

China-pub.com

下载

## 第10章 创建位图基本特殊效果

### 本章重点


- 位图的编辑
- 3D Effects ( 三维效果 )
- Arc Strokes ( 艺术效果 )
- Blur ( 模糊效果 )
- Color Transform ( 颜色转换 )
- Contour ( 勾画 )
- Creative ( 有创造力的 )
- Distort ( 扭曲 )
- Noise ( 噪声 )
- Sharpen ( 锐化 )
- 实例：滤镜字效果
- 实例：浮雕滤镜字效果
- 实例：滤镜图效果1
- 实例：滤镜图效果2

CorelDRAW之所以是一个综合的图形设计软件，就是因为它不但可以制作矢量图，而且还可以处理位图，位图特效处理是 CorelDRAW 的一个重要组成部分。

在 CorelDRAW 9 的 Bitmaps 菜单中，有 70 多种滤镜，使用这些滤镜时，可直接执行 Bitmaps/滤镜命令。当执行了此命令后，即可弹出滤镜对话框供调整滤镜效果使用。

### 10.1 位图编辑的方法

位图不同于矢量图，它是由许多个像素点组合而成的，图像的分辨率直接影响着图像的质量。

在 CorelDRAW 9 中获取位图的方法有两种：第一种是将位图导入到 CorelDRAW 文件中，可执行 File/Import 命令（或按 Ctrl+I 键），在弹出的对话框中选取所要导入的位图文件后，单击 OK 按钮即可将位图导入 CorelDRAW 的文件中，或者使用鼠标在主工具栏中单击  按钮来导入位图；第二种方法是将 CorelDRAW 中的矢量对象转换成位图，可执行 Bitmaps/Convert to Bitmap 命令，弹出 Convert to Bitmap 对话框（如图 10-1 所示），在对话框中进行图像属性的设置后，单击 OK 按钮就可将当前选取的图像转换成位图了。

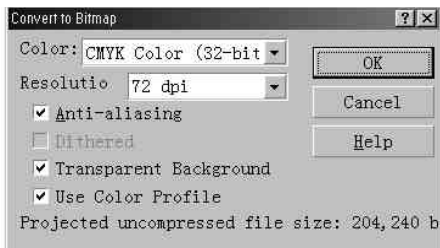


图 10-1

注意 在导入对话框中选取导入位图时，可先按住Ctrl键，再用鼠标连续选取所要导入的对象，然后再单击OK按钮，这样就可同时向CorelDRAW中置入多个位图文件。

在获取位图文件后，可再使用 Resample 命令给位图重新取样。其操作步骤如下：

1) 使用Pick工具选取要重新取样的位图对象。

2) 保持原选取，执行 Bitmaps/Resample 命令，弹出 Resample 对话框（如图 10-2所示），在对话框中调整各项参数。

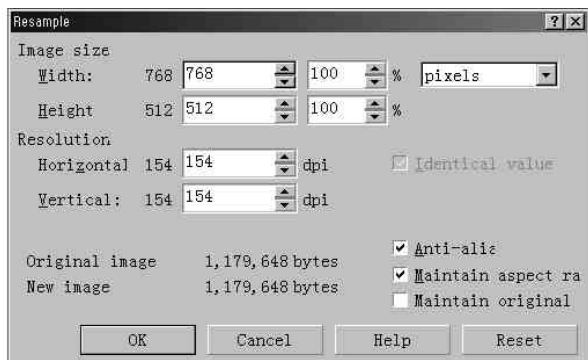


图 10-2

3) 参数设置完后，单击OK按钮即可完成对位图的重新取样。

对位图进行重新取样对话框中没有有关图像色彩模式更改的选项，因此如要更改位图的颜色时，可执行 Bitmaps/Mode 命令，在弹出的菜单中选择所要的色彩模式即可。

## 10.2 使用3D Effects命令创建三维效果

CorelDRAW 9 中的三维效果命令可以帮助用户创建逼真的三维效果。CorelDRAW 9 提供了7种3D Effects滤镜，分别是 3D Rotate（3D旋转）、Cylinder（磁道柱面）、Emboss（浮雕）、Page Curl（页卷曲）、Perspective（透视）、Pinch Punch（挤压）和 Sphere（球体）。

### 10.2.1 用3D Rotate滤镜产生3D旋转效果

执行Bitmaps/3D Effects/3D Rotate命令，弹出3D Rotate对话框，如图10-3所示。

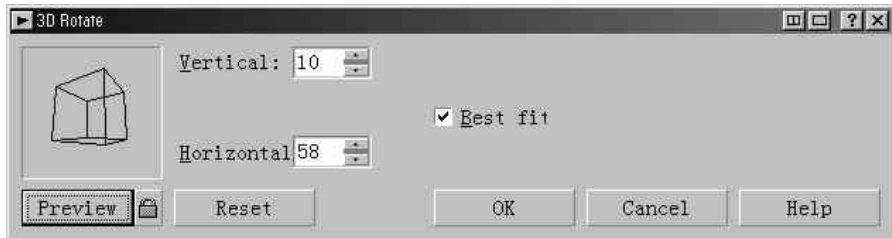


图 10-3

在3D Rotate对话框中可以通过调整 Vertical（垂直）和Horizontal（水平）的值来调整位图的三维角度。在该对话框中还有 Best fit（最合适）选项，当选取了此项，则所处理的位图就会在所调整的角度上以最大化显示。

在图10-4中，a)图是原图，b)图便是执行过3D Rotate滤镜的效果。

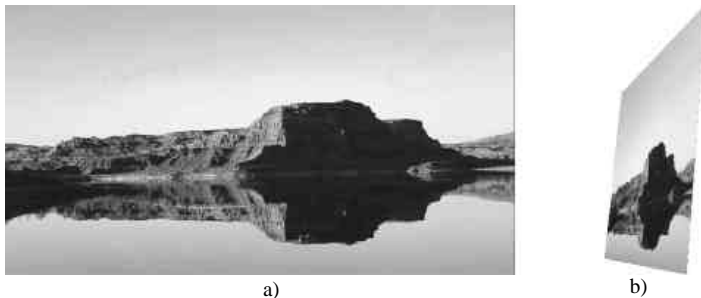


图 10-4

### 10.2.2 用Cylinder滤镜产生磁道柱面效果

执行Bitmaps/3D Effects/Cylinder命令，弹出Cylinder对话框，如图10-5所示。

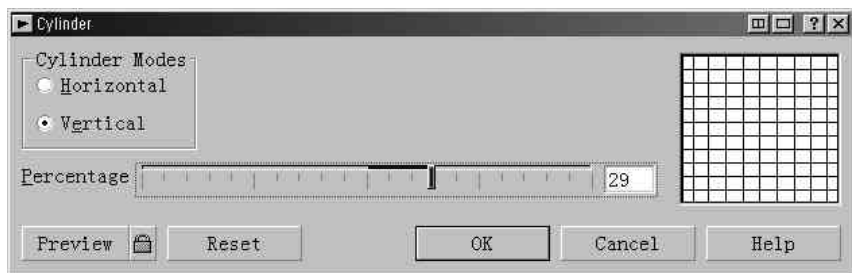


图 10-5

Cylinder滤镜是通过控制磁道的分布来创建三维效果的。

在Cylinder对话框中的Cylinder Modes（磁道柱面方式）选框中有Horizontal（水平）和Vertical（垂直）两种方式。在Cylinder Modes选框的下面有一个Percentage（百分比选项），它可以控制磁道的分布，其取值范围在-100~+100之间。当其数值为正数时，磁道向两边集中；当其数值为正值时，磁道则会向中心集中。

在图10-6中，a)图是原图，b)图是执行过Cylinder滤镜的效果。

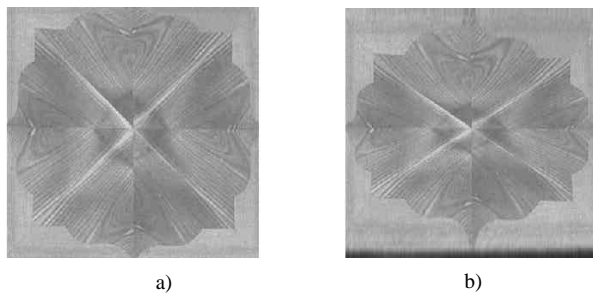


图 10-6

### 10.2.3 用Emboss滤镜产生浮雕效果

执行Bitmaps/3D Effects/Emboss命令，弹出Emboss对话框，如图10-7所示。

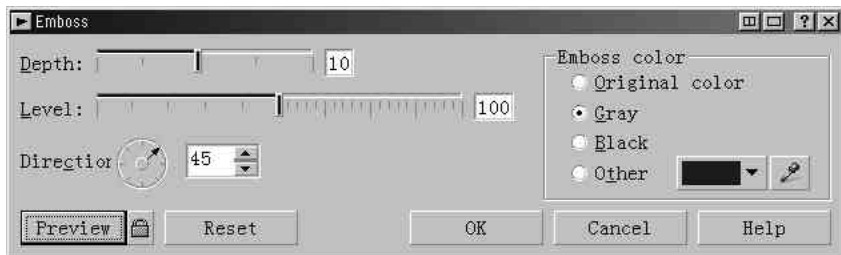


图 10-7

在该对话框中，Depth（深度）选项可用来调整浮雕的深度，其取值范围在 1～20 之间；Level（层次）选项可用来调整图像中的层次感，其取值范围在 1～500 之间，Level 的值越大，图像的层次越明显；Direction（方向）选项可以控制浮雕的受光方向。在 Emboss Color 选框中，可以自由设定浮雕的颜色。

