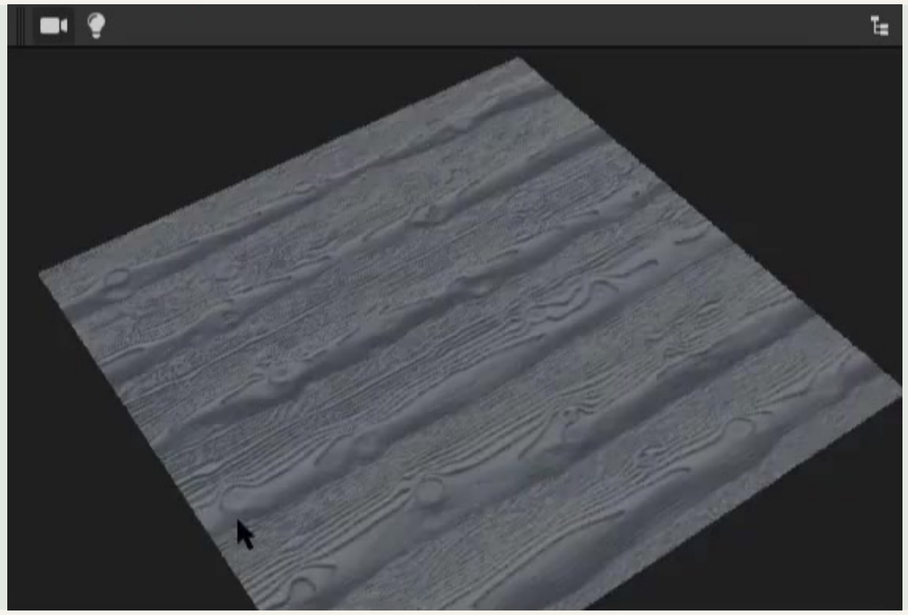
从规则条纹到木纹高度

本集围绕木纹的方向、粗细变化和树节周围的绕行，建立可继续加工的灰度基础。



视频参考中的木纹 · 约 12:00



节点生成的灰度表面 · 约 25:30

细条纹
渐变 + 曲线
重复并调整疏密

→

宽带结构
宽条 + 噪声
驱动木纹的大起伏

→

局部绕行
圆点散布 + Warp
控制树节周围走向

→

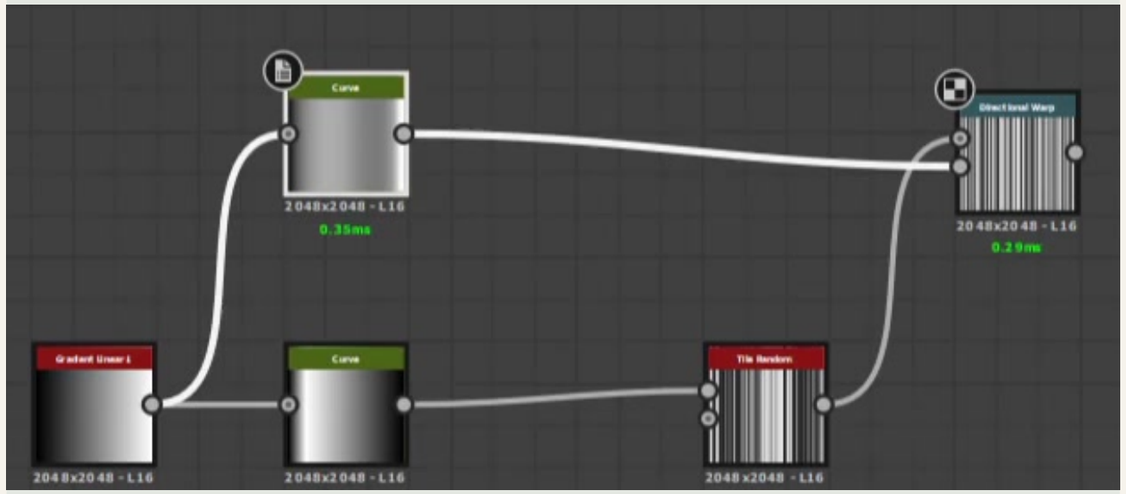
高度细化
法线重建 + 高通
加入纵向细节

依据视频画面和节点预览整理，时间为近似值。部分参数、动态连线和口述内容未确认，文中会单独标注。

