

第五章　奇妙的滤镜效果

主要内容

- 了解 Photoshop 6.0 滤镜
- 古钱币
- 未来世界
- 印象派油画艺术
- 本章小结

需要全本请访问 www.ertongbook.com

滤镜是 Photoshop 软件中最精彩的部分，使用滤镜可以创造出千变万化、精彩纷呈的图像效果，只要运用得当，便可达到手工无法达到的神奇效果。可以说，利用 Photoshop 处理图像，时时刻刻都离不开滤镜，它是创作者手中的利器，使用它可以鬼斧神工地创造出各种美妙的视觉效果。

其实滤镜就是一种处理图像的工具，每一个滤镜好像是一副特殊的眼镜，戴上它，就会看到一种特定的视觉效果。滤镜不但可以反复使用，而且还可以同时使用几个滤镜。因此，滤镜是我们处理图像的有力工具，灵活运用滤镜，将大大提高我们处理图像的水平。

5.1　了解 Photoshop 6.0 滤镜

在 Photoshop 6.0 中，滤镜的功能没有很多的改进，基本沿用了以前版本滤镜。在这里我们简单地介绍一下各组滤镜的功能与作用，同时阐述滤镜的基本操作。至于每一个滤镜的具体使用方法，本书不作详尽的介绍，对这一部分内容感兴趣的读者朋友，可以参考《Photoshop 5.5 图像处理范例精粹》一书。

5.1.1　Photoshop 滤镜的分类

Photoshop 滤镜是按照功能进行分类的，共分为 14 组。值得注意的是，在不同的滤镜组中，有些滤镜的功能很相似。下面我们介绍一下各组滤镜的功能。

- **艺术效果**

艺术效果滤镜主要是将摄影图像转变为传统介质上的绘画效果，如创建油画、水彩画等。该组滤镜只限于 RGB 模式和多通道模式。

- **柔化**

柔化滤镜主要是通过减小相邻像素的对比度，使图像变得柔和、朦胧，从而产生模糊的效果，这组滤镜使用非常频繁，经常用于修正、润色图像。使用这组滤镜可以创建运动效果、爆炸效果、雨雪效果等。

- **笔触效果**

笔触效果滤镜可以使图像变为由不同的画笔和油墨绘制而成的风格各异的艺术画，有的滤镜还可以向图像中加入噪点、颜色以及纹理图案等效果。这组滤镜常用来制作风格化图像或材质肌理。

- **扭曲**

扭曲滤镜主要是使图像产生三维或其他形式的变形效果。在处理图像时，这组滤镜的使

用相当频繁。使用它们可以生成形象逼真的波纹、倒影、旋涡、挤压等艺术效果。

- **杂点**

杂点是指图像中随机分布的彩色像素点，使用杂点滤镜可以为图像添加或去掉杂点，添加杂点多用于制作背景图案，去掉杂点可以矫正图像的缺陷，移去图像中不需要的痕迹。例如，制作木纹、布纹、铁锈等效果都要用到杂点滤镜。

- **块化处理**

块化处理滤镜可以使图像产生一些指定的块状纹理。多用于创作背景图案，也可配合其他滤镜使用，制作雨景、雪景、烫金等效果。

- **渲染**

渲染滤镜主要用来在图像中创建三维形状、云彩、灯光和眩光等特殊效果。可用来创建夜景、大理石纹理、岩石效果、金属效果、塑料效果等。

- **锐化**

锐化滤镜主要是增加图像中相邻像素的对比度，使图像清晰化。它的作用好像调节照相机的焦距使景物变清晰一样。这组滤镜中只有【钝化遮罩】滤镜是可调节的。

- **草图**

草图滤镜使图像产生硬笔绘画的艺术效果，每一个滤镜都将给图像增加纹理，并取代原图像的颜色，绝大多数草图滤镜使用前景色和背景色来修饰图像。使用这组滤镜可以创造出书法、篆刻、图画、钢笔画、速写、素描、朽木等效果。

