



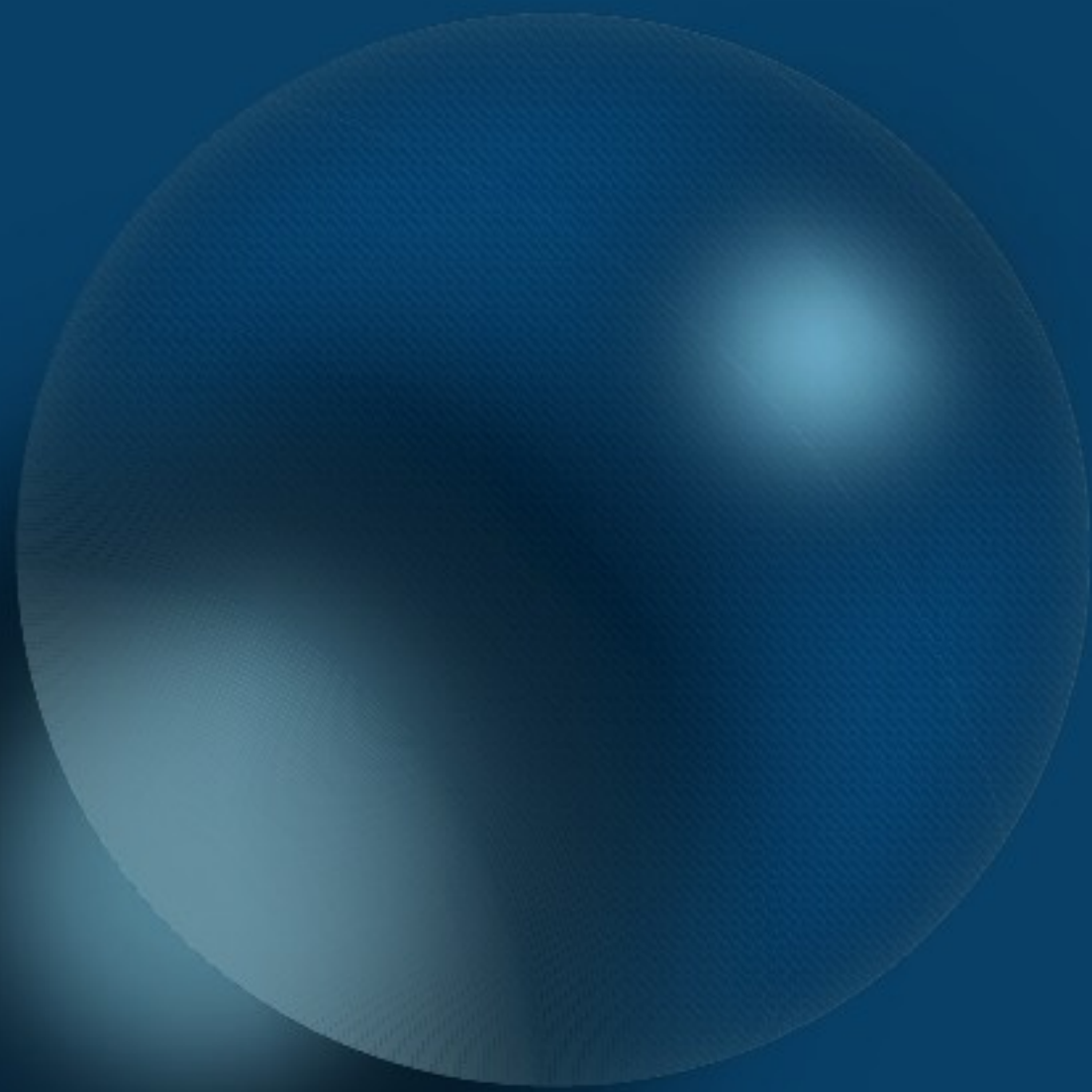
教你撸个球

HELLO I AM

PangErge

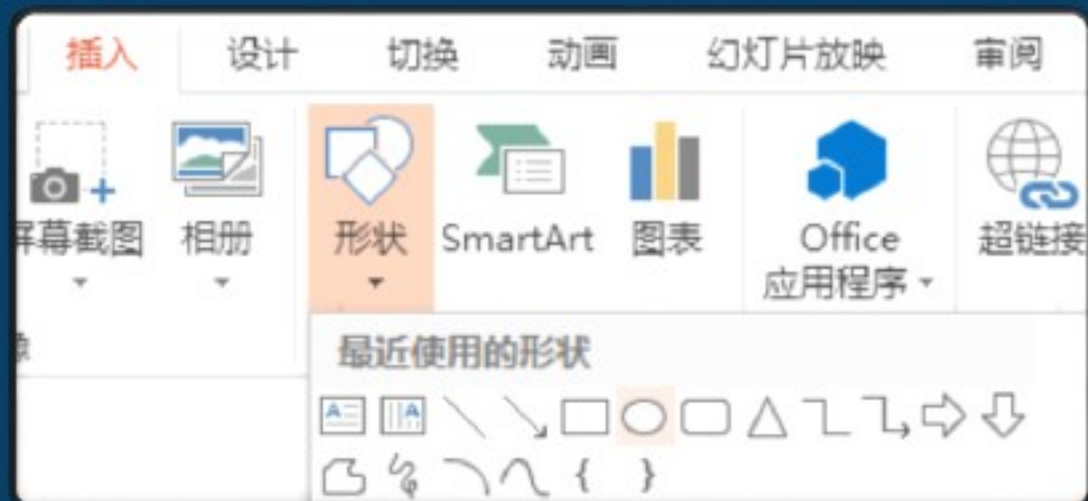


# 效果图



# Step by step

1



