

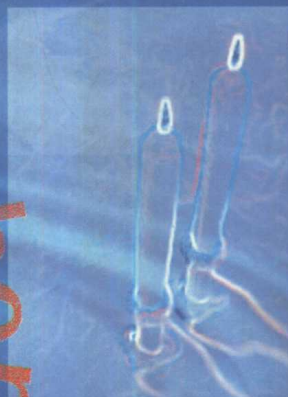
计算机图形图像处理技术丛书

Photoshop

50 滤镜专辑

京辉热点工作室 编著
王永辉 主编

附赠光盘



人民邮电出版社

计算机图形图像处理技术丛书



Photoshop 5.0

滤镜专辑

京辉热点工作室

编著

王永辉

主编



人民邮电出版社

计算机图形图像处理技术丛书
Photoshop 5.0 滤镜专辑

编 著 京辉热点工作室
主 编 王永辉
责任编辑 李 际
版式设计 陈黎明

人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
北京市胶印二厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 14.5

字数: 350 千字

1999 年 3 月第 1 版

印数: 5 001 - 9 000 册

1999 年 5 月北京第 2 次印刷

ISBN 7 - 115 - 07585 - 9/TP · 966

定价: 75.00 元

内 容 提 要

Photoshop 5.0 是美国 Adobe 公司开发的图形图像处理软件的最新版本,在图形图像设计领域占据着首屈一指的地位,已成为国内外图像设计人员的首选工具。滤镜插件是 Photoshop 的开放式功能扩展模块,它极大地增强了 Photoshop 的图像处理功能,可以使用户轻松地制作出惊人的图像效果。

本书在第一部分中着重介绍几种最新、效果最出众、应用最广泛的滤镜,包括 ULEAD Particle 滤镜、ULEAD Type 滤镜、Eye Candy 3.0 滤镜、KPT 3.0 滤镜、Andromeda(阿祖玛)滤镜,使用这些滤镜产生的效果多样,令人叹为观止。

在第二部分中给出大量的第三方滤镜插件的滤镜效果和参数设置,便于用户查找使用。这些滤镜使用较为简单,功能也比较单一。但是,每一种滤镜都有它的独到之处,比如:处理老照片、为图像添加闪电、制作边框等等,都有特定的滤镜可以方便地进行处理。

第三部分详细介绍 Photoshop 5.0 自带滤镜的使用方法、参数设置和滤镜效果。

本书内容翔实,图文并茂,实用性强,是图像设计人员的一本很好的参考手册。

前 言

随着图像技术的发展和计算机在各行各业中的广泛应用,利用计算机作图像处理的设计人员越来越多, Adobe Photoshop 5.0 的问世为图形图像设计人员打开了一扇新的大门。通过它,您可以把想象中的设计方案完美地表现在计算机上,而滤镜插件作为 Photoshop 的开放式功能扩展模块,极大地增强了 Photoshop 的图像处理功能,使您可以轻松地制作出惊人的图像效果,这就是它迷人魅力所在。

本书的目的是使您尽快熟悉并掌握 Adobe Photoshop 5.0 各种滤镜插件,由于第三方滤镜插件和 Adobe Photoshop 5.0 的自带滤镜种类繁多、效果各异,因此本书根据各种滤镜的特色,尽量用准确、细致、通俗易懂的语言来讲解。其中, ULEAD Particle、ULEAD Type、Eye Candy 3.0、KPT 3.0、Andromeda,由于其效果独特、变化多样,讲解得较为详细;其他的滤镜,主要给出使用方法、参数设置和滤镜效果,方便您的学习和使用。相信您通过阅读本书,能够熟练掌握 Adobe Photoshop 5.0 的滤镜插件使用技巧。

由于滤镜的使用方法相对简单,但是效果出众,因此,本书适合不同层次的读者。随着对它不断深入地了解,您会发现一个全新的数字图像精彩世界。

本书由王永辉执笔,参加编写工作及资料收集的人员还有李涛、曹伟、张燕芳、刘万鹏、苏玉凤、吴宁、陈禹、张灿、杨晓蓉、王丽娜、张锁晋、崔雨等人,全书最后由王京统稿、审校。由于编写时间仓促,书中难免有不足之处,恳请大家批评指正。

本书由北京京辉热点科技有限公司策划,欢迎来函来电将您的意见提供给我们。我们的联系方法是:

信箱:北京市海淀区清河邮局 013 信箱

邮政编码:100085

作者

1998 年 12 月



目 录

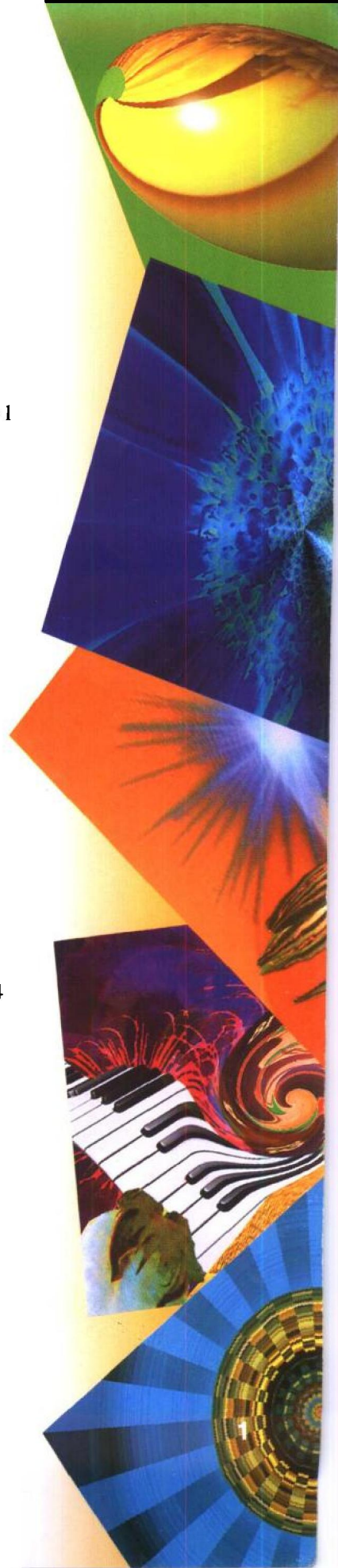
第一部分 滤镜精粹.....1

第一章 ULEAD Particle 滤镜.....2

- 1.1 泡沫效果(Bubble)3
- 1.2 荧光效果(Firefly)4
- 1.3 雨效果(Rain)4
- 1.4 雪花效果(Snow)5
- 1.5 云雾效果(Cloud)6
- 1.6 烟效果(Smoke)7
- 1.7 火效果(Fire)7
- 1.8 星光效果(Star)8
- 1.9 预设效果9

第二章 ULEAD Type 滤镜.....14

- 2.1 渐变效果(Gradient)14
- 2.2 网纹效果(Hole)15
- 2.3 玻璃效果(Glass)15
- 2.4 金属效果(Metal)16
- 2.5 浮雕效果(Emboss)16
- 2.6 外边浮雕效果(Emboss - Outline)17
- 2.7 纹理浮雕效果(Emboss - Texture)17
- 2.8 水泥效果(Concrete)18
- 2.9 沙子效果(Sand)18



2.10	光照效果(Lighting)	19
2.11	火焰效果(Fire)	19
2.12	冰雪效果(Snow)	20
2.13	霓虹效果(Neon)	20
2.14	图章效果(Seal)	21

第三章 Eye Candy 3.0 滤镜.....22

3.1	反转滤镜(Antimatter)	23
3.2	雕刻效果(Carve)	23
3.3	镀铬效果(Chrome)	24
3.4	剪切效果(Cutout)	25
3.5	阴影效果(Drop Shadow)	25
3.6	火焰效果(Fire)	26
3.7	绒毛效果(Fur)	27
3.8	玻璃效果(Glass)	27
3.9	光晕效果(Glow)	28
3.10	HSB 杂点滤镜(HSB Noise)	28
3.11	内倒角效果(Inner Bevel)	29
3.12	波动效果(Jiggle)	30
3.13	运动轨迹效果(Motion Trail)	30
3.14	外倒角效果(Outer Bevel)	31
3.15	斜影效果(Perspective Shadow)	31
3.16	烟雾效果(Smoke)	32
3.17	斜视效果(Squint)	33
3.18	星光效果(Star)	33
3.19	旋涡效果(Swirl)	34
3.20	水滴效果(Water Drops)	34
3.21	编织效果(Weave)	35
3.22	Eye Candy 3.0 滤镜在图像中的效果	36

