

## 基础实例 25 风滤镜 溶洞效果

目的：制作如图 25.1 所示的溶洞效果。

要点：通过风滤镜的加强应用而得到溶洞岩石的纹理，再使用灯光效果使之立体，最终效果很逼真。本例主要应用 Difference Cloud 滤镜、Gaussian Blur 滤镜、Rotate Canvas 命令、Lighting Effects 滤镜和 Hue/Saturation 的调节命令等工具完成。



图 25.1 图象边缘效果

### 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. 选择 Filter|Render|Cloud 滤镜，应用到画布上，得到如图 25.2 所示的图像。

3. 选择 Filter|Render|Difference Cloud 滤镜。为了突出效果，反复对图像应用 Difference Cloud 滤镜，例中应用了 12 次，得到如图 25.3 所示的效果。

4. 选择 Filter|Stylize|Wind（风）滤镜，在编辑对话框中设置 Method 为 Stagger，Direction 设为 From the Right，单击 OK 按钮确认操作，得到如图 25.4 所示的效果。

5. 选择 Filter|Blur|Gaussian Blur 滤镜，在编辑对话框中将 Radius 设为 2.5，确认操作。

6. 选择 Filter|Wind 命令，再对图像应用一次风滤镜，以加强效果。

7. 选择 Image|Rotate Canvas|90CCW



图 25.2 云彩滤镜

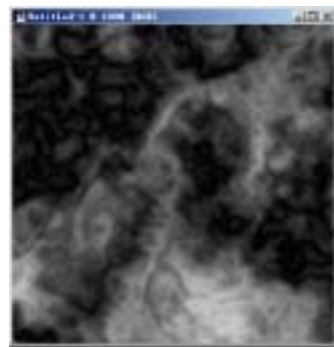


图 25.3 多次应用分层云彩滤镜

命令，旋转画布，得到图 25.5 所示的图像。

8. 选择 Filter | Blur | Gaussian Blur 滤镜，在编辑对话框中将 Radius 设为 0.5，确认操作。

9. 选择 Filter | Render | Lighting Effects 滤镜，在编辑对话框中设置 Light type 为 Directional，Gloss 为 -100，Material 为 -100，并将 Texture Channel 设为 Red，Height 设为 100，如图 25.6 所示，然后单击 OK 按钮确认，就可以得到较逼真的溶洞效果。

10. 下面为溶洞的岩石上色。选择 Images | Adjustments | Hue/Saturation 命令，在编辑对话框中，选中 Colorize（着色）选项，并将 Hue 设置为 200，Saturation 设置为 20，确认操作后得到如图 25.1 所示的最终效果

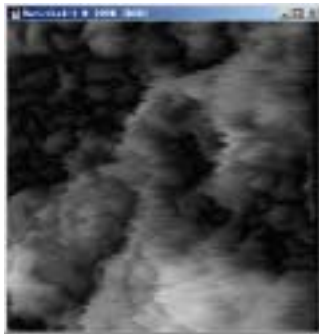


图 25.4 风滤镜效果

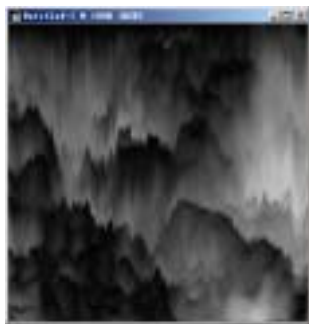


图 25.5 旋转画布



图 25.6 添加光照效果