- **风格化**

风格化滤镜可以通过替换像素、增强相邻像素的对比度，使图像产生夸张的效果，从而形成各种画派的艺术风格。使用风格化滤镜可以创建出浮雕、玻璃、水滴、火焰等效果。

- **纹理**

纹理滤镜主要是在图像中产生一些凹凸不平的不规则块状纹理，从而产生不同的视觉效果。该组滤镜主要用于各种颜色之间过渡变形，也可用于创建背景图像等，如龟裂效果、拼贴效果等。

- **视频效果**

视频效果滤镜包括消除交错信号、NTSC 色域，这两个滤镜主要用来处理视频图像，有助于重现视频颜色以及对视频图像进行细化处理。

- **其他**

这组滤镜可用于创建自定义滤镜以及进行色彩调整等，我们可以根据色差原理和操作经验创作能够体现自我风格的滤镜。

- **作品保护**

该组滤镜包括【嵌入水印】和【读取水印】滤镜，可在图像中嵌入一个数字水印以存放版权信息，之后还可以读取水印信息以查看图像的权限。在第一次使用该滤镜之前，我们需要向 Digimarc 网站付费索取 ID 号。

5.1.2　滤镜的基本操作

Photoshop 6.0 提供了大量的滤镜命令，它们产生的效果各不相同，但是使用步骤基本相同，一般情况下使用滤镜的操作步骤如下：

1. 打开要处理的图像，如果只对图像中的某一部分处理，则选择该部分图像；如果只对图像中的某一层进行处理，则选择要处理的图层。
2. 单击【滤镜】菜单，在弹出的滤镜菜单中选择某一滤镜组中的滤镜，则弹出该滤镜的对话框。如图 5-1 所示为【粉尘和涂抹】滤镜对话框。

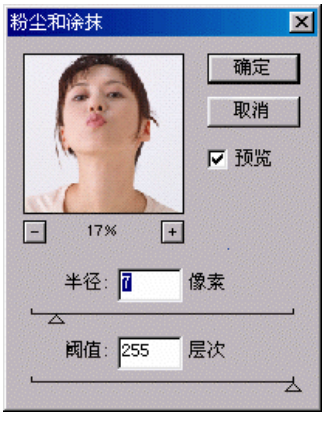

图 5-1　【粉尘和涂抹】滤镜对话框

3. 在对话框中，拖动三角形滑块调整参数，即可得到所需要的效果。
4. 单击 确定 按钮，即可将滤镜效果应用到图像。

在滤镜处理过程中，如果要中断滤镜的运用，可以按 Esc 键。另外，在使用滤镜时，还要注意，滤镜不能应用于位图模式、索引模式和 16 位/通道图像。

5.2 古钱币

本例我们将利用滤镜功能创建一个栩栩如生的清代铜币，这完全是由 Photoshop 滤镜制作的，质感与光感都运用得十分得当，如图 5-2 所示。



图 5-2 清代铜币

5.2.1 制作流程示意图

在制作本例的过程中，我们首先制作了绸缎背景，然后反复运用添加杂点、灯光效果、高斯模糊等滤镜，同时配合图层风格的运用，惟妙惟肖地创造了一枚铜币。如图 5-3 所示为本例的制作流程。

