

## 第8章 字效解析

本章将各种滤镜、图像调整命令综合起来运用，创建各种奇特的字体效果。通过本章的练习，希望用户能够对 Photoshop 的了解有一个新的突破，能够更灵活地运用 Photoshop 的各种滤镜和图像调整命令。

### 8.1 金属立体字

本实例主要运用了模糊滤镜、浮雕效果滤镜和色彩平衡等命令来营造具有立体效果的金属字。此实例大致可为两大部分：第一部分是制作金属字，第二部分是制作立体效果。图 8-1 为金属立体字的最终完成图，其具体操作步骤如下：



图8-1 金属立体字的最终完成图

#### 8.1.1 制作金属字

制作金属字的具体步骤如下：

- 1) 新建一个 500 × 300 像素、色彩模式为 RGB 的白底文档，同时打开它的 Channels 调板。
- 2) 在 Channels 调板中新建一个 Alpha 1 通道，使用文字工具在 Alpha 1 中单击，弹出 Type Tool 对话框。在此对话框中将字体设为 Hei ti，在 Color 选框中将颜色设为白色，输入 KANG BO，单击 OK 按钮（见图 8-2）。
- 3) 按 Ctrl+D 键，将文字选区取消。
- 4) 执行 Filter Other Maximum 命令，弹出 Maximum 对话框，在此对话框中将 Radius 的值设为 3，单击 OK 按钮，此时图像中的字体加粗了（见图 8-3）。
- 5) 全选 Alpha 1 通道，按 Ctrl+C 键，将选区内的图像拷贝。再在 Channels 调板中新建一个 Alpha 2 通道，按 Ctrl+V 键，将拷贝的图像粘贴到 Alpha 2 中（见图 8-4）。



图8-2 Type Tool对话框



图8-3 字体加粗



图8-4 Channels调板

6) 按下Ctrl键,同时使用鼠标单击 Alpha 2通道,将选区调出来。

7) 执行Filter Blur Gaussian Blur命令,在弹出的Gaussian Blur对话框中将Radius的值设为2.5,其效果见图8-5。



图8-5 执行Gaussian Blur命令后的效果

8) 执行Filter Stylize Emboss命令,弹出Emboss对话框。在此对话框中,将Angle的值设为 -45,将Height的值设为3,将Amount的值设为500(见图8-6),单击OK按钮。

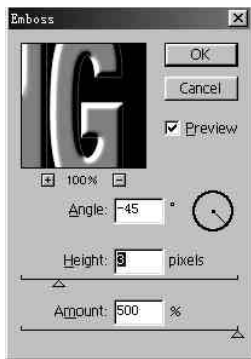


图8-6 Emboss对话框

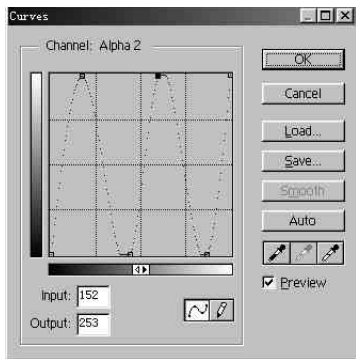


图8-7 Curves对话框

9) 执行Image Adjust Curves命令,弹出Curves对话框,在此对话框中将曲线调整为M形(见图8-7),其效果见图8-8。



图8-8 执行Curves命令后的效果

10) 按下Ctrl+C键，将选区内的图像拷贝。

11) 激活RGB复合通道，再按下Ctrl+V键，将拷贝的图像粘贴进来，此时在图像中便自动添加了Layer 1图层来保存粘贴的图像。

12) 执行Image Adjust Color Balance命令，弹出Color Balance对话框。在此对话框中，将Color Levels的值设为31、-31和-100（见图8-9）。单击OK按钮，此时图像中的文字就被着上了颜色。

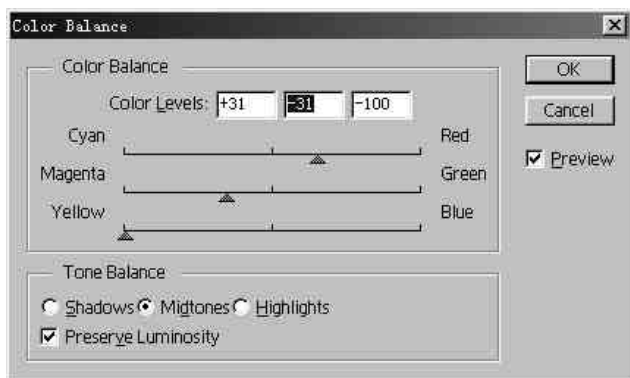


图8-9 Color Balance对话框

13) 重复步骤12，以便给文字着上精美的金属颜色，这样一个漂亮的金属字就做好了。

### 8.1.2 制作立体效果

制作立体效果的步骤如下：

1) 执行Edit Transform Numeric Transform命令，弹出Numeric Transform对话框。在此对话框中的Angle选框中将Angle的值设为-10（见图8-10），单击OK按钮，此时图像中的文字就被逆时针旋转了-10°，其效果见图8-11。

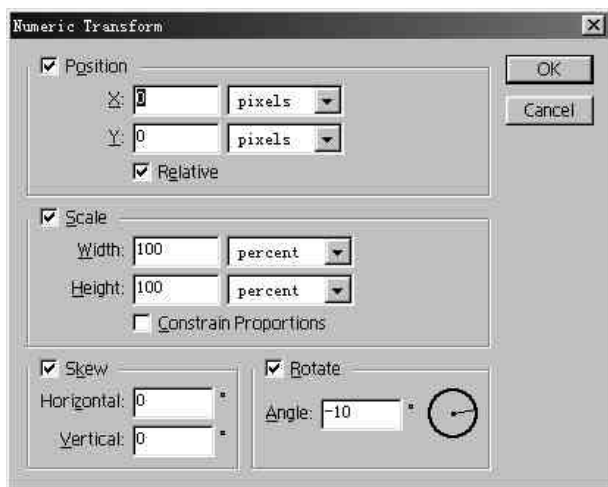


图8-10 Numeric Transform对话框



图8-11 执行Numeric Transform命令后的效果

2) 选取工具栏中的移动工具，同时按下 Ctrl键和Alt键，并按下向右的方向键数秒后松开所有键。此时图像中的文字被加厚了，其效果见图 8-12。



图8-12 文字加厚

3) 在Layers调板中，不难发现，调板中的图层数量增多了。将图层中的背景层和最上面一层隐藏。执行Layer Merge Visible命令，将所有可见层合并，再将背景层和最上面一层显示（见图8-13）。

4) 激活Layer 1，按下Ctrl键，同时用鼠标单击Layer 1图层，得到Layer 1图层中的选区（见图 8-14）。

5) 使用多边形索套工具扩展选区，见图 8-15。

6) 执行Filter Blur Motion Blur命令，在弹出的Motion Blur对话框中，将Angle的值设为8，将Distance的值设为82，单击OK按钮，取消选区，其效果见图8-16。

7) 按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Layers调板中的最上面一层，得到KANGBO选区。



图8-13 Layers 调板




图8-14 Layer1 图层中的选区



图8-15 使用多边形套索工具扩展选区



图8-16 执行Motion Blur命令后的效果

8) 在Channels调板中单击“”按钮，将选区保存到Alpha 3通道中。

9) 激活Alpha 3通道，执行Filter Other Offset命令，弹出Offset对话框。在此对话框中分别将Horizontal和Vertical的值设为5和3（见图8-17）。单击OK按钮，此时Alpha 3通道中的图像发生了位移。

10) 按下Ctrl键，同时使用鼠标单击 Alpha 3通道，将此通道中的选区调出。

11) 在Layers调板中激活Layer 1图层，执行Image Adjust Brightness/Contrast命令，弹出Brightness/Contrast对话框。在此对话框中将Brightness的值设为75（见图8-18），单击OK按钮，此时图像中文字的边缘变亮了，其效果见图8-19。

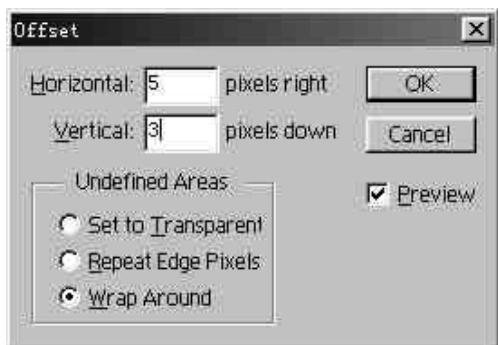


图8-17 Offset对话框

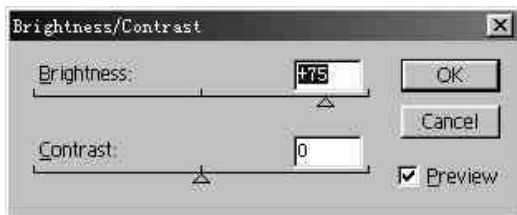


图8-18 Brightness/Contrast对话框



图8-19 执行Brightness/Contrast命令后的效果

12) 在Layers调板中激活背景层，设前景色为白色，背景色为深黄色，使用径向渐变工具由右下角至左上角作一个渐变，其效果见图8-20。

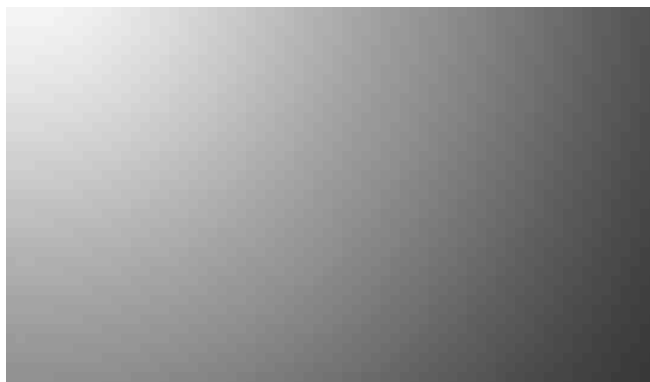


图8-20 渐变色背景层



13) 调整图像中各对象的位置, 这样, 金属立体字就做好了, 其最终效果见图 8-2。

## 8.2 虹管字

此实例主要运用了手指涂抹工具制作而成, 图 8-21 为虹管字的最终完成图, 其具体操作步骤如下:



图8-21 虹管字的最终完成图

- 1) 新建一个  $500 \times 300$  像素的 RGB 色彩模式的文档。
- 2) 选取角度渐变工具, 使用鼠标双击角度渐变工具图标, 弹出 Angle Gradient Options 调板。在此调板中将 Gradient 列表框设为 Spectrum (见图 8-22), 将光标移到图像中心单击并拖动鼠标, 做出一个渐变 (见图 8-23)。

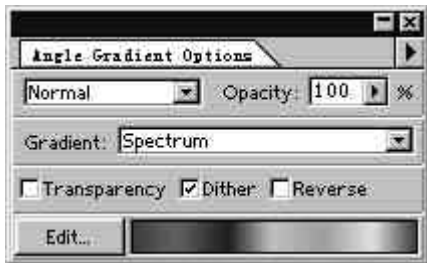


图8-22 Angle Gradient Options调板

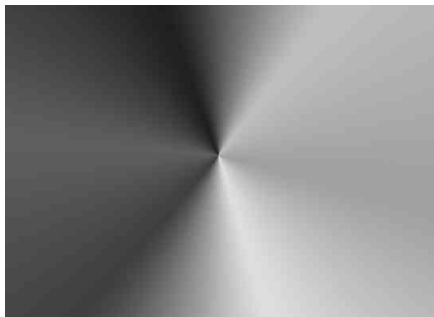


图8-23 执行Spectrum命令后的效果


- 3) 使用矩形工具做出一个矩形以框选角度渐变的尖端, 执行 Edit Copy 命令, 将选区内的图像复制。
- 4) 在 Layers 调板中新建一个 Layer 1 图层, 设前景色为黑色, 使用画笔工具, 设画笔大小为 25, 将光标移到图像中单击, 此时图像中便绘出了一个圆点。
- 5) 按下 Ctrl 键, 同时用鼠标单击 Layer 1 图层, 得到其图层中圆点的选区。
- 6) 执行 Edit Paste Into 命令, 将复制的图像粘贴到选区中 (见图 8-24)。再执行 Layer



Remove Layer Mask命令，弹出应用蒙版对话框（见图8-25），在此对话框中单击Apply按钮。

7) 使用钢笔工具绘制BO字样的路径（见图8-26）。

8) 将圆点的图形移到路径的起始点位置（见图8-27）。

9) 选取手指工具，在Path调板中单击“”按钮，此时路径就被手指工具涂抹出了一道虹管形（见图8-28）。

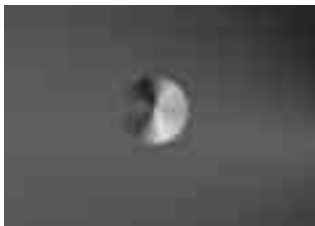


图8-24 圆点图形

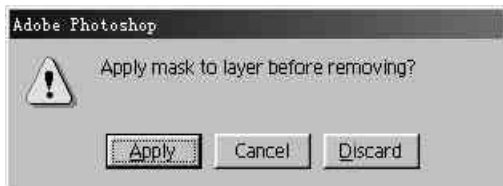


图8-25 应用蒙版对话框

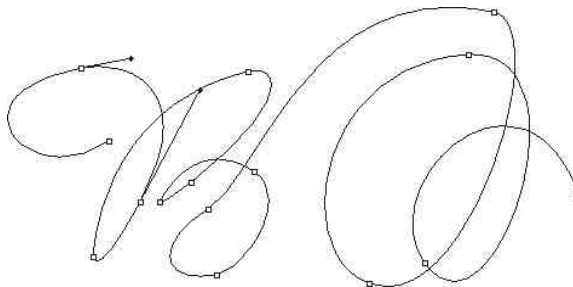


图8-26 BO字样的路径

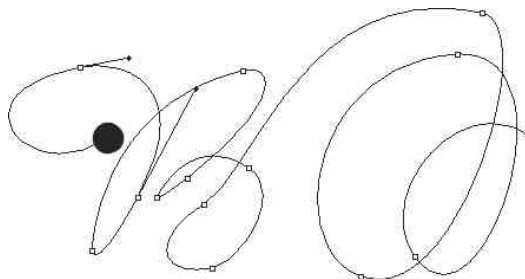


图8-27 圆点图形移到路径的起始点位置



图8-28 虹管形路径

10) 按下Ctrl键，同时用鼠标单击Layer 2图层，得到Layer 2图层中图像中的选区。

11) 再在调板中新建Layer 3，将Layer 3图层放置到Layer 2图层下。

12) 执行Select Feather命令，弹出Feather对话框，在此对话框中将Feather Radius的值设为5（见图8-29），单击OK按钮，此时选区被羽化了。

13) 使用黑色填充选区，并使用移动工具移动选区中图像。将 Layer 3 图层的不透明度调整为 65%，这样一个投影就做好了（见图 8-30）。

14) 关闭路径，激活背景层，将其亮度调低，使其变暗，这样虹管字就做好了，其效果见图 8-21。

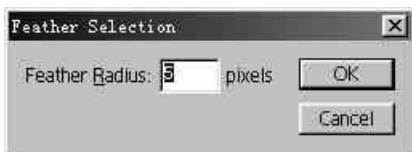


图8-29 Feather Selection对话框



图8-30 带投影的虹管形路径

### 8.3 水中的倒影字

此实例主要运用了 ZigZag 滤镜命令来制作水中的倒影效果。另外在此例中又运用了 Curl 滤镜命令来制作木刻立体字。图 8-31 为水中的倒影字最终完成图，其具体操作步骤如下：



图8-31 水中的倒影字最终完成图

- 1) 新建一个500×400像素的RGB色彩模式的文档，同时打开此图像的Layers调板。
- 2) 使用文字工具输入灰蓝色的琥珀体“康博”字（见图8-32）。

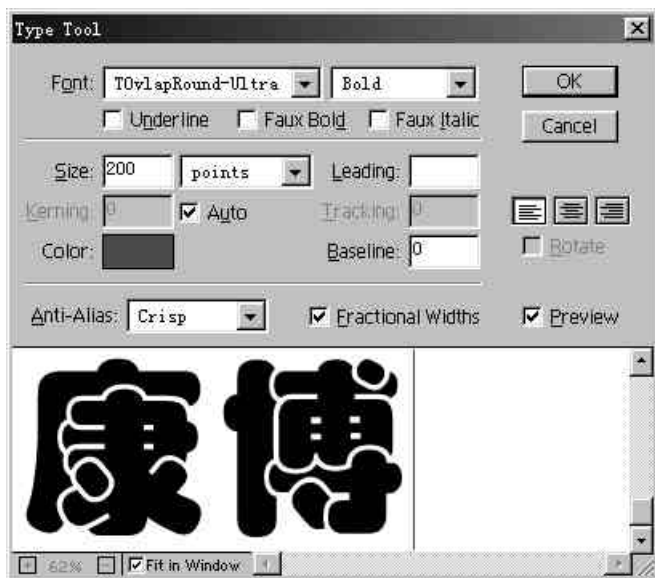


图8-32 Type Tool对话框

3) 执行Edit Free Transform命令，此时文字被一个变换框所包围。按下 Shift键，同时使用鼠标单击变换框的某一角控制点并向变换框外拖动鼠标，以调整文字大小。再将鼠标移到变换框中单击并拖动，此时文字同变换框一起移动。将文字移到适当位置后单击回车键，取消变换框（见图8-33）。注意，在移动文字变换框时切不可将鼠标拖动变换框的中心点移动。



图8-33 取消变换框后的效果

- 4) 执行Layer Type Render Type命令，将文字层转换成图层。
- 5) 执行Filter Alien Skin命令，弹出 Alien Skin对话框。在此对话框中，将 Shadow

Depth的值设为 80，将 Bevel width 的值设 13，将 Darken deep areas 的值设为 38，将 Smoothness 的值设为 4，将 Dropoff 选框设为 rounded，在灯光预览框中将灯光的方向设为右下角斜向上，分别将 Highlight brightness 和 Highlight sharpness 的值设为 80 和 79（见图 8-34），单击 OK 按钮。



