# 效果：

|  |
| --- |
|  |

# 素材：

# 步骤：

## 1.新建一个文档，白色背景

|  |
| --- |
|  |

## 2.调整前景色和背景色如下：

|  |
| --- |
|  |

## 3.新建一个图层，填充黑色

|  |
| --- |
|  |

## 4，点击滤镜-渲染-镜头光晕，打开简体光晕对话框

|  |
| --- |
|  |

## 5.保持默认点击确定，

### 注意：镜头光晕需要黑色背景，白色背景没有效果

|  |
| --- |
|  |

## 6.点击滤镜-扭曲-水波，打开水波对话框

|  |
| --- |
|  |

## 7.一般的设置是将数量滑块拖动到最左边或者最右边，这里拖动到最左边，起伏调大一点点，样式：水池波纹

|  |
| --- |
|  |

### 点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 8.按ctrl+i反相

|  |
| --- |
|  |

## 9.点击图像-调整-去色

|  |
| --- |
|  |

## 10.新建一个图层，填充淡蓝色

|  |
| --- |
|  |

## 11.将新图层的混合模式改为叠加或者柔光

|  |
| --- |
|  |

## 12.感觉有些地方太白了，我们盖印一个图层（ctrl+shift+alt+e）

|  |
| --- |
|  |

## 13.选择盖印的图层，点击滤镜-液化，打开液化页面

|  |
| --- |
|  |

## 14.使用向前变形工具把一些地方连贯起来

|  |
| --- |
|  |

### 点击确定

|  |
| --- |
|  |

### 当然，还可以根据需要添加曲线或者色相/饱和度调整图层适当增加对比度