

## 基础实例 28 波浪滤镜

## 海洋波纹

目的：制作图 28.1 所示的海洋波纹效果。

要点：制作水的纹理有很多方法，本例介绍的只是其中的一种，比较适合用于绘制湖泊或是海洋。主要应用 Brush Tool、Wave 滤镜、Free Transform 命令、Smudge Tool 等工具完成。



图 28.1 海洋波纹效果



### 操作步骤

1. 选择 File | New 命令新建画布。在 New 对话框中将 Width 和 Height 都设为 400pixels，Content 设为 White，单击 OK 按钮确认。

2. 将前景色设为 R=0，G=132，B=174，背景色设为 R=132，G=220，B=252，选择 Gradient Tool（渐变工具），在工具栏选项中将颜色选择为前景色到背景色，使用 Linear Gradient（线性渐变）模式填充图像，如图 28.2 所示。

3. 选择 Brush Tool，在工具栏选项中将 Brush 选为 Soft Round 65 pixels，用白色在背景图上随意涂抹几笔，得到如图 28.3 所示。

4. 选择 Filter | Distort | Wave（波浪）滤镜，调出 Wave 滤镜编辑对话框，将其中的 Number of Generator 设为 5，Wavelength 最小设为 2，最大设为 20，Amplitude 最小设为 5，最大设为 40，Scale 在水平和垂直方向上均保持 100% 不变，类型选择 Sine，



图 28.2 原始图像



图 28.3 进入快速蒙板编辑方式

未定义区域的处理方式选择 Repeat Edge Pixels，如图 28.4 所示点击 OK 按钮确认。

5. 在工具箱中将背景色设为黑色，使用 Ctrl + A 键将图像全部选中，选择 Edit | Free Transform（自由变换）命令，调整图像至合适高度，按 Enter 键确认变换操作。

说明：将背景色设为黑色后，当变换全图的形状时，某一区域的图像被移走后，原图像所在区域就会自动被黑色填充。

6. 使用 Smudge Tool，在工具栏选项中将 Brush 设为 Soft Round 28pixels，在海水与黑色夜空分界线上随意的上下涂抹，造成海水波浪起伏的效果，如图 28.5 所示。



图 28.4 波浪滤镜效果



图 28.5 清除选区