在图 10-8 中，a) 图为原图，b) 图为执行过浮雕滤镜后的效果。

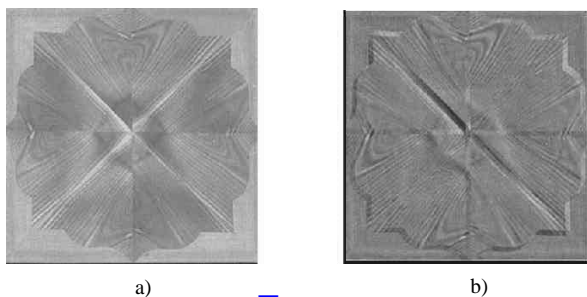


图 10-8

#### 10.2.4 用 Page Curl 滤镜产生页卷曲效果

执行 Bitmaps/3D Effects/Page Curl 命令，弹出 Page Curl 对话框，如图 10-9 所示。



图 10-9

该对话框最左边有四个按钮，分别代表页卷曲的四个不同位置；在 Direction（方向）选框中有 Vertical（垂直）和 Horizons（水平）两个选项，是用来控制卷角方向的；Paper（纸）选框中有 Opaque（不透明）和 Transparen（透明）两个选项，是用来控制卷角透明度的；Color（颜色）选框中有 Curl（卷曲）和 Background（背景）两个选项，是用来控制卷角颜色的；在 Width（宽度）选项中，可自由控制卷角的宽度，其取值范围在 1～100 之间；在 Height（高度）选项中可自由控制卷角的高度，其取值范围在 1～100 之间。

在图 10-10 中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Page Curl 滤镜后的效果。

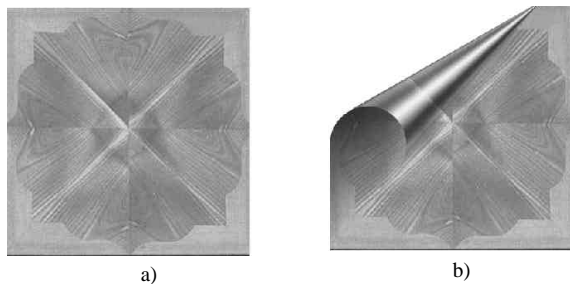


图 10-10

### 10.2.5 用Perspective滤镜产生透视效果

执行Bitmaps/3D Effects/Perspective命令，弹出Perspective对话框，如图10-11所示。

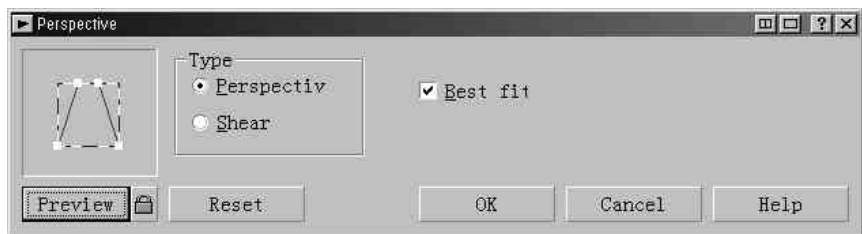


图 10-11

该对话框中的Type（类型）选框提供了两种透视类型：Perspective（透视）和Shear（修剪）；Best Fill选项是将调整后的图像以最合适的尺寸显示。

在图10-12中，a)图是原图，b)图是执行过Perspective滤镜后的效果。

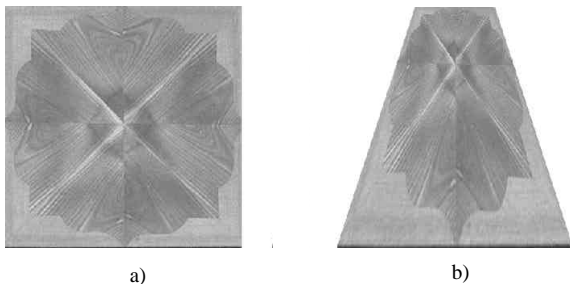


图 10-12

### 10.2.6 用Pinch Punch滤镜产生挤压效果

执行Bitmaps/3D Effects/Pinch Punch命令，弹出Pinch Punch对话框，如图10-13所示。

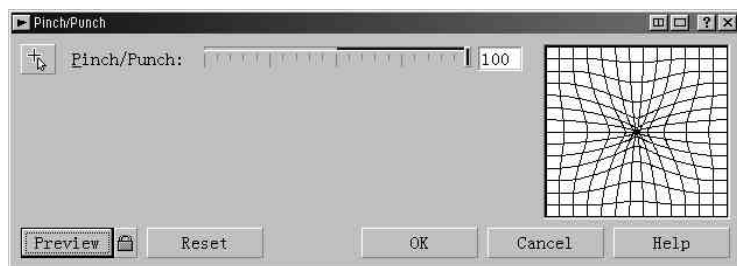



图 10-13

在该对话框中，可以通过调整 Pinch/Punch（捏/冲孔）的值来控制挤压程度，其取值范围在 - 100 ~ +100 之间。当其取值为正值时，图像向中心挤压；当其取值为负值时，图像由中心向四周膨胀。另外，在该对话框右上角有一个  按钮，当按下此按钮，然后将光标在选取的图像单击，即可确定挤压的中心。图 10-14 中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Pinch Punch 滤镜后的效果。

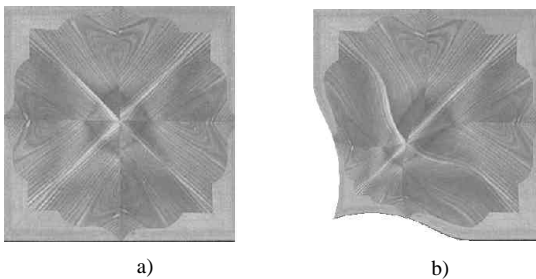


图 10-14

### 10.2.7 用 Sphere 滤镜产生球体效果

执行 Bitmaps/3D Effects/Sphere 命令，弹出 Sphere 对话框，如图 10-15 所示。

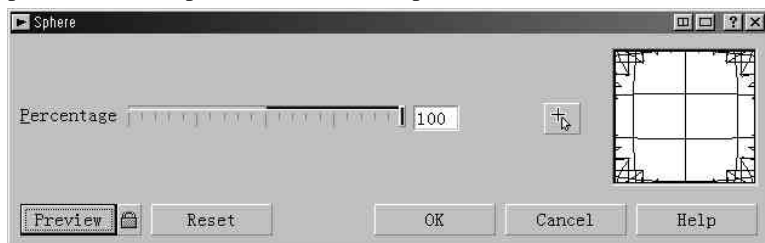


图 10-15

在该对话框中，可以通过调整 Percentage（百分比）的值来控制球面化的程度，其取值范围在 - 100 ~ +100 之间。当其取值为正值时，球面向外突出；当其取值为负值时，球面向内突出。

在图 10-16 中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Sphere 滤镜后的效果。

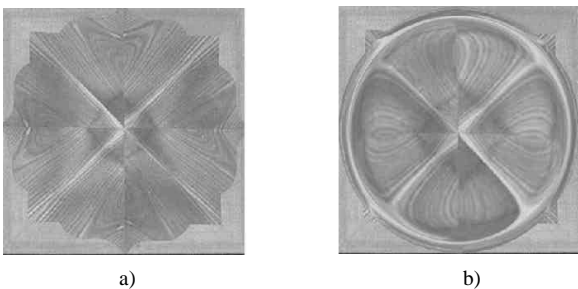


图 10-16

## 10.3 使用 Art Strokes 命令创建艺术效果

CorelDRAW 9 中的艺术效果滤镜共包括 13 个，分别是 Charcoal（木炭）、Cont Crayon



(蜡笔)、Cubist (立体派)、Impressionist (印象派)、Paletts Knif (调色刀)、Pastels (粉蜡笔)、Pen&Ink (钢笔或墨水笔)、Pointillist (点彩)、Scraperboard (碎片)、Sketch Pad (草图填充)、Water color (水彩)、Water Marker (水标记)、Wave Paper (波浪)。在这些艺术效果滤镜中,较常用的有Impressionist、Pointillist、Water color和Sketch Pad。

### 10.3.1 用Impressionist滤镜产生印象派效果

执行Bitmaps/Art Strokes/Impressionist,弹出Impressionist对话框,如图10-17所示。

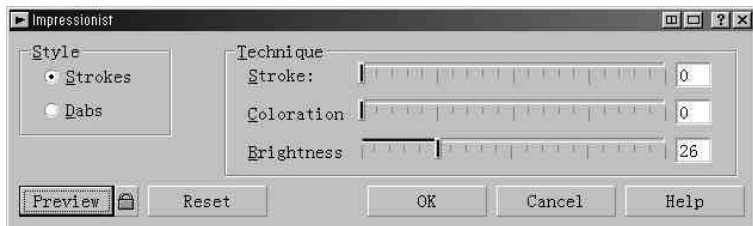


图 10-17

在该对话框中有Style (风格)和Technique (技术)。在Style选框中有Strokes (突发)和Dabs (拍击)两个选项;在Technique选框中有Stroke (突发)、Coloration (氧化色)和Brightness (亮度)三个选项,其中Stroke和Coloration的值都在0~100之间,Brightness值在1~100之间。

在图10-18中,a)图是原图,b)图是执行过Impressionist滤镜后的效果。

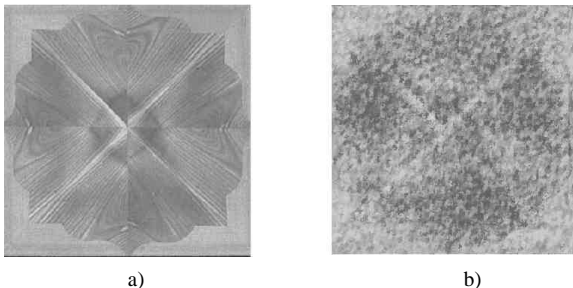


图 10-18

### 10.3.2 用Pointillist滤镜产生点彩效果

Pointillist滤镜的效果十分接近Impressionist滤镜效果,所不同的就是运用过Pointillist滤镜后的图像色彩没有运用Impressionist滤镜的丰富,且点状笔触比较明显。

执行Bitmaps/Art Strokes/Pointillist命令,弹出Pointillist对话框,如图10-19所示。在该对话框中,可以通过调整Size的值来控制点笔触的大小,取值范围在1~10之间;还可通过调整Brightness的值来调整图像亮度,其取值范围在1~100之间。



