# 1.滤镜-锐化系列

## 素材1：老虎

|  |
| --- |
|  |

### 这幅图的老虎的眼神和毛发并不是非常清晰，它还有锐化的可能

## 1.）滤镜-锐化-锐化

### 我们给老虎的一半做一个选区

|  |
| --- |
|  |

### 按ctrl+j新建一个图层

|  |
| --- |
|  |

### 我们选择新图层来做锐化滤镜

#### 我们在中间拽一条参考线

|  |
| --- |
|  |

### 点击：滤镜-锐化-锐化

|  |
| --- |
|  |

#### 效果：

|  |
| --- |
|  |

#### 这个滤镜的效果非常有限，只有一点点改善

## 2.）滤镜-锐化-进一步锐化

### 返回一下，现在点击滤镜-锐化-进一步锐化

|  |
| --- |
|  |

#### 效果

|  |
| --- |
|  |

#### 这个滤镜效果比单纯的锐化效果好一点

## 3.）滤镜-锐化-锐化边缘

### 返回一下，点击滤镜-锐化-锐化边缘

|  |
| --- |
|  |

#### 效果不太明显

|  |
| --- |
|  |

#### 顾名思义，锐化边缘主要针对像素对比比较明显的边缘部分进行锐化

## 以上3个滤镜-了解会用即可，因为没有参数可调，只能做简单的锐化，不必深究

# 高级锐化滤镜：

## 4.）滤镜-锐化-USM锐化

### 返回一下，点击滤镜-锐化-USM锐化

#### 什么是USM？

#### 这是一个传统胶片摄影的术语，是一种暗房技术

|  |
| --- |
|  |

### 界面

|  |
| --- |
|  |

### 参数说明：

#### 数量：代表锐化的程度。也就是锐化的确定。

#### 半径：代表锐化的范围，也就是识别的范围

#### 阈值：代表要识别的像素的对比范围。

### 我们把参数调到一个半径合适的位置，点击确定

|  |
| --- |
|  |

#### 完成

|  |
| --- |
|  |

## 效果是非常明显的

## 5.）滤镜-锐化-智能锐化

### 返回一下，点击滤镜-锐化-智能锐化

|  |
| --- |
|  |

### 界面

|  |
| --- |
|  |

### 预设一栏可以保持当前设置为预设，也可以载入预设，还可以删除预设

|  |
| --- |
|  |

### 调整一下参数

|  |
| --- |
|  |

### 注意：锐化不能做过头，否则边缘有一种光晕效果

### 锐化也可以只对每一个通道来做，不一定是整个复合通道

#### 练习：有一幅图，效果不太好，把它调好

|  |
| --- |
|  |

### 最终效果

|  |
| --- |
|  |

# 2滤镜-其他类

## 1）滤镜-其他-高反差保留

## 高反差保留：在有强烈高反差的地方，按住半径来计算保留边缘的细节，并且不显示图像的其他部分

## 素材“

|  |
| --- |
|  |

## 转为智能对象，点击滤镜-其他-》高反差保留

|  |
| --- |
|  |

### 界面

|  |
| --- |
|  |

### 只有一个半径参数可调，我们调节一下看看

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

### 半径越大保留越多细节

### 把半径调到一个合适的位置这样子就会有突出边缘的效果

|  |
| --- |
|  |

#### 高反差保留的特点

|  |
| --- |
|  |

##### 反差大，边缘细节保留明显

##### 反差小，边缘细节逐渐消失

### 这个滤镜可以结合阈值调整图层来使用

### 先使用高反差保留滤镜，然后创建阈值调整图层

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 这个滤镜可以用来祛斑

## 2）滤镜-其他-位移

## 素材

|  |
| --- |
|  |

### 点击滤镜-其他-位移

### 其实就将所有像素点沿着指定的方向移动，不是图层的移动，和移动工具的效果是不同的

|  |
| --- |
|  |

### 界面

|  |
| --- |
|  |

### 移动效果

#### 像素右移

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

#### 像素下移

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

#### 注意：折回模式在这个滤镜里面是最常用的模式，可以实现四方连续的效果，也可以做2方连续。

### 这个滤镜用来做图案是非常好的

#### 作业，

|  |
| --- |
|  |

## 把这个叶子定义为图案源

|  |
| --- |
|  |

### 然后新建一个文档，参数如下

|  |
| --- |
|  |

### 建成后是这样子的

|  |
| --- |
|  |

### 我们把图像旋转90°

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 然后点击编辑-填充，使用我们刚刚制作的图案来填充文档

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 这个图案很呆板。我们想做一个这样子的图案

|  |
| --- |
|  |

### 需要使用到位移滤镜