图8-34 Alien Skin 对话框

6) 将文字所在的图层复制，执行 Edit Transform Flip Vertical 命令，将“康博”水平翻转，使用文字工具将翻转的文字与原文字首尾相连垂直放置（见图 8-35）。

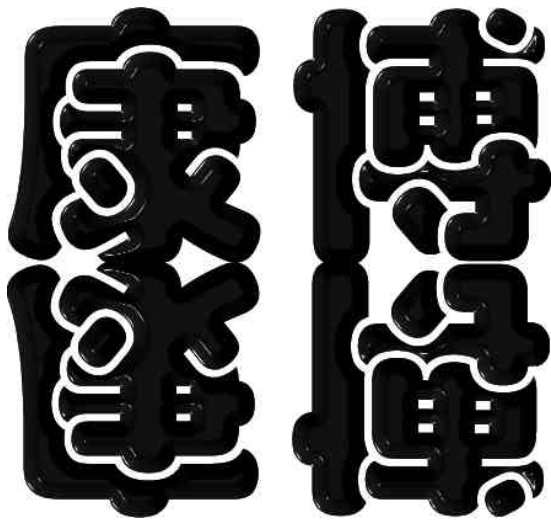


图8-35 翻转的文字与原文字首尾相连垂直放置

7) 激活背景层，设前景色为白色，背景色为蓝色，使用线性渐变工具由上至下做出一个渐变（见图 8-36）。

8) 执行 Filter Distort ZigZag 命令，弹出 ZigZag 对话框。在此对话框中，将 Amount 的值设为 46，将 Ridge 的值设为 6，在 Style 选框中选择 Around center（见图 8-37）。单击 OK 按钮，



图8-36 渐变色背景层

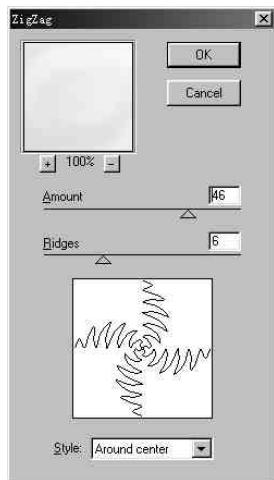


图8-37 ZigZag对话框

其效果见图8-38，此时一片水波就做好了。

9) 激活倒着的文字层，在图层调板中将此层的图层合成模式设为 Difference。

10) 执行Filter Distort ZigZag命令，弹出ZigZag对话框。在此对话框中，将 Amount的值设为 -17，将Ridge的值设为6，在Style选框中选择 Around center（见图8-39），单击OK按钮，其效果见图8-40，此时文字就被扭曲了。

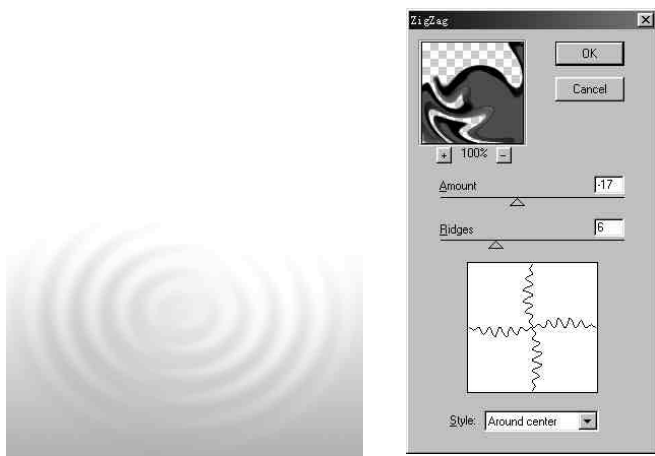


图8-38 水波效果

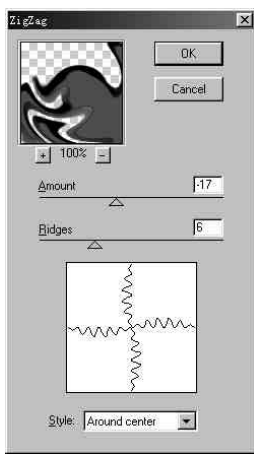


图8-39 ZigZag对话框



图8-40 文字扭曲效果

11) 调整原文字与其倒影的位置，这样，水中的倒影字就做好了，其效果见图8-31。

## 8.4 有机玻璃字

此实例主要运用了模糊滤镜、置换滤镜和色阶调整等命令制作而成。概括来讲，此实例的操作大致可分为两大部分：第一部分是制作浮雕效果字，主要运用了色阶调整命令和置换命令；第二部分是营造有机玻璃质感，主要运用了色阶调整命令。图8-41为有机玻璃字的最终完成图，其具体操作步骤如下：

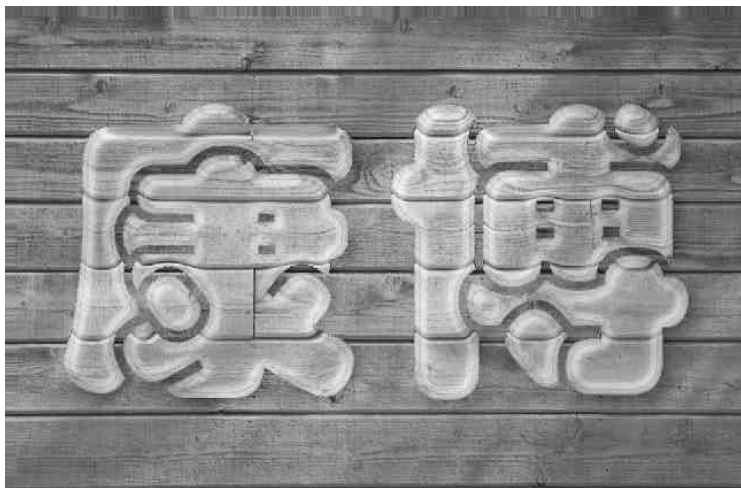


图8-41 有机玻璃字的最终完成图

#### 8.4.1 制作立体字

制作立体字的具体步骤如下：

- 1) 打开一幅木板底纹图，如图 8-42所示，同时打开其 Channels调板。



图8-42 木板底纹图

- 2) 设前景色为白色，在 Channels调板中新建Alpha 1通道，使用文字工具输入琥珀体“康博”(见图8-43)。

- 3) 使用鼠标拖动Alpha 1至“新建通道”按钮上，待此按钮反白后松开鼠标，此时 Alpha 1通道被复制，其名为Alpha 2。

- 4) 按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Alpha 2通道，得到“康博”的选区。

- 5) 执行Filter Blur Gaussian Blur命令，弹出Gaussian Blur对话框，在此对话框中将Radius的值设8，单击OK按钮，此时选区中的文字被模糊了(见图 8-44)。



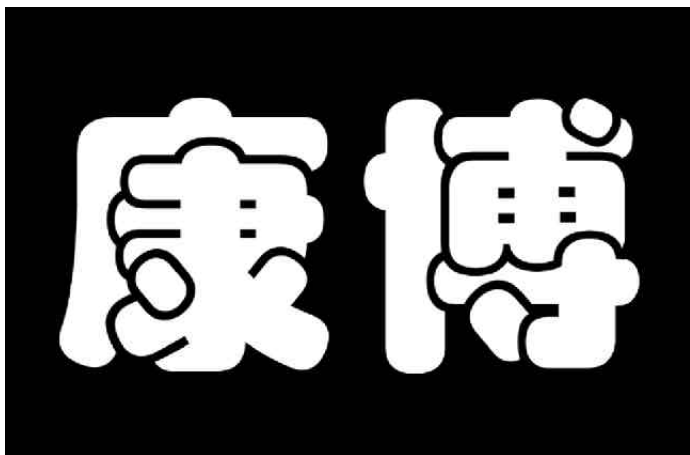


图8-43 琥珀体“康博”



图8-44 执行Gaussian Blur 命令后的效果

6) 执行Image Adjust Levels命令，弹出Levels对话框。在此对话框中将Input Levels的值调整为42、0.6和255（见图8-45）。单击OK按钮，此时选区内的色调变暗了。

7) 执行Image Adjust Invert命令，将选区内的图像色调反相（见图8-46）。

8) 执行Select All命令，将Alpha 2通道全选，再执行Edit Copy命令将选区内的图像拷贝。

9) 执行File New命令，在弹出的对话框中单击OK按钮，此时一个新文件便创建好了。

10) 执行Edit Past命令，将拷贝的图像粘贴进来，再执行File Save命令，将此文件保存为LL.psd文件，然后将其关闭。

11) 激活RGB复合通道，执行Filter Distort Displace命令，弹出Displace对话框。在此对话框中，将Horizontal Scale的值设为8，将Vertical Scale的值设为8（见图8-47）。单击OK按钮，弹出Choose a displacement map对话框。在此对话框中选择LL.psd文件后，单击OK按钮（见图8-48），此时木板的底纹上便产生了扭曲（见图8-49）。