图 10-19



### 10.3.3 用Sketch Pad滤镜产生草图填充效果

执行Bitmaps/Art Strokes/Sketch Pad命令，弹出Sketch Pad对话框，如图10-20所示。

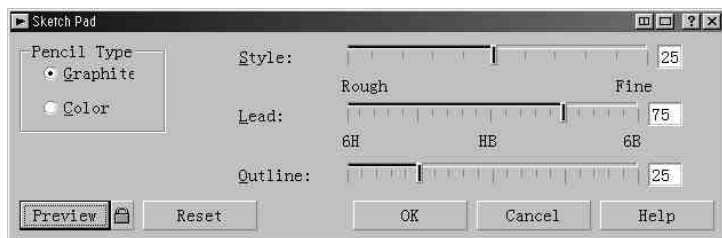


图 10-20

在该对话框的 Pencil Type选框中，可自由设定铅笔的类型，通过调整 Style、Lead和 Outline这三个选项的值来组合草图填充效果。

在图10-21中，a)图是原图，b)图是执行过Sketch Pad滤镜后的效果。

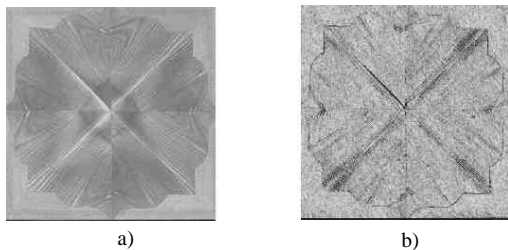


图 10-21

## 10.4 使用Blur命令创建模糊效果

模糊滤镜可以让对象产生模糊的效果。在 CorelDRAW 9中，模糊滤镜共有9种。

### 10.4.1 用Gaussian Blur滤镜产生高斯模糊效果

组成图像的像素以一个设定的半径向四周扩散而产生的效果称之为高斯模糊。

执行Bitmaps/Blur/Gaussian Blur命令，弹出 Gaussian Blur对话框，如图10-22所示。



图 10-22

在该对话框中，可通过调节 Radius（半径）的值来控制图像模糊的程度，半径值的取值范围在0.1~250之间，值越大图像越模糊。

在图10-23中，a)图是原图，b)图是执行过高斯模糊滤镜后的效果图。

### 10.4.2 用Radial Blur滤镜产生光线模糊效果

以某一个定点为圆心，所有像素围绕它旋转而产生的模糊称之为光线模糊。

执行Bitmaps/Blur/Radial Blur命令，弹出Radial Blur对话框，如图10-24所示。

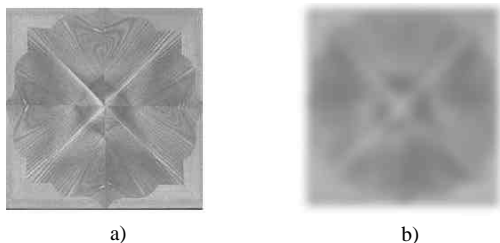


图 10-23



图 10-24

可以通过调整对话框中的 Amount（数量）值来设定模糊的程度，数量的取值范围在 1 ~ 100之间；在对话框右边有一个“+”按钮，单击它后使用鼠标在图像中单击即可设定模糊的中心。

在图10-25中，a)图是原图，b)图是执行过光线模糊滤镜后的效果图。

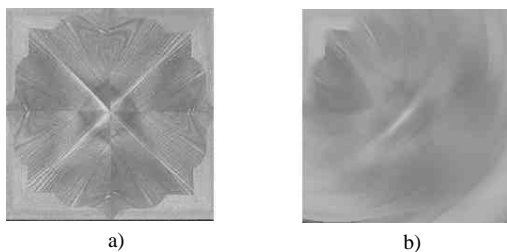


图 10-25

## 10.5 使用Color Transform命令创建颜色转换效果

CorelDRAW 9提供了4种颜色转换滤镜，分别是 Bit Planes（位面）、Halftone（半调）、Psychedelic（幻觉）和Solarize（曝光过度）。

### 10.5.1 用Bit Planes滤镜产生位面效果

执行Bitmaps/Color Transform/Bit Planes命令，弹出Bit Planes对话框，如图10-26所示。

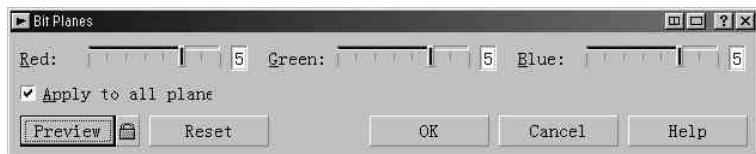


图 10-26

在该对话框中，可分别调整图像中色彩原色的数值。如选取了对话框中的 Apply to all Plane选项，当调整对话框中某一个原色的值时，其预设的值都会随之改变。

在图10-27中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Bit Planes 滤镜后的效果。

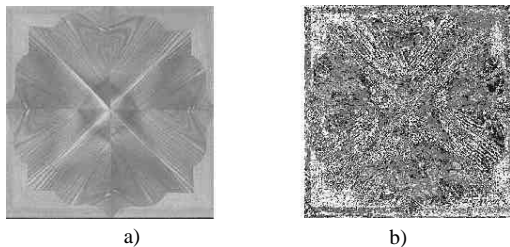


图 10-27

### 10.5.2 用Halftone滤镜产生半调效果

执行Bitmaps/Color Transform/Halftone命令，弹出 Halftone对话框，如图10-28所示。

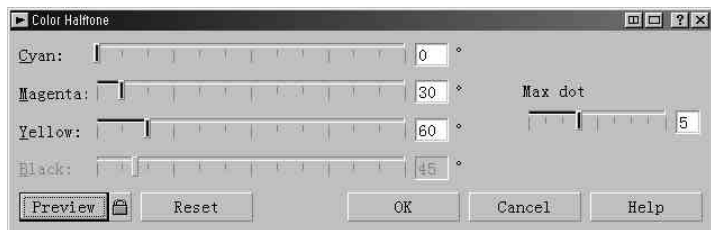


图 10-28

在该对话框中，可自由设定图像中的颜色与 C、M、Y、K 的比值，Max dot 选项可控制半调点的大小。

在图10-29中，a)图是原图，b) 图是执行过 Halftone 滤镜后的效果。

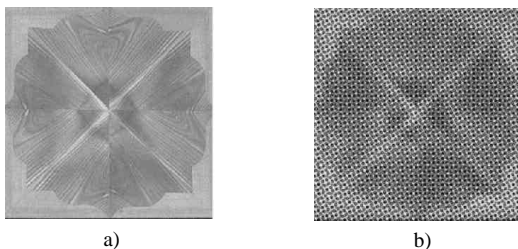


图 10-29

### 10.5.3 用Psychedelic滤镜产生幻觉效果

执行Bitmaps/Color Transform/Psychedelic命令，弹出 Psychedelic对话框，如图10-30所示。



图 10-30

可以通过调节对话框中的 Level（层次）的值来控制幻觉的程度，其取值范围在 1~255 之间。

### 10.5.4 用Solarize滤镜产生曝光过度效果

执行Bitmaps/Color Transform/solarize命令，弹出Solarize对话框，如图10-31所示。



图 10-31

可以通过调节对话框中的 Level（层次）的值来控制曝光过度的程度，其取值范围在 1~255 之间。

## 10.6 使用Contour命令创建勾画效果

勾画滤镜可以将图像中对象的外形勾画出来。

CorelDRAW 9 提供了三种勾画滤镜，分别是 Edge Detect（边缘检测）、Find Edges（查找边缘）、Trace Contour（回溯勾画）。

### 10.6.1 用Edge Detect滤镜产生边缘检测效果

执行Bitmaps/Contour/Edge Detect命令，弹出Edge Detect对话框，如图10-32所示。

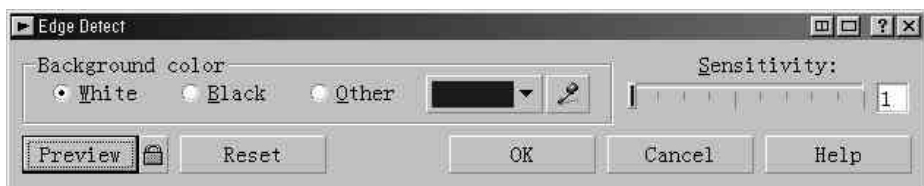


图 10-32

在该对话框的 Background Color 选框中，可以自由设定背景色的色相；还可以通过 Sensitivity（敏感）值来控制边缘检测的精度，其取值范围在 1~10 之间。

在图10-33中，a)图是原图，b)图是执行过Halftone滤镜后的效果。

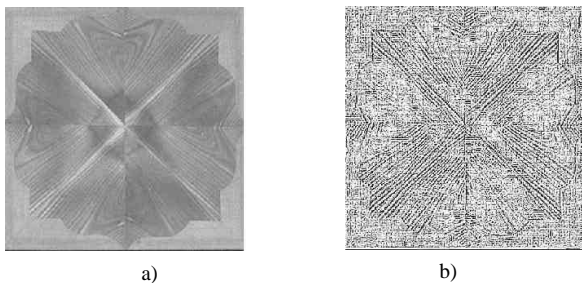


图 10-33

### 10.6.2 用Find Edges滤镜产生查找边缘效果

执行Bitmaps/Contour/Find Edges命令，弹出Find Edges对话框，如图10-34所示。



图 10-34

在该对话框的Edge Type选框中有Soft（软）和Solid（硬）两个选项，分别控制查找边缘的显示形式；Levels（层次）选项用来控制边缘查找的程度，其取值范围在1~100之间。

