

第5章 综合运用滤镜创建艺术效果

滤镜是一些经过专门设计、用于产生图像特技效果的工具。正是因为这些工具，使得图像世界更加五彩缤纷、光怪陆离。

Photoshop 5.5为用户提供了近百个滤镜，几乎覆盖了摄影印刷和数字图像的所有特技。除了这些Photoshop内置滤镜外，还可以使用一些外置滤镜来处理图像，目前最流行的外置滤镜有KPT、Alien Skin等。

5.1 滤镜的基本操作

Photoshop 5.5的Filter菜单提供了13类滤镜（见图5-1），且在每一类滤镜下还包含有若干种滤镜。

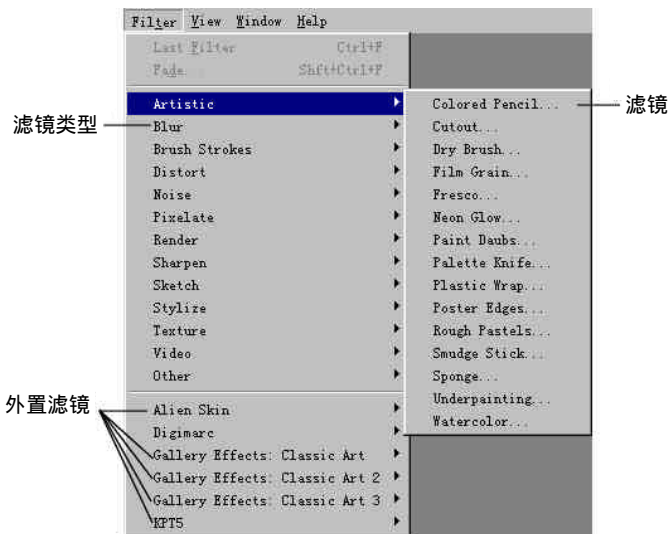


图5-1 滤镜菜单

5.1.1 滤镜菜单的分类

使用鼠标单击Filter菜单，弹出滤镜菜单，此滤镜菜单分成三个部分，以横线分开。

第一部分包括两个命令。其一是 Last Filter（重复滤镜效果）命令，此命令可以重复执行上一次执行的滤镜效果，其快捷键是 Ctrl+F 键，使用此命令不会弹出其滤镜菜单。其二是 Fade 命令，此滤镜主要用来调整滤镜不透明度和合成方式，其快捷键是 Ctrl+Shift+F。如想使用此命令，必须在执行滤镜命令后就使用，中间不得进行其他操作。选取此命令

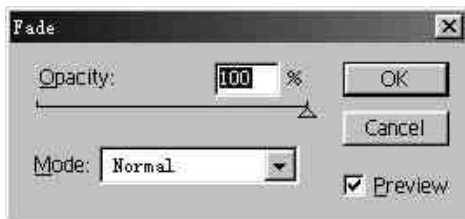


图5-2 Fade对话框

后便会弹出 Fade 对话框（见图 5-2），在此对话框中，可以通过调整 Opacity 选框中的数值来控制滤镜的不透明度，通过调整 Mode 选框中的选项来控制滤镜的合成模式。

注意 用户在使用重复滤镜效果命令时，如想再返回到上一次滤镜的对话框中，可按下 Ctrl+Alt+F 键。

第二部分是 Photoshop 的内置滤镜部分，Photoshop 5.5 中的 13 类滤镜都在此放置，用户在使用时可直接使用鼠标单击所需的滤镜即可。

第三部分是外置滤镜部分，用户为 Photoshop 所装载的所有外置滤镜都在此放置。

5.1.2 滤镜的使用

Photoshop 中的滤镜使用起来十分直观方便，但滤镜常常受到图像色彩模式的制约，如 Brush Strokes 滤镜、Sketch 滤镜等就不可以在 CMYK 色彩模式下使用。一般来讲，在 RGB 色彩模式下，Photoshop 中的所有内置滤镜都可以使用，而 Bitmap、Index、16bit Grayscale 和 48bits RGB 等色彩模式的图像不能使用滤镜。