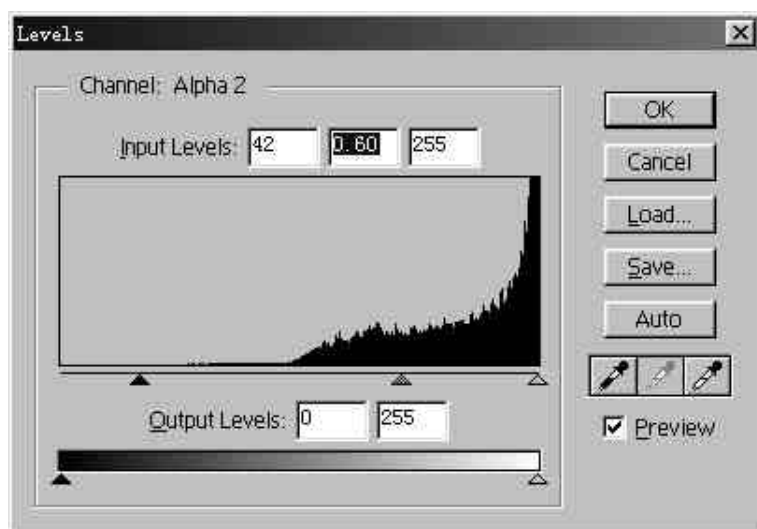


图8-45 Levels对话框



图8-46 执行ZInvert 命令后的效果

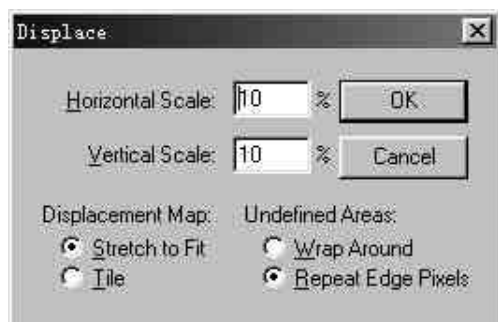


图8-47 Displace对话框

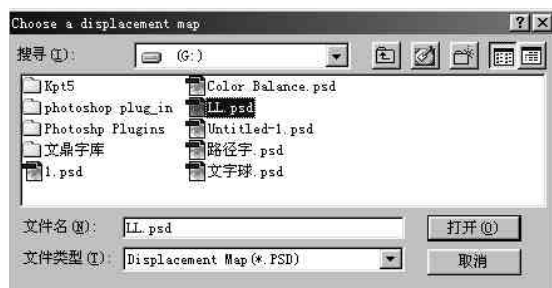


图8-48 Choose a displacement map对话框

12) 新建Alpha 3通道，按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Alpha 1通道，此时Alpha 3通道中

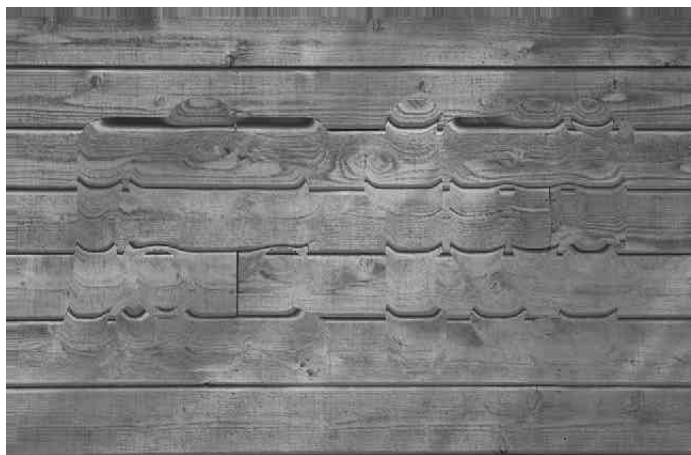


图8-49 产生了扭曲的木纹底板

出现了Alpha 1通道中的选区。

13) 执行Select Feather命令，在此对话框中将其羽化值设为8。单击OK按钮，并使用白色填充（见图8-50）。

14) 将Alpha 3通道复制成Alpha 4。

15) 激活Alpha 3通道，执行Filter Other Offset命令，弹出Offset对话框。在此对话框中分别将Horizontal和Vertical的值设为5（见图8-51）。单击OK按钮，此时Alpha 3中的图像向右产生了位移。



图8-50 执行Feather命令后的效果

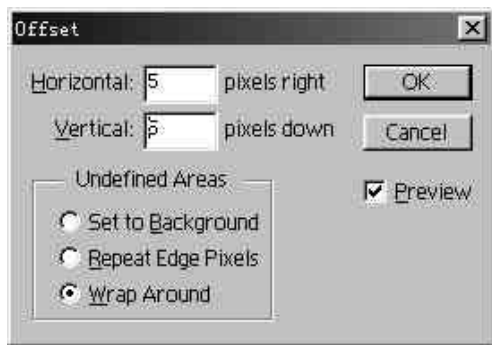


图8-51 Offset对话框

16) 激活Alpha 4通道，执行Filter Other Offset命令，弹出Offset对话框。在此对话框中分别将Horizontal和Vertical的值设为-5，单击OK按钮，此时Alpha 4中的图像向左产生了位移。

17) 执行Image Calculations命令，弹出Calculations对话框。在此对话框中，分别将Source 1和Source 2中的Channel选项设为Alpha 3和Alpha 4，在Blending选框中选择Diffuse选项，其余的设置保持缺省状态（见图8-52），单击OK按钮，此时在Channels调板中便会自动生成Alpha 5通道，并将通道运算的结果保存进来（见图8-53）。

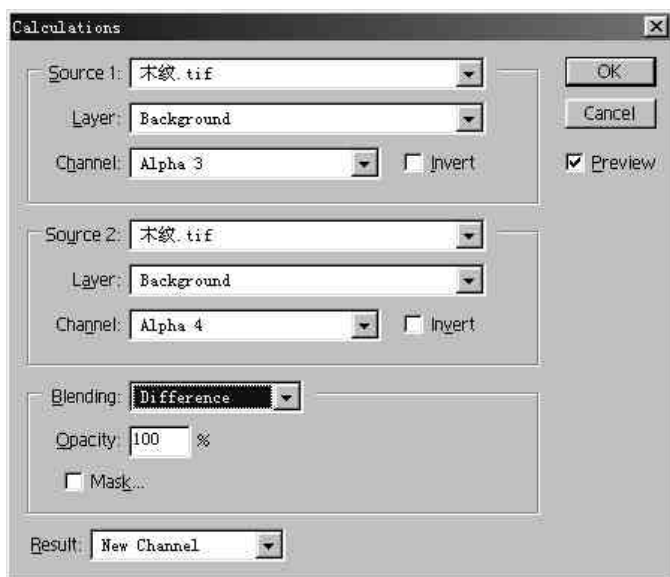


图8-52 Calculations对话框



图8-53 执行Calculations命令后的效果

18) 激活Alpha 5通道，按下Ctrl键，同时使用鼠标单击 Alpha 1通道，此时Alpha 1通道中的选区变调入到Alpha 5通道中了。

19) 执行Select Invert命令，将选区反选。

20) 使用黑色填充选区，其效果见图 8-54。

21) 激活RGB复合通道，按下Ctrl键，同时使用鼠标单击 Alpha 5通道，此时Alpha 5通道中的选区被调入到复合通道中。

22) 执行Image Adjust Brightness/Contrast命令，弹出Brightness/Contrast对话框。在此对话框中分别将Brightness和Contrast的值设为 - 80和0，其效果见图8-55。

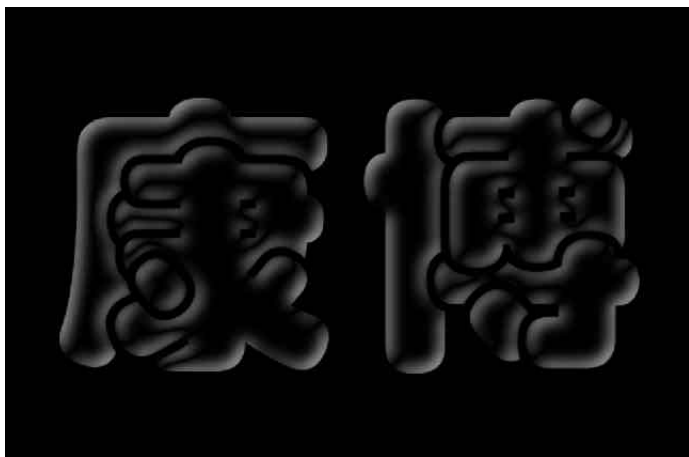


图8-54 执行Inverse 命令并用黑色填充选区后的效果

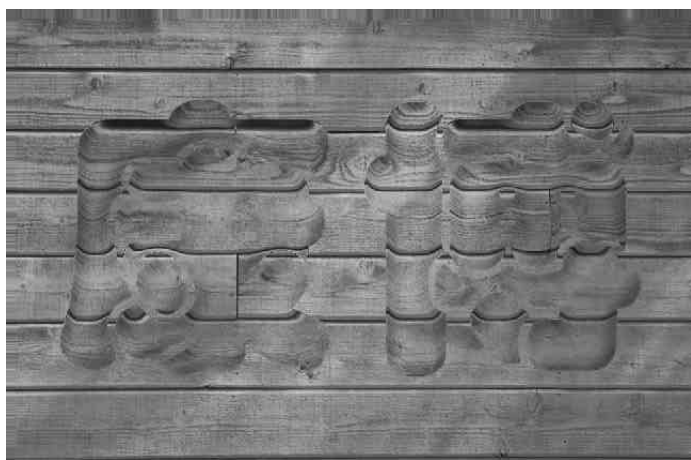


图8-55 执行Brightness/Contrast命令后的效果

#### 8.4.2 营造有机玻璃效果

营造有机玻璃效果的步骤如下：

- 1) 将Alpha 5通道复制成Alpha 6通道，将Alpha 1通道中的选区调入到Alpha 6通道中。
- 2) 执行Image Adjust Invert命令将选区中的色调反相，其效果见图 8-56。
- 3) 执行Image Adjust Curves命令，弹出Curves对话框。在此对话框中将其曲线作如图 8-57所示的调整，单击OK按钮，其效果见图 8-58。
- 4) 再执行Image Adjust Invert命令将选区中色调反相，其效果见图 8-59。
- 5) 设前景色为黑色，执行Edit Stroke命令，弹出Stroke对话框。在此对话框中，将Width的值设为2，在Location选框中选择Center单选钮，其余设置保持缺省值（见图 8-60），单击OK按钮。
- 6) 执行Image Adjust Brightness/Contrast命令，在弹出的Brightness/Contrast对话框中分

