

基础实例 31 点状化滤镜 水泡纹理

目的：制作如图 31.1 所示的水泡纹理效果。

要点：模拟一种玻璃板上或是显微镜下的画面，背景由渐变填充产生，纹理主要由 Pointillize 滤镜实现。本例主要应用 Gradient Tool、Pointillize 滤镜、Find Edge 滤镜、Auto Levels 命令等工具完成。

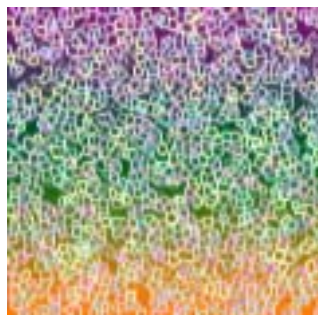


图 31.1 水泡纹理效果

操作步骤

1. 选择 File|New 建立一幅新画布，在 New 对话框中将 Width 设为 400 pixels，Height 设为 400 pixels，Content 设为 White，点击 OK 按钮确认。

2. 在工具箱中选择 Gradient Tool，在工具栏选项中设置颜色为 Violet，Green，Orange 方案，选择 Linear Gradient（线性渐变），在图像中按住 Shift 键自上而下填充，得到如图 31.2 所示的图像。

☺技巧：填充时按住 Shift 键可以保证线路的垂直。

3. 点击 Layers 面板，在其中点击下方的 Create a new layer 按钮，新建一个空白的图层 Layer1。

4. 选择工具箱上的 Paint Bucket Tool，并使用白色填充新的 Layer1 图层。

5. 选择 Filter | Pixelate | Pointillize（点状化）滤镜，在弹出的 Pointillize 滤镜编辑对话框中设置 Cell Size 为 10，点击 OK 按钮确认操走，得到如图 31.3 所示图像效果。



图 31.2 渐变填充图像



图 31.3 点状化滤镜效果



图 31.4 查找边缘滤镜效果

6. 选择 Filter | Stylize | Find Edges (查找边缘) 滤镜, 对图像应用查找边缘滤镜, 得到如图 31.4 所示的效果。

7. 为了使这些生成的圆圈边缘更清晰一些, 选择 Image | Adjustments | Auto Levels (自动色阶) 命令, 得到如图 31.5 所示的图像效果。

8. 选择 Select | Color Range 命令, 在弹出的对话框中将 Fuzziness 设为 100, 然后选择图像中的白色部分, 点击 OK 按钮确认后得到响应的选区。

9. 按 Del 键, 清除选区像素, 得到如图 31.6 所示效果。

10. 点击 Layers 面板, 在其中点击下方的 Create a new layer 按钮, 新建一个空白的图层 Layer2。

11. 选择 Select 菜单, 选择其中的 Invert 命令, 将选区反转。

12. 选择工具箱上的 Paint Bucket Tool, 用白色将新图层 Layer2 中选区填充。

13. 在 Layers 面板中将 Layer2 的 Opacity 设为 80%, 得到图 31.7 所示的效果

14. 选择 Filter | Blur | Motion Blur 滤镜, 在弹出的 Motion Blur 滤镜中将 Angle 设为 90 度, Distance 设为 10, 点击 OK 按钮确认后即可得到最终的水泡纹理效果。



图 31.5 波浪滤镜效果

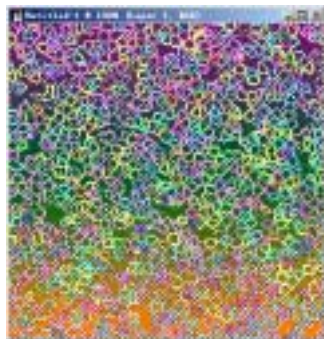


图 31.6 清除选区

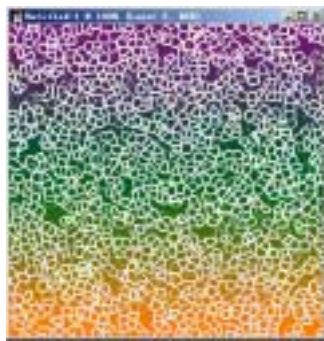


图 31.7 光照效果