

基础实例 33 彩色玻璃

皮革表面

目的：制作图 33.1 所示的皮革表面效果。

要点：Photoshop 自带了一组专门用来制作纹理的滤镜——Texture 滤镜，本例介绍其中的一种。本例主要应用 Stained Glass、Add Noise、Emboss、Lighting Effects 滤镜、Variations 等工具完成。



图 33.1 皮革表面效果



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 按钮建立一幅新图像。

2. 将前景色设为黑色，背景色为白色。

3. 选择 Filter | Texture | Stained Glass (彩色玻璃) 滤镜，在 Stained Glass 滤镜的编辑对话框中，设置 Cell Size 为 10，Border Thickness 为 4，Light Intensity 为 3，点击 OK 按钮确认，得到如图 33.2 所示的效果。

4. 选择 Filter | Noise | Add Noise (添加杂色) 滤镜，在 Add Noise 编辑对话框中将 Amount 设为 30%，Distribution 选择 Uniform，并选中 Monochromatic 选项，然后点击 OK 按钮确认操作，得到如图 33.3 所示的效果。

5. 选择 Filter | Stylize | Emboss 滤镜，在出现的 Emboss 滤镜编辑对话框中，将 Angle 设为 -50，Height 设为 2，Amount 设为 20，点击 OK 按钮确认，就可以得到如图

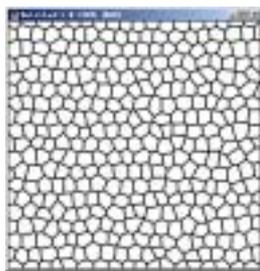


图 33.2 彩色玻璃效果

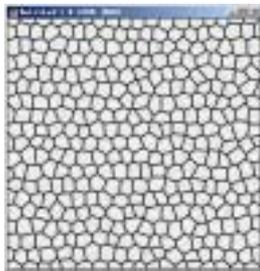


图 33.3 添加杂色



图 33.4 浮雕滤镜效果

33.4 所示的效果。

6. 下面为图像上色,不在使用以往调整 Hue/Saturation 着色的方法,而是选择 Image | Adjustments | Variations(变化)命令,在调出的 Variations 编辑对话框中,点击 More Yellow 按钮三次,再点击 More Red 按钮两次,点击 OK 按钮确认,得到如图 33.5 所示得颜色效果。



图 33.5 改变颜色

7. 选择 Filter | Render | Lighting Effects 滤镜,在 Lighting Effects 滤镜的编辑对话框中设置如图 33.6 所示,将 Light type 设为 Spotlight, Intensity 设为 35, Focus 设为 69, Material 设为 100, Ambience 设为 7, 点击 OK 按钮确认,即可得到最终金属表面效果

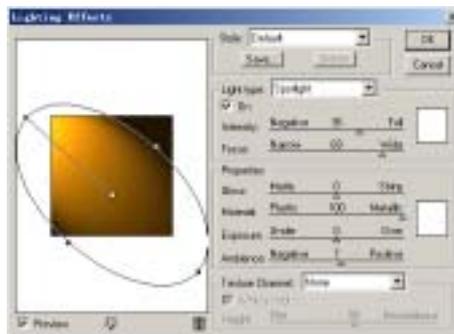


图 33.6 添加灯光效果