在 Photoshop 的滤镜菜单中，凡在其命令后有“...”符号的滤镜都有其对话框，用户在执行此命令后便会弹出其对话框。滤镜对话框主要由预览框、参数设置选框和确定按钮三个部分组成（见图 5-3）。

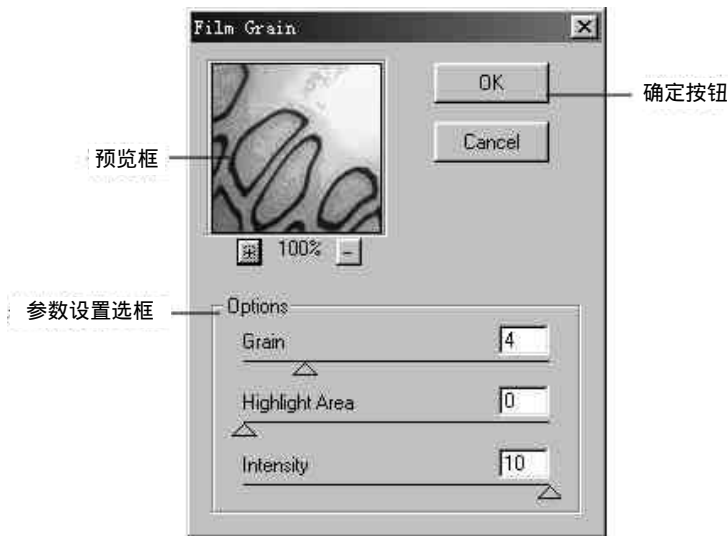


图5-3 滤镜对话框的三个组成部分

(1) 滤镜效果的预览 滤镜对话框为用户提供了两种预览方式：一种是在滤镜对话框中的预览框中观察效果；另一种是在图像中直接进行预览。

用户使用滤镜对话框中预览框的具体操作步骤如下：

1) 在滤镜对话框中的预览框下有一个“+”号和“-”号（见图 5-4），当用户用鼠标单击预览框下的“+”号时，预览框中的图像放大；单击“-”号时，预览框中的图像缩小。

2) 当用户将光标移到预览框中时，光标变成了手掌形，此时如单击并拖动鼠标即可改变预览框中图像的预览位置。

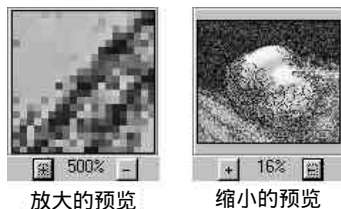


图5-4 放大和缩小的预览效果

(2) 滤镜对话框中的参数设置 滤镜对话框中的参数设置有两种方式：第一种是滑杆调节法。此方法就是通过调整滑杆上的滑块来控制对话框中的参数，一般来讲，滑块向左移动，则增大参数设置；向右移动，则减小参数的设置。第二种方式是数控法。此方法就是直接在数字框中输入数字来控制参数。

注意 滤镜对话框中的参数有的可以在正值和负值之间切换，要注意，正值和负值所产生的效果刚好相反。

(3) 按钮部分 一般来讲，滤镜对话框中的按钮部分有两个按钮，分别是 OK按钮和Cancel按钮。当用户在滤镜对话框中调整好各项参数后，单击 OK按钮，即可执行此滤镜命令；当用户想取消执行某一滤镜命令时，可单击 Cancel按钮。如想将滤镜对话框中的参数重新回到上一次使用设置时，可先按下 Alt键，则对话框中Cancel键就会变成Reset键。如单击此键，则对话框中的参数就会全部撤回到上一次使用设置状态。