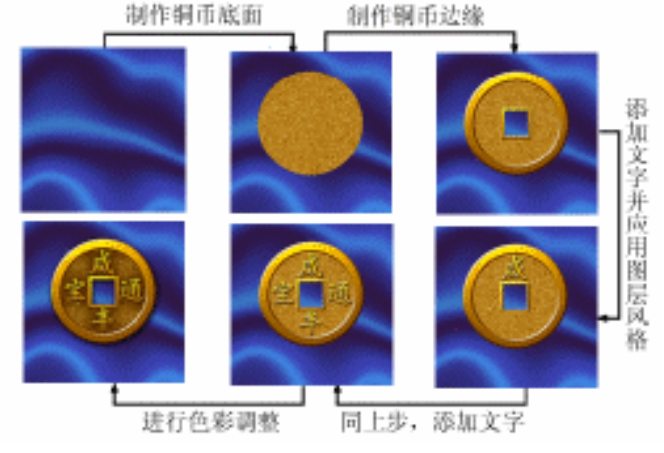

图 5-3 铜币制作流程图

需要全本请访问 www.ertongbook.com

5.2.2　制作步骤详解

前面阐述了制作铜币的制作要点与制作流程，本节学习铜币的具体制作方法。

5.2.2.1　制作丝绸衬布

为突出铜币的视觉效果，我们首先制作一个丝绸衬布，制作衬布效果可以有多种方法，在这里我们使用 Photoshop 6.0 的新增功能【Liquify】命令来制作。

制作绸缎背景

1. 单击菜单栏中的【文件】/【新建】命令，在弹出的【新建】对话框中设定参数，如图 5-4 所示。



图 5-4　【新建】对话框 1

2. 单击 确定 按钮，创建一个新的图像文件。
3. 选择工具箱中的 工具，单击其工具选项栏中的 ，打开【渐变编辑】对话框，对渐变编辑条中色标的颜色 RGB 值分别设置为：（34、19、61）、（49、54、133），如图 5-5 所示。