2

为了让主体有磨砂的质感，填充的时候选取斜纹图案，再选择相近的两种深蓝色为前景后景，前景稍浅，后景较深。





# Step by step

3

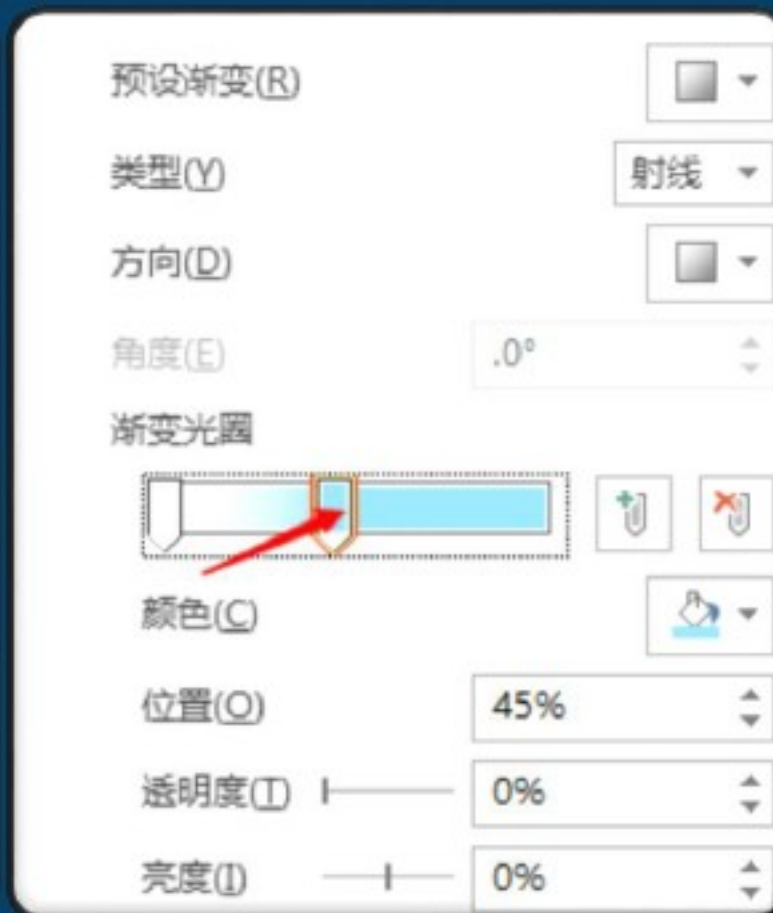