5.1.3 使用滤镜的技巧

Photoshop的滤镜功能十分强大，如想充分地运用滤镜的功能，还必须掌握一些使用滤镜的技巧。下面是一些使用滤镜的技巧：

- 使用滤镜时，需先在图像中确定滤镜的工作范围，如没有确定工作范围，则滤镜效果会应用于整个图像。
- 在执行滤镜时常常需要花费较长的 CPU时间，因此，为提高工作效率，必须尽量使用滤镜对话框中的预览框来确定滤镜参数的设置。
- 在使用滤镜对图像中的局部进行工作时，可以先将选区羽化，然后再执行滤镜命名，这样被处理区域就能够自然地与未处理区域融合起来。
- 当用户对某一个滤镜效果不熟悉时，可以先将此滤镜的参数设小一点，然后再反复按 Ctrl+F键来重复执行此滤镜，直到满意效果。
- 可以通过执行Edit Undo命令或按Ctrl+Z键来反复对比执行滤镜前后的效果。

以上几点仅供参考，另外，在具体的操作过程中用户还需根据实际操作来总结使用技巧。

5.2 Photoshop 5.5的内置滤镜组合

Photoshop 5.5为用户提供了近百个滤镜，这些滤镜都有其特点，必须通过大量的练习来熟悉这些滤镜效果，然后再将这些滤镜效果进行组合，这样才可以创建出各种奇特的效果。

5.2.1 滤镜组合一个破损的彩塑浮雕

此实例主要运用了 Glowing Edges和Lighting Effect滤镜命令制作而成，图5-5为“破损的彩塑浮雕”的最终完成图，其具体操作步骤如下：

- 1) 打开第2章绘制的“牛屎噜噜”(见图5-6)。
- 2) 在Layers调板中使用鼠标单击并拖动


Background图层至新建图层按钮  上，待此按钮反



图5-5 “破损的彩塑浮雕”的最终完成图

白时松开鼠标，此时 Background 图层便被复制了（见图 5-7）。

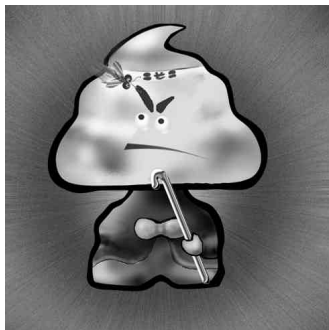


图5-6 牛屎噜噜



图5-7 Layer调板

3) 激活 Background copy 图层（复制的图层），执行 Filter Stylize Glowing Edges 命令，弹出 Glowing Edges 对话框。在此对话框中分别将 Edge Width、Edge Brightness 和 Smoothness 的值设为 5、13 和 5（见图 5-8），单击 OK 按钮，其效果见图 5-9。

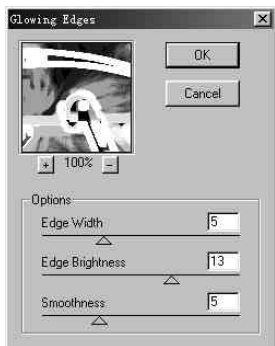


图5-8 Glowing Edges对话框



图5-9 执行Glowing Edges滤镜后的效果

4) 确定当前工作层为 Background copy 图层，将其图层合成模式设为 Color Dodge，此时图像效果见图 5-10。

5) 执行 Layer Flatten Image 命令，将图像中的所有图层合并。

6) 单击 Channels 调板右上角的黑三角，在弹出的调板菜单中单击 Split Channel 命令，此时原图像被拆分为 Merge_R、Merge_G 和 Merge_B 三个图像。对比观察这三个图像，可以发现 Merge_G 图像的色调较为丰富（见图 5-11）。

7) 再单击 Channels 调板右上角的黑三角，在弹出的调板菜单中选择 Merge Channels 命令，弹出 Merge

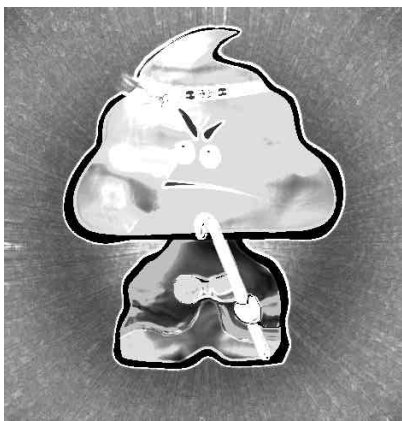


图5-10 调整图层合成模式后的效果

Channels 对话框。在此对话框中的 Mode 选框中选择 RGB Color（见图 5-12），单击 OK 按钮，此时 Merge Channels 对话框消失，取而代之的便是 Merge RGB Channels 对话框。分别在 Red、Green 和 Blue 选框中选择 Merge_R、Merge_G 和 Merge_B（见图 5-13），单击 OK 按钮，此时图

