

基础实例 37 坐标变换 光芒字

目的：制作如图 37.1 所示的光芒字效果。

要点：光芒的实现主要通过平面坐标与极坐标之间的变换。本例主要应用 Horizontal Type Mask Tool、Warp Text 工具、Gaussian Blur 滤镜、Polar Coordinates 滤镜、Wind 滤镜、Gradient Tool 等工具完成。




图 37.1 光芒字效果

操作步骤

1. 使用 Ctrl + N 键，在 New 对话框中新建一幅 Width 为 400 pixels，Height 为 300 pixels，Contents 为 White 的画布，将 Mode 选为 RGB Color，点击 OK 按钮确认。

2. 在默认情况下，前景色应为黑色，而背景色应为白色。保持颜色设置的默认状态，使用 Alt + Backspace 键，将整个图像使用前景色填充。

3. 选择工具箱上的 Horizontal Type Mask Tool，然后在工具栏选项中选择字体为 Georgia，大小为 72 pt，然后在图中合适位置输入“FLASH”字样，如图 37.2 所示。

4. 在工具栏选项点击  按钮，调出 Warp Text（变形文字）的编辑对话框，如图 37.3 所示，将 Style 选为 Squeeze，并选择 Vertical，Bend 设为 50，点击 OK 按钮确认。

5. 点击工具箱上的 Rectangular Marquee，文字蒙版会自动转化为文字选区。

6. 选择 Edit 菜单，选择其中的 Stroke



图 37.2 添加文字蒙版



图 37.3 制作变形文字



图 37.4 为文字选区描边

命令,调出 Stroke 编辑对话框,在其中将 Color 设为白色,Width 设为 3 px,Location 选择为 Outside,点击 OK 按钮确认操作,得到如图 37.4 所示的图像效果。

7. 选择 Filter | Blur | Gaussian Blur,调出 Gaussian Blur 滤镜的编辑对话框,将 Radius 设为 1.0,点击 OK 按钮确认。

8. 选择 Filter | Distort | Polar Coordinates (极坐标) 滤镜,调出 Polar Coordinates 滤镜的编辑对话框,在其中选择 Polar to Rectangular (极坐标到平面坐标),确认后得到如图 37.5 所示的效果。

9. 选择 Image | Rotate Canvas (旋转画布) | 90CCW (逆时针 90 度) 命令,将画布旋转。

10. 选择 Filter | Stylize | Wind (风) 滤镜,调出 Wind 滤镜的编辑对话框,在其中选择 Wind,将 Direction 选择为 From the Right,然后点击 OK 按钮确认。

11. 为了使制作的图像中光芒的效果明显,再次使用 Wind 滤镜的相同设置变换图像,得到如图 37.6 所示的效果。

12. 选择 Image | Rotate Canvas | 90CW (顺时针 90 度),将画布旋转回原来的状态。

13. 选择 Filter | Distort | Polar Coordinates 滤镜,调出 Polar Coordinates 滤镜的编辑对话框,在其中选择 Rectangular to Polar (平面坐标到极坐标),确认后得到如图 37.7 所示的光芒效果。

14. 在 Layers 面板,点击下方的 Create a new layer 按钮,新建 Layer1。

15. 选择工具箱上的 Gradient Tool,在



图 37.5 坐标变换



图 37.6 两次应用风滤镜效果



图 37.7 坐标还原



图 37.8 添加渐变颜色

工具栏选项中将渐变颜色设为 Spectrum 方案，选择 Linear Gradient (线性渐变)，在新图层中填充，如图 37.8 所示。

16. 在 Layers 面板中，将 Layer1 的叠加方式设为 Color。

17. 由于图中的光芒颜色过于明亮，显得有些生硬，所以将 Layer1 的不透明度设为 80%。

18. 下面为图像添加其他元素。使用 File | Open 命令，打开几幅 Flash 作品的截图，将这些图像添加到编辑好的文字图像周围，得到如图 37.9 所示的最终图像。



图 37.9 添加其他图像