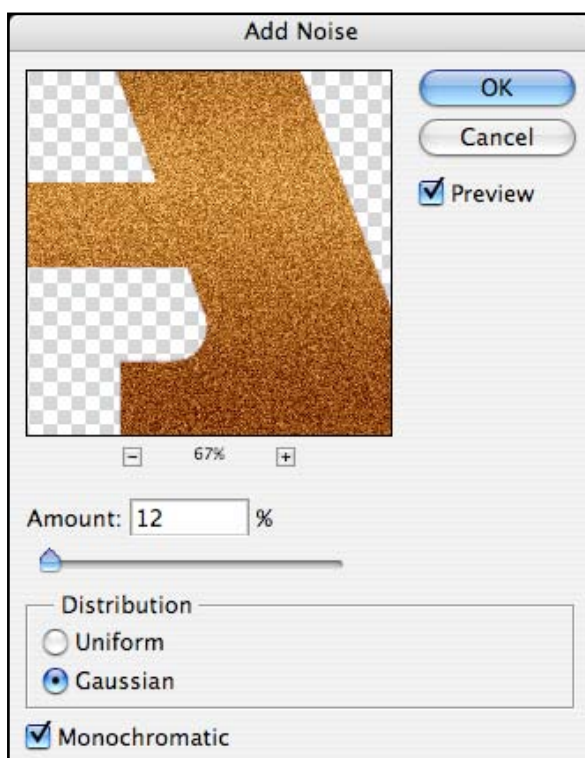
Começando do centro da selecção e desenhando para baixo, em direcção à parte inferior da selecção, encha o texto ou forma.



5. Duplique a camada preenchida pressionando Ctrl+Clique (ou botão direito do rato, para os utilizadores de Windows), sobre a camada na paleta de Camadas (*Layers*) e seleccione *Duplicate Layer* (Duplicar Camada). É sempre uma boa política duplicar a camada, porque assim ficamos com um exemplar inalterado da camada com a forma preenchida, a que podemos voltar se fizermos um erro que não seja possível

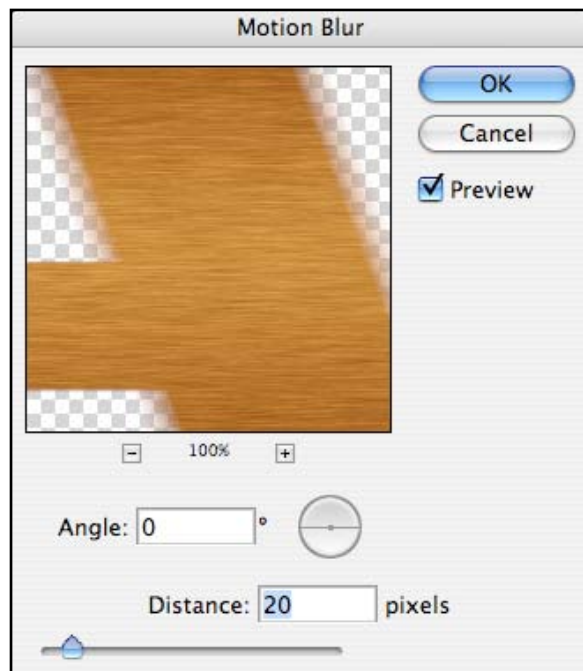
corrigir. Claro que podemos sempre apagar alguns passos da paleta *History* (Histórico), mas isto também pode ser aborrecido. Duplicar a camada pode também ser útil no caso de querermos activar novamente a selecção inicial. Além de tudo isto, será boa ideia dar nomes às camadas; neste caso, nós demos os nomes: “base de madeira” e “madeira trabalhada 1”.

6. Vamos adicionar algum ruído a esta camada. Vá ao menu *Filter > Noise > Add Noise* [Filtro > Ruído > Adicionar Ruído] e adicione um ruído *Monochromatic Gaussian* [Gaussiano Monocromático], com um valor entre 10 a 14, dependendo da quantidade de grão que pretende na madeira. Ao seleccionar monocromático, estamos a forçar os pontos a terem apenas dois tons, claro e escuro. Se não assinalarmos esta caixa, o ruído será constituído por pontinhos de várias cores. Nós não queremos o espectro de cores do arco íris no nosso efeito de madeira, por isso a escolha certa é monocromático!