像恢复到图 5-10 状态。



图5-11 拆分通道后的三个图像



图5-12 Merge Channels对话框

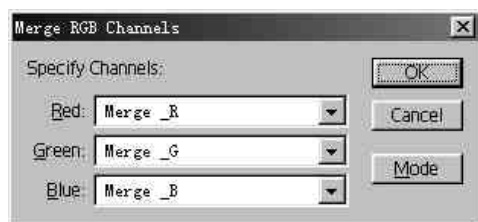


图5-13 Merge RGB Channels对话框

8) 激活RGB复合通道，执行Filter Render Lighting Effects命令，弹出Lighting Effects对话框。在此对话框中的Texture Channel选框中选择Green，其余设置不变（见图 5-14），单击OK按钮，这样破损的彩塑浮雕就做好了，其效果见图 5-5。

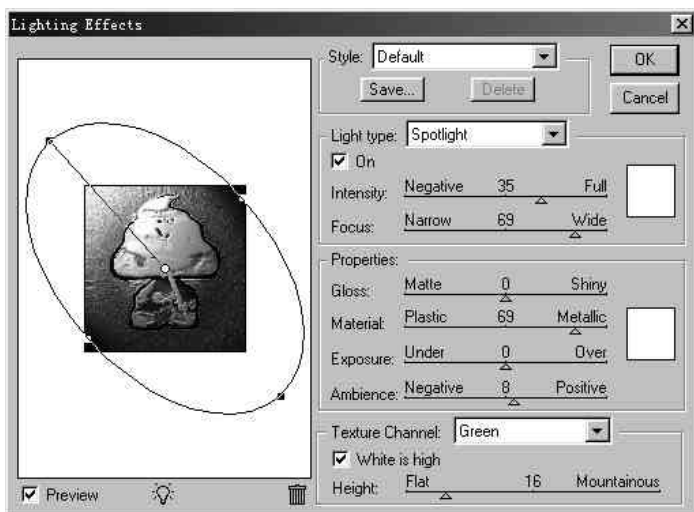


图5-14 Lighting Effects对话框

另外，用户还可运用Lighting Effects滤镜命令来为“牛屎噜噜”创建壁画效果，其具体操作步骤如下：

- 1) 将“牛屎噜噜”的图像返回到图 5-6 状态。
- 2) 在 Channels 调板中新建 Alpha 1 通道，激活 Alpha 1 通道，使它处于当前工作状态。
- 3) 执行 Filter Render Clouds 命令，此时 Alpha 1 通道中就添加了云彩效果（见图 5-15）。

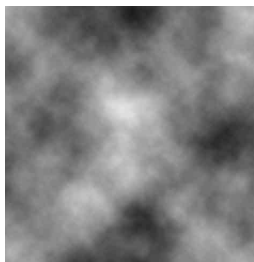


图5-15 Alpha 1通道中的图像

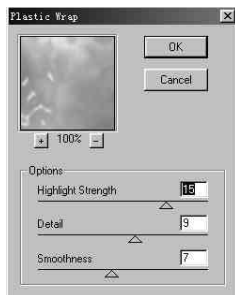


图5-16 Plastic Wrap对话框

4) 执行 Filter Artistic Plastic Wrap 命令，弹出 Plastic Wrap 对话框，在此对话框中分别将 Highlight Strength、Detail 和 Smoothness 的值设为 15、9 和 7（见图 5-16）。单击 OK 按钮，其效果见图 5-17。

5) 激活 RGB 复合通道，执行 Filter Render Lighting Effects 命令，弹出 Lighting Effects 对话框。在此对话框中的 Texture Channel 选框中选择 Alpha 1，其余设置不变。单击 OK 按钮，此时“牛屎噜噜”的壁画效果就做好了（见图 5-18）。

