

## 基础实例 24 晶格化 燃烧效果

目的：制作图 24.1 所示的燃烧边缘效果。

要点：燃烧边缘效果的实现有几种不同的方法，但几乎都要使用 Crystallize（晶格化）滤镜。本例就介绍一种使用晶格化滤镜得到燃烧边缘效果的方法。主要应用快速蒙板、Crystallize 滤镜 Gaussian Blur 滤镜等工具完成。



图 24.1 燃烧效果

### 操作步骤

1. 打开一幅卡通图像，如图 24.2 所示。
2. 在工具箱中选择 Lasso Tool，在图像中间任意拖移出一个区域。
3. 双击工具箱中 Edit in Quick Mask Mode（进入快速蒙板）按钮，出现 Quick Mask 选项对话框。不改变其中的设置，单击 OK 进入快速蒙板模式，如图 24.3 所示。
4. 选择 Filter | Pixelate | Crystallize（晶格化）滤镜，调出 Crystallize 滤镜的编辑对话框，如图 24.4 所示，将其中的 Cell Size 设置为 10，点击 OK 按钮确认操作。

**注意：**现在的操作都是针对快速蒙板的，对原图像没有影响。

5. 单击 Channels 面板，点击下方的最左侧的按钮，将通道载入选区。

6. 单击 Layers 面板，在其中点击下方的 Create a new layer 按钮，新建透明图层。

**说明：**此时单击通道标签，显示通道调板，在通道调板中可以看到有一个快速蒙板通道，对快速蒙板进行的操作就是在这个通道中进行的。



图 24.2 原始图像

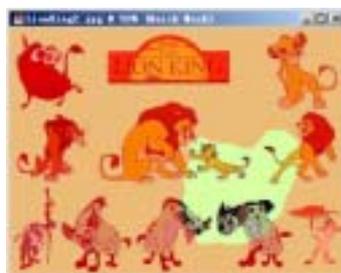


图 24.3 进入快速蒙板编辑方式

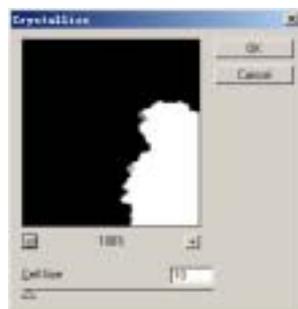


图 24.4 晶格化滤镜

7. 确定背景色为白色, 然后使用 Ctrl + Del 键, 使用背景色在新的透明图层中填充选区, 得到如图 24.5 所示的图像。

8. 单击 Layers 面板, 在 Layer1 图层上点击右键, 在弹出的菜单中选择 Blending Options 命令, 调出图层样式的编辑对话框, 在其中选择 Inner Shadow, 并将其中的 Angle 设为 140 度, Size 设为 8, 其余选项不变, 点击 OK 按钮确认操作, 可以得到如图 24.6 所示的效果。

9. 单击 Layers 面板, 在其中点击下方的 Create a new layer 按钮, 新建另一透明图层 Layer2 并将 Layer2 拖放至 Layer1 下方。

10. 按住 Ctrl 键的同时用鼠标点击 Layer1 图层, 将 Layer1 图层中的图像作为选区取出, 应用到 Layer2 图层中。

11. 选择 Select|Modify(修改)|Expand(扩边), 在编辑对话框中设置大小为 3 pixels, 点击 OK 按钮确认。

12. 确定前景色为黑色, 然后使用 Alt + Del 键, 使用前景色在 Layer2 图层中填充选区, 得到如图 24.7 所示的图像。

13. 单击 Filter|Blur|Gaussian Blur(高斯模糊)滤镜, 出现 Gaussian Blur 对话框。在对话框中设置 Radius 为 10 pixels。单击 OK 按钮确认, 就可以得到如图 24.8 所示的燃烧边缘效果。



图 24.5 背景色填充新图层



图 24.6 设置图层样式



图 24.7 前景色填充新图层



图 24.8 高斯模糊效果



说明

本例通过对蒙版通道的晶格化, 得到需要的选区, 然后在不同图层针对该选区做响应的处理, 最终得到了燃烧边缘效果。本例中是将原图像中选区区域使用新的图层遮挡来实现的效果, 另有一个方法可以将原图像中选区区域的图像直接删除掉, 再对选区边缘进行修改, 同样可以实现这个效果, 读者可以自行尝试。