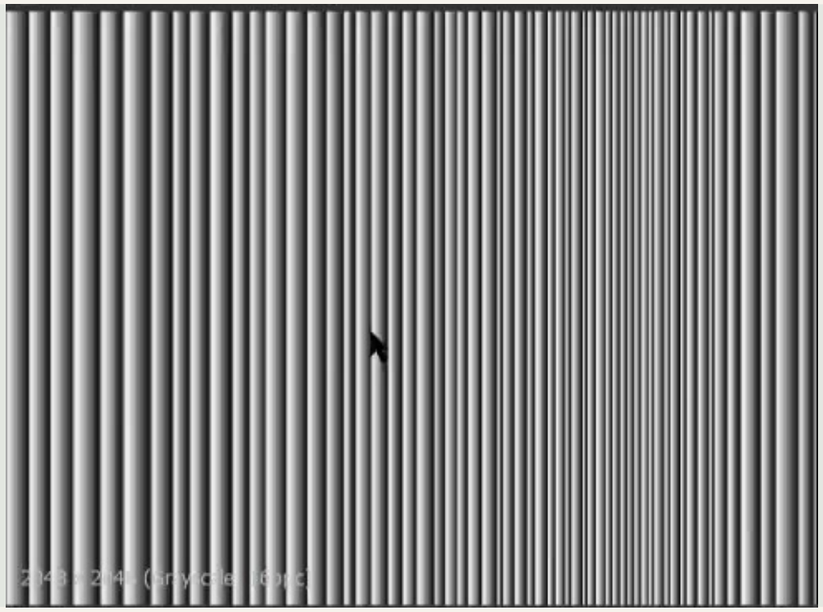
约 00:30 - 04:15

生成有疏密变化的纵向细纹

一条基础渐变分成两路，一路形成重复条纹，另一路控制条纹的局部压缩。



节点关系 · 约 03:30



Directional Warp 的条纹预览 · 约 03:30

输入　Gradient Linear 1 输出线性灰度，分给两个 Curve。

处理　下方 Curve 调整单条的灰度轮廓，再由 Tile Random 重复成很多竖纹。

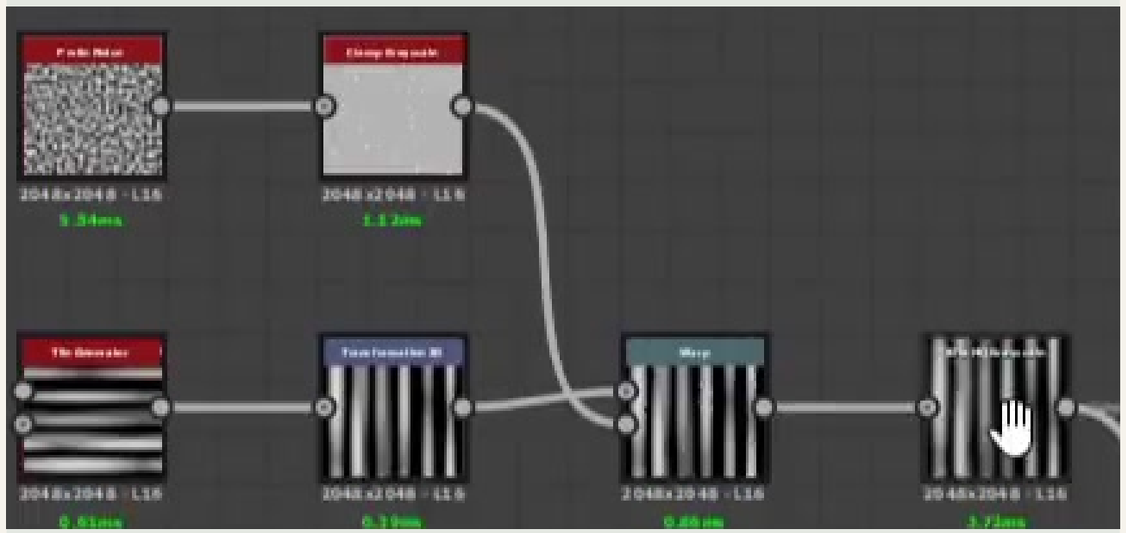
控制　上方 Curve 送入 Directional Warp 的控制输入，条纹接图像输入。