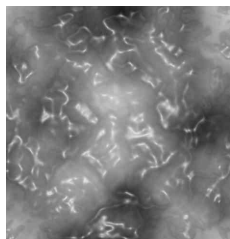


图5-17 执行Plastic Wrap滤镜后的效果

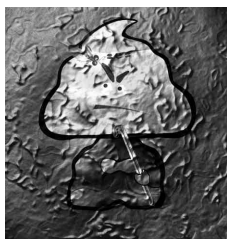


图5-18 “牛屎噜噜”壁画效果

5.2.2 外置滤镜的安装

使用外置滤镜时，首先必须将外置滤镜安装到 Photoshop 中，安装外置滤镜的具体操作步骤如下：

- 1) 启动外置滤镜的安装程序，进入安装界面。
- 2) 当安装界面进入到设定安装路径过程时，用户必须将此路径设置到 Photoshop 下的 Plug-Ins 文件包下，图 5-19 为安装 The Black Box v2.10 滤镜时所设的安装路径。
- 3) 路径设置完后，单击 OK 按钮，继续安装直到完成，这样就可将外置滤镜安装到 Photoshop 中。

5.2.3 KPT 5.0 的使用

KPT 滤镜是专门用来制作平面纹理效果的滤镜。

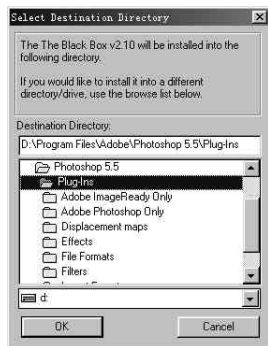


图5-19 安装The Black Box v2.10 滤镜时的安装路径设置

执行Filters KPT 5.0 *命令 (*号表示KPT 5.0菜单下的滤镜), 弹出KPT Frax4D滤镜的对话框 (见图5-20)。



图5-20 KPT Frax 4D滤镜

KPT Frax4D滤镜的具体操作步骤如下：

- 1) 进入KPT Frax4D滤镜的对话框后, 首先在类型栏中确定雕刻的类型。
- 2) 再在参数设置栏中设定有关雕刻效果的各项参数设置。
- 3) 在光照栏中设定光照的亮度角度等设置。
- 4) 将所设置的效果保存起来, 只要单击类型对话框中的 New按钮, 新建一个效果栏, 在此效果栏中单击Add Preset按钮, 则当前效果就被保存到新建栏中。
- 5) 如想删除某一效果, 需在效果选框中先选择要删除的效果, 然后单击 Delete Preset按钮, 弹出删除对话框, 在此对话框中单击 OK按钮, 即可将当前效果删除。

5.2.4 Alien Skin滤镜的使用

Alien Skin滤镜是专门用来制作立体浮雕效果的滤镜。

执行Filters Alien Skin *命令 (*号表示Alien Skin菜单下的滤镜), 弹出Alien Skin滤镜的对话框, 图5-21为Carve滤镜的对话框。



图5-21 Carve滤镜的对话框

Carve (雕刻) 滤镜的具体操作步骤如下：

- 1) 进入Carve滤镜的对话框后，首先在类型栏中确定雕刻的类型。
- 2) 再在参数设置栏中设定有关雕刻效果的各项参数设置。
- 3) 在光照栏中设定光照的亮度角度等设置。当用户将光标移到光照预览框中时，光标变成了手电筒状，在球上选中某一点单击，设定光照位置。
- 4) 将所设置的效果保存起来，只要单击预览框下的照相机图标，即可弹出保存对话框，在此对话框中设置好保存的路径和名称后单击OK按钮，即可将当前效果保存。
- 5) 单击垃圾桶图标，弹出删除对话框（见图 5-22），在此对话框中单击OK按钮，即可将当前效果删除。



图5-22 删除对话框

5.2.5 Gallery Effects滤镜的使用

Gallery Effects滤镜专门用来制作各种艺术效果。此滤镜分三种，分别是 Classic Art、Classic Art 2和Classic Art 3。