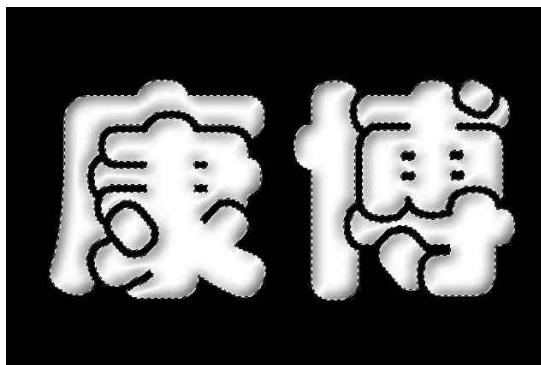


图8-56 执行Invert命令后的效果

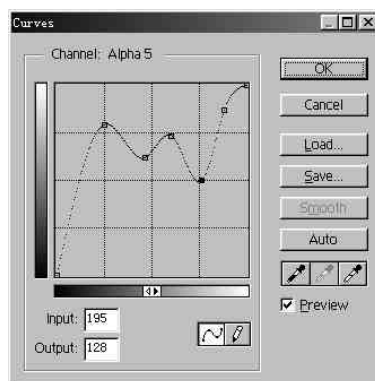


图8-57 Curves对话框

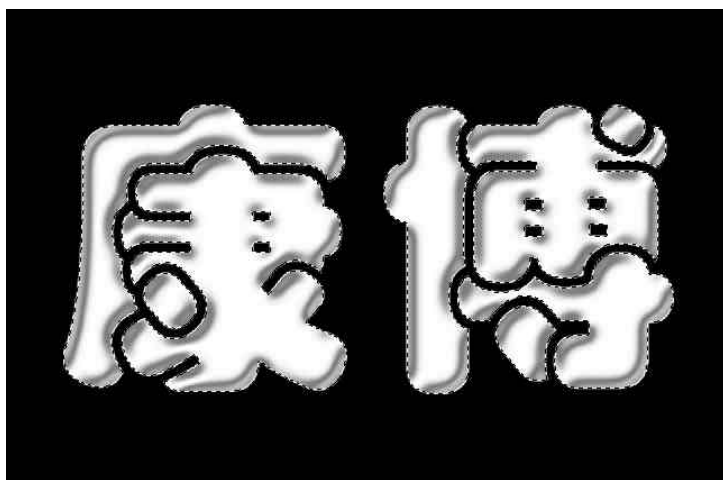


图8-58 执行Curves 命令后的效果

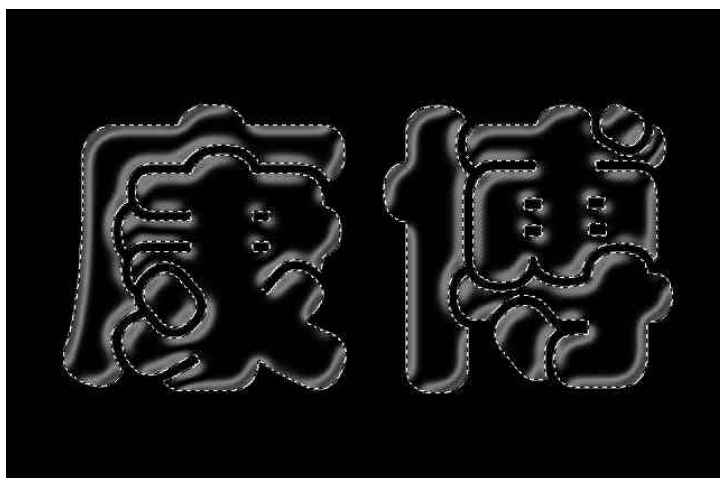


图8-59 执行Invert 命令后的效果

别将Brightness和Contrast的值设为 - 40和70，单击OK按钮，其效果见图 8-61。

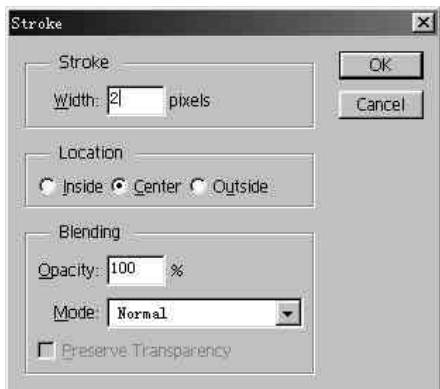


图8-60 Stroke对话框

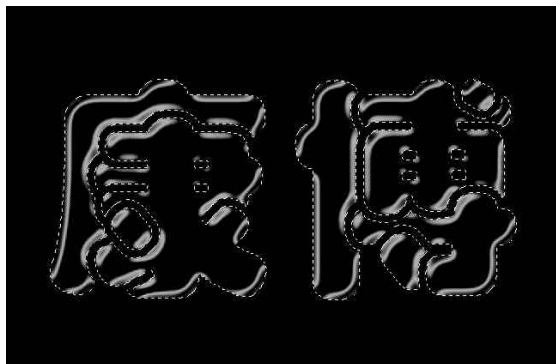


图8-61 执行Brightness/Contrast命令后的效果

- 7) 激活Alpha 6通道，按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Alpha 2通道。
- 8) 单击Delete键，删除选区内的图像，此时Alpha 6中的图像变得稍暗了。
- 9) 激活RGB复合通道，按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Alpha 6通道，将Alpha 6通道中的选区调入到RGB复合通道中。
- 10) 单击Delete键，删除选区内的图像，其效果见图 8-62。

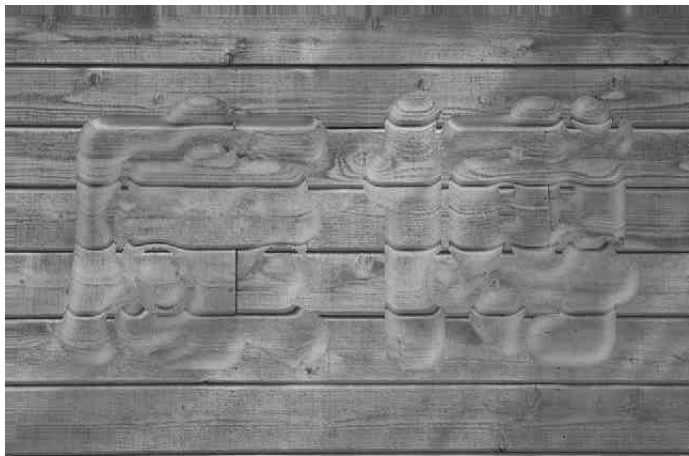


图8-62 删除选区内的图像后的效果

- 11) 激活Alpha 2通道，按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Alpha 1通道，将Alpha 1通道中的选区调入到Alpha 2通道中。

- 12) 执行Image Adjust Curves命令，弹出Curves对话框，在此对话框中将其曲线作如图 8-63所示的调整。

- 13) 执行Image Adjust Brightness/Contrast命令，在弹出的Brightness/Contrast对话框中分别将Brightness和Contrast的值设为 - 40和70，单击OK按钮，其效果见图 8-64。

- 14) 执行Select Invert命令，将选区反选；再执行Select Feather命令，将选区羽化，设其羽化值为5，按Delete键清除选区内的图像黑色。