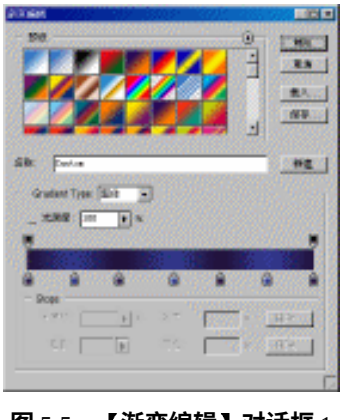

图 5-5　【渐变编辑】对话框 1

4. 单击 确定 按钮，完成渐变色的编辑。然后在渐变工具选项栏中设置参数如图 5-6 所示。



图 5-6　渐变工具选项栏

5. 在图像窗口中，由上向下拖曳鼠标，填充渐变色，结果如图 5-7 所示。

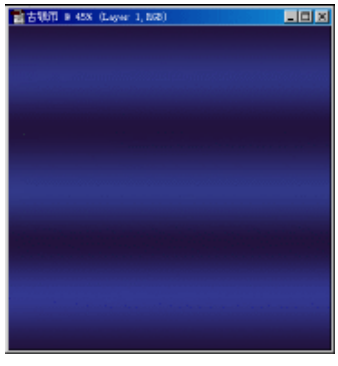

图 5-7　图像效果 1

6. 设置前景色为亮蓝色，其 RGB 值分别设置为（57、120、216）。
7. 选择工具箱中的 工具，设定其工具选项栏的各项参数如图 5-8 所示。



图 5-8　矩形遮罩工具选项栏

8. 在图像上端创建一个矩形选择区域，并按下 Alt+Delete 键填充前景色，结果如图 5-9 所示。

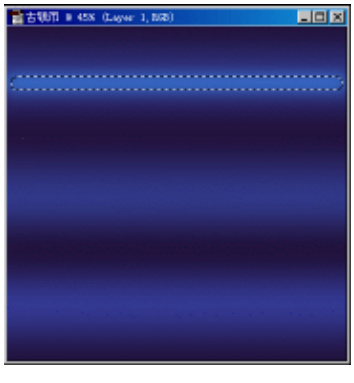

图 5-9　建立矩形选择区域

9. **同样方法，再加亮下面两个浅蓝色区域，按下** Ctrl+D **键取消选择区域，结果如图** 5-10 **所示。**

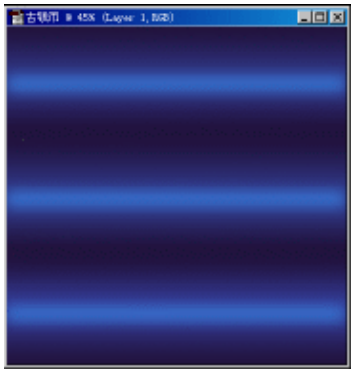

图 5-10　**图像效果** 2

10. **单击菜单栏中的【图像】/【**Liquify**】命令，在弹出的【**Liquify**】对话框中设定各项参数，如图** 5-11 **所示。**

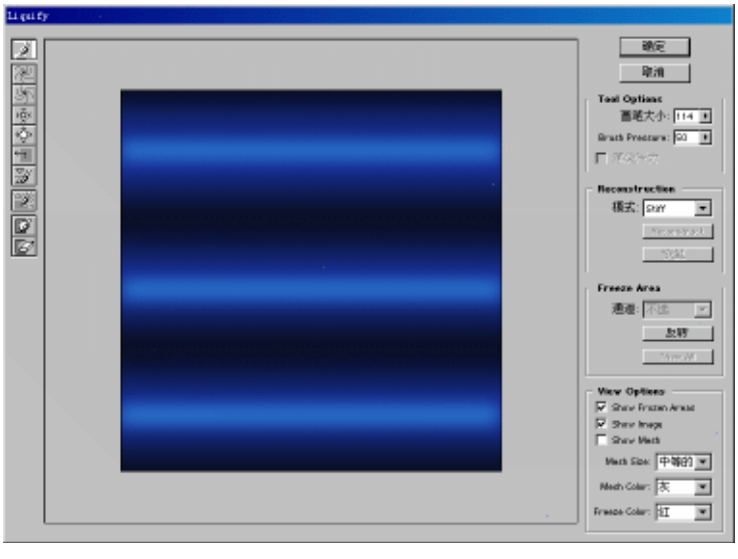

图 5-11　**【**Liquify**】对话框**

11. **在【**Liquify**】对话框中，依次选择**、、**工具，在图像上拖曳鼠标，调整丝绸特殊的脉络纹理，使之显得自然而流畅，效果如图** 5-12 **所示。**
12. **单击** 确定 **按钮，则完成了丝绸纹理的制作。**
13. **单击菜单栏中的【文件】/【另存为】命令，保存文件为**“gubi01.psd”。

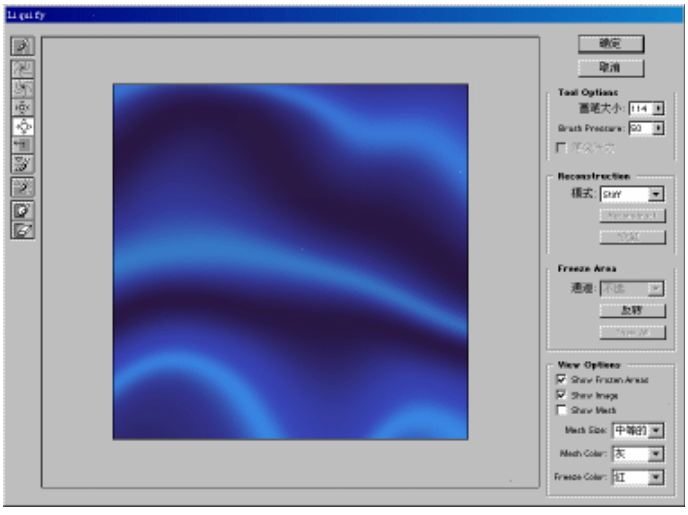

图 5-12 调整图像效果

5.2.2.2 制作古钱币

本例将制作一枚清代铜币，在制作的过程中，我们突出运用了灯光效果滤镜和图层风格技术，以此增强铜币的真实性。

制作古钱币

1. **单击菜单栏中的【文件】/【打开】命令，打开图像文件**“gubi01.psd”。
2. **选择工具箱中的****工具，在其工具选项栏中，设置【羽化效果】为** 0px。
3. **按下** Shift+Alt **键，在图像窗口中拖曳鼠标，则以光标落点为中心创建一个圆形选择区域，如图** 5-13 **所示。**

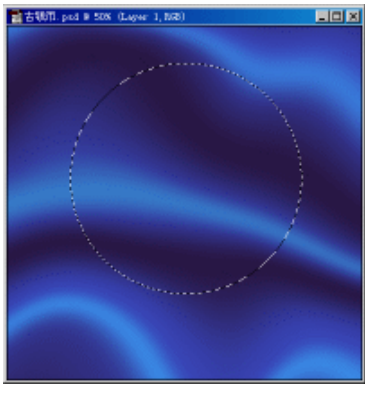

图 5-13 建立圆形选择区域

4. **设置前景色为白色**。
5. **在【图层】面板中单击** 按钮，**创建一个新的图层【图层** 1**】**。
6. **按下** Alt+Delete **键，填充选择区域为白色，然后按下** Ctrl+D **键取消选择区域，结果如图** 5-14 **所示**。