执行Filters Gallery Effects : Classic Art *命令 (*号表示Gallery Effects : Classic Art菜单下的滤镜)，弹出Classic Art滤镜的对话框。图 5-23为GE Charcoal滤镜的对话框。

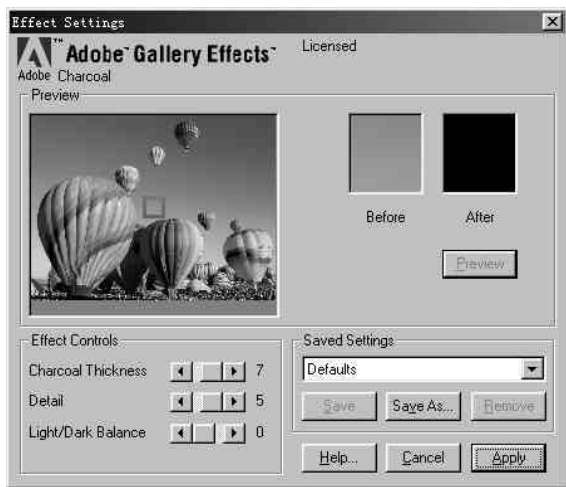


图5-23 Gallery Effects 滤镜对话框

GE Charcoal滤镜的具体操作步骤如下：

- 1) 进入GE Charcoal滤镜的对话框后，首先在 Effect Controls 选框中调整 Charcoal Thickness的值，然后再调整Detail的值，最后再调整Light/Dark Balance的值。
- 2) 单击Preview的按钮，在Alter中观察效果。
- 3) 各种效果设置完成后单击 Apply按钮。

5.3 水彩效果

Photoshop中的滤镜可以赋予图像奇特的效果，下面的实例主要运用了 Gallery Effects滤镜来创建水彩画效果。图 5-24为“水彩画”实例的最终完成图，其具体操作步骤如下：

- 1) 打开第2章中绘制的“牛屎噜噜”图像（见图5-6）。
- 2) 执行Image Adjust Levels命令，弹出Levels对话框。在此对话框中将Input Levels的值分别设为0、1和209，将Output Levels的值分别设为16和255（见图5-25）。单击OK按钮，此时整个图像的色调变亮了。



图5-24 “水彩画”最终完成图

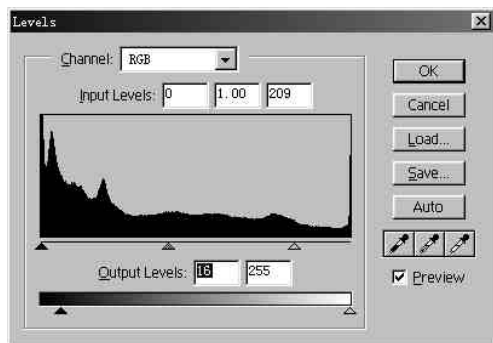


图5-25 Levels对话框

- 3) 全选整个图像，执行Edit Copy命令，将选区中的图像拷贝，再执行Edit Past命令，将拷贝的图像粘贴进来，此时在Layers调板中便会自动生成Layer 1图层。

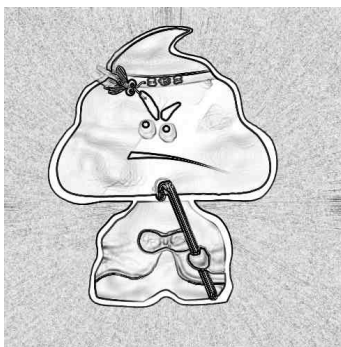


图5-26 执行Find Edges命令后的效果



图5-27 Effect Settings对话框

- 4) 激活Layer 1图层，执行Filter Stylize Find Edges命令，此时整个图像都以线条的形式显示，其效果见图5-26。
- 5) 激活背景图层，执行Filter Gallery Effects Dry Brush命令，弹出Effect Settings对话框