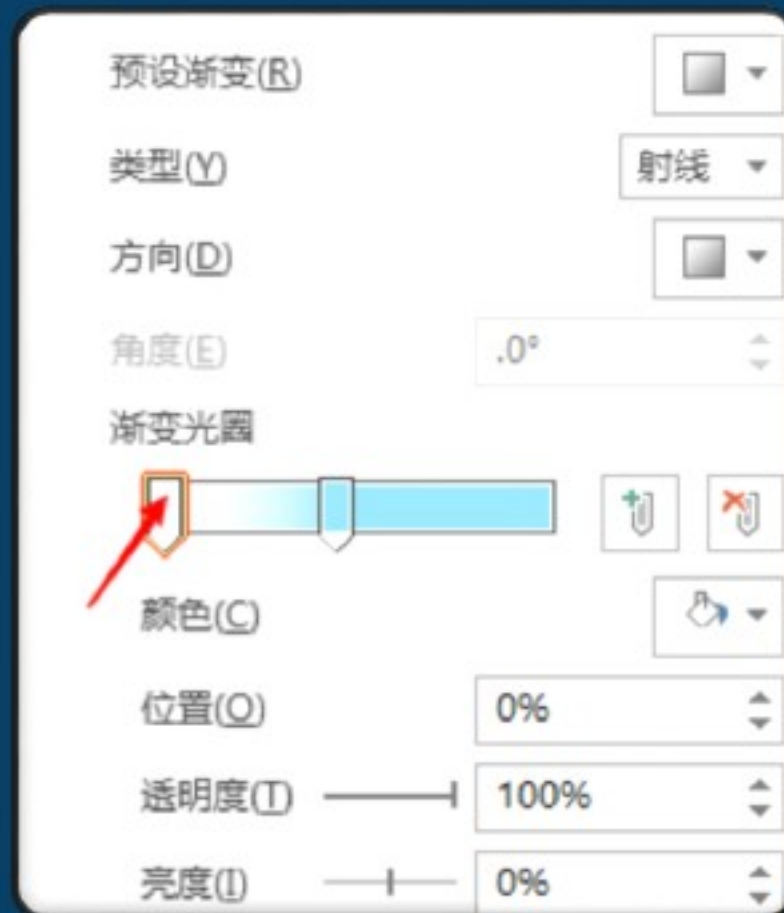
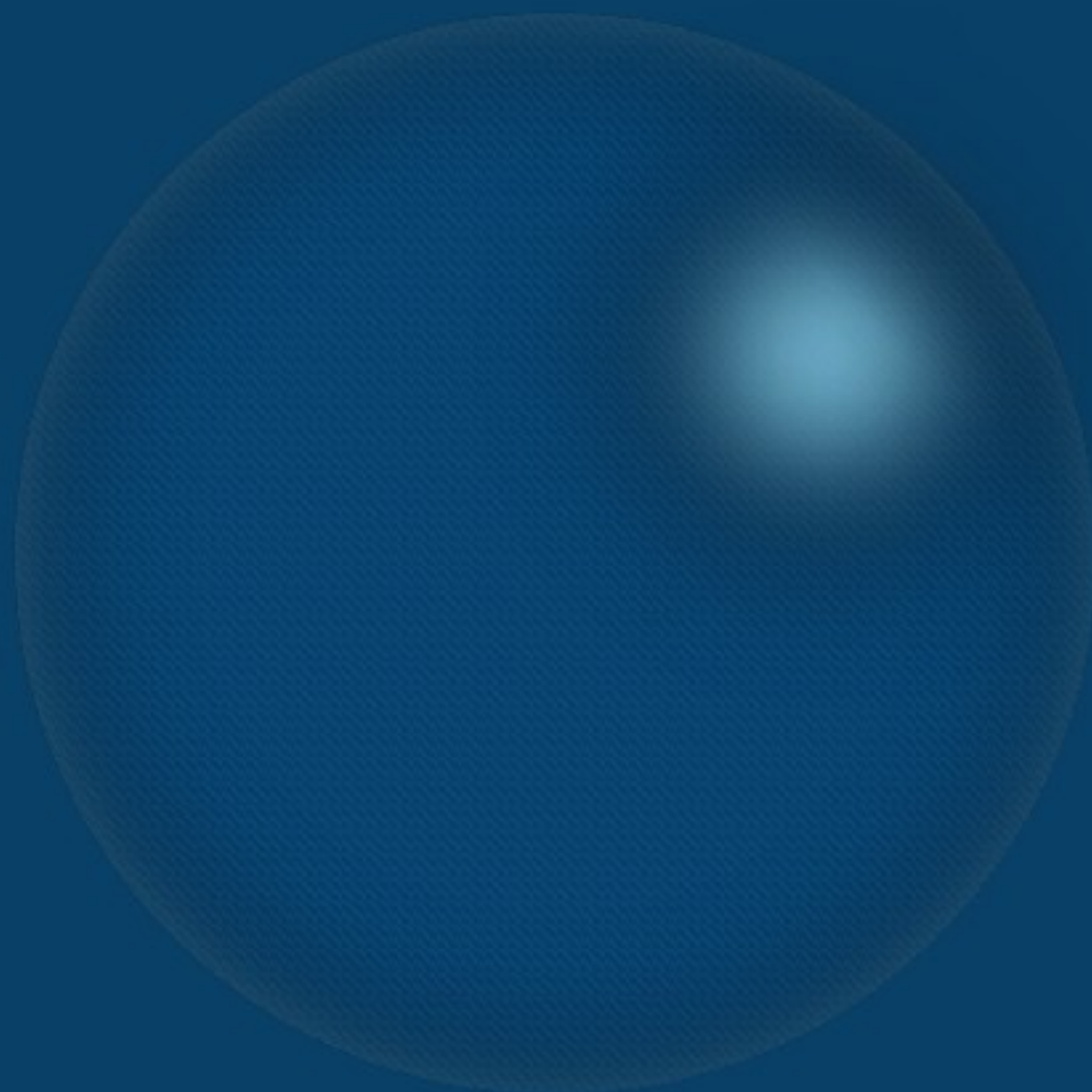
边缘发光的效果用内阴影来代替，主要注意阴影颜色，透明度，还有模糊的设置。模糊可以设置大一点点，这样更舒服。