输出　得到沿同一方向排列、局部疏密不同的灰度条纹，为后续木纹变形提供底图。

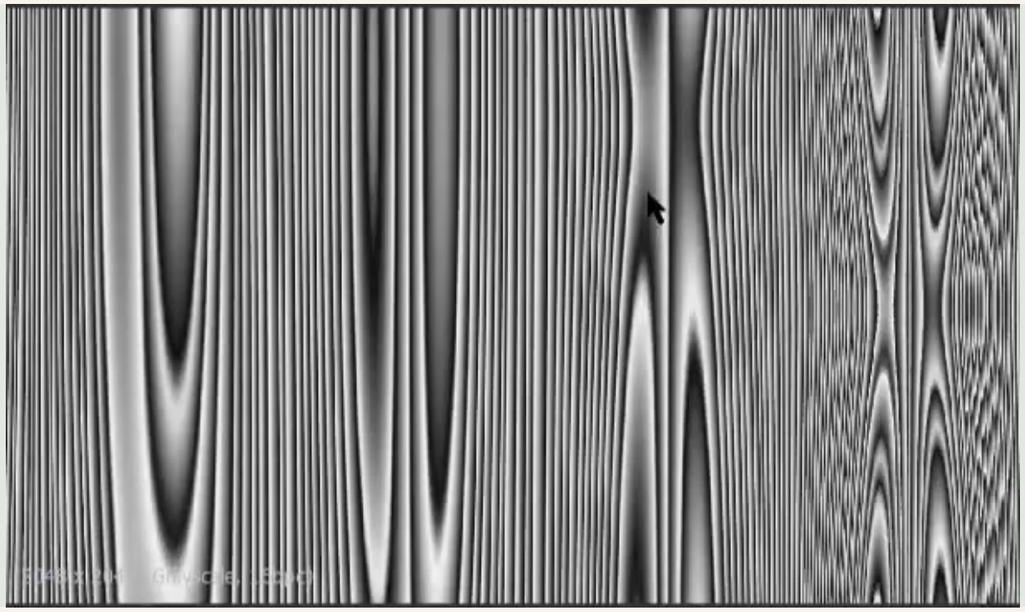
数据流　Gradient Linear 1 → Curve → Tile Random → Directional Warp → 细纹

用宽条带控制大尺度起伏

先制作低频的竖向灰度带，再用噪声打破其过于平直的边界。



宽带与噪声支路 · 约 11:00



宽带驱动细纹后的预览 · 约 07:15

输入　Tile Generator 生成较宽的条带，Transformation 2D 调整方向。

处理　Perlin Noise 经 Clamp Grayscale 后作为 Warp 控制，扰动宽带。后面再用 Blur HQ Grayscale 柔化。

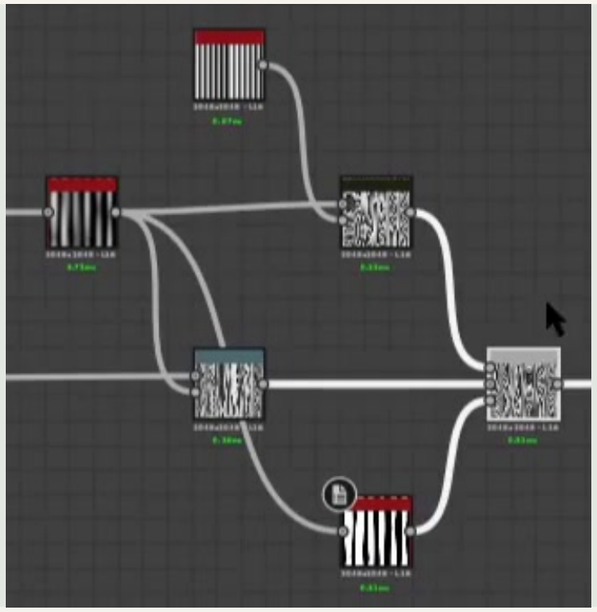
关系　柔化后的宽带既可进入后面的 Warp 控制端，也会分支供下一页的映射和遮罩使用。

目的　用宽缓的明暗起伏改变细条纹走向，形成宽窄相间的木纹结构。

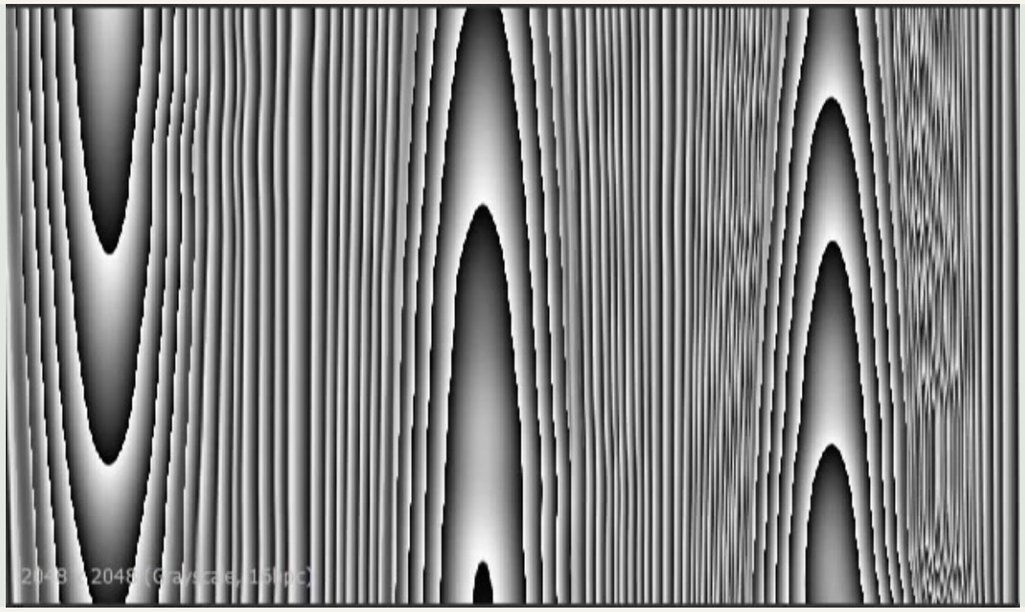
数据流　Tile Generator → Transformation 2D → Warp → Blur HQ → 宽带控制图