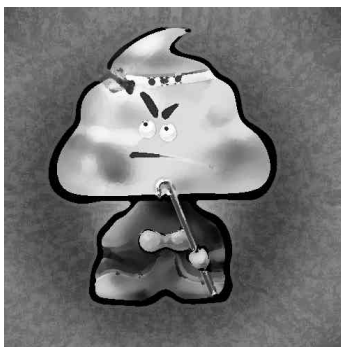


图5-28 执行Dry Brush命令后的效果

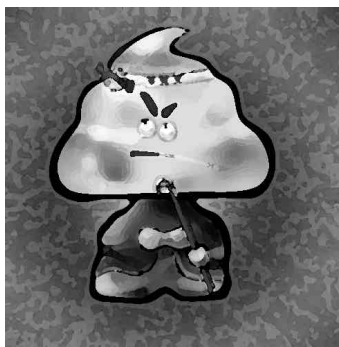


图5-29 执行Water Color命令后的效果

框。在此对话框中将Brush Size的值设为4，将Brush Detail的值设为10，将Texture设为1（见图5-27）。单击OK按钮，其效果见图5-28。

6) 再执行Filter Gallery Effects Water Color命令，弹出Effect Settings对话框。在此对话框中将Brush Size的值设为13，将Brush Detail的值设为0，将Texture设为3，单击OK按钮，其效果见图5-29。

7) 激活Layer 1图层，在Layers调板中将此图层的合成模式设为Multiply，其效果见图5-30。

8) 将Layer 1图层和背景层拼合起来。

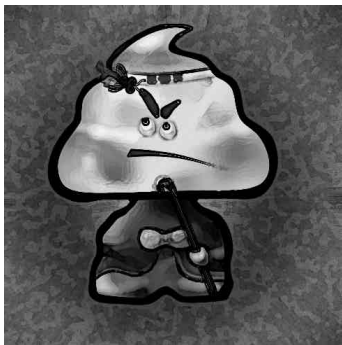


图5-30 将合成模式设为Multiply后的效果

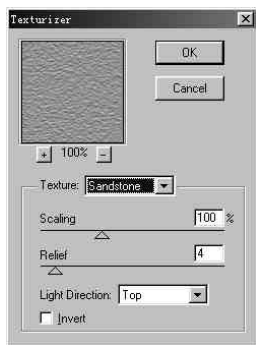


图5-31 Texturizer对话框

9) 在Layers调板中新建一个图层，并使用50%的灰度填充。

10) 执行Filter Texture Texturizer命令，弹出Texturizer对话框，在此对话框中将Texture设为Sandstone，将Scaling的值设为100，将Relief的值设为4（见图5-31），单击OK按钮。

11) 再执行Filter Blur Motion Blur命令，弹出Motion Blur对话框。在此对话框中将Angle的值设为37，将Distance的值设为530，单击OK按钮，其效果见图5-32。

12) 在Layers调板中将新建图层的合成模式设为Hard Light，其效果见图5-33。

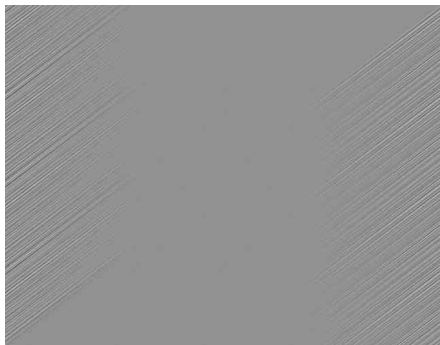


图5-32 执行Motion Blur命令后的效果

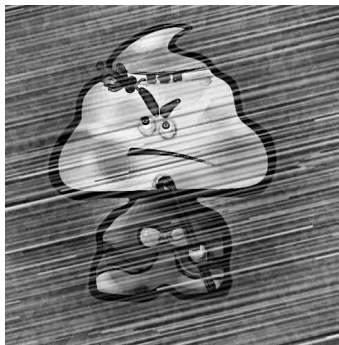


图5-33 将合成模式设为Hard Light后的效果

13) 执行Filter Blur Gaussian Blur命令，在弹出的对话框中将Radius的值设为3.8，单击OK按钮。这样一幅水彩画就做好了，其效果见图5-24。