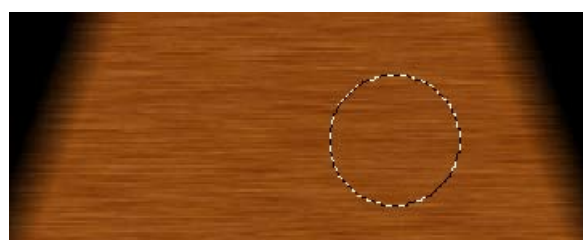


7. Agora vamos aplicar o filtro *Motion Blur* para obter um padrão com grão semelhante à madeira. Vá ao menu *Filter >*

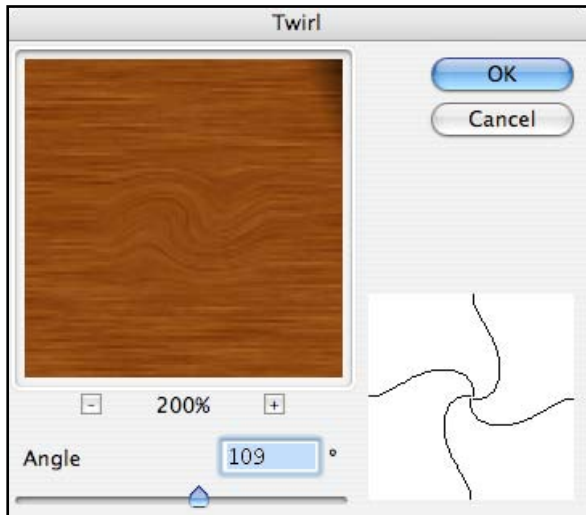
*Blur > Motion Blur* [Filtro > Desfocagem > Desfocagem em movimento] e forneça um ângulo 0 para a desfocagem. O valor de desfocagem (*blur*) aplicado determina a suavidade e extensão do grão. Neste exemplo, estamos a usar um valor para distância de 20, que nos oferece um contraste razoável para esta imagem.



8. Se pretender enfatizar um pouco o efeito (aumentar o contraste do grão), aplique uma vez o filtro *Sharpen* [Focagem].
9. Nem toda a madeira é perfeita e sem pequenos nós, por isso vamos adicionar ao grão algumas imperfeições. Seleccione a ferramenta *Marquee* elíptica [Letreiro elíptico] (Shift+M). Na barra de opções fixe o valor de *Feather* [Difusão] para 3 pixéis. Deselecione (⌘/Ctrl + Z).
10. Faça uma pequena selecção circular no grão da madeira.



**11.** Vá ao menu *Filter > Distort > Twirl* e adicione um pouco de distorção. Nós usámos um valor de 109, mas é aconselhável verificar na previsualização e distorcer a selecção conforme lhe parecer melhor.

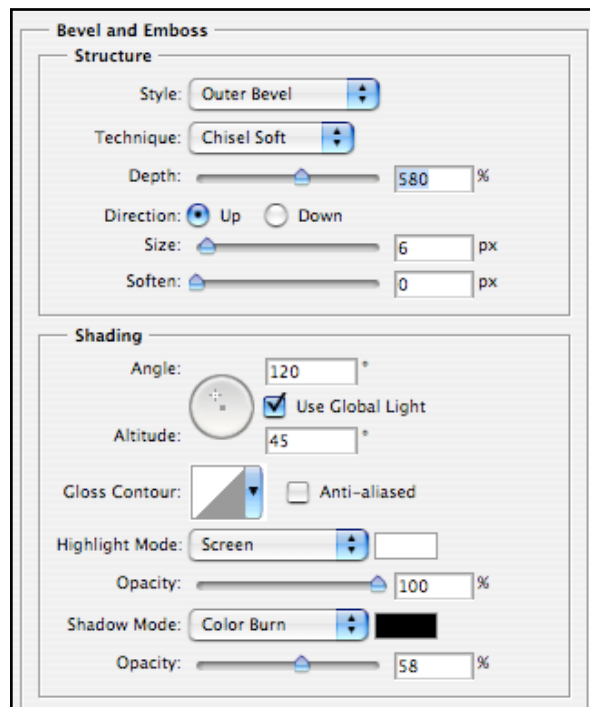


**12.** Repita o passo anterior em diferentes áreas da imagem, alterando os valores de *Twirl* para criar nós com aspectos diferenciados.

