# 0.效果图

|  |
| --- |
|  |

# 1.素材

|  |
| --- |
|  |

# 2.操作

## 0）备份图层

|  |
| --- |
|  |

## 1）新一个文档画布大小是600x600

|  |
| --- |
|  |

## 2）把画布填充黑色

|  |
| --- |
|  |

## 3)点击滤镜-》渲染-》镜头光晕

|  |
| --- |
|  |

### 弹出一个对话框

|  |
| --- |
|  |

## 4）使用默认值，点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 5）点击滤镜-》扭曲-》极坐标

|  |
| --- |
|  |

### 在弹出的对话框在选择“极坐标到平面坐标”选项，

### 点击确定

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 6）点击图像-》图像旋转-》180°

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 7）点击滤镜-》扭曲-》极坐标

|  |
| --- |
|  |

## 8）在弹出的对话框在旋转“平面坐标到极坐标”，点击确定

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 9）把这个球抠出来，可以使用椭圆相框工具或者魔棒工具，小一点也没有关系

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 10）把求移动到我们的项目中

|  |
| --- |
|  |

## 11）按ctrl+t打开变换控件，把球缩小，点击提交变换

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 12）把球的图层的混合模式修改为滤色，这样子就做出了一个透明泡泡

|  |
| --- |
|  |

## 12）按ctrl+j再复制一个小球，

|  |
| --- |
|  |

## 13）选中这两个球图层按ctrl+e合并图层

|  |
| --- |
|  |

## 14）再把合并后的小球图层的混合模式改为滤色

|  |
| --- |
|  |

## 15）按住alt键拖动小球复制需要的数量，并且调整大小使得他们的大小都不一样

|  |
| --- |
|  |

## 16）给泡泡编一个组

|  |
| --- |
|  |