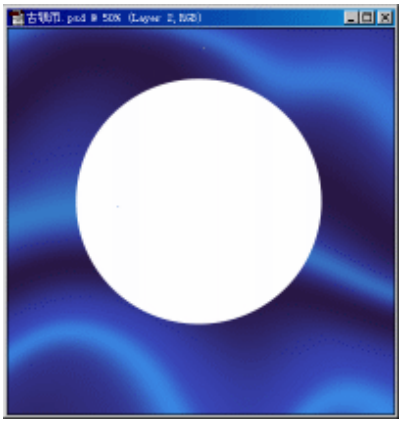

图 5-14　**图像效果** 3

7. **单击菜单栏中的【滤镜】/【杂点】/【添加杂点】命令，在弹出的【添加杂点】对话框中设置参数，如图** 5-15 **所示**。

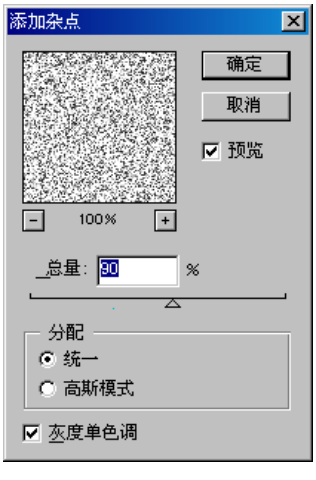

图 5-15　**【添加杂点】对话框** 1

8. **单击** 确定 **按钮，效果如图** 5-16 **所示**。
9. **单击菜单栏中的【滤镜】/【柔化】/【高斯柔化】命令，在弹出的【高斯柔化】对话框中设置参数，如图** 5-17 **所示**。