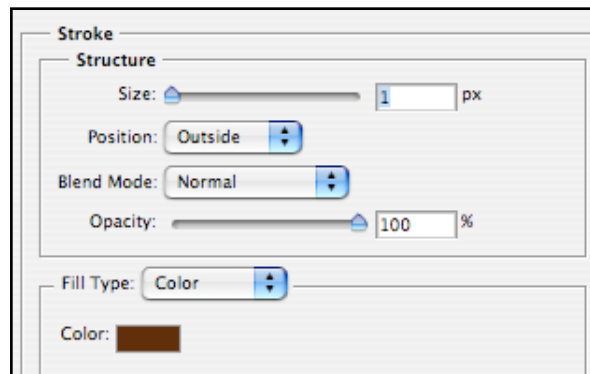


**13.** Agora vamos aplicar algumas definições na caixa de diálogo *Layer Styles* [Estilos de Camada]. Vá aos estilos para esta camada e comece com o efeito *Bevel and Emboss*

[Chanfro e Entalho] com os seguintes valores:



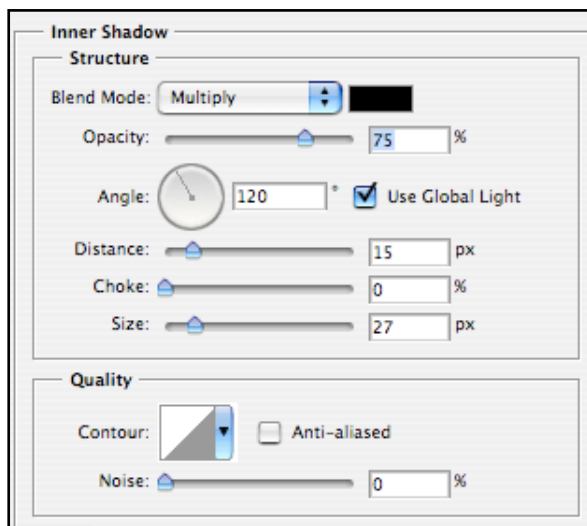
**14.** Vamos agora aplicar um traço com a espessura de 1 pixel ao exterior, com a cor definida como castanho.



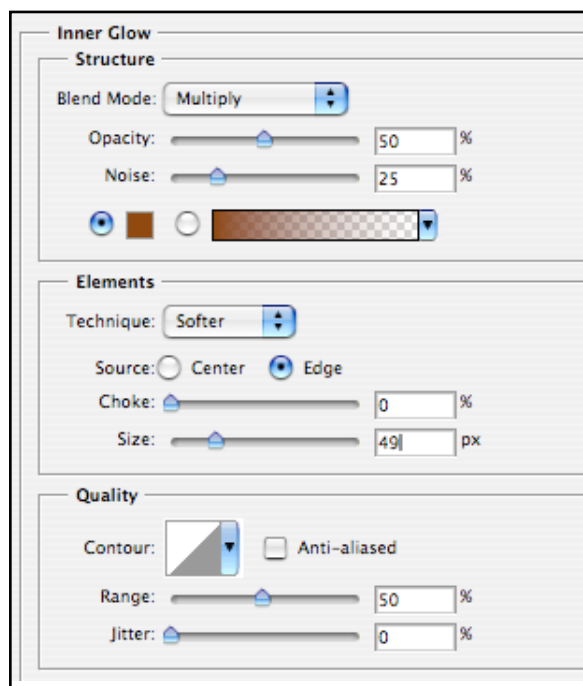
A primeira imagem mostra o limite do relevo antes do traço ser aplicado. O segundo é após a aplicação do traço.



**15.** Seguidamente, aplique um efeito *Inner Shadow* [Sombra interior]. Use os valores aqui apresentados, não esquecendo de mudar a cor para um tom acastanhado. Isto vai conferir aos limites um toque “rústico” ao misturar castanho em torno dos contornos da madeira.



**16.** Agora, aplique um efeito *Inner Glow* [Brilho Interior]. Não esqueça de ajustar o valor de *Noise* [Ruído], porque esta é uma ótima forma de simular textura na madeira.



Não esqueça de salvar a sua imagem (⌘/Ctrl + S) antes de passar ao exercício seguinte.