

基础实例 29 镜头眩光

月球表面

目的：制作如图 29.1 所示的月球表面效果。

要点：月球表面的凹凸效果是表现月球的一个重要特征，本例就将利用镜头眩光滤镜来实现这种凹凸效果。主要应用 Lens Flare 滤镜、Levels 命令、Add Noise 滤镜、Mode 转化和 Lighting Effects 滤镜等工具完成。

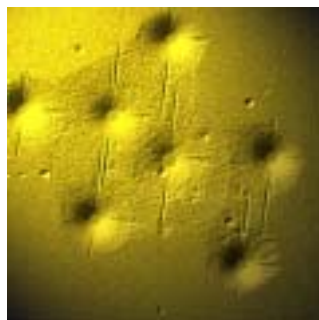


图 29.1 月球表面效果



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 按钮建立新图像。

2. 在工具箱选择 Paint Bucket Tool，将前景色设为黑色，将整幅图像填充为黑色。

3. 选择 Filter|Render|Lens Flare（镜头眩光）滤镜，调出 Lens Flare 滤镜的编辑对话框，在其中设置 Brightness 为 100，Lens Type 为 105mm Prime，然后点击 OK 按钮确认操作，在画布上添加一个镜头眩光图像。

4. 重复使用 Lens Flare 滤镜，在图像中的不同位置添加多个镜头眩光，得到如图 29.2 所示的效果。

5. 选择 Image|Adjustments|Levels（色阶），在编辑对话框中将 Input Levels 设置为 120、1.00、255，点击 OK 按钮确认操作后得到的效果如图 29.3 所示。

6. 选择 Filter|Stylize|Emboss（浮雕）滤镜，在编辑对话框中将 Angle 设为 135，




图 29.2 添加多个镜头眩光



图 29.3 调整色阶


Height 设为 3，Amount 设为 500，单击 OK 按钮确认操作，得到如图 29.4 所示效果。

说明：上述操作得到了基本的月球表面的环行山似的凹凸效果，但是其余的部分过于平滑，不逼真，所以要继续增加图像的粗糙度。

7. 选择 Filter | Noise | Add Noise 滤镜，在 Add Noise 滤镜编辑对话框中，设置 Amount 为 40，选择 Unifrom，并取消 Monochromatic 选项，如图 29.5 所示，然后点击 OK 按钮确认。

8. 单击 Image | Mode | Grayscale(灰度) 命令，将图像由 RGB 颜色模式转化为灰度模式的图像。

9. 单击 Image | Mode | RGB (RGB 颜色) 命令，将图像由灰度模式转化回 RGB 颜色模式的图像，得到如图 29.6 所示效果。

技巧：这两步转化模式的操作是为了将前面步骤中产生的多余的色彩信息丢弃掉，使图像的色彩单一，便于后面为图像上色的操作。

10. 选择 Filter | Render | Lighting Effects (灯光效果) 滤镜，在弹出的 Lighting Effects 滤镜对话框中，如图 29.7 所示设置，将灯光的颜色设为土黄色，点击 OK 按钮确认后得到的即为最终的月球表面效果。

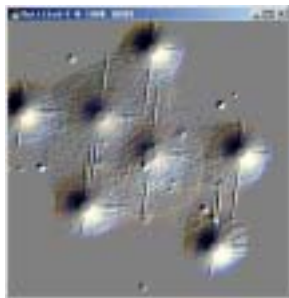


图 29.4 浮雕效果



图 29.5 添加杂色滤镜

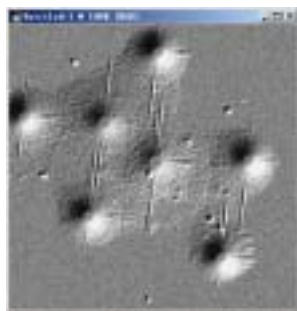


图 29.6 模式转化

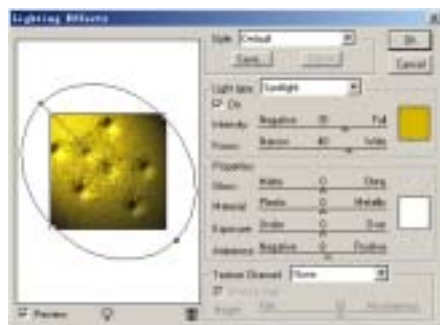


图 29.7 光照效果