在图10-35中，a)图是原图，b)图是执行过Find Edges滤镜后的效果。

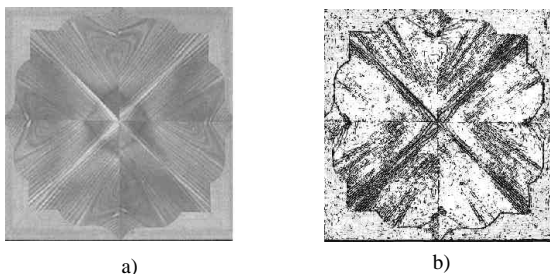


图 10-35

### 10.6.3 用Trace Contour滤镜产生回溯勾画效果

执行Bitmaps/Contour/Trace Contour命令，弹出Trace Contour对话框，如图10-36所示。

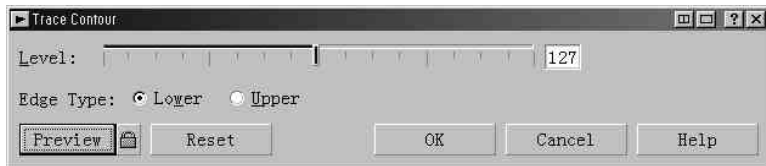


图 10-36

在该对话框的Level选项中，可以通过调整Level的值来控制边缘勾画的程度；在Edge Type（边缘类型）选框中有Lower（低）和Upper（较高的）两个选项。

在图10-37中，a)图是原图，b)图是执行过Trace Contour滤镜后的效果。

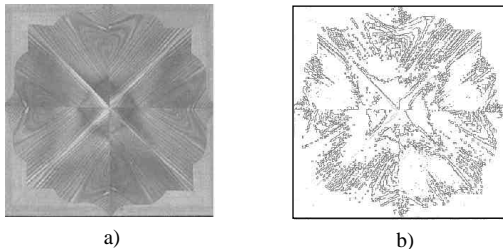


图 10-37

## 10.7 使用Creative命令创建特技效果

在Creative菜单下有14种特技滤镜供使用，分别是Crafts（技艺）、Crystalie（水晶）、

Fabric ( 织物 )、Frame ( 框 )、Glass Block ( 玻璃块 )、Kid ' s Play、Mosaic ( 马赛克 )、Particles ( 粒子 )、Scatter ( 分散 )、Smoked Glass ( 雾玻璃 )、Stained Glass ( 污染玻璃 )、,Vignette ( 虚光 )、Vortex ( 漩涡 )、Weather ( 退色 )。通过这些滤镜效果的组合,可以创建出若干种特技效果。

### 10.7.1 用Crafts滤镜产生技艺效果

执行Bitmaps/Creative/ Crafts命令,弹出Crafts对话框,如图10-38所示。

在该对话框的Style ( 风格 ) 选框中,如单击选框中黑三角按钮即可弹出风格选项菜单 ( 如图10-39所示 ), 在该菜单中可自由定义类型;还可以通过调整 Size、Complete、Brightness和Rotation的值来控制图像控制后的效果。

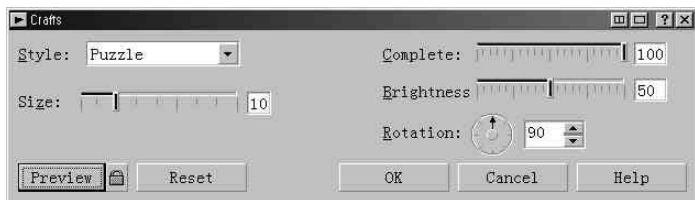


图 10-38



图 10-39

在图10-40中, a)图是原图, b)图是执行过Crafts滤镜后的效果。

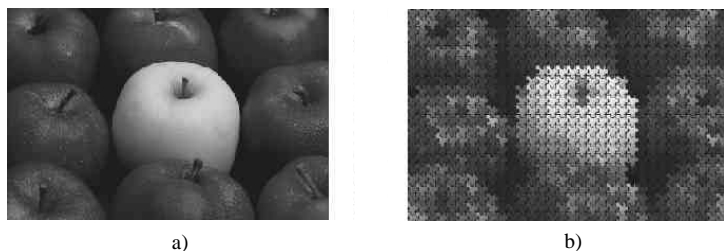


图 10-40

### 10.7.2 用Crystalie滤镜产生晶体效果

执行Bitmaps/Creative/Crystalie命令,弹出Crystalie对话框,如图10-41所示。



图 10-41

在该对话框中,可以通过调整 Size的值来调节晶体块的大小。在图 10-42中, a)图是原图, b)图 是执行过Crystalie滤镜后的效果。

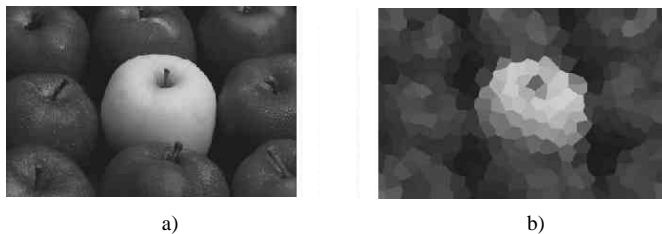


图 10-42



### 10.7.3 用Fabric滤镜产生织物效果

执行Bitmaps/Creative/Fabric命令，弹出Fabric对话框，如图10-43所示。

如用鼠标单击该对话框中Style选框中的黑三角按钮，即可弹出类型菜单（如图10-44所示），在此菜单中可以选择所需的编制类型；还可以通过调整Size、Complete、Brightness和Rotation选项中的数值来调整织物的尺寸、完整程度、亮度和角度等。



图 10-43

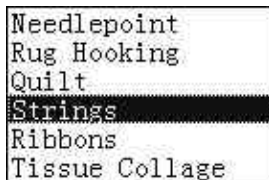
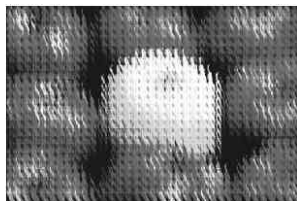


图 10-44

在图10-45中，a) 图是原图，b) 图是执行过Fabric滤镜后的效果。



a)



b)

图 10-45

### 10.7.4 用Frame滤镜产生框效果

执行Bitmaps/Creative/Frame命令，弹出Frame对话框，如图10-46所示。

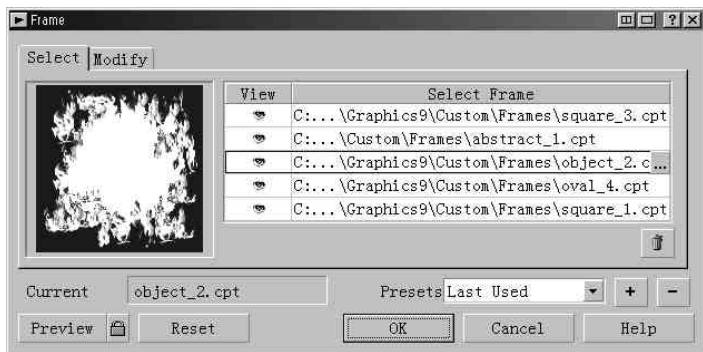


图 10-46

在该对话框中有Select和Modify两个标签，图10-46中所显示的就是Select标签下的内容，还可以给该对话框添加选项，其操作方法如下：

- 1) 使用鼠标单击Select Frame选项中的 或 按钮，打开Load Frame File对话框。
  - 2) 在打开的对话框中选择扩展名为.cpt的文件，单击OK按钮，即可完成选项的添加操作。
- 用鼠标单击Modify标签即可进入Modify选框，如图10-47所示。



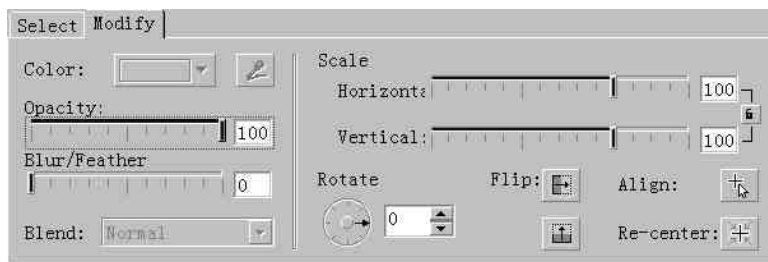


图 10-47

在该选框中，可以通过调整 Opacity 的值来控制画框的透明度，调整 Blur/Feather 的值来控制画框的模糊值。在选框的右边，可以分别调整 Scale（比例）值、Rotate（角度）值、Flip（翻转）形式和对齐选项等。

在图10-48中，a) 图是原图，b) 图是执行过Frame滤镜后的效果。



图 10-48

### 10.7.5 用Glass Block滤镜产生玻璃块效果

执行Bitmaps/Creative/Glass Block命令，弹出Glass Block对话框，如图10-49所示。

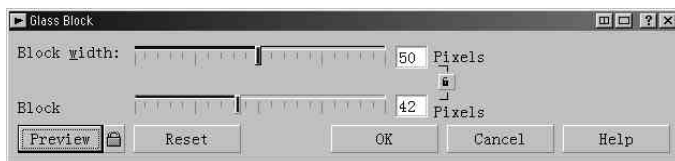



图 10-49

在该对话框中，可以通过调整 Block width和Block的值来调整玻璃块的宽度和长，它们的取值范围都在1~100之间。按下该对话框中的  按钮即可锁定块的宽与长之间的比例，当调整块宽时其长就会随之同时变动。

在图10-50中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Glass Block滤镜后的效果。

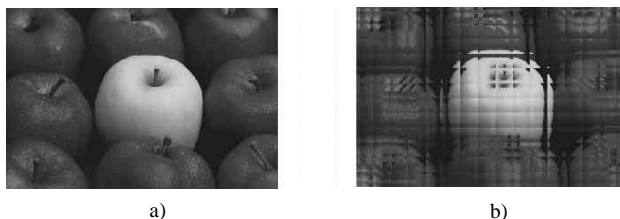


图 10-50

### 10.7.6 用Kid's Play滤镜产生效果

执行Bitmaps/Creative/Glass Block命令，弹出Glass Block对话框，如图10-51所示。

在该对话框中，用鼠标单击 Game选框中的黑三角按钮可弹出 Game菜单，如图10-52所示，该菜单中共有4个选项供选用。另外还可以通过调整 Size、Comple、Brightness和Rotation的值来调整单位图像的大小、完成程度、亮度和角度。