第四章 KPT 3.0 滤镜.....40

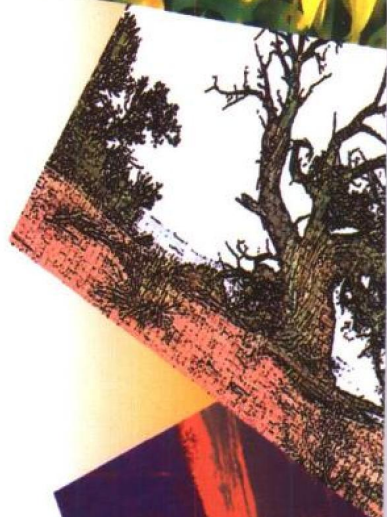
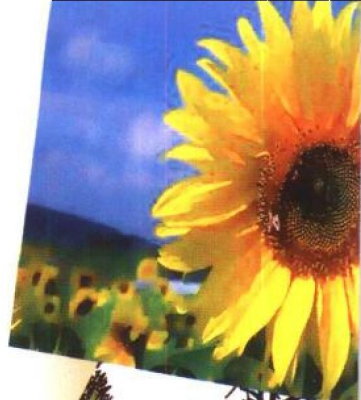
- 4.1 KPT 3.0 滤镜的混合模式40
- 4.2 KPT Gradient Designer 3.0(渐变设计师)43
- 4.3 KPT Interform 3.0(融合)45
- 4.4 KPT Spheroid Designer 3.0(球体设计师)46
- 4.5 KPT Texture Explorer(材质探险者)53
- 4.6 KPT 3D Stereo Noise 3.0(添加杂质)54
- 4.7 KPT Glass Lens 3.0(玻璃透镜).....56
- 4.8 KPT Page Curl 3.0(卷边)57
- 4.9 KPT Planar Tiling 3.0(空间透视)58
- 4.10 KPT Seamless Welder 3.0(无缝焊接)60
- 4.11 KPT Twirl 3.0(旋转)61
- 4.12 KPT Video FeedBack 3.0(视频反馈)62
- 4.13 KPT Vortex Tiling 3.0 滤镜(旋涡反射)63
- 4.14 KPT Edge F/X 3.0(边界)64
- 4.15 KPT Gaussian F/X 3.0(高斯模糊)66
- 4.16 Intensity F/X(强度)67
- 4.17 KPT Meta Toys F/X 3.0(变形)68
- 4.18 KPT Noise F/X 3.0(杂质).....69
- 4.19 KPT Pixel 3.0 F/X (像素).....71
- 4.20 KPT Smudge F/X 3.0(涂抹)72

第五章 Andromeda(阿祖玛)滤镜 74

- 5.1 Mode(模式)设置框74
- 5.2 Render(光线)设置框78

第二部分 第三方滤镜速查.....83

第六章 AFH 滤镜84



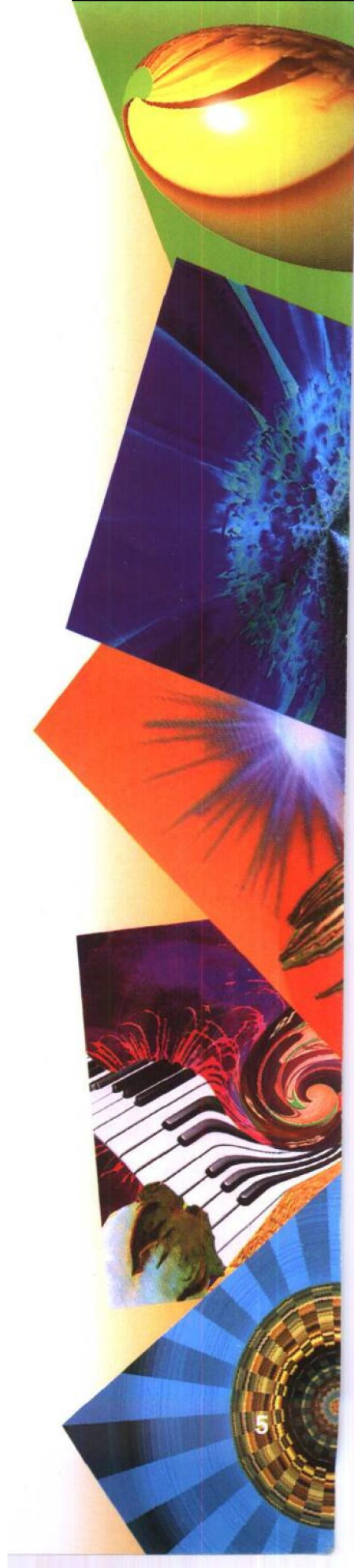
第七章	ALF'S Border FX 滤镜	86
第八章	ALF'S Power Toys 滤镜	90
第九章	Almathera 滤镜	94
第十章	CPK Designs 滤镜	100
第十一章	DSB Flux 滤镜	104
第十二章	Funhouse 滤镜	112
第十三章	Gallery Effects I 滤镜	120
第十四章	Gallery Effects II 滤镜	128
第十五章	Gallery Effects III 滤镜	136
第十六章	Greg's Factory Output I 滤镜	144
第十七章	Greg's Factory Output II 滤镜	148