# Step by step

4

右上角的高光模糊效果很漂亮，有种蒙蒙哒感觉，设置白色透明度的射线渐变。为了让高光有明暗变化，设置柔化边缘，磅数可以大点，调整到适合的位置。



## 柔化边缘

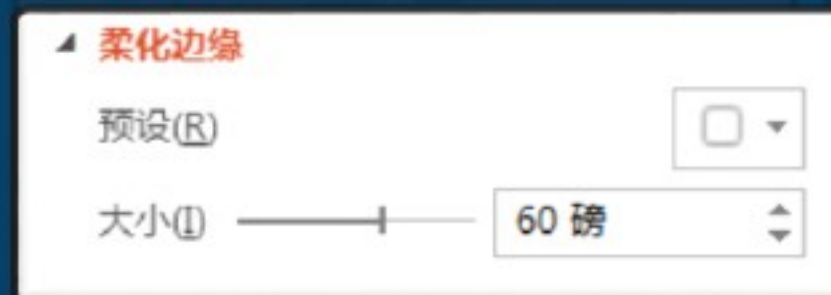
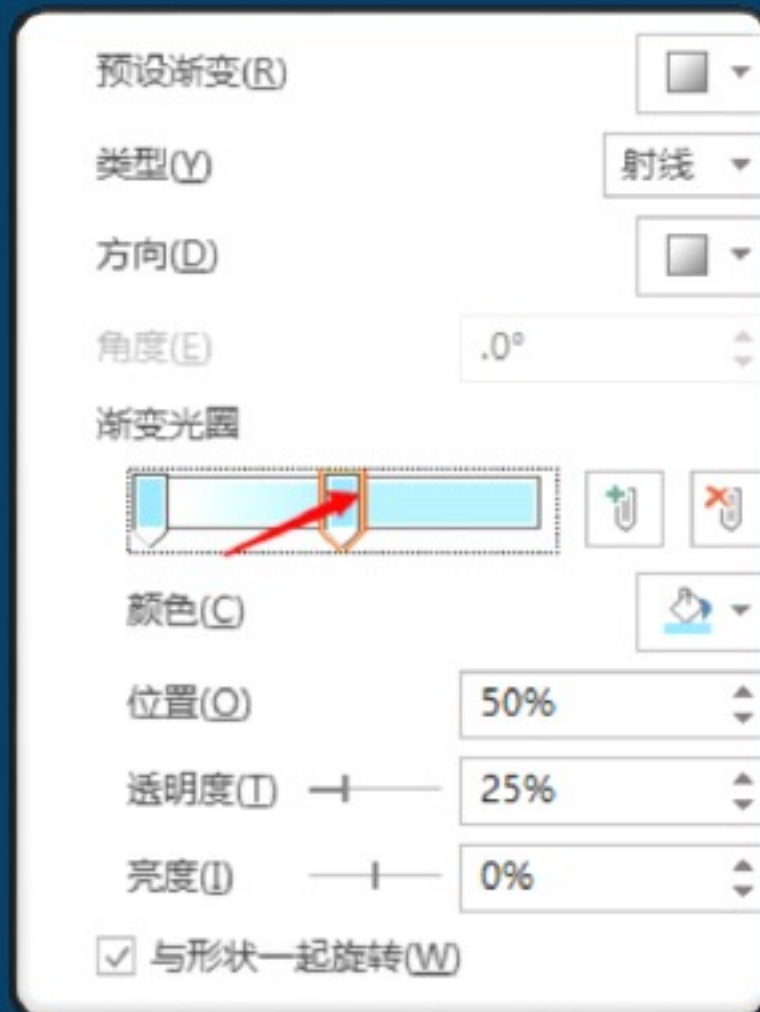
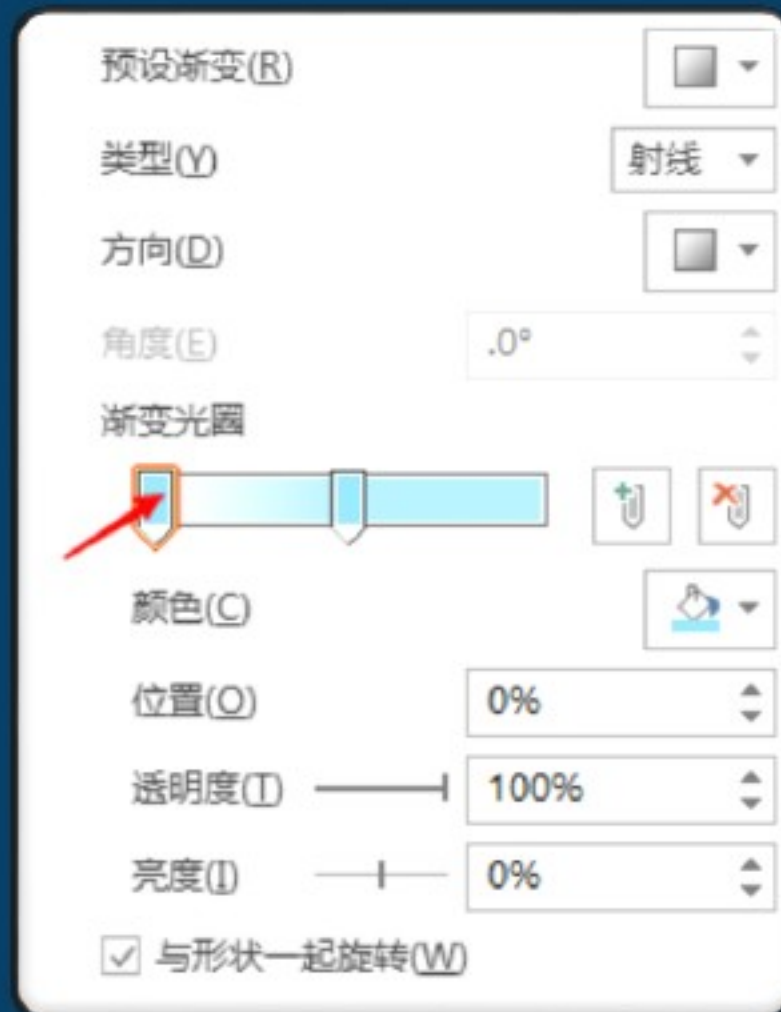
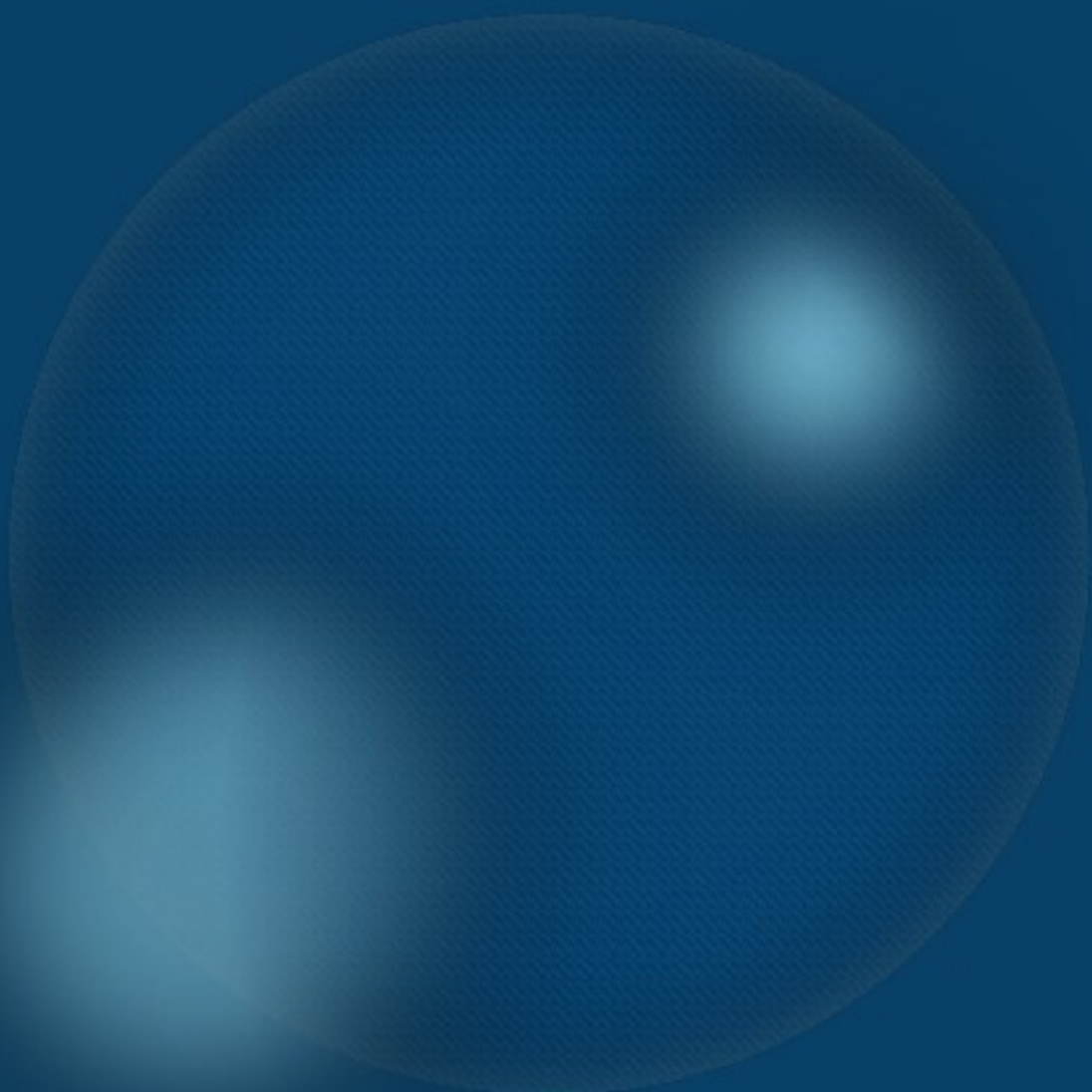