合并两种木纹形态

同一张宽带灰度图同时决定纹理映射、条纹形变和混合范围。



Gradient Dynamic、Warp 与 Blend · 约 13:00



合并后的木纹预览 · 约 12:45

输入 宽带图进入 Gradient (Dynamic)，另一输入使用带重复条纹的 Gradient Linear 1。

分支 宽带同时驱动主细纹的 Warp，并经过 Histogram Scan 生成混合遮罩。

混合 Blend 将动态渐变结果与 Warp 结果组合，Histogram Scan 接遮罩输入。

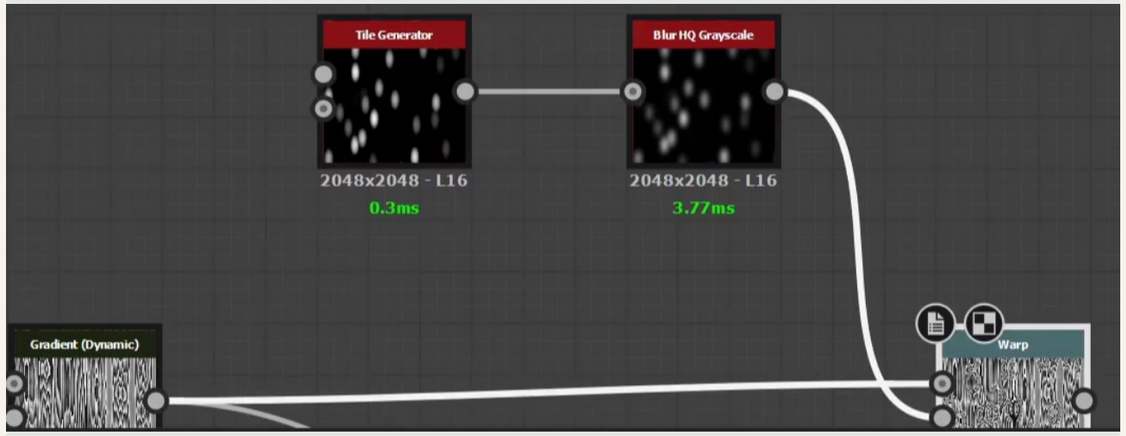
输出 得到既有密集细线、又有较宽木纹轮廓的灰度图，供后面继续扰动。

数据流 宽带 → Gradient (Dynamic) / Warp / Histogram Scan → Blend → 木纹