第三部分 Photoshop 5.0 自带滤镜.....153

第十八章 Photoshop 5.0 滤镜.....154

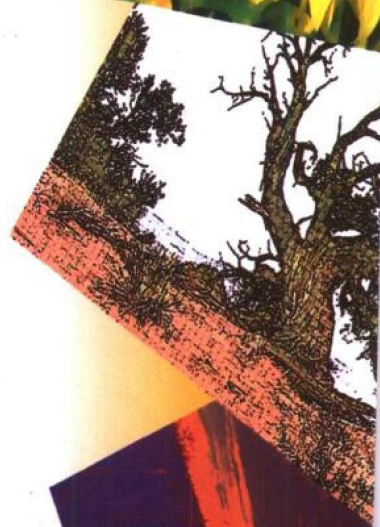
18.1	Artistic(艺术效果滤镜)	154
18.1.1	彩笔(colored pencil)	155
18.1.2	剪贴(Cutout)滤镜	155
18.1.3	干笔滤镜(Dry brush)	156
18.1.4	薄膜纹理(Film Grain)	157
18.1.5	壁画效果(Fresco)	157
18.1.6	霓虹光效果(Neon Glow)	158
18.1.7	涂抹效果(Paint Daubs)	159
18.1.8	颜色分割(Palette Knife)	159
18.1.9	塑包效果(Plastic Wrap)	160

18.1.10	海报效果(Poster Edges)	161
18.1.11	纹理浮雕(Rough Pastels)	161
18.1.12	条状涂抹效果(Smudge Stick)	162
18.1.13	海绵效果(Sponge)	163
18.1.14	纹理覆盖(Underpainting)	164
18.1.15	水彩效果(Watercolor)	164
18.2	Blur(柔化)滤镜	165
18.2.1	Blur(轻微柔化)	165
18.2.2	Blur more(更柔化)	166
18.2.3	Gaussian Blur(高斯柔化)	166
18.2.4	Motion Blur(动态柔化)	167
18.2.5	Radial Blur(辐射柔化)	167
18.2.6	Smart blur(精确柔化)	168
18.3	Brush Strokes(笔刷)滤镜	170
18.3.1	强化边界效果滤镜(Accented Edges)	170
18.3.2	笔划倾斜(Angled Strokes)	171
18.3.3	网线阴影(Crosshatch)	172
18.3.4	黑笔触(Dark strokes)	173
18.3.5	墨水轮廓(Ink Outlines)	173
18.3.6	溅射效果(Spatter)	174
18.3.7	飞溅笔触(Sprayed Strokes)	175
18.3.8	总量(Sumi-e)	175
18.4	Distort(扭曲变形)滤镜	176
18.4.1	光芒散漫(Diffuse Glow)	177
18.4.2	位移(Displace)	177
18.4.3	玻璃滤镜(Glass)	178
18.4.4	水波纹效果(Ocean Ripple)	178
18.4.5	挤压效果(Pinch)	179
18.4.6	极坐标转换(Polar Coordinates)	180
18.4.7	波纹效果(Ripple)	180
18.4.8	修改弯曲(Shear)	181
18.4.9	球化(Spherize)	181
18.4.10	漩涡效果(Twirl)	182
18.4.11	波动(wave)	182



