# 素材

|  |
| --- |
|  |

# 效果：

## 1，滤镜-风格化-查找边缘

|  |
| --- |
|  |

### 和滤镜库里面的风格化效果相似，但是颜色相反

### 这个风格可以配合编辑-》渐隐查找边缘命令来使用，注意这个命令不能和智能滤镜一起使用

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 2. 滤镜-风格化-等高线

### 返回一下，点击滤镜-风格化-等高线

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 可以调整色阶和现在较低或者较高的边缘

#### 这是线稿形式，等高线是一个封闭的圈。它是工具色阶来绘制的

##### 选择较低的边缘会关联掉一些较亮的颜色

##### 选择较高，就会找到多一些边缘

# 3. 滤镜-风格化-风

|  |
| --- |
|  |

### 可以调整风的强度和风的方向

#### 效果：

|  |
| --- |
|  |

## 注意：风是一种非常重要的滤镜效果，也是很常用的

### 它经常用来制作一些类似发光，带有光速的效果或者甚至是火苗的效果

### 风滤镜是一种非常重要的基础滤镜，可以在它的基础说做出很多非常酷的效果

# 4. 滤镜-风格化-浮雕效果

|  |
| --- |
|  |

#### 可以调节角度，高度和数量

### 这个浮雕效果不是图层样式里面的浮雕效果，它会产生一种突起的感觉

#### 它通过高光和阴影来模拟突起的效果，也会将大部分的填充色转换为灰度颜色

#### 角度是调整浮雕突起的角度，高度是调整突起的高度

效果：

|  |
| --- |
|  |

# 5. 滤镜-风格化-扩散

### 有一种类似毛玻璃的效果

|  |
| --- |
|  |

### 有4种模式可以选择

#### 这几种模式的效果从上到下，依次减弱，最下面那个几乎没有效果

##### 正常模式，边缘像素随机来移动

##### 变暗优先，就是把较暗的像素替换为较亮的像素来进行随机移动

##### 变亮优先，就是把较亮的像素替换为较暗的像素来进行随机移动

##### 各向异性，就是在颜色变化最小的方向是来进行随机移动

### 还是正常模式使用的比较多，

### 但是建议使用滤镜库里面的毛玻璃效果优先

# 6. 滤镜-风格化-拼贴

|  |
| --- |
|  |

### 是一种比较不规整的拼贴效果

#### 拼缝的颜色就是当前的背景色，可以修改背景色，然后使用拼接滤镜，这样子拼缝的颜色就改变了

#### 也可以将拼贴的拼缝的颜色修改为前景色

##### 选择反向图像的效果

|  |
| --- |
|  |

##### 选择“未改变图像“的效果

|  |
| --- |
|  |

# 7. 滤镜-风格化-曝光过渡

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 虽然这个滤镜没有什么选项，但是此时在编辑菜单会动态生成一个“渐隐曝光过渡“菜单项，点击一下会弹出一个对话框

|  |
| --- |
|  |

#### 可以调整不透明度和混合模式

### 把不透明度一直减少，慢慢的，它会变为原图

|  |
| --- |
|  |

### 把不透明度调到很大，将混合模式修改为滤色，也会跟原图很像

|  |
| --- |
|  |

### 这是叠加的效果

|  |
| --- |
|  |

# 曝光过度滤镜效果的应用案例

## 素材

|  |
| --- |
|  |

### 1）先对这幅图使用滤镜-》风格化-》曝光过度

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 然后暗ctrl+i把图片反相

|  |
| --- |
|  |

#### 现在使用历史记录画笔把眼睛鼻子耳朵等等恢复原来的颜色，注意历史记录画笔需要设置历史记录源，一定要找准历史源，否则无法达到效果

|  |
| --- |
|  |

#### 大功告成

# 8、滤镜-风格化-凸出

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 有很多选项

### 块类型的效果

|  |
| --- |
|  |

### 金字塔类型的效果：

|  |
| --- |
|  |

### 块类型+立方体正面的效果

|  |
| --- |
|  |

### 块类型+蒙版不完整块的效果

|  |
| --- |
|  |

### 金字塔类型+蒙版不完整块的效果（这个类型只有这一种）

|  |
| --- |
|  |