

应用实例 52 海洋波纹 生命之水

目的：制作一张如图 52.1 所示的海天交界的图像，学习一种海水和天空以及水中倒影的制作方法。

要点：本例主要应用 Cloud、Ocean Ripple、Wave 滤镜以及 Color Balance、Mask、Canvas Size 等工具。



图 52.1 生命之水效果图

操作步骤

1. 新建一个 400 × 400 像素的图像。
2. 在工具箱中单击 Gradient Tool，在控制面板中选择 Linear Gradient，设置由蓝色到黄色的渐变。其中蓝色为 R: 0, G: 0, B: 255，黄色为 R: 255, G: 255, B: 0。由上至下画出渐变图案，如图 52.2 所示。

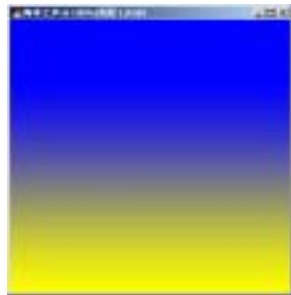


图 52.2 渐变填充

3. 在图层调板中单击 Create a New Layer 按钮，创建图层 Layer 1。
4. 将前景色设为黑色，选择 Filter | Render | Cloud 命令，使图像产生云雾效果。如图 52.3 所示。

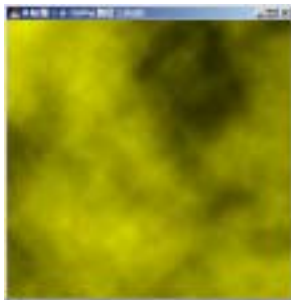



图 52.3 云彩效果

说明：也可以用默认的黑白前景色得到云雾效果。浅色区域只是在后面的“屏幕”叠层效果中起到加亮下面一层图像的作用。

5. 按住 Ctrl + - 键，重复多次缩小版面。选择 Edit | Transform | Perspective 命令，拖动下方左右两侧的控制点，使云雾形成透视效果。然后按住 Ctrl + + 键，使版面恢复原来的大小，如图 52.4 所示。

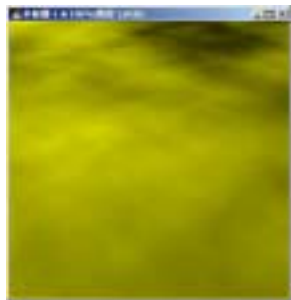


图 52.4 透视效果

7. 使 Layer 1 为当前工作图层，选择“Screen”的叠层混合模式。这时版面上呈


现出了云彩效果，如图 52.5 所示。

8. 单选择 Layer | Merge Visible 命令，将所有图层合并，将合并后的图层命名为 Layer 1。

 注意：用“Flatten Image”命令合并图层后会产生背景层，不能够编辑。所以这里用“Merge Visible”命令。

9. 将合并后的图层向下移动到如图 52.6 所示的位置。

10. 按住 Alt 键拖动图像向上移动，此时复制产生了一个新图层 Layer 2。

 说明：按住 Alt 键对图层进行移动操作会同时对它进行复制。

11. 选择 Edit | Transform | Flip Vertical 命令，将复制出的图像垂直翻转 180 度，将图像往上移动到合适位置，如图 52.7 所示。

12. 使 Layer 1 为当前工作图层，选择 Filter | Distort | Ocean Ripple 命令，在对话框中设置 Ripple Size 为 1，Ripple Magnitude 为 20，产生浪潮波动效果，如图 52.8 所示。

13. 按住 Ctrl + - 键缩小图像版面，单击选择 Edit | Transform | Perspective 命令，把下方左右两侧的控制点分别向左右两侧拖动，使水面图层产生一种透视的效果，如图 52.9 所示。

14. 使 Layer 2 为当前工作图层，单击图层面板下方的 Add Layer Mask 按钮，创建一个新的蒙板。

15. 将 Layer 2 中的图像稍稍向下移动一点。选择 Gradient Tool，设置颜色为黑白渐变，Layer 1 和 Layer 2 图像的边缘之间画出一块渐变区域，使两者的交界处融合在一起，产生一种海天交接的效果，如图 52.10

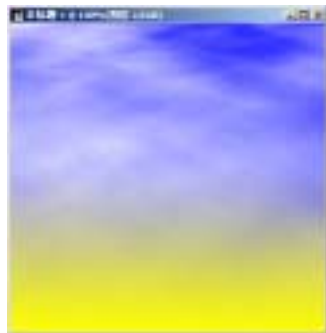


图 52.5 改变叠层模式

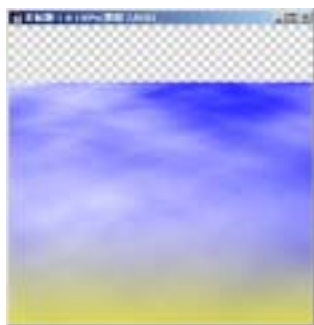


图 52.6 移动图像

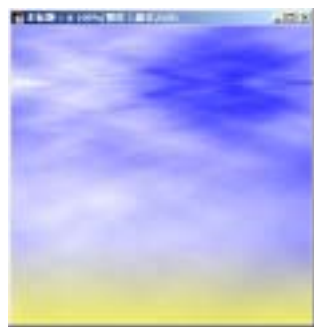


图 52.7 复制并翻转图像

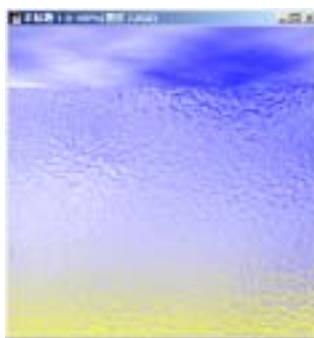


图 52.8 编辑蒙板

所示。

16. 使 Layer 1 为当前工作图层, 选择 Image | Adjustment | Color Balance 命令, 在对话框中拖动三角形图标, 将 Midtones 的 “Cyan” 和 “Blue” 分别加到最大, 然后选中 Shadows, 将暗调的 “Cyan” 加到最大。以调节海水的色泽, 如图 52.11 所示。