18.4.12	涟漪(ZigZag)	183
18.5	Noise(噪音)滤镜	184
18.5.1	添加噪音(Add Noise)	184
18.5.2	除斑(Despeckle)	185
18.5.3	粉尘和涂抹(Dust & Scratches)	185
18.5.4	平均噪音(median)	185
18.6	Pixelate(块化处理)滤镜	186
18.6.1	半色调(Color Halftone)	186
18.6.2	晶状化滤镜(Crystallize)	187
18.6.3	手绘效果(Facet)	187
18.6.4	碎面(Fragment)	188
18.6.5	凹版画效果(Mezzotint)	188
18.6.6	马赛克化(Mosaic)	188
18.6.7	斑点化(Pointillize)	189
18.7	RENDER(光线)滤镜	189
18.7.1	三维变形(3D Transform)	190
18.7.2	云彩效果(clouds)	190
18.7.3	差异云彩(Difference Clouds)	191
18.7.4	眩光(Lens Flare)	191
18.7.5	光照效果(Lighting Effects)	192
18.7.6	纹理填充(Texture Fill)	192
18.8	Sharpen(锐化)滤镜	193
18.8.1	锐化滤镜(Sharpen)	193
18.8.2	锐化界线(Sharpen Edge)	194
18.8.3	更多锐化(Sharpen More)	194
18.8.4	钝化屏蔽(Unsharp Mask)	194
18.9	Sketch(手绘风格)滤镜	195
18.9.1	浮雕(Bias Relief)	195
18.9.2	粉笔和炭精效果(Chalk & Charcoal)	196
18.9.3	炭精画(Charcoal)	197
18.9.4	铬印染(Chrome)	197
18.9.5	蜡笔画(Conte Crayon)	198
18.9.6	绘图笔(Graphic Pen)	199
18.9.7	半色调图案(Halftone Pattern)	199
18.9.8	记事本图样(Note Paper)	200

18.9.9	图片拷贝(Photocopy)	201
18.9.10	石膏粘贴(Plaster)	201
18.9.11	网格效果(Reticulation)	202
18.9.12	图章滤镜(Stamp)	203
18.9.13	撕开边界(Torn Edges)	203
18.9.14	吸水纸(Water Paper)	204
18.10	Stylize(风格化)滤镜	204
18.10.1	扩散效果(Diffuse)	205
18.10.2	浮雕效果(Emboss)	206
18.10.3	三维背景(Extrude)	206
18.10.4	寻找边界滤镜(Find Edges)	207
18.10.5	发光边界(Glowing Edges)	207
18.10.6	曝光效果(Solarize)	208
18.10.7	瓷砖效果(Tiles)	208
18.10.8	描绘轮廓(Trace Contour)	209
18.10.9	风(Wind)	209
18.11	Texture(纹理)滤镜	210
18.11.1	裂纹效果(Craquelure)	210
18.11.2	颗粒纹理(Grain)	211
18.11.3	马赛克(Mosaic Tiles)	212
18.11.4	拼贴(Patchwork)	212
18.11.5	彩色玻璃(Stained Glass)	213
18.11.6	纹理构成(Texturizer)	213
18.12	VIDEO(视频)效果滤镜	214
18.13	Other(其他)滤镜	214
18.13.1	自定义滤镜(Custom)	215
18.13.2	高亮通过(Hight Pass)	215
18.13.3	放大亮区(Maximum)	216
18.13.4	放大暗区(Minimum)	216
18.13.5	置移(Offset)	217





第一部分 滤镜精粹

在这一部分中,我们着重介绍几种最新、效果最出众、应用最广泛的滤镜,包括 ULEAD Particle 滤镜、ULEAD Type 滤镜、Eye Candy 3.0 滤镜、KPT 3.0 滤镜、Andromeda(阿祖玛)滤镜,这些滤镜产生的效果多样,令人叹为观止。

第一章 ULEAD Particle 滤镜

对于图形图像设计人员来说，ULEAD 公司决不会陌生，该公司为大家设计了许多非常优秀的产品。这里为大家介绍的就是 ULEAD 公司为 Photoshop 设计的插件：Particle.Plugin。这是一款实用性非常强的图像效果工具，它可以完美地模拟云雾、雨、烟火、星光等效果来渲染画面，营造、烘托画面气氛。

下面以图 1.1 为范例，来比较 Particle 的各种效果。

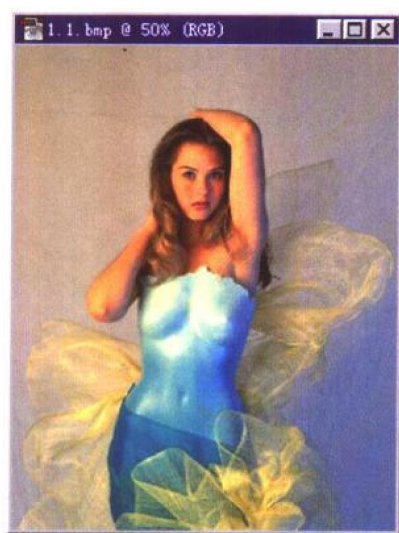


图 1.1

Particle 对话框如图 1.2 所示。



图 1.2

对话框的左侧是预览窗口，您可以在这里直接查看滤镜效果。用鼠标选择图像上的云雾、雨、烟火、星光等粒子点，可以进行移动或删除粒子点的操作，并且可以对选择的内容进行单个调节。选择时，如果按住 **Ctrl** 或 **Shift** 键可选中多个粒子。