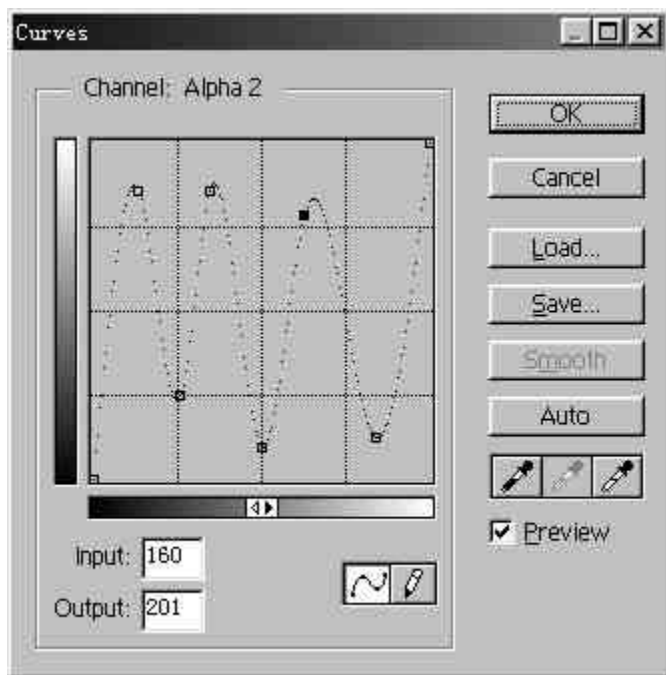


图8-63 Curves对话框

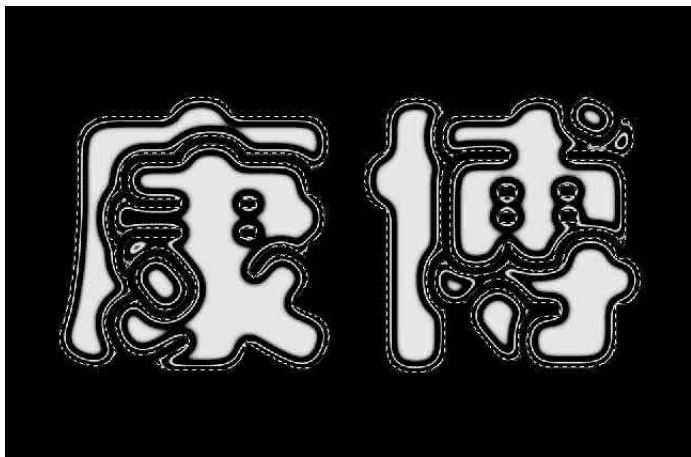


图8-64 执行Brightness/Contrast 命令后的效果

15) 再按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Alpha 1通道，将Alpha 1通道中的选区调入到Alpha 2通道中。

16) 按Ctrl+I键，将选区中的图像的色调反相，其效果见图 8-65。

17) 激活RGB复合通道，按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Alpha 2通道，将Alpha 2通道中的选区调入到RGB复合通道中。

18) 执行Image Adjust Brightness/Contrast命令，在弹出的Brightness/Contrast对话框中分别将Brightness和Contrast的值设为22和30，单击OK按钮，其效果见图 8-66。



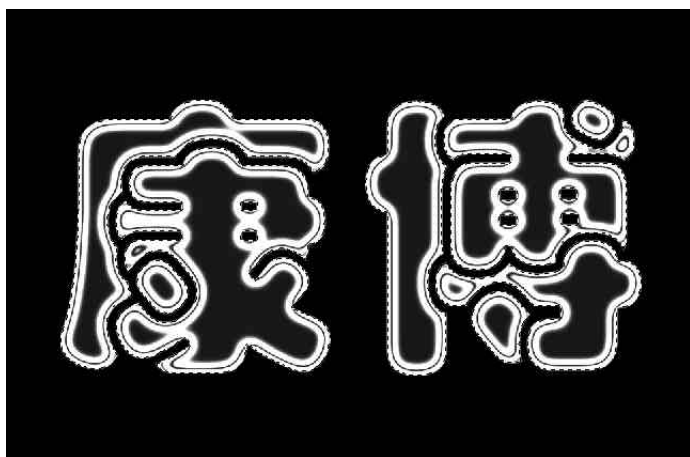


图8-65 按Ctrl+I 键后的效果

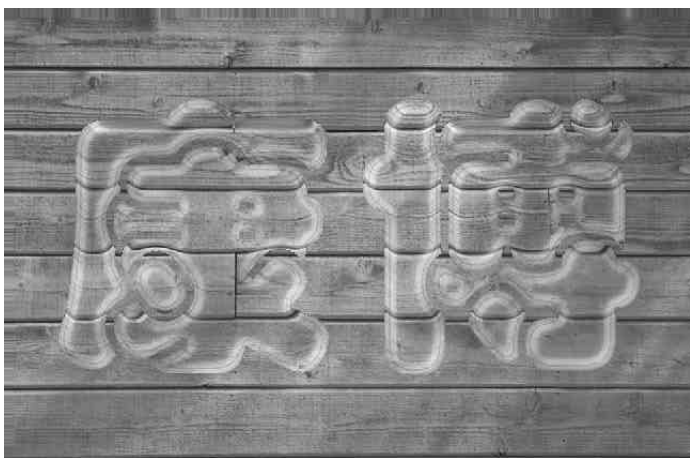


图8-66 执行Brightness/Contrast 命令后的效果

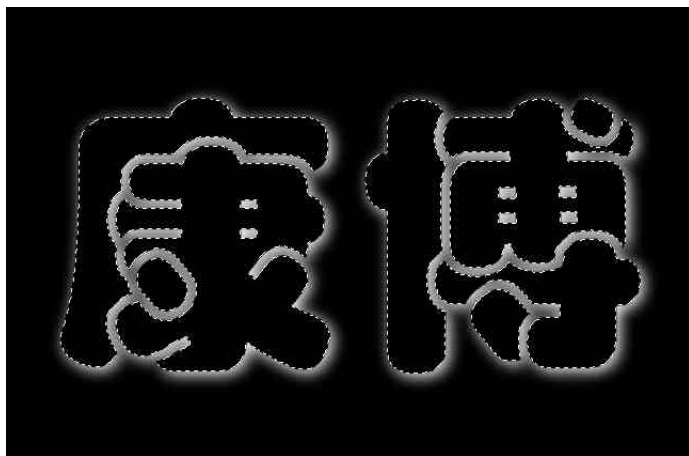


图8-67 使用黑色填充选区后的效果

19) 激活Alpha 3通道, 按下Ctrl键, 同时使用鼠标单击 Alpha 1通道, 将Alpha 1通道中的选区调入到Alpha 3通道中。

20) 使用黑色填充选区, 其效果见图 8-67。

21) 激活RGB复合通道, 按下Ctrl键, 同时使用鼠标单击 Alpha 3通道, 将Alpha 3通道中的选区调入到RGB复合通道中。

22) 执行Image Adjust Brightness/Contrast命令, 在弹出的Brightness/Contrast对话框中分别将Brightness和Contrast的值设为 - 48和20, 单击OK按钮, 其效果见图 8-41。

## 8.5 霓虹灯字

此实例主要运用了色调色彩调整命令制作而成。图 8-68为霓虹灯字的最终完成图, 其具体操作步骤如下:



图8-68 霓虹灯字的最终完成图

- 1) 新建一个RGB色彩模式的黑底新文档, 同时打开其通道调板。
- 2) 在通道调板中新建Alpha 1通道, 使用文字工具输入“康博”(见图8-69)。
- 3) 按下Ctrl键, 同时使用鼠标单击Alpha 1通道, 调出“康博”选区。
- 4) 执行Select Modify Contract命令, 弹出Contract Selection对话框。在此对话框中将

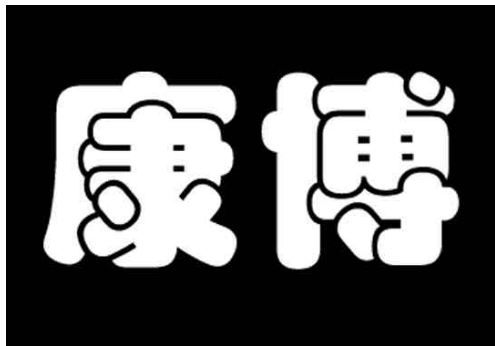


图8-69 输入文字“康博”

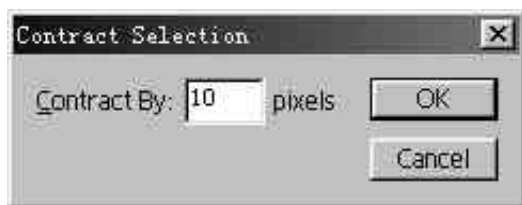



图8-70 Contract Selection对话框

Contract By的值设为10（见图8-70），单击OK按钮，此时选区被收缩了10个像素。

5) 单击通道调板中的“ ”按钮，此时选区被保存到Alpha 2通道中。

6) 执行Image Calculations命令，分别将Source 1和Source 2的Channel选项设为Alpha 1和Alpha 2；在Blending选框中选择Difference（见图8-71），单击OK按钮，则通道运算的结果被保存到Alpha 3通道中（见图8-72）。