17. 选择 Image | Canvas Size 命令, 将 Width 改成 700 像素, 同时位置选择为左侧, 如图 52.12 所示。

18. 将 Layer 1 和 Layer 2 设为链接图层, 这样对它们之中任何之一操作就相当于同时对两个图层操作, 非常方便。


19. 选择 Edit | Free Transform 命令, 将图像向左右两侧拖动, 直至充满整个版面, 如图 52.13 所示。

20. 选择 Image | Adjustment | Color Balance 命令, 在对话框中分别将 Midtones 和 Shadows 的 Cyan 都拉到最大, 使海水产生碧绿的色泽。

21. 在工具箱中选择 Horizontal Type Tool, 在上方控制栏中选字体为 Arial, 大小为 90pt, 输入文字使其产生一个文字图层。

22. 将文字图层调整为适当的大小, 移动到图像上方, 如图 52.15 所示。

23. 选择 Layer | Layer Style | Bevel and Emboss 命令, 在对话框中选择样式为 Outer Bevel, Size 为 3。选择方法为 Chisol Soft。然后再选择 Gradient Overlay, 设置浅蓝色到黄色的渐变, 效果如图 52.16 所示。

说明: 这里用图层样式填充文字的颜色是为了后来操作的方便, 因为只要在反选的小方框中打上勾, 渐变填充的方向就反过来了。如果靠渐变填充来完成, 可能造成

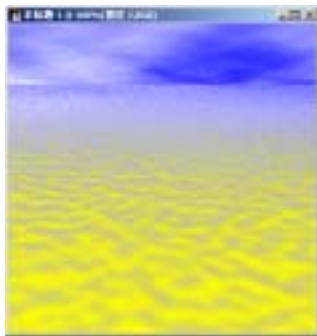


图 52.9 海浪透视效果

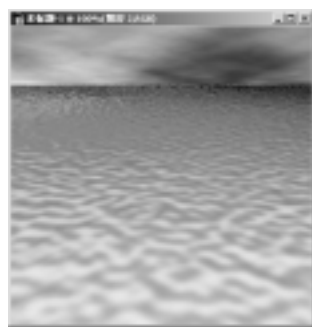


图 52.10 调节色彩平衡

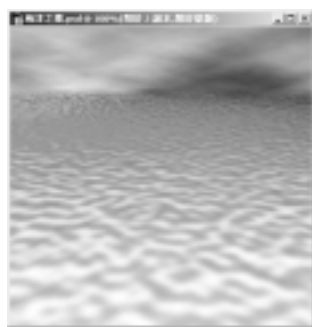


图 52.11 制作海天交界处

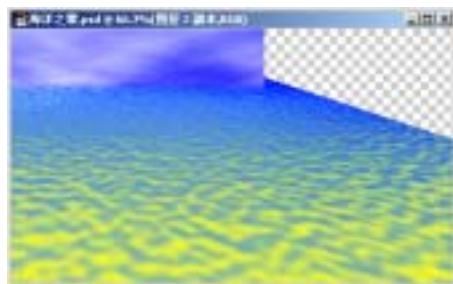


图 52.12 改变画布大小

复制图层中的文字和原来的不对称。

24. 按住 Alt 键拖动文字图层, 以复制产生一个新的图层。

25. 选择 Edit | Transform | Flip Vertical 命令, 将图像翻转 180 度, 然后移动文字使其和正立的文字对立, 就好像倒立的文字是正立文字的倒影。

26. 在图层面板中双击新产生的图层, 在 Gradient Overlay 图层样式中的 Inverse 旁边的小方框中打勾, 使文字的填充色反转, 如图 52.17 所示。

27. 选择 Edit | Transform | Perspective 命令, 将下方左右两侧的控制点分别向左右拉使文字产生透视的效果。

28. 单击图层面板上方不透明度的三角形图标, 拉动滑杆将图层的不透明度改变为 38%, 产生一种在水中透明的效果。如图 52.18 所示。

29. 选择 Filter | Distort | Wave 命令, 参数设置为:

Number of Generators (生成器): 5,
Wave Length (波长) Min (最小): 1,
Wave Length (波长) Max (最大): 20,
Amplitude (波幅) Min (最小): 10,
Amplitude (波幅) Max (最大): 50,
Scale (比例) Horiz. (水平): 4,
Vert. (垂直): 2,

Type (波形) 为 Sine (正弦波),
这时文字就有了一种在水中波动的效果。整幅图像制作完成, 最终效果如图 52.1 所示。

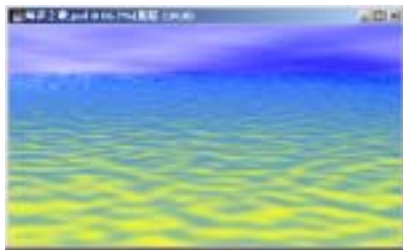


图 52.13 自由变换



图 52.15 添加文字



图 52.16 图层效果

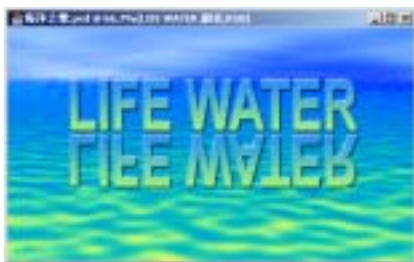


图 52.17 制作倒影



图 52.18 改变图层不透明度