预览窗口下方是效果选择窗，可以选择不同的粒子效果，如气泡、星光、雨、雪、云、雾等。在 **Effect control** 域内，可以调整效果控制参数；在 **Particle parameters** 域，可调节粒子控制参数。不同的粒子效果，可调节的参数也不相同。**Wireframe** 表示以简化方式显示粒子点；**Select all** 表示选中全部粒子点；**Wrap** 表示环绕，增添粒子的缠绕效果。

下面介绍几种比较典型的效果。

1.1 泡沫效果 (Bubble)

泡沫效果是指在图像中添加带有强烈反光效果的圆形粒子，就像美丽的泡沫飘浮在空中一样。对话框如图 1.3 所示。

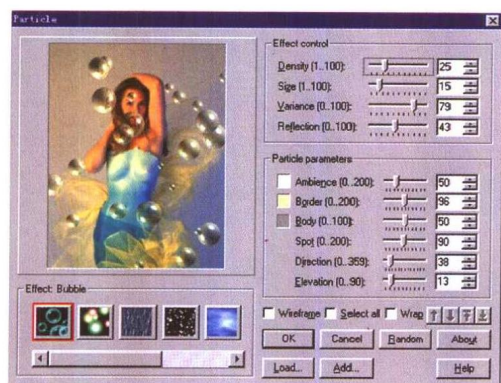


图 1.3

在 **Effect control** 域内包括以下控制参数：

Density: 密度。控制泡沫的数量多少。

Size: 尺寸。控制泡沫的整体大小。

Variance: 不一致性。调节泡沫的均匀程度。

Reflection: 调节泡沫的整体反光程度。

在 **Particle parameters** 域内包括以下控制参数：

Ambience: 调整泡沫高亮区的范围。

Border: 调整泡沫原色区的范围。

Body: 调整泡沫暗区的范围。

Spot: 调整泡沫上高亮点的反光大小。

Direction: 调整泡沫高亮点的反光方向。

Elevation: 调整泡沫高亮点的角度。

Wireframe: 以简化方式显示粒子点。

Select all: 选中全部粒子点。

Wrap: 显示不同的粒子随机模式。

其效果如图 1.4 所示。

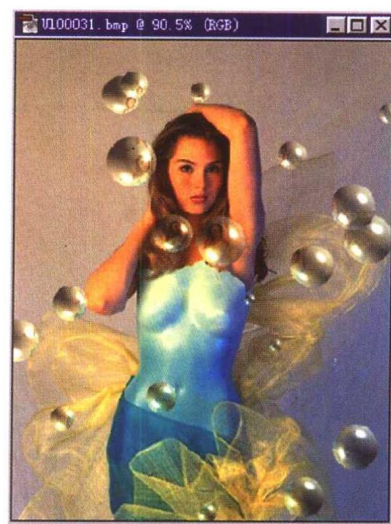


图 1.4

1.2 荧光效果 (Firefly)

荧光效果是指在图像上添加类似于萤火虫的光线效果,对话框如图 1.5 所示。

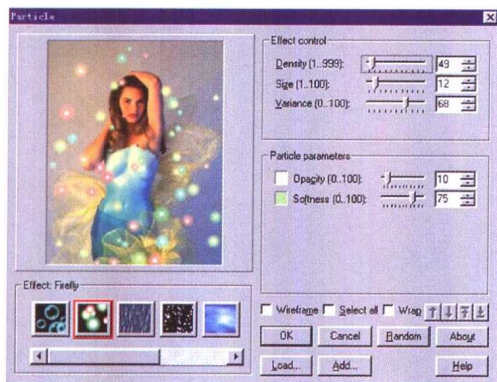


图 1.5

在 **Effect control** 域内包括以下控制参数:

Density: 控制荧光数量多少。

Size: 控制荧光的尺寸大小。

Variance: 控制荧光的辉光程度。

在 **Particle parameters** (粒子属性) 域内包括以下控制参数:

Opacity: 透明度, 控制 **Firefly** 的中心透明度, 色彩可调。

Softness: 柔和度, 控制 **Firefly** 的边缘模糊程度, 色彩可调。

其效果如图 1.6 所示。



图 1.6

1.3 雨效果 (Rain)

雨 (**Rain**) 效果主要模拟自然界中下雨的效果, 使图像像是放在雨幕的后面。对话框如图 1.7 所示。