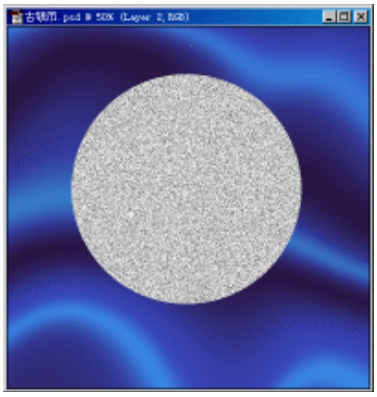

图 5-16　图像效果 4



图 5-17　【高斯柔化】对话框

10. 单击 确定 按钮，效果如图 5-18 所示。

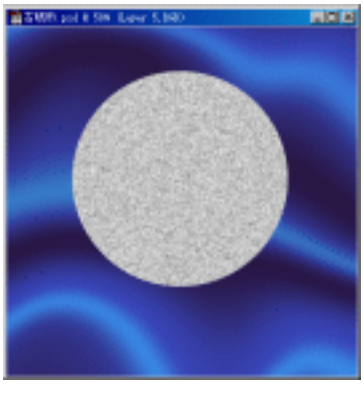

图 5-18　图像效果 5

11. 单击菜单栏中的【图像】/【调节】/【变化】命令，在弹出的【变化】对话框中单击【加黄】三次，单击【加红】一次，如图 5-19 所示。

需要全本请访问 www.ertongbook.com

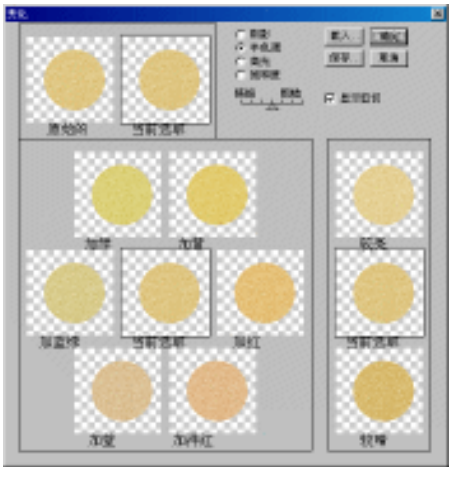

图 5-19　【变化】对话框 1

12. 单击 确定 按钮，效果如图 5-20 所示。

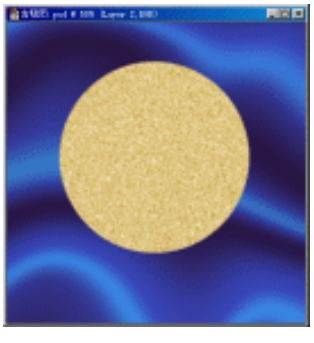

图 5-20　图像效果 6

13. 单击菜单栏中的【图像】/【调节】/【曲线调整】命令，在弹出的【曲线调整】对话框中调整曲线，如图 5-21 所示。

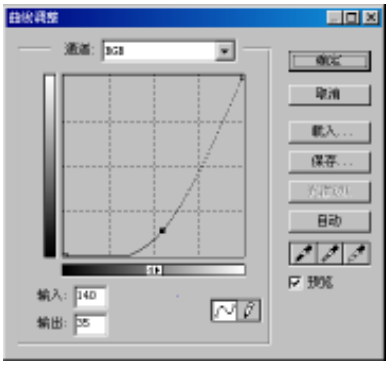

图 5-21　【曲线调整】对话框 1

14. 单击 确定 按钮，效果如图 5-22 所示。

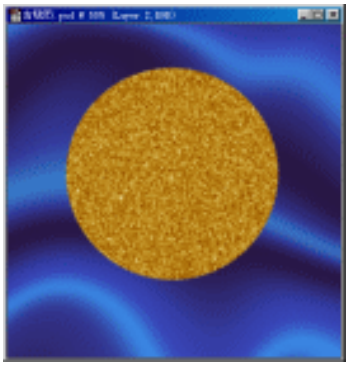

图 5-22 图像效果 7

15. 按住 Ctrl 键单击【图层】面板中的【图层 1】，载入选择区。
16. 单击【图层】面板下面的 按钮，创建一个新图层【图层 2】。
17. 按下 Alt+Delete 键，将选择区域填充为白色。
18. 单击菜单栏中的【选择】/【选择变形】命令，则选择区域周围出现变形编辑框。
19. 按住 Shift+Alt 键，将光标置于变形编辑框的任意一个角端控制点上，拖曳鼠标，缩小选择区域，如图 5-23 所示。

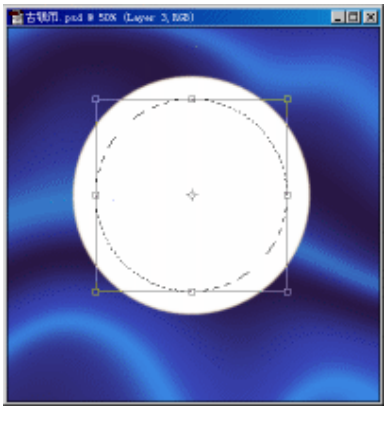

图 5-23 缩小选择区域 1

20. 按 Enter 键确认变形操作，然后按下 Delete 键删除选择区域内的图像。
21. 按下 Ctrl+D 键取消选择区域，结果如图 5-24 所示。
22. 单击菜单栏中的【滤镜】/【杂点】/【添加杂点】命令，在弹出的【添加杂点】对话框中设定参数，如图 5-25 所示。
23. 单击 确定 按钮，效果如图 5-26 所示。

