

基础实例 18 水彩滤镜 水彩效果

目的：制作如图 18.1 所示的水彩效果。

要点：使用 Photoshop 自带的水彩滤镜制作出逼真的水彩画。本例主要应用 Watercolor 滤镜、Add Noise 滤镜、Gaussian Blur 滤镜，以及 Invert 操作完成。




图 18.1 图象边缘效果

操作步骤

1. 打开一幅鲜花图像，如图 18.2 所示。

2. 单击 Filter 菜单，选择 Artistic（艺术效果），选择其中的 Watercolor（水彩），出现 Watercolor 滤镜的编辑对话框，在其中将 Brush Detail 设为 10，Shadow Intensity 强度设为 0，Texture 设为 1，然后单击 OK 按钮确认，得到如图 18.3 所示的水彩效果。

3. 单独使用滤镜生成的水彩效果不够逼真，我们对它作进一步处理。单击 Channels 面板，将其选中，然后再单击面板下方的 Create new channel 按钮，为图像添加 Alpha 1 通道。

说明：水彩滤镜的使用只单纯的使图像中的像素生成了水彩效果，而实际中的水彩画还会显现出画纸的纹理，所以我们将在新通道里加入纸张的纹理。

4. 选择 Filter|Noise（杂色），选择其中的 Add Noise（添加杂色）命令，出现 Add Noise 滤镜对话框。在其中设置 Amount 为 50%，Distribution 设为 Gaussian，并选中 Monochromatic 选项，然后单击 OK 按钮确

定。得到的效果如图 18.4 所示。



图 18.2 原始图象



图 18.3 使用水彩滤镜



图 18.4 添加杂色

认,得到的效果如图 18.4 所示。

①注意:现在的操作是在新通道中进行的,暂时对原图像没有影响。

5. 选择 Image|Adjustment|Invert, 将通道中的黑白色彩倒置。

6. 选择 Filter|Blur|Gaussian Blur (高斯模糊) 滤镜, 出现 Gaussian Blur 对话框。在对话框中设置 Radius 为 2.0, 单击 OK 按钮, 得到如图 18.5 所示效果

7. 单击 Layers 面板, 选中 Background 图层, 回到 RGB 通道。

8. 选择 Filter|Render|Lighting Effects (光照效果) 滤镜, 出现 Lighting Effects 对话框, 在其中设置 Style 为 Default, Light type 为 Directional, Intensity 为 50, 将 Texture Channel 选为 Alpha 1 通道, Height 设为 7, 如图 18.6 所示, 然后单击 OK 按钮确认, 就可以得到最终的水彩效果。



图 18.5 高斯模糊效果



图 18.6 添加光照效果