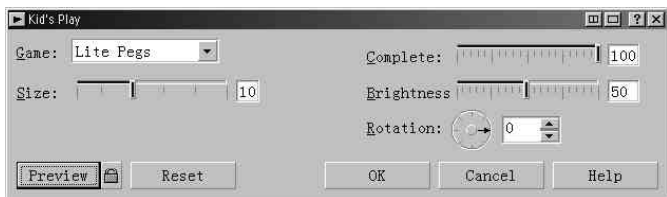


图 10-51

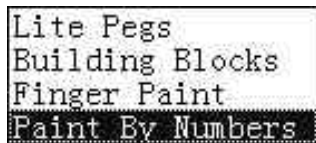


图 10-52

在图10-53中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Glass Block滤镜后的效果。

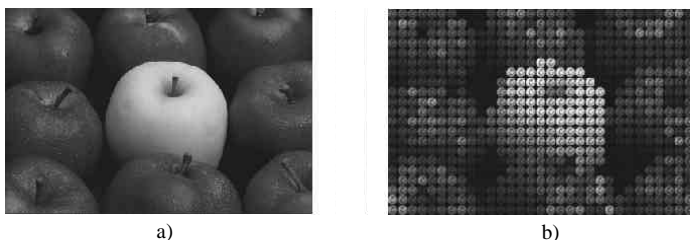


图 10-53

### 10.7.7 用Mosaic滤镜产生马赛克效果

执行Bitmaps/Creative/Mosaic命令，弹出 Mosaic对话框，如图10-54所示。



图 10-54

在该对话框中，可以通过调整 Size的值来调整马赛克方块的大小。如勾选了 Vignette选项，图像中是以背景向图像渐变的马赛克效果，可以通过 Background选项来设定背景色彩。

在图10-55中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Mosaic滤镜后的效果。



图 10-55

### 10.7.8 用Particles滤镜产生粒子效果

执行Bitmaps/Creative/Particles命令，弹出 Particles对话框，如图10-56所示。

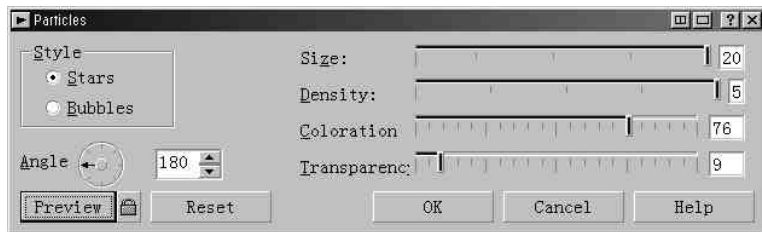


图 10-56

在该对话框的Style选框中有Stars（星）和Bubbles（泡泡）两种粒子选项，可以通过调整Angle、Size、Density、Coloration和Transparency等选项的值来改变粒子的角度、尺寸、密度、颜色和透明度。

在图10-57中，a) 图是原图，b) 图是执行过Particles滤镜后的效果。

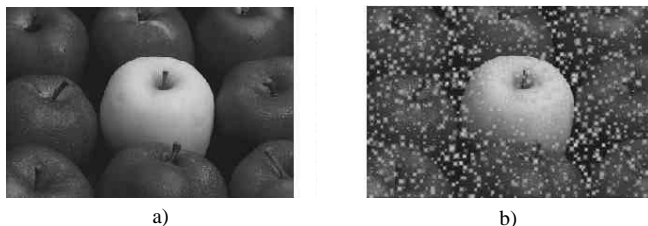


图 10-57

#### 10.7.9 用Scatter滤镜产生分散效果

执行Bitmaps/Creative/Particles命令，弹出Particles对话框，如图10-58所示。

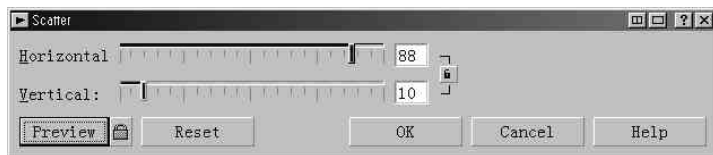



图 10-58

在该对话框中，可以通过调整Horizontal（水平）和Vertical（垂直）的值来控制分散的值。如按下对话框中的  按钮，可同时调整水平和垂直的值。

在图10-59中，a) 图是原图，b) 图是执行过Scatter滤镜后的效果。

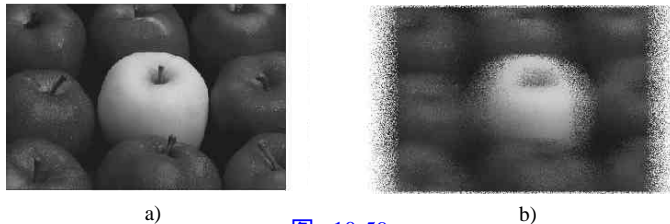


图 10-59

#### 10.7.10 用Smoked Glass滤镜产生雾玻璃效果

雾玻璃效果可以让图像产生朦胧感，就好像给图像蒙上了一层烟雾一般。

执行Bitmaps/Creative/Particles命令，弹出Particles对话框，如图10-60所示。

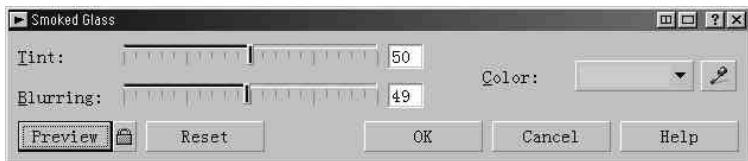


图 10-60

在该对话框中，可以调整 Tint 的值来控制图像的染色程度，调整 Blurring 的值来控制模糊值。它们的取值范围在 0~100 之间。还可通过调整 Color 选项来控制染色的色相。

在图 10-61 中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Particles 滤镜后的效果。



a)

b)

图 10-61

#### 10.7.11 用 Stained Glass 滤镜产生染色玻璃效果

染色玻璃效果可以让图像产生多边形块状分割，就好像染色的花玻璃一样。

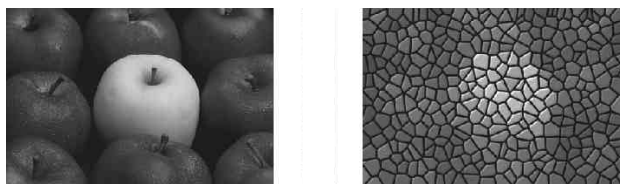
执行 Bitmaps/Creative/Stained Glass 命令，弹出 Stained Glass 对话框，如图 10-62 所示。



图 10-62

在该对话框中，可以通过调整 Size 的值来控制染色玻璃的大小，通过调整 Solder 的值来控制焊接线的宽和颜色。如选取 3D Lighting 选项，则产生浅浮雕效果。还可以通过调整 Light 的值来控制 3D 灯光亮度。

在图 10-63 中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Particles 滤镜后的效果。



a)

b)

图 10-63

#### 10.7.12 用 Vignette 滤镜产生虚光效果

执行 Bitmaps/Creative/Vignette 命令，弹出 Vignette 对话框，如图 10-64 所示。

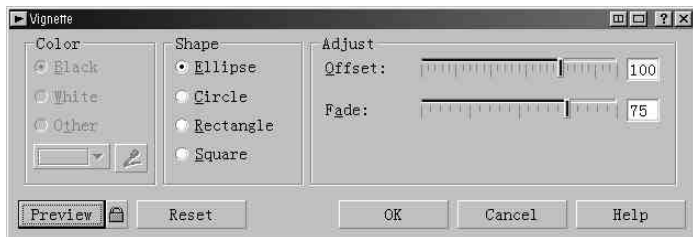


图 10-64

在该对话框中有三个选框，分别是 Color、Shape和Adjust，可以通过 Color选框来调整虚光的颜色；可以在 Shape选框中选择虚光的形状，有 4种虚光形状供选用，分别是椭圆、圆、环绕、矩形和正方形；在 Adjust选框中可以通过调整 Offset的值来控制虚光的偏移，其取值范围在0~140之间。还可以通过调整 Fade的值来控制虚光的程度，它的取值范围在 0~100之间。

在图10-65中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Vignette滤镜后的效果。



图 10-65

### 10.7.13 用Vortex滤镜产生漩涡效果

执行Bitmaps/Creative/Vortex命令，弹出 Vortex对话框，如图 10-66所示。

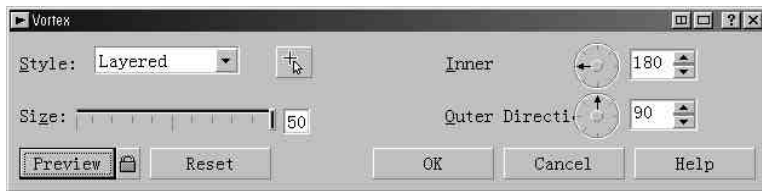


图 10-66

在该对话框的Style选框中有4种漩涡类型供选用，分别是 Brushed（刷子）、Layered（层）、Thick（厚的）和 Thin（薄的）。还可以通过调整 Inner和Outer Direction的值来控制漩涡的内部和外部的方向。

在图10-67中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Vortex滤镜后的效果。

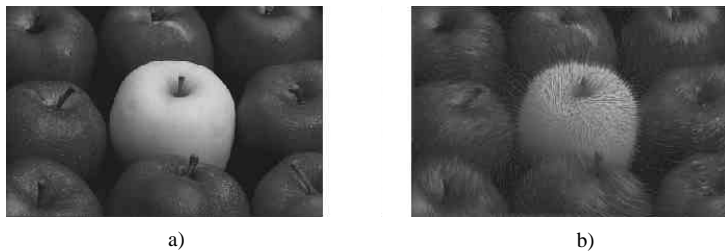


图 10-67

### 10.7.14 用Weather滤镜产生退色效果

执行Bitmaps/Creative/Weather命令，弹出 Weather对话框，如图 10-68所示。



图 10-68

在该对话框的 Forecast选框中有三种图色类型供使用，分别是 Snow（雪花）、Rain（雨）和Fog（雾）。在对话框的 Strength和Size选项中，可自由控制退色类型的强度等。

