

应用实例 58 金属支架 风扇（二）

目的：接着上一例完成风扇的制作。

要点：本例主要应用 Bevel and Emboss、Gradient Overlay、Stroke 和 Inner Glow 等各种图层效果和 Spherize 滤镜来完成。

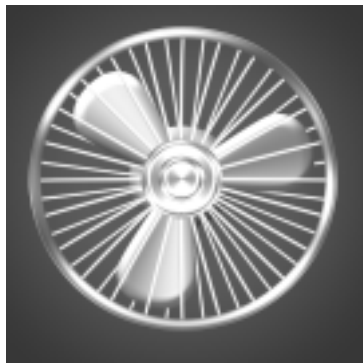


图 58.1 风扇效果图

操作步骤

1. 选择 File|Open 命令，打开上一例中完成的风扇的图像。

2. 在工具箱中选择 Ellipse Tool，在上方控制栏中选择 From Center，以风扇中心为圆心，按住 Shift 键画出一个圆形区域。调整图层顺序，使圆形区域位于最上层，如图 58.2 所示。



图 58.2 用参考线定位

3. 在图层面板中单击 Add a Layer Style 图标，选择 Inner Glow，在对话框中设置 Blend Mode 为 Hard Light，颜色改为白色，Technique 为 Precise，Source 为 Edge，Size 为 5，Contour 为 Cone，效果如图 58.3 所示。



图 58.3 外发光效果

4. 在图层面板中单击 Add a Layer Style 图标，选择 Bevel and Emboss，弹出 Bevel and Emboss 对话框。在对话框中设置 Style 为 Outer Bevel，Technique 为 Chisel Hard，Size 为 10，Gloss Contour 为 Ring，选中 Anti-aliased。



图 58.4 斜面与浮雕效果

5. 再选中 Contour，在对话框中设置

Contour 为 Cove-Deep，选中 Anti-aliased，如图 58.4 所示。

6. 在图层面板中单击 Add a Layer Style 图标，选择 Stroke，在对话框中设置 Size 为 10px，Position 为 Outside，Fill Type 设为 Gradient，选择颜色为灰白相间的颜色，Style 为 Linear，效果如图 58.5 所示。

7. 在图层面板中单击 Add a Layer Style 图标，选择 Gradient Overlay，在对话框中设置 Gradient 为灰白相间的颜色，Style 为 Angle，效果如图 58.6 所示。

8. 在 Layers 面板中将当前工作图层拖动到 Create a New Layer 图标上面，复制产生一个新的图层。

9. 选择 Edit | Free Transform 命令，将图像缩小为原来的 50%，如图 58.7 所示。

10. 在工具箱中选择 Ellipse Tool，在上方控制栏中选择 From Center，以风扇中心为圆心，按住 Shift 键画出一个圆形区域。大小要改过刚才绘制的圆形区域。

11. 在图层面板中单击 Add a Layer Style 图标，选择 Gradient Overlay，在对话框中设置 Gradient 为灰白相间的颜色，Style 为 Angle，效果如图 58.8 所示。

12. 在图层面板中单击 Add a Layer Style 图标，选择 Bevel and Emboss，在对话框中设置 Style 为 Inner Bevel，Technique 为 Smooth，Size 为 23，Gloss Contour 为 Linear，选中 Anti-aliased。

13. 在图层面板中单击 Add a Layer Style 图标，选择 Inner Glow，在对话框中设置 Blend Mode 为 Multiple，颜色改为黑色，Technique 为 Smooth，Source 为 Edge，Size



图 58.5 描边效果



图 58.6 渐层覆盖效果



图 58.7 复制图层



图 58.8 光泽效果



图 58.9 斜面与浮雕

为 59 , Contour 为 Linear , 效果如图 58.9 所示。

14 . 选择 pole1 图层为当前工作图层。选择 Filter | Distort | Spherize 命令 , 在对话框中设置 Amount 为 100% , Mode 为 Normal。

15 . 选择 pole2 图层为当前工作图层 , 选择 Filter | Distort | Spherize 命令 , 在对话框中设置 Amount 为 -100% , Mode 为 Normal , 效果如图 58.10 所示。

16 . 选择 Edit | Free Transform 命令 , 分别调整 pole1 和 pole2 图层中图像的大小 , 使它们和外框的大小相等 , 如图 58.11 所示。

17 . 在工具箱中设置前景色为蓝色 , 背景色为黑色。然后选择 Gradient Tool , 在上方控制栏中选择 Radial Gradient , 打开 Gradient Editor 对话框 , 选择 Foreground to Background 的渐变。然后在 Background 图层中由内向外画出渐变图像 , 如图 58.12 所示。至此 , 风扇制作完毕 , 最终效果如图 58.1 所示。



图 58.10 球面化效果



图 58.11 调整大小



图 58.12 辐射渐变