

基础实例 21 查找边缘

木版画

目的：制作如图 21.1 所示的木版画效果。

要点：通过 Photoshop 提供的滤镜，再搭配适合的手段，可以模拟出很多在不同材质上绘画的效果。本例介绍实现模拟木版刻画效果。主要应用 Find Edges 滤镜、Grayscale 命令、Level 调节和 Texturizer 滤镜等工具完成。




图 21.1 木版画效果


操作步骤

1. 打开 Casper.jpg 图像文件，如图 21.2 所示。

2. 在菜单条中选择 Filter | Stylize | Find Edges (查找边缘) 滤镜，对图像进行查找边缘的修改，得到如图 21.3 所示的效果。

说明：原图像中的色彩比较丰富，而目标图像，也就是木版画中的图像是刻画效果，不可能含有那么多的色彩，而只需要纹理和明暗度，所以在这里要先将原有图像转化成为灰度图像处理。

3. 再选择 Image | Mode (模式) | Grayscale 命令，将图片变成灰度图像，得到效果如图 21.4 所示。

注意：在转化灰度图像的过程中，系统和自动出现一个确认对话框，提示是否 Discard color information? 意思是“是否丢弃颜色信息”，选择 OK 就可以了。

4. 下面调整灰度图像的色阶，使之更适合木版刻画的效果，选择 Image | Adjustments | Level (色阶)，打开调整色阶的编辑对话框，设置其中的 Input Levels 为：



图 21.2 原始图像



图 21.3 应用查找边缘滤镜




图 21.4 转成灰度图

0、1、220，点击 OK 按钮确认，调整图像色阶如图 21.5 所示。

5. 将处理后的灰度图像存为一个 Casper.psd，然后关闭它。

6. 单击 File | Open 命令，调出 Open 对话框，在其中打开一幅木纹材质的图像 mkh5.jpg，如图 21.6 所示效果。

说明：此时的木纹图像最好和刚刚处理后保存的 psd 图像的大小相差不多，这样才能很好的包含住整个木版画的内容，如果两个图像大小相差很多，可以先使用 Image 菜单中的 Image Size 命令调节其中一个的大小，本例中的两幅图像大小是相同的，所以省略了调整图像大小的步骤。

7. 选择 Filter | Texture | Texturizer（纹理），调出 Texturizer 滤镜编辑对话框，在其中的 Texture 右侧的列表中选择 Load Texture...，选择后会有一个打开文件的对话框，选中刚刚生成的 Casper.psd。设置 Scaling 为 100%，Light Direction 为 Top，Relief 为 8，如图 21.7 所示，点击 OK 按钮确认后，即可得到最终的木版画效果图像。



图 21.5 调节色阶



图 21.6 木纹图像



图 21.7 纹理滤镜



本例通过在木纹材质的图像中载入处理好的 psd 图像，得到木版画效果，其中还可以尝试其他不同材质的模拟，譬如在一幅大理石材质的图像中实现石刻画等。



本例的操作过程比较清晰，便于记忆，实现效果的重点是查找边缘的效果，值得注意的是灰度图的转化，它是根据最终效果而添加的必不可少的步骤，而最终的实现手段是在木纹图像中的载入纹理。