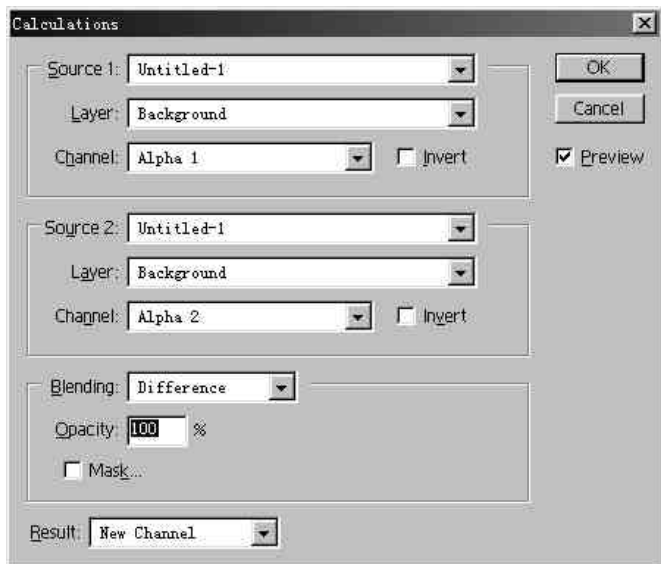


图8-71 Calculations对话框



图8-72 执行Calculation 命令后的效果

7) 激活RGB复合通道，按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Alpha 3通道，将Alpha 3通道中的选区调入到RGB复合通道中。

8) 设前景色为紫色，紫色的R、G、B的值分别为255、0、234，填充选区，其效果见图8-73。



图8-73 使用前景色填充选区后的效果

9) 按Ctrl+D键，取消选区。

10) 执行Filter Blur Gaussian Blur命令，在弹出的Gaussian Blur对话框中将Radius的值设为8，单击OK按钮，其效果见图8-74。



图8-74 执行Gaussian Blur 命令后的效果

11) 激活RGB复合通道，按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Alpha 3通道，将Alpha 3通道中的选区调入到RGB复合通道中。

12) 使用前景色填充选区，其效果见图8-75，暂不取消选区。

13) 执行Select Modify Contract命令，在弹出的对话框中输入2，单击OK按钮，将选区收缩。

14) 执行Select Modify Feather命令，在弹出的对话框中键入1，将选区羽化。

15) 执行Image Adjust Curves命令，弹出Curves对话框，将其对话框中的曲线作如图8-76所示的调整。

16) 执行Select Modify Contract命令，在弹出的对话框中输入1。单击OK按钮，将选区收缩。

17) 执行Select Modify Feather命令，在弹出的对话框中键入0.5，将选区羽化。



图8-75 使用前景色填充选区后的效果

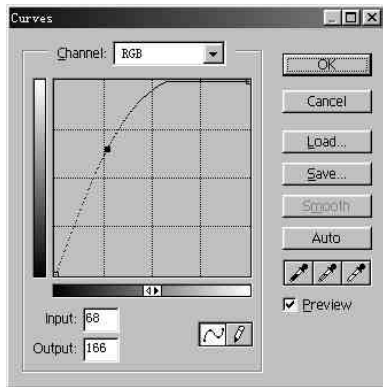


图8-76 Curves对话框

18) 执行Image Adjust Brightness/Contrast命令，在弹出的对话框中将 Brightness的值设为75，将Contrast的值设为60，单击OK按钮，其效果见图8-77。



图8-77 执行Brightness/Contrast 命令后的效果

19) 按下Ctrl键，同时使用鼠标单击 Alpha 3通道，将Alpha 3通道中的选区调入到 RGB复合通道中。

20) 执行Edit Cut命令，将选区内的图像剪贴到剪贴板上。


21) 执行Edit Past命令，将剪贴的图像粘贴到图像中。

22) 执行Filter Artistic Plastic Wrap命令，弹出Plastic Wrap对话框。在此对话框中，将Highlight Strength的值设为13，将Detail的值设为7，将Smoothness的值设为8（见图8-78），单击OK按钮，其效果见图8-68。


对于霓虹灯字，用户还可以使用描绘路径的方法来制作，其具体操作步骤如下：

1) 新建一个文档，使用文字工具输入“康博”。

2) 按下Ctrl键，同时使用鼠标单击文字层，得到“康博”文字的选区。

3) 在Path调板中单击  按钮，将选区转换成路径。

4) 选取画笔工具，在 Airbrush Options调板中将Fade的值设为0（见图8-79）。在Brushes调板中选择大小为45的笔型。

5) 在Path调板中单击  按钮，使用前景色填充路径。

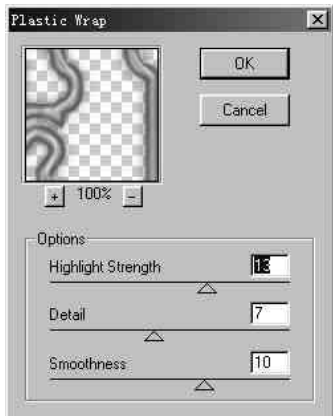


图8-78 Plastic Wrap对话框

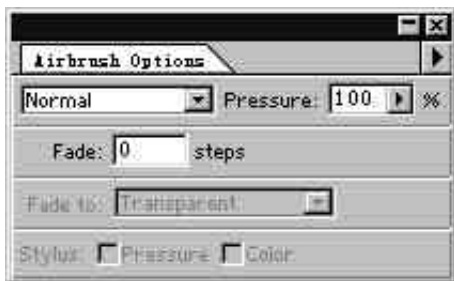


图8-79 Airbrush Options调板

6) 重复步骤4和步骤5, 反复几次来勾画路径。注意, 每一次勾画时都要将笔型设得小一点, 其效果见图8-80。



图8-80 反复勾画路径后的效果图

## 8.6 运动字

此实例主要运用了勾画路径的命令来制作出运动的效果, 图 8-81为运动字的最终完成图, 其具体操作步骤如下:

- 1) 新建一个600 × 600像素、色彩模式为RGB的黑底文档。
- 2) 使用文字工具输入琥珀字“康”字(见图 8-82)。
- 3) 执行Layer Type Render Layer命令, 将文字层转换成图层。
- 4) 使用矩形工具框选“康”字。
- 5) 使用鼠标单击Brushs调板右上角的黑三角按钮, 在弹出的调板菜单中选择 Define Brush命令(见图 8-83), 将选区内的图像定义成画笔。
- 6) 按下Ctrl键, 同时使用鼠标单击“康”字图层, 得到“康”字选区。

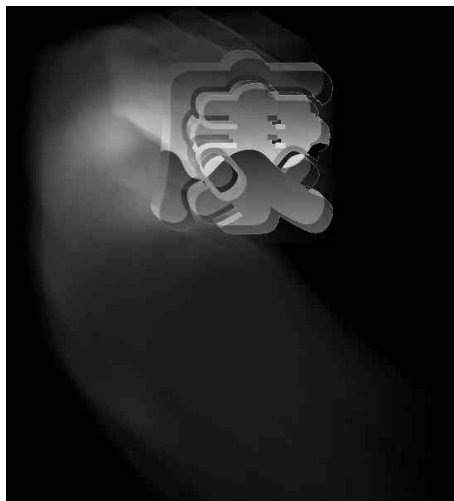


图8-81 运动字的最终完成图



图8-82 输入“康”字

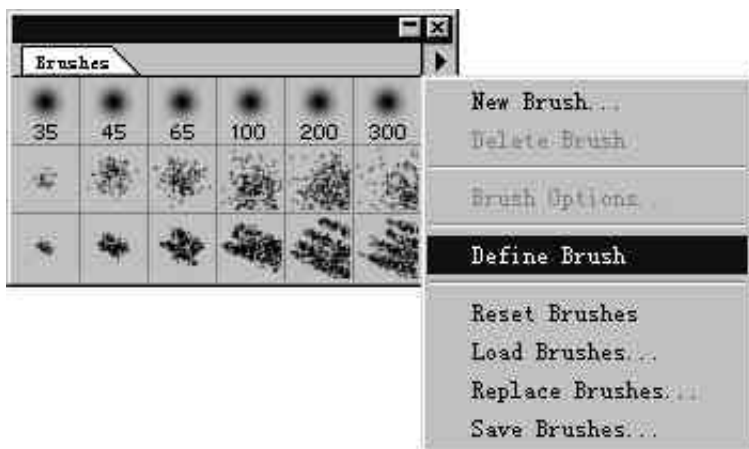


图8-83 Brushes调板


- 7) 在Channels调板中单击“”按钮，将选区保存到Alpha 1通道中。
- 8) 将Alpha 1通道复制成Alpha 2通道和Alpha 3通道（见图8-84）。



图8-84 Channels调板

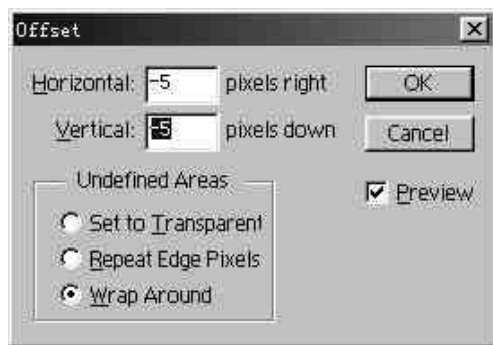


图8-85 Offset对话框



9) 激活Alpha 2通道, 执行Filter Other Offset命令, 弹出Offset对话框。在此对话框中分别将Horizontal和Vertical的值设为 - 5 (见图8-85), 单击OK按钮, 此时Alpha 2通道中的图像产生了向左的位移。