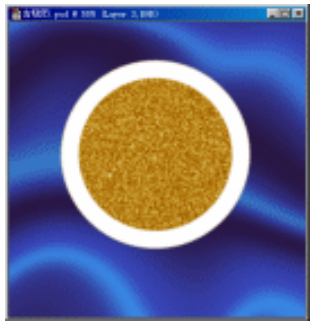

图 5-24　**图像效果** 8

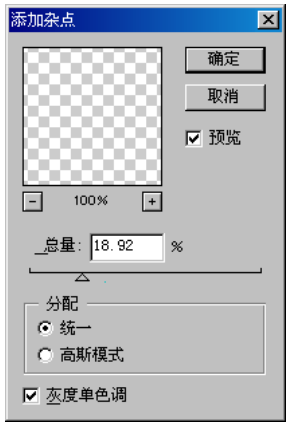

图 5-25　**【添加杂点】对话框** 2

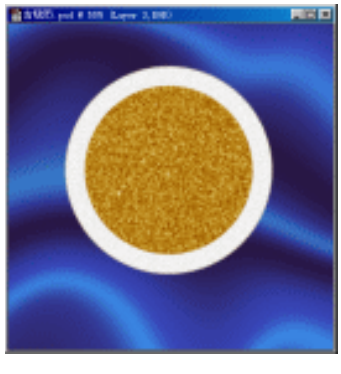

图 5-26　**图像效果** 9

24. **单击菜单栏中的【滤镜】/【渲染】/【灯光效果】命令，在弹出的【灯光效果】对话框中设置各项参数，如图** 5-27 **所示。**
25. **单击** 确定 **按钮，效果如图** 5-28 **所示。**

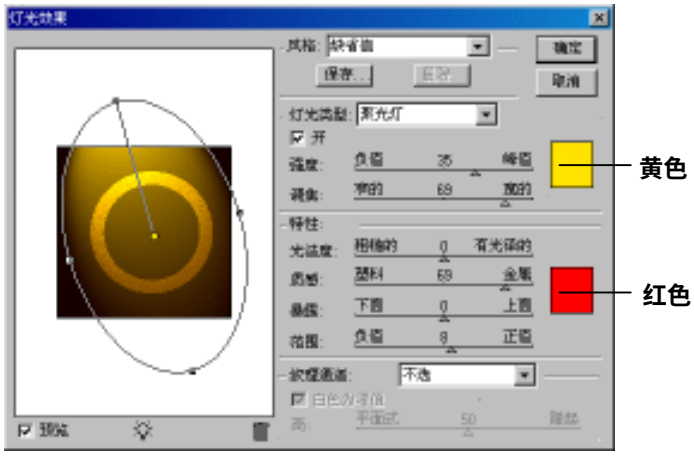

图 5-27 【灯光效果】对话框 1

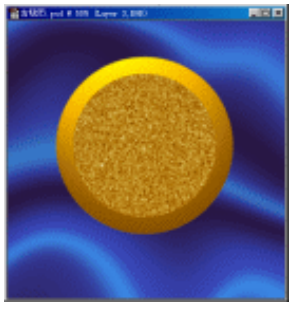

图 5-28 图像效果 10

26. 在【图层】面板中双击【图层 2】，打开【图层风格】对话框，在【Styles】栏中选择【凹刻与浮雕】选项，设置其他参数如图 5-29 所示。

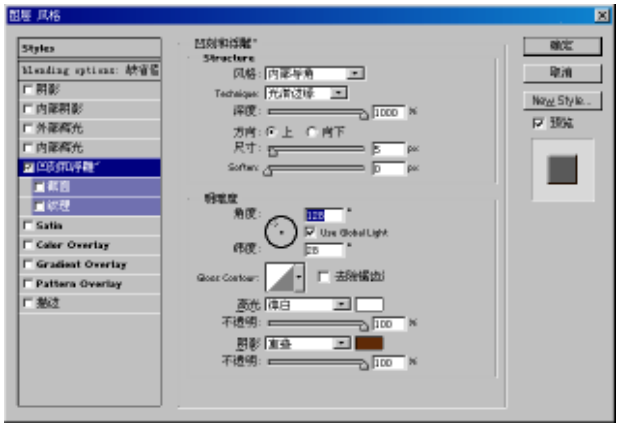

图 5-29 【图层风格】对话框 1

27. **单击** 确定 **按钮，效果如图** 5-30 **所示。**

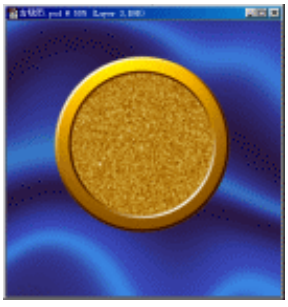

图 5-30　**图像效果** 11

28. **在【图层】面板中，创建一个新图层【图层** 3**】。**
29. **选择工具箱中的** **工具，按住** Shift+Alt **键，在图像中创建一个正方形的选择区域，按下** Alt+Delete **键填充前景色，效果如图** 5-31 **所示。**