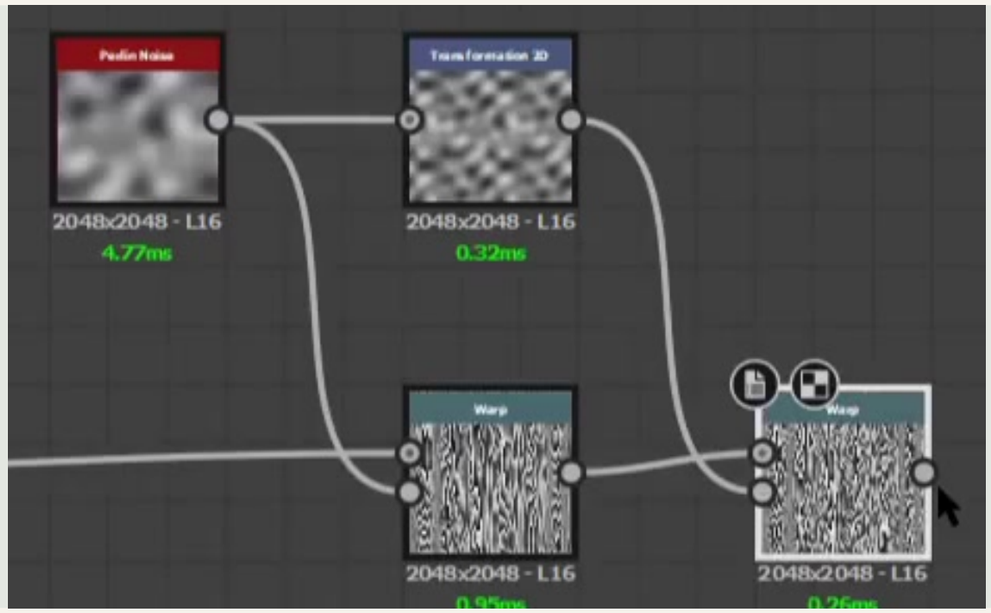
约 13:30 - 16:30

叠加小范围变化与整体弯曲

点状灰度作用于局部纹理，Perlin 噪声再影响更大范围的走向。



点阵、模糊与 Warp · 约 15:15



两次 Perlin 噪声 Warp · 约 16:00

点阵 Tile Generator 生成分散的柔和点，Blur HQ Grayscale 软化后进入 Warp 控制端。

作用 这次 Warp 作用在 Gradient (Dynamic) 支路，使局部出现环状或鼓起的纹理变化。

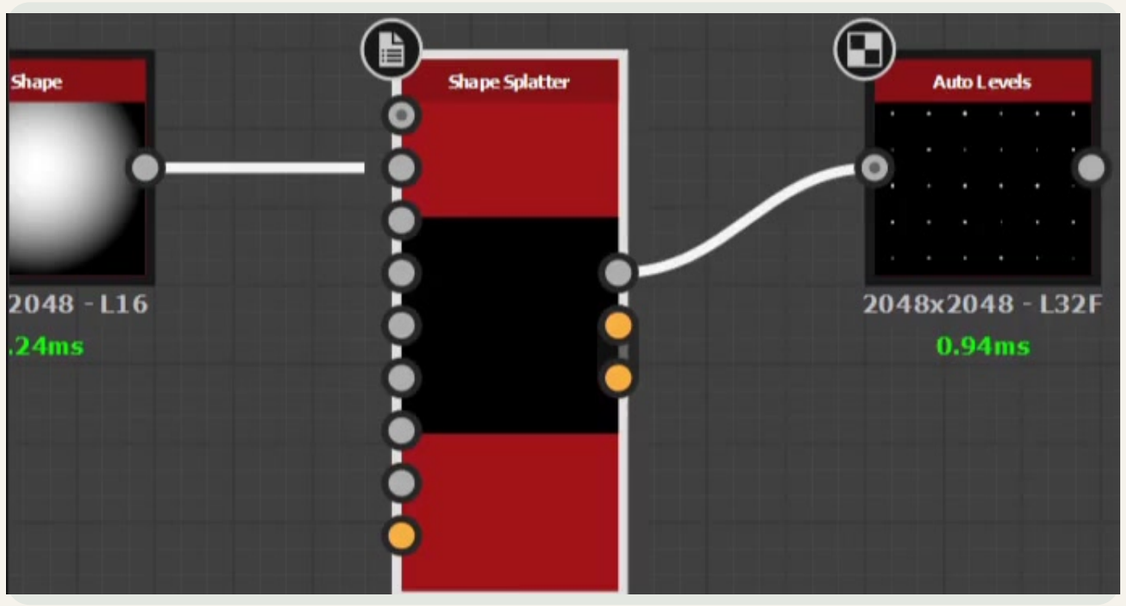
整体 合并后的木纹随后经过两个 Warp，Perlin Noise 及其 Transformation 2D 变体分别提供控制。

