# 素材1

|  |
| --- |
|  |

# 1.滤镜-扭曲-波浪

|  |
| --- |
|  |

### 这里有很多参数可调

#### 1）生成器：生成器数目越多，波浪越多

#### 2）随机化按钮，控制波浪的随机值

#### 3)波长可以控制波浪的频率，波长越大频率越低

#### 4）波幅，控制波峰和波谷的落差大小

#### 5）比例，控制波形在水平或者垂直方向的变形程度

### 调整好后点击确定

# 波浪小案例

## 新建一个文档，给图层填充黑色

|  |
| --- |
|  |

## 新建一个图层，用矩形选择工具画一个比较窄的选区图层白色

|  |
| --- |
|  |

## 选中白线图层，点击滤镜-扭曲-》波浪

### 生成器设置为1，波长调的很小，波最大值调得比较小

|  |
| --- |
|  |

#### 效果如下，是一个波浪形，也可以发挥想象力，把它看作是弹簧

|  |
| --- |
|  |

#### 波浪滤镜可以用来制作一些好用的素材，如水，火焰，等等

# 2.滤镜-扭曲-波纹

|  |
| --- |
|  |

#### 可调参数比较少

|  |
| --- |
|  |

## 波纹素材2

|  |
| --- |
|  |

### 点击滤镜-扭曲-波纹

|  |
| --- |
|  |

#### 点击确定，效果如下

|  |
| --- |
|  |

## 这个滤镜适合做水面倒影

## 扭曲案例：水面倒影

### 现在我们就来实现一下给这个建筑物添加一个水面倒影的效果

## 开始之前先把图层复制一份，给一个图层做上面的效果，做成带蒙版的智能对象然后吧有效果的图层进行翻转变换

### 变换包括旋转180°和水平翻转

#### 注意：需要把原图层放在效果图层的上面，效果图层需要添加一个白色到黑色渐变蒙版

## 开始

### 首先需要做的是将画布的高度增加一倍

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

### 把原图往上移，把效果图层往下移动

|  |
| --- |
|  |

### 为效果图层添加蒙版

|  |
| --- |
|  |

### 蒙版使用黑白渐变但是从下往上拉，就是倒过来的黑白渐变

### 然后为这个智能对象添加扭曲滤镜

|  |
| --- |
|  |

### 新建一个图层作为背景放置在最下方，填充墨绿色

|  |
| --- |
|  |

### 效果图：

|  |
| --- |
|  |

#### 注：由于老师并没有非常详细的讲解，所以自己做的效果不够好，多多练习

# 3.滤镜-扭曲-水波

#### 可以模拟水面波纹效果它和波浪，波纹滤镜是不同的

## 素材

|  |
| --- |
|  |

### 点击滤镜-扭曲-水波

|  |
| --- |
|  |

#### 调整一下参数，确定

|  |
| --- |
|  |

### 效果：

|  |
| --- |
|  |

# .4.滤镜-扭曲-挤压

|  |
| --- |
|  |

#### 只有数量可以调

|  |
| --- |
|  |

## 挤压滤镜素材2

|  |
| --- |
|  |

### 点击滤镜-扭曲-挤压

|  |
| --- |
|  |

### 把数量变小，图像会鼓起来，把数量增大，图像会凹下去

### 我们把数量调小

|  |
| --- |
|  |

### 效果：

|  |
| --- |
|  |

# 5滤镜-扭曲-切变

## 还是水面的素材

### 使用原图层备份，点击滤镜-扭曲-切变

|  |
| --- |
|  |

#### 注意：格子里面的那一条线是可以移动的，可以用它来调整切变

#### 如：将上面那个点向右倾斜

|  |
| --- |
|  |

#### 继续不下面那个点往左倾斜

|  |
| --- |
|  |

#### 把模式改为“重复边缘像素”

|  |
| --- |
|  |

#### 其实这条线是一条曲线，我们可以进行曲线变形

|  |
| --- |
|  |

#### 曲线变形图片也会跟着变形，我们按确定

|  |
| --- |
|  |

# 6滤镜-扭曲-旋转扭曲

## 还是上面的素材，返回一下，复制一个图层

#### 点击滤镜-扭曲-旋转扭曲

|  |
| --- |
|  |

#### 只需要调整角度即可，有正角度和负角度之分

|  |
| --- |
|  |

#### 做出一个像蚊香的效果

|  |
| --- |
|  |