10) 激活Alpha 3通道, 执行Filter Other Offset命令, 弹出Offset对话框。在此对话框中分别将Horizontal和Vertical的值设为5 (见图8-86), 单击OK按钮, 此时Alpha 3通道中的图像产生了向右的位移。

11) 执行Image Calculations命令, 弹出Calculations对话框。在此对话框中分别将 Source 1和Source 2选框的Channel选项设为Alpha 2和Alpha 3, 在Blending选框中选择Difference (见图8-86), 单击OK按钮, 其通道运算结果保存到Alpha 4通道。

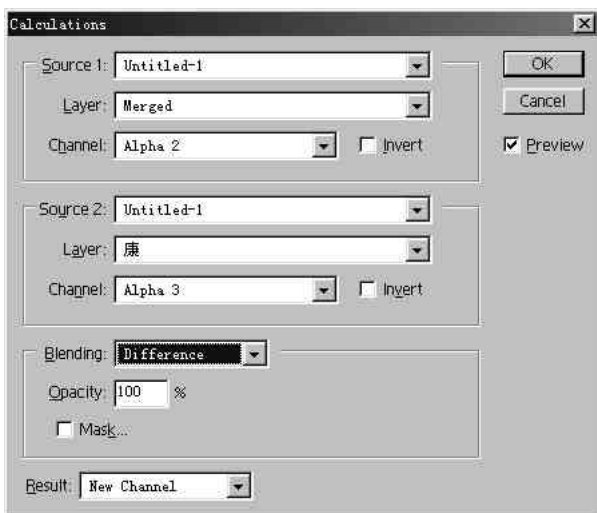


图8-86 Calculations对话框

12) 再执行Image Calculations命令, 弹出Calculations对话框。在此对话框中分别将 Source 1和Source 2选框的Channel选项设为Alpha 2和Alpha 3, 在Blending选框中选择Subtract, 单击OK按钮, 其通道运算结果保存到Alpha 5通道, 效果见图8-87。执行Image Calculations命令, 弹出Calculations对话框。在此对话框中分别将 Source 1和Source 2选框的Channel选项设为Alpha 3和Alpha 2, 在Blending选框中选择Subtract, 单击OK按钮, 其通道运算结果保存到Alpha 6通道, 效果见图8-88。

13) 激活Alpha 4通道, 按下Ctrl键, 同时使用鼠标单击Alpha 1通道, 将Alpha 1通道中的选区调入到Alpha 4通道, 并使用白色填充 (见图8-89)。

14) 激活RGB复合通道, 按下Ctrl键, 同时使用鼠标单击Alpha 4通道, 将Alpha 4通道中的选区调入到RGB复合通道, 并使用白色填充。

15) 使用钢笔工具绘制一个山形路径 (见图8-90)。

16) 将路径转换成选区, 并将其保存到Alpha 7中。

17) 执行Image Calculations命令, 弹出Calculations对话框。在此对话框中分别将 Source 1和Source 2选框的Channel选项设为Alpha 1和Alpha 4, 在Blending选框中选择Multiply。单击OK按钮, 其通道运算结果保存到Alpha 8通道, 效果见图8-91。



图8-87 执行Calculations 命令后的效果



图8-88 执行Calculations 命令后的效果

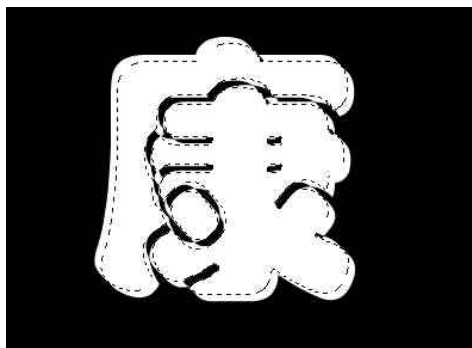


图8-89 用白色填充后的效果

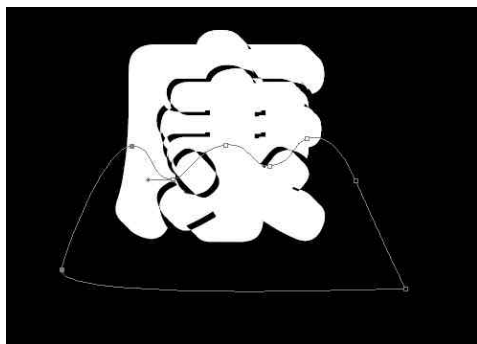


图8-90 山形路径

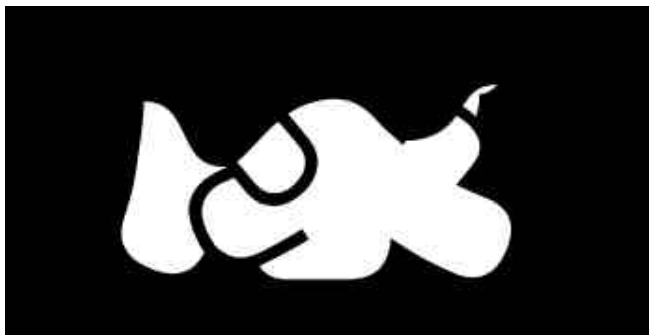


图8-91 执行Calculations 命令后的效果

18) 执行Image Calculations命令，弹出Calculations对话框。在此对话框中分别将 Source 1和Source 2选框的Channel选项设为Alpha 4和Alpha 8，在Blending选框中选择Difference。单击OK按钮，其通道运算结果保存到Alpha 11通道中，效果见图8-92。

19) 激活RGB复合通道，按下Ctrl键，同时用鼠标单击Alpha 8通道，调出Alpha 8通道中的选区。

20) 选取线性渐变工具，使用鼠标双击线性渐变工具图标，在弹出的 Linear Gradient Options调板中将Gradient类型设为Violet和Orange（见图8-93）。

21) 使用渐变工具由上至下做出一个渐变，其效果见图8-94。

22) 按下Ctrl键，同时用鼠标单击Alpha 9通道，调出Alpha 9通道中的选区。



图8-92 执行Calculations 命令后的效果

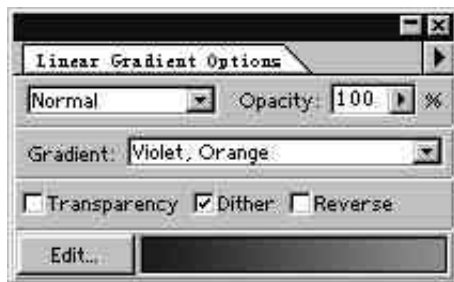


图8-93 Linear Gradient Options调板

23) 在Linear Gradient Options调板中将Gradient类型设为Blue、Yellow和Blue。

24) 使用渐变工具由上至下做出一个渐变，其效果见图 8-95。



图8-94 渐变效果图



图8-95 渐变效果图

25) 按下Ctrl键，同时用鼠标单击Alpha 6通道，调出Alpha 6通道中的选区。

26) 执行Image Adjust Brightness/Contrast命令，弹出Brightness/Contrast对话框，在此对话框中将Brightness的值设为55（见图8-96）。单击OK按钮。

27) 按下Ctrl键，同时用鼠标单击Alpha 5通道，调出Alpha 6通道中的选区。

28) 执行Image Adjust Brightness/Contrast命令，弹出Brightness/Contrast对话框，在此对话框中将Brightness的值设为 - 55，单击OK按钮，其效果见图 8-97。

29) 使用钢笔工具绘制一条弧形路径，如图 8-98所示。

30) 在Layers调板中新建一个图层，命名为Layer 2，并将之放置于“康”字图层之下（见图8-99）。

31) 选取喷枪工具，在Airbrush Options调板中将Fade的值设为200。

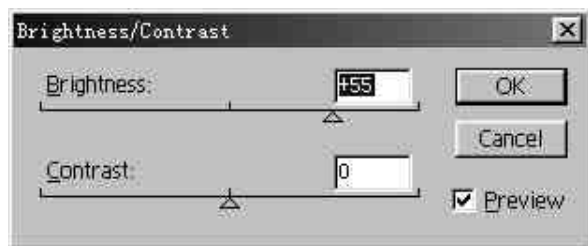


图8-96 Brightness/Contrast对话框



图8-97 执行Brightness/Contrast 命令后的效果

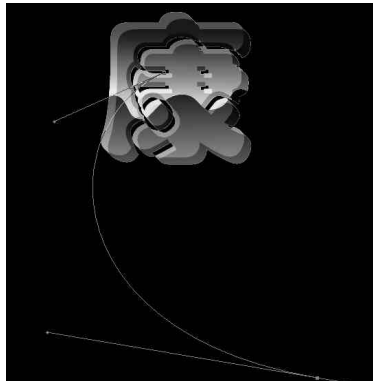


图8-98 弧形路径

32) 在Brushs调板中选择新定义的画笔，使用鼠标双击此画笔图标，弹出 Brush Options对话框，在此对话框中将Spacing的值设为1（见图8-100），单击OK按钮。


33) 设前景色为钴蓝色，在Path 调板中单击“”按钮，这样一个运动字特效就做好了，其效果见图8-81。用户还可以使用喷枪工具绘制一些流星效果。



图8-99 Layers调板



图8-100 Brush Options对话框