在图10-69中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Weather滤镜后的效果。

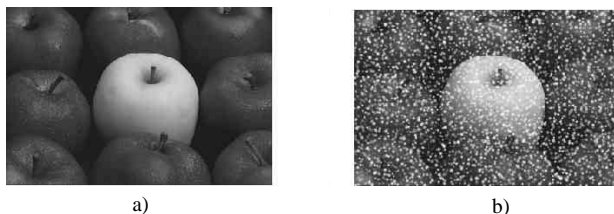


图 10-69

## 10.8 使用Distort 命令创建扭曲效果

扭曲菜单提供了 10种滤镜，分别是 Blocks（块）、Displace（替换）、Offset（偏移）、Pixelate（像素化）、Ripple（波纹）、Swirl（漩涡）、Tile（平铺）、Wet Paint（湿画）、Whirlpool（涡流）、Wind（风）。

### 10.8.1 用Blocks滤镜产生块效果

执行Bitmaps/Creative/Blocks命令，弹出 Blocks对话框，如图 10-70所示。

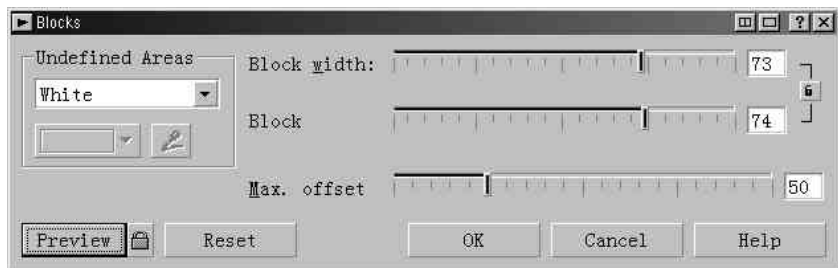


图 10-70

在该对话框中，可以通过 Undefined Areas框中的选项来更改方块区域以外的颜色。还可以通过调整 Block Width、Block和Max-offset的值来控制方块的宽、长和最大位移。

在图10-71中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Blocks滤镜后的效果。



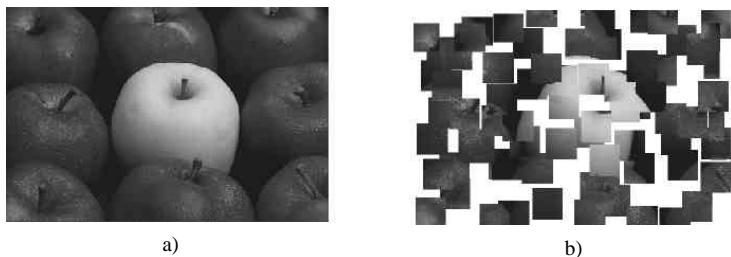


图 10-71

### 10.8.2 用Pixelate滤镜产生像素化效果

执行Bitmaps/Creative/Pixelate命令，弹出Pixelate对话框，如图10-72所示。

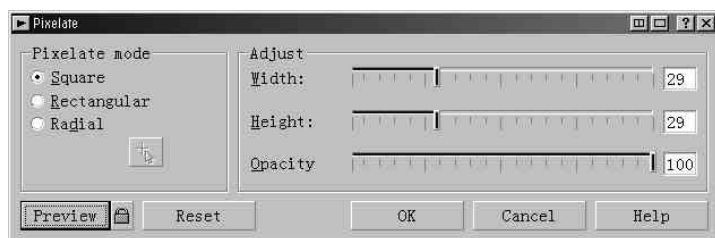


图 10-72

在该对话框的Pixelate mode框中，有Square（正方形）、Rectangular（矩形）和Radial（光线形）等三种不同的像素模式供挑选使用。在Adjust选框中，可以调整单元像素的宽、高和不透明度。

在图10-73中，a)图是原图，b)图是执行过Pixelate滤镜后的效果。

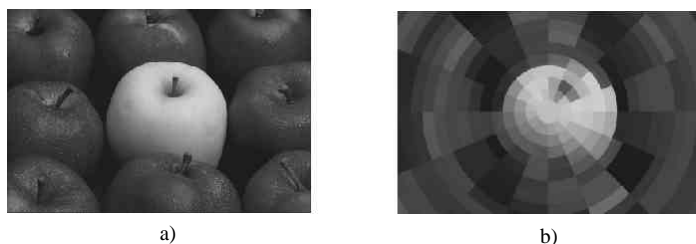


图 10-73

### 10.8.3 用Ripple滤镜产生波纹效果

Ripple是扭曲命令中的一个特技效果，执行Bitmap/Distort/Ripple命令，弹出Ripple对话框，如图10-74所示。

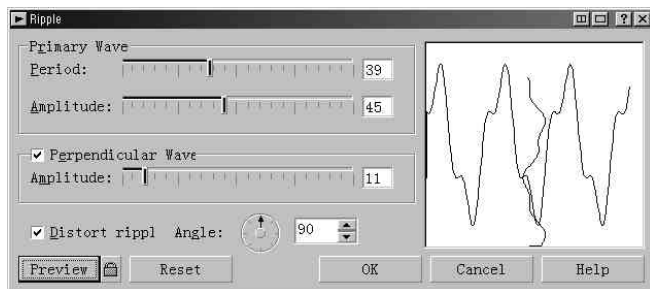


图 10-74



该对话框大致分为三部分：Primary Wave（主要波浪）、Perpendicular Wave（垂直波浪）、Distort Ripple Angle（扭曲波纹）。在Primary Wave选框中，有Period（周期）和Amplitude（波幅）两个选项，可自由设定周期和波幅的大小，周期和波幅的取值范围在1~100之间，周期越小则波纹重复出现的次数越多，波幅值越大则波纹越高。当选取了Perpendicular Wave选项后，在预览框中就会出现一条垂直的线段，该选项中的波幅选项处于工作状态，将波幅值设的越高则垂直的线段扭曲得越厉害。当选取了Distort Ripple Angle选项后，则预览框中的曲线就可无规则地扭曲，如不选取，则预览框中的曲线就成规则的扭曲。在Distort Ripple Angle选项右边有一个角度控制选项，可在此调节预览框中曲线扭曲的角度。

在图10-75中，a)图是原图，b)图是执行过Ripple滤镜后的效果。

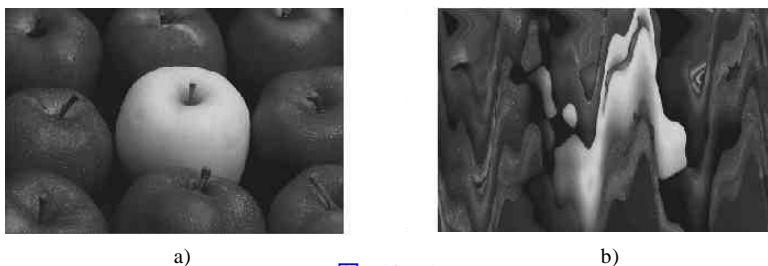


图 10-75

#### 10.8.4 用Swirl滤镜产生漩涡效果

执行Bitmaps/Creative/Swirl命令，弹出Swirl对话框，如图10-76所示。

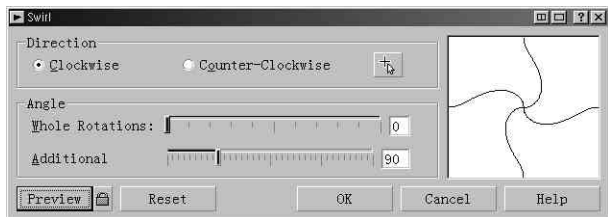


图 10-76

该对话框中有Direction和Angle两个选框，可以通过Direction选框来设定旋转的方向，通过调整Angle的值来调整旋转的角度。

在图10-77中，a)图是原图，b)图是执行过Swirl滤镜后的效果。

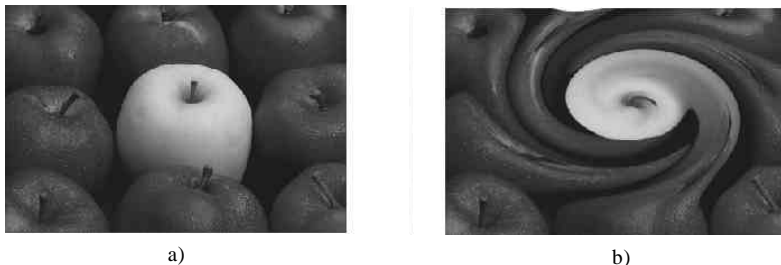


图 10-77

#### 10.9 使用Noise命令创建噪声效果

噪声菜单提供了8种噪声效果的滤镜，分别是Add Noise（添加噪声）、Diffuse（播散）、

Dust and Scratch、Maximum ( 最大量 )、Median ( 中部 )、Minimum ( 最小 )、Remove Moiré 和 Remove Noise。这些滤镜都可以使图像产生奇特的效果。

下面着重介绍两种滤镜效果。

### 10.9.1 用Add Noise滤镜产生噪声

执行Bitmaps/Creative/Add Noise命令，弹出Add Noise对话框，如图10-78所示。

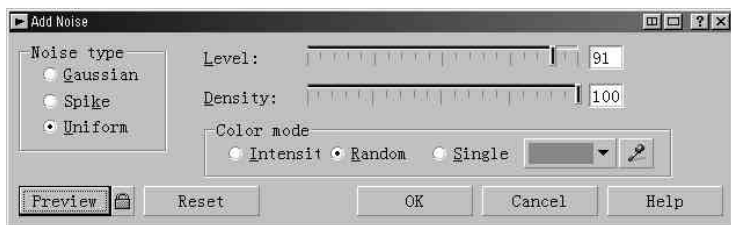


图 10-78

在该对话框的 Noise Type选框中，可以自由选则添加噪声类型。还可以调整 Level和 Density的值来控制添加杂点的层次和密度。在 Color Mode选框中，还可以设定杂点颜色的表现方式和色相。