#### 可以使用这个效果来制作银河系效果

# 7滤镜-扭曲-球面化

## 还是上面的素材，复制一份图层

### 点击滤镜-扭曲-球面化

|  |
| --- |
|  |

### 可以调整数量和选择模式

#### 正常模式：就是一个球

#### 水平优先模式：会变成一个圆柱体

#### 垂直优先：是一个放倒的圆柱体

### 选择水平优先，并且把数量调小

|  |
| --- |
|  |

#### 作业：把上面的图变为雪碧罐子

|  |
| --- |
|  |

作业2：

|  |
| --- |
|  |

# 8滤镜-扭曲-极坐标

# 没有什么可调的只有两个选项

### 什么是极坐标？

#### 如图：

|  |
| --- |
|  |

## 先来个小案例

### 新建一个800\*800像素的文档，用矩形选区工具做一个和图层一样宽的选区，新一个图层填充为墨绿色

### 取消选区，吧新图层复制n分，选中所有新图层，是他们对齐和平均分布，如图

|  |
| --- |
|  |

### 然后把这些新图层合并为一个图层

|  |
| --- |
|  |

### 选中合并的图层，点击滤镜-扭曲-极坐标，选中平面到极坐标

#### 哈哈，又制作蚊香了

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 需要注意的是，如果此时再点击滤镜-扭曲-极坐标，选中极坐标到平面，它又会复原到原来的状态

|  |
| --- |
|  |
|  |

#### 当然，这个恢复不是百分之百，有一点点失真，这是由于计算误差引起的

### 把这个图层复制一份，按ctrl+t自由变换将新图层旋转90°，选中这个图层，点击滤镜-扭曲-极坐标，选中平面到极坐标

|  |
| --- |
|  |

### 点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 这就是放射性的效果是极坐标常用来达到的效果

## 极坐标滤镜效果是比较常用的哟

### 极坐标应用：小行星家园

#### 素材

|  |
| --- |
|  |

### 把它反方向

|  |
| --- |
|  |

#### 转为智能对象并且添加滤镜-扭曲-极坐标

|  |
| --- |
|  |

### 最终效果：

|  |
| --- |
|  |

# 9滤镜-扭曲-置换

## 素材

### 有两个图层，第一个是素色裙子，第二个是花图案

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

### 我们想给裙子添加花的图案，这个其实背景简单，把花图案图层放置在裙子上方，因为花图案是透明背景的，

### 可以为裙子做一个选区，存储为通道，

### 把花图层转换为智能对象，给花图案做一个蒙版，按alt点击蒙版

### 先将蒙版填充为黑色，然后点击通道载入选区，填充白色，效果如下

|  |
| --- |
|  |

### 不过这样子做得比较生硬，图案不会随裙子的褶皱而适当扭曲，这个看上去比较假，我们需要使用扭曲-置换滤镜来改善

### 点击滤镜-扭曲-置换

|  |
| --- |
|  |

### 点击确定后，会弹出一个文件打开对话框，提示使用置换图

|  |
| --- |
|  |

#### 也就是说，置换命令的前提是已经做好了置换文件，psd格式的。

### 我们来制作优先置换文件？

### 我们需要跟据什么来做置换？

#### 很显然，这里比较好的方法是工具裙子的折幅来做置换

#### 只需要把原图稍加修改，颜色要跟原来的不一样，

#### 需要对红通道进行处理

#### 因为在置换命令里面，第一个通道表示的是水平下方像素的置换，第二个通道代表的是垂直方向的变形，也就是上下方向的变形

#### 我们把红通道填充一个中性灰色（128，128，128）也就是要忽略水平方向的像素变化

#### 这样子裙子变色了，但是无所谓，因为置换命令不考虑颜色，只看发光强度和对比，明暗对比越强烈的地方变形越厉害

|  |
| --- |
|  |

#### 效果如下，

|  |
| --- |
|  |

### 回到上面的案例，

### 我们点击滤镜-扭曲-》置换，把水平比例设置为0，不考虑水平方向的

#### 垂直比例设置为8

|  |
| --- |
|  |

#### 点击确定，然后在弹出的文件打开对话框在选中我们制作的置换图文件

|  |
| --- |
|  |

### 最终效果

|  |
| --- |
|  |

# 置换滤镜也非常有用的，需要掌握