# Step by step

5

左上角的高光模糊效果, 设置白色透明度的射线渐变. 为了让高光有明暗变化, 设置柔化边缘, 磅数可以大点, 调整到适合的位置.



# Step by step

6

左下底部阴影效果为一个椭圆, 设置黑色透明度的射线渐变. 为了让阴影有明暗变化, 设置柔化边缘, 磅数可以大点, 调整到适合的位置.

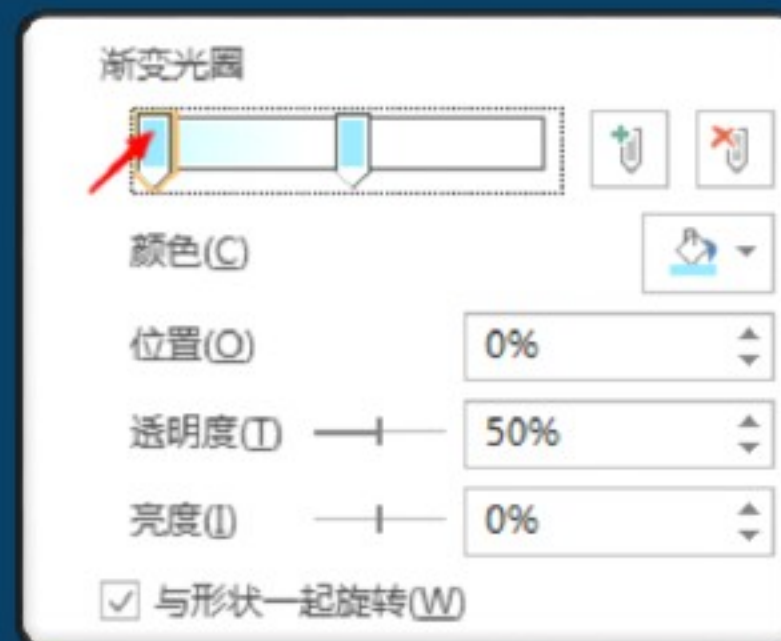




# Step by step

6

左下底部还有三层高光图层, 设置淡蓝透明度的射线渐变, 为了让底部有高光效果, 然后与主体重合. 高光圈的大小通过渐变中的位置来调整。





所有图层