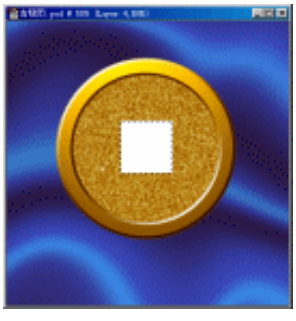

图 5-31　**填充选择区域**

30. **单击菜单栏中的【选择】/【选择变形】命令，则选择区域周围出现变形编辑框。**
31. **按住** Shift+Alt **键，用鼠标按住变形编辑框任意一个角端的控制点，向内拖曳鼠标，缩小选择区域，结果如图** 5-32 **所示。**

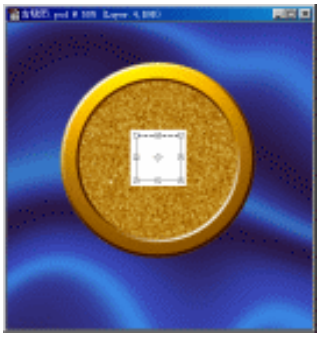

图 5-32　**缩小选择区域** 2

32. **按下** Enter **键，确认变形操作，然后按下** Delete **键删除选择区域内的图像。**
33. **确保没有取消选择区域，在【图层】面板中选择【图层 1】为当前层，按下** Delete **键删除选择区域内的图像。**
34. **按下** Ctrl+D **键取消选择区域，效果如图** 5-33 **所示。**

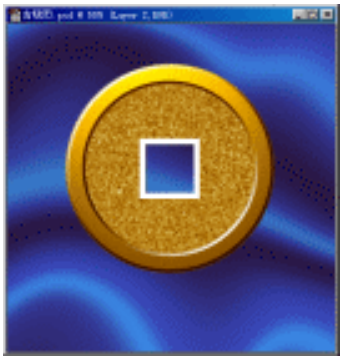

图 5-33 **图像效果** 12

35. **重新使【图层 4】成为当前层，单击菜单栏中的【滤镜】/【渲染】/【灯光效果】命令，在弹出的【灯光效果】对话框中调整预览框内的灯光范围，确定其他参数保持不变，如图** 5-34 **所示。**

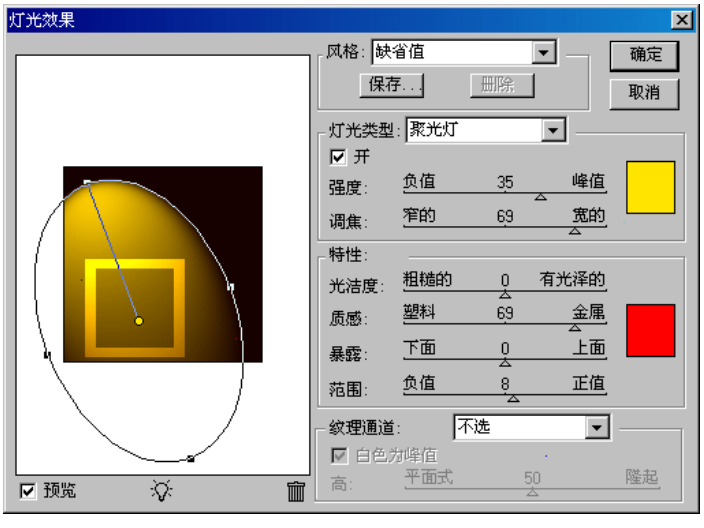

图 5-34 **【灯光效果】对话框** 2

36. **单击** 确定 **按钮，则【图层** 3**】中的图像产生了金属质感。**
37. **在【图层】面板中，双击【图层 3】打开【图层风格】对话框，设定参数如图** 5-35 **所示。**

需要全本请访问 www.ertongbook.com