输出 局部细节与大范围流向共同作用，仍保留沿木头长度方向延伸的结构。

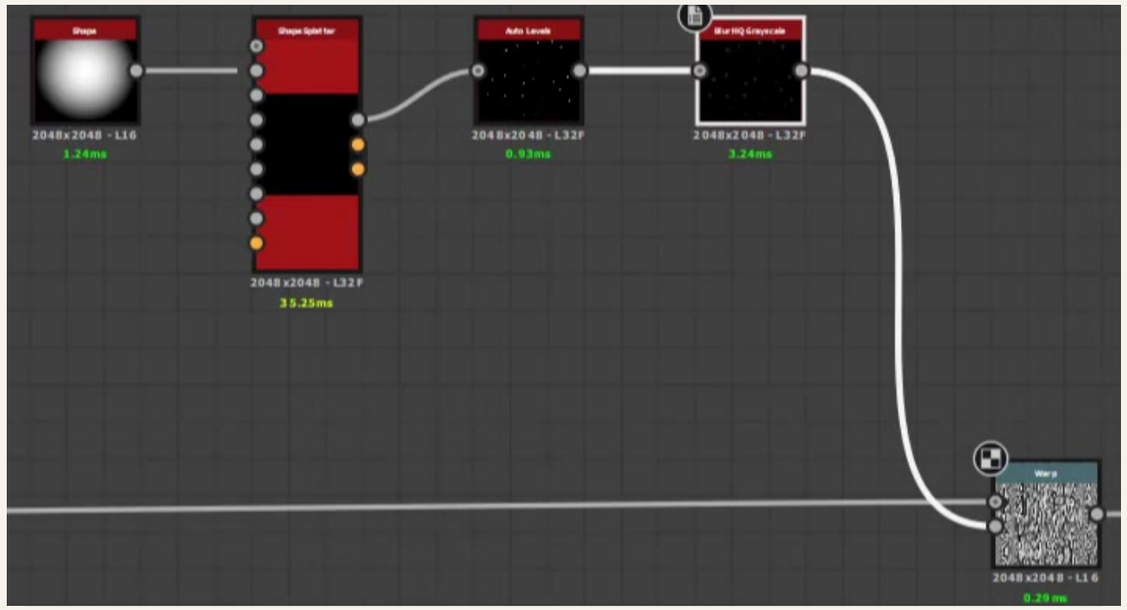
数据流 点阵 → Blur HQ → Warp 控制端　木纹 → 两次 Perlin Warp