在图10-79中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Add Noise滤镜后的效果。



图 10-79

### 10.9.2 用Maximum滤镜产生最大量效果

执行Bitmaps/Creative/Maximum命令，弹出Maximum对话框，如图10-80所示。



图 10-80

在该对话框中，可以通过调整 Percentage和Radius的值来变化杂点的百分比数量和半径。

在图10-81中，a) 图是原图，b) 图是执行过 Maximum滤镜后的效果。





图 10-81


## 10.10 使用Sharpen命令创建锐化效果


锐化菜单中的锐化滤镜有 Adaptive Unsharp、Directional Sharpen、High Pass、Sharpen 和 Unsharp Mask 等5个，可以用来清晰图像以提高图像质量。

在滤镜对话框的顶部有一串按钮：

 按钮 该按钮为菜单按钮，如用鼠标单击单击该按钮，便会弹出滤镜菜单，可在此直接更换滤镜命令。

 按钮 该按钮为双预览窗口按钮，如用鼠标单击该按钮，便会在对话框中增加两个预览窗口，左边的预览窗口为原图，而右边为执行滤镜后的效果预览窗。

 按钮 该按钮为单预览窗口按钮，如用鼠标单击该按钮，在对话框中便会增添一个滤镜效果预览窗口。

 按钮 该按钮为帮助按钮，单击该按钮，再用鼠标单击对话框中的某一个按钮或区域，在光标的下方便会出现有关的帮助信息。

## 10.11 实例：滤镜字效果

该实例主要运用了 Gaussian Blur（高斯模糊）滤镜、Ripple（波纹）滤镜、印象派滤镜效果和 Psychedelic（引起幻觉的）滤镜来创建创建的。如图 10-82 所示为最终完成效果。

该实例的具体制作步骤大致可以分为两个部分：第一部分是制作矢量图形，第二部分是进行位图处理。读者通过该实例的动手练习，即可掌握位图滤镜命令的使用方法。其操作步骤如下：

### 1. 制作矢量图形

- 1) 新建一个文档，使用 Text 工具输入综艺体“火”文本。
- 2) 执行 Arrange/Convert to Curves 命令，将文本转换成路径，如图 10-83 所示。

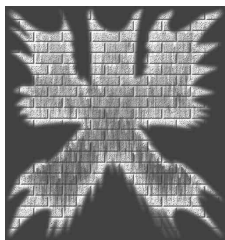


图 10-82

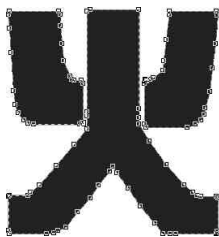


图 10-83

3) 保持原选取，使用工具栏中填充式展开工具的渐变填充工具，在其对话框中将渐变类型设为线性渐变，颜色设为由红到黄。

4) 保持原选取，使用工具栏中的“Interactive Distortion(交互式变形)”工具，选取对象并拖动鼠标，将“火”字的边缘轮廓变形，如图 10-84 所示。

5) 保持原选取，执行 Edit/Clone 命令，将“火”字复制一次。

6) 使用 Pick 工具选取并拖动复制的“火”字的一个节点，将“火”字拖动得比原字大一点。

7) 保持原选取，使用工具栏中填充式展开工具的渐变填充工具，在其对话框中将渐变的角度设为 - 90，单击 OK 按钮。

8) 保持原选取, 使用“Interactive Blend(交互式调和)”工具选取对象并将鼠标向另一个“火”字拖动, 当光标落至目标“火”字上松开鼠标, 此时两个火字相互混合, 如图 10-85所示。

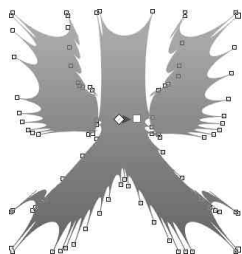


图 10-84



图 10-85

## 2. 进行位图处理

1) 全选调和后的“火”字, 执行 Bitmaps/Convert to Bitmap命令, 将当前矢量图转换成位图。

2) 保持原选取, 执行 Bitmaps/Blur/Gaussian Blur命令, 弹出 Gaussian Blur对话框。在该对话框中将半径值设为 1~5, 单击OK按钮, 将选取对象进行“模糊”处理。

3) 保持原选取, 执行 Bitmaps/Arc Stroke/Impressionist命令, 弹出 Impressionist对话框。在该对话框的 Style选框中选择 Strokes选项, 在 Technique选框中分别将 Stroke值设为 13, Coloration值设为 50, Brightness值设为 20, 单击OK按钮, 其效果如图 10-86所示。

4) 保持原选取, 执行 Bitmaps/Distort/Wind命令, 弹出 Wind对话框。在该对话框中将 Strength值调为 100, Opacity的值调为 100, Angle的值调为 90, 单击OK按钮, 反复执行此滤镜命令三次, 其效果如图 10-87所示。

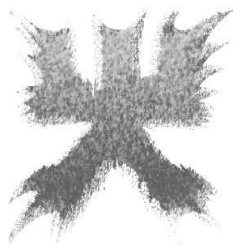


图 10-86



图 10-87

5) 保持原选取, 执行 Color Transform/Psychedelic命令, 弹出 Psychedelic对话框。在该对话框中将 Level的值设为 22, 单击OK按钮, 这样一个火焰效果的“火”字就做好了。

6) 还可以给火焰字添加一些肌理效果, 如图 10-83所示, 这样砖块火焰字就做好了。

## 10.12 实例：浮雕滤镜字效果

图10-88中富有金属质感的“龙牌”是使用滤镜 3D Effects中的Emboss命令制作的。读者通过该实例的动手练习, 即可掌握位图滤镜命令的使用方法。其操作步骤如下:

### 1. 创建“龙”形

1) 使用Freehand工具创建“龙”的形状, 再使用 Shape 工具调节对象, 其效果如图 10-89所示。



图 10-88

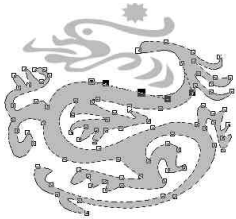


图 10-89

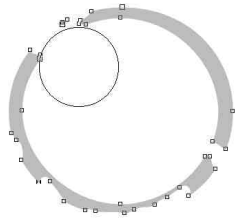


图 10-90

2) 创建圆形轮廓，并使用 Eraser 工具擦除部分对象，创建一种斑驳的效果，如图 10-90 所示。

3) 分别选取圆形轮廓和“龙”做适当的位置安排后，执行 Arrange/Group 命令将对象归组。

4) 使用 Ellipse 工具创建两个圆形作为背景和侧面。

5) 使用 Pick 工具，选取这两个圆形并分别执行 Arrange/Order/To Back、Arrange/Order/To Back One 命令，将对象置于“龙”的后面。

6) 使用 Pick 工具选取图形“龙”，单击 Fill 展开式工具中的 Fountain Fill 按钮，在弹出的对话框中做如图 10-91 所示的设置。

7) 使用 Pick 工具选取“背景”，做略区别于“龙”的渐变填充。

8) 使用 Pick 工具选取用作“侧面”的圆，做略区别于背景和“龙”的渐变填充。得到如图 10-92 所示的效果。

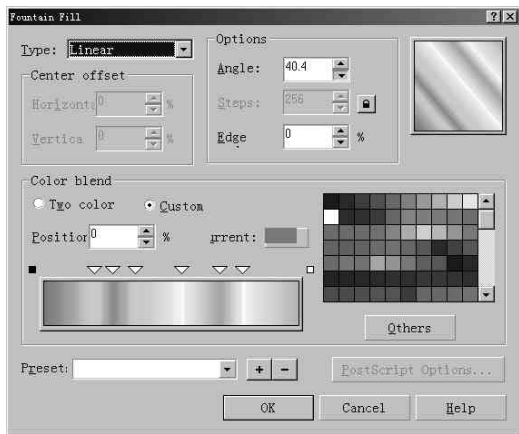


图 10-91



图 10-92

9) 按住 Ctrl + A 键全选对象，执行 Arrange/Group 命令将对象归组。

## 2. 创建浮雕效果

1) 使用 Pick 工具选取对象，执行 Bitmap/Convert to Bitmap 命令，将对象转换为位图。

2) 保持原选取，执行 Bitmap/3D Effects/Emboss 命令，将弹出的对话框 (如图 10-93 所示) 中的 Depth 选项设置 3，Level 选项设置 199，单击 OK 按钮。



图 10-93

3) 设置完成后, 即可得到如图 10-88所示的效果。

### 10.13 实例：滤镜图效果1

图10-94中的“地图”是使用滤镜 3D Effects中的Sphere命令制作的。读者通过该实例的动手练习, 即可掌握位图滤镜命令的使用方法。其操作步骤如下:

#### 1. 使用Graph Paper工具制作经纬线

双击工具栏中的 Graph Paper工具, 在弹出的对话框的两个 Number of cells框中分别设置5和4, 如图10-95所示。

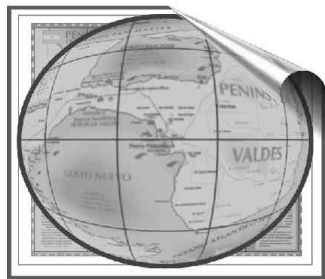


图 10-94

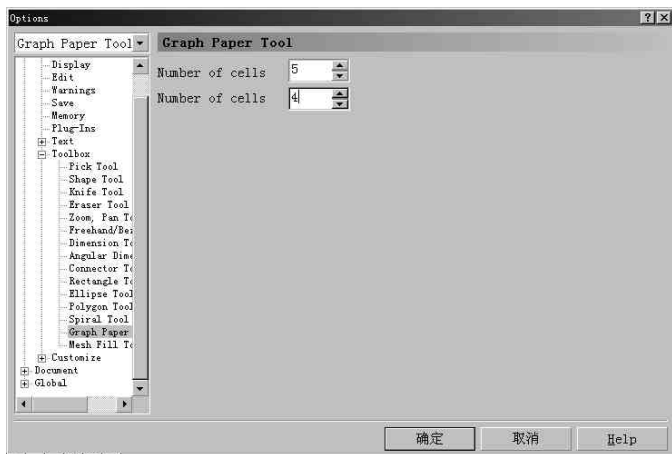


图 10-95

使用Graph Paper工具, 在画面上拖动出图表框, 如图 10-96所示。

#### 2. 使用位图“球面”效果制作球形地图

1) 将“图表网格”移动至“地图”上面适当的位置, 如图 10-97所示。



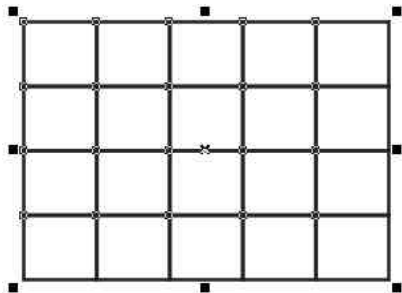


图 10-96

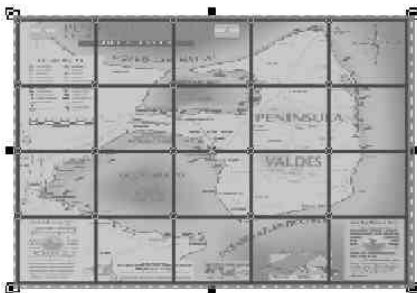


图 10-97

2) 全选对象，执行 Bitmaps/Convert to Bitmaps 命令将对象转换为位图形式。

3) 保持原选取，执行 Bitmaps/3D Effects/Sphere 命令，在弹出的对话框中设置参数 21，(如图 10-98 所示)单击 OK 按钮。

4) “球面”设置完成后，得到如图 10-99 所示的效果。为增加画面效果，使用 Ellipse 工具给球面加一个椭圆框。

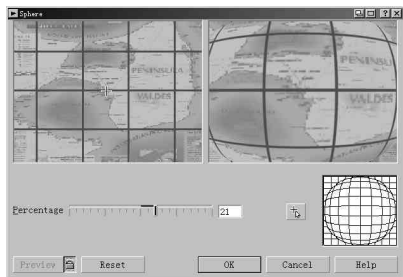


图 10-98



图 10-99

### 3. 创建卷角效果

1) 按住 Ctrl + A 键全选对象，执行 Bitmaps/Convert to Bitmaps 命令将对象转换为位图形式。

2) 保持原选取，执行 Bitmaps/3D Effects/Page Curl 命令，在弹出的对话框中分别设置参数 21 和 42 (如图 10-100 所示)，单击 OK 按钮。



图 10-100

3) 卷角效果设置完成后，得到如图 10-94 所示的最终效果。

## 10.14 实例：滤镜图效果2

图 10-101 中富有绘画感的“修拉”火车效果是使用滤镜 Art Strokes 中的 Pointillist 命令制作的。其具体操作步骤如下：



### 1. 使用渐变填充制作天空背景

#### 1) 使用矩形工具创建一个矩形。

2) 选取矩形，单击 Fill 工具中的 Fountain 工具，在其对话框中进行设置，如图 10-102 所示，单击 OK 按钮。

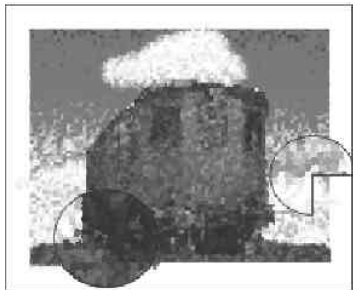


图 10-101

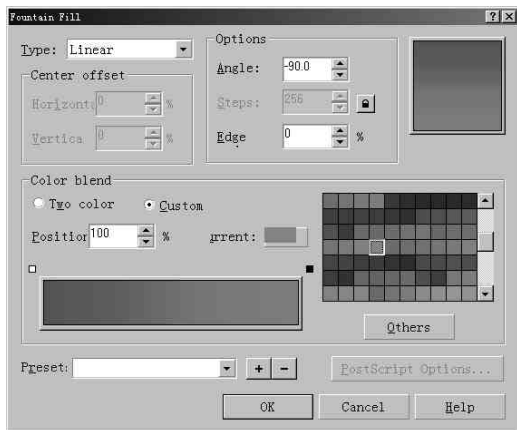


图 10-102

3) 完成矩形的渐变设置后，填充天空效果如图 10-103 所示。

### 2. 使用 Blur 命令制作云彩

1) 使用 Freehand 工具绘制云彩形状，并使用 Shape 工具调整其形状。

2) 使用 Pick 工具选取云彩，单击 Fill 工具中的 Fountain 工具，在其对话框中进行设置（如图 10-105 所示）后单击 OK 按钮，完成云彩的渐变填充（如图 10-106 所示）。



图 10-103

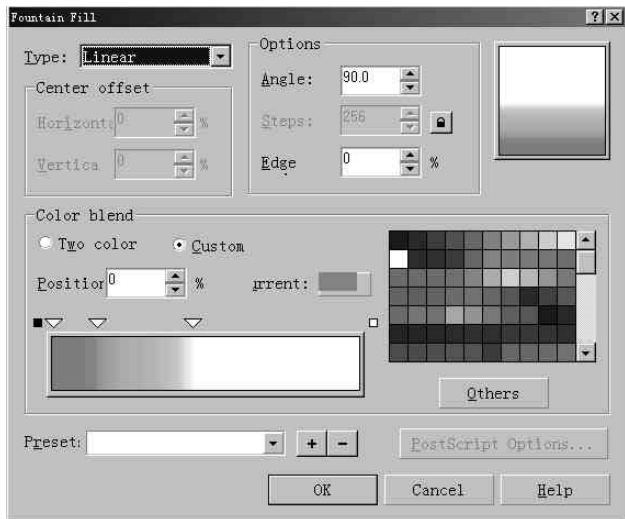


图 10-104

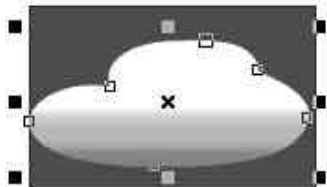


图 10-105

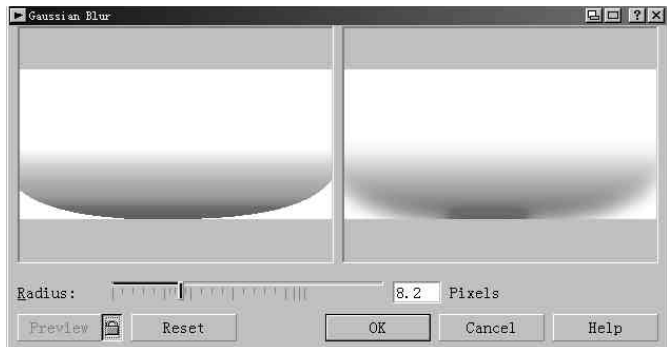


图 10-106

3) 保持原选取, 执行 Bitmaps/Blur/Gaussian Blur 命令, 在其对话框 (如图 10-106 所示) 中进行如图设置, 得到云彩的模糊效果, 如图 10-107 所示。

4) 保持原选取, 重复执行两次 Edit/Clone 命令, 将复制品移动到画面适当的位置, 如图 10-108 所示。



图 10-107



图 10-108

### 3. 使用 Import 命令导入 “火车” 图像

1) 执行 File/Import 命令, 在弹出的对话框的 File Name 框中选择 “火车” 的名称, 单击 Import 按钮, “火车” 图像就被导入画面, 如图 10-109 所示。

2) 选取 “火车” 图像, 执行 Arrange/Order/To Front 命令后, 移动到画面适当的位置, 如图 10-110 所示。



图 10-109



图 10-110

### 4. 使用 Pointillist 命令制作点彩效果

1) 执行 Edit/Select All/Objects 命令全选对象后, 执行 Bitmaps/Convert To Bitmap 命令, 将画面转换为位图形式。

2) 保持原选取, 执行 Bitmaps/Pointillist 命令, 在弹出的对话框 (如图 10-111 所示) 中分别设置参数为 6, 41, 单击 OK 按钮。

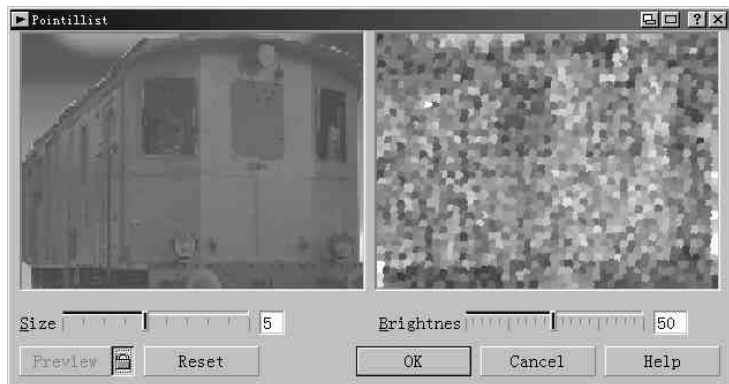


图 10-111

3) “修拉”效果设置完成后，即得到如图 10-112所示的效果。

5. 给画面施加透镜效果

1) 使用椭圆工具创建椭圆。

2) 选取椭圆，执行 Effects/Lens 命令，在弹出的透镜对话框（如图 10-113所示）中，选择 Magnify 选项，并在 Amount 选框中设置参数 2.0 后，单击 Apply 按钮，得到透镜效果。



图 10-112

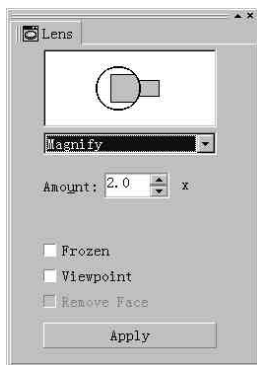


图 10-113

3) 为使画面饱满，可再设置一个 Magnify 透镜效果，即得到如图 10-101所示的最终效果。