散布树节的控制位置

单独建立可调整数量、大小和位置的点阵，让整张木纹在这些位置附近绕行。



Shape、Shape Splatter 与 Auto Levels · 约 19:00



柔化点阵驱动主纹理 Warp · 约 20:30

输入　Shape 提供柔和圆形，接入 Shape Splatter 的图案输入。

处理　Shape Splatter 调整散布数量、大小和位置，灰度输出再经过 Auto Levels 与 Blur HQ Grayscale。

关系　柔化后的点阵接入主木纹后续 Warp 的控制端，木纹图接图像端。

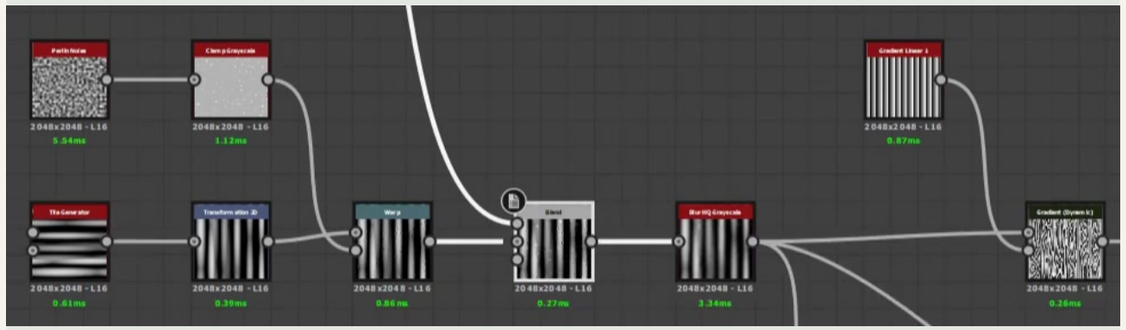
输出　圆点位置附近出现局部环绕与变形，作为后续树节细节的位置基础。

数据流　Shape → Shape Splatter → Auto Levels → Blur HQ → Warp 控制端

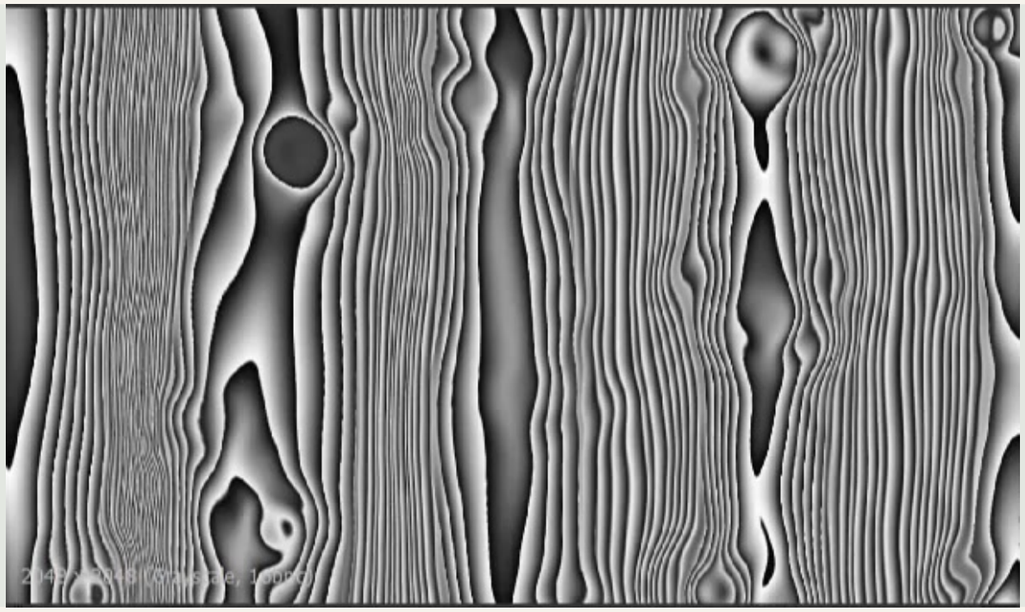
约 21:00 - 25:30

让树节与周围纹理相互对应

同一组树节控制图被分到不同位置，影响宽带结构和后面的局部变形。



控制图与宽带支路的 Blend · 约 21:45



多次 Warp 后的木纹与树节位置 · 约 25:30

输入 前一阶段的点阵与已建立的木纹灰度图。

分支 画面中点阵分出多路，一路参与宽带支路的 Add 混合，另一路用于主木纹的 Warp。

处理 主线上继续使用 Warp，调整强度并观察圆点附近的纹理绕行与 3D 预览。

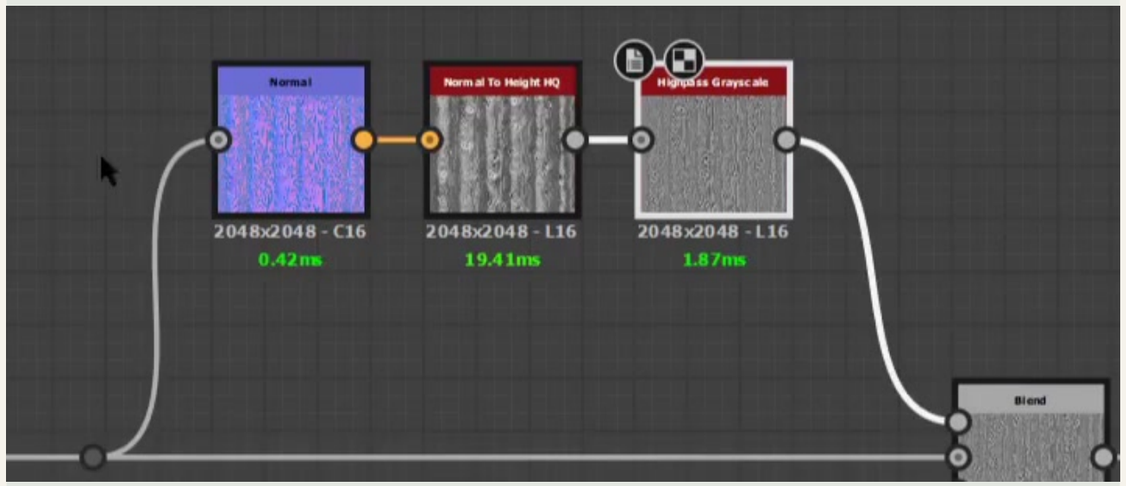
待确认 第二次 Warp 控制图的完整上游在所选画面中未全部显示，精确参数也随演示调整。

数据流 点阵 → 宽带 Blend 与主纹理 Warp → 树节周围木纹

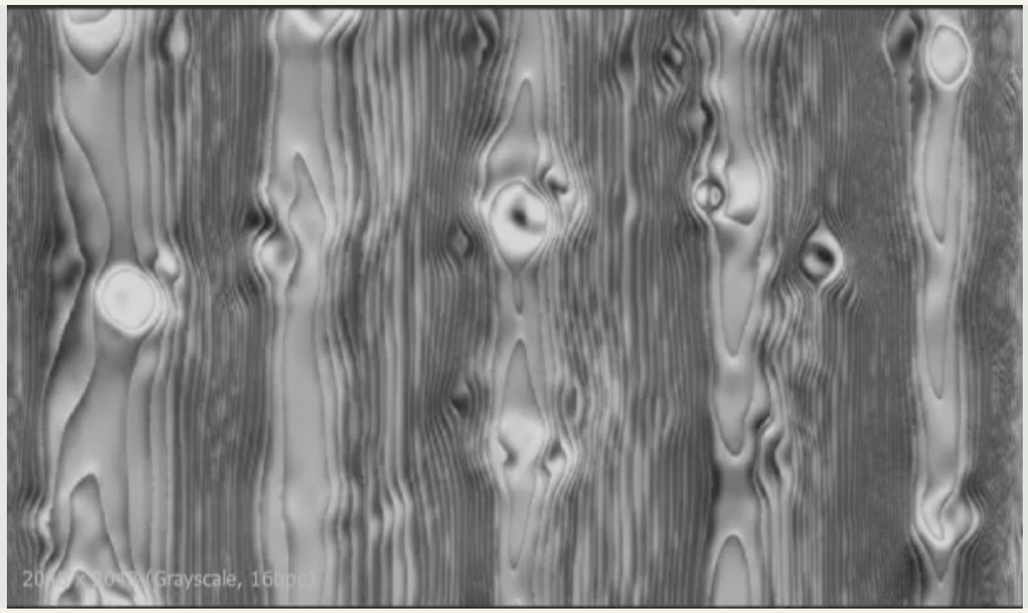
约 26:00 - 32:00

由法线重建细节，再回混高度

这段链路从已有灰度生成法线，再重建并过滤出另一张可混合的高度图。



Normal → Normal To Height HQ → Highpass · 约 32:00



Normal To Height HQ 的灰度预览 · 约 27:00

输入 已有木纹灰度分出一路进入 Normal，得到记录表面变化的法线图。

处理 Normal To Height HQ 从法线重建高度，Highpass Grayscale 减少低频起伏。

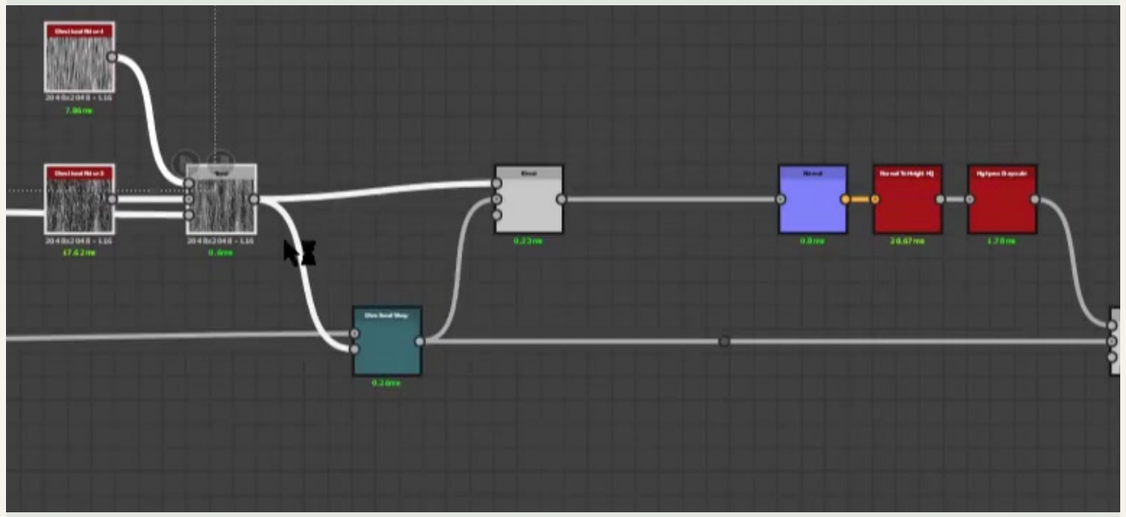
回混 高通结果进入 Blend，木纹主线继续接入另一端，合成结果继续用于高度与预览。

观察 视频用 3D 球体和平面比较起伏。混合强度和法线强度在演示中多次变化。

数据流 木纹 → Normal → Normal To Height HQ → Highpass → Blend ← 木纹

加入纵向细节并检查表面

在转换链之前插入纵向噪声支路，使细节沿着已有木纹流向分布。



纵向噪声、Directional Warp 与 Blend · 约 34:15



接近本集结尾的 3D 预览 · 约 35:15

输入 Directional Noise 2 与 Directional Noise 4 经 Blend 形成纵向细节图。

处理 细节图分支进入 Directional Warp 的控制端，并参与后续 Blend。木纹主图进入 Warp 图像端。

后续 混合结果进入 Normal、Normal To Height HQ 和 Highpass 支路，再回混主高度。

待确认 局部 Blend 的最终模式和数值在画面中持续调整，本笔记保留节点关系与可见作用。

数据流 噪声混合 → Directional Warp / Blend → 法线重建支路 → 高度混合