



03

像素演算上色
風格系列濾鏡

07

鏡頭消失點液
化與外掛濾鏡

04

扭曲與紋理
系列濾鏡

Not ice

關於
閱讀順序

01

打通幾個
濾鏡關節

05

素描與筆觸
系列濾鏡

02

模糊清晰雜訊
系列濾鏡

06

藝術風視訊
與其他濾鏡

同學剛入門：請依據章節順序看起。便能快速掌握 Photoshop 中相關的編輯與圖層功能。

具備相當基礎的同學：還是麻煩大家先閱讀第一個章節，接下來，便可以依據編輯作業需求，跳章閱讀。

Chapter 02

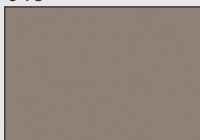
模糊清晰雜訊系列濾鏡

模糊系列濾鏡 BLUR

模糊濾鏡能藉由模糊效果消除影像中的雜訊，還能降低相鄰像素的對比使影像色彩平順。

常使用模糊濾鏡來製作動態追蹤效果、移除臉部瑕疵；這組濾鏡具有柔焦美化等多重功能，是使用率很高的系列。

046



平均
Average

046



模糊
Blur

046



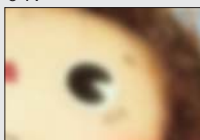
更模糊
Blur More

047



方框模糊
Box Blur

047



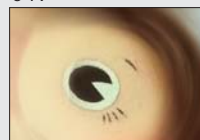
高斯模糊
Gaussian Blur

047



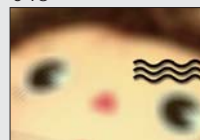
動態模糊
Motion Blur

047



放射狀模糊
Radial Blur

048



形狀模糊
Shape Blur

048



表面模糊
Surface Blur

048



智慧型模糊
Smart Blur

049



鏡頭模糊
Lens Blur

範例 08 – 更模糊濾鏡銷毀惱人的雜點 050

範例 09 – 平均濾鏡改善影像色偏 054

範例 10 – 鏡頭模糊濾鏡 056

02 PRACTICE 修改圖層屬性

第二種不能使用濾鏡或是編輯指令就是「圖層屬性」囉。多數的濾鏡或是編輯指令只能套用在「點陣圖層」中，碰到不是「點陣」類型的圖層，同學也不必擔心，因為狀況發生時，Photoshop 會第一時間跳出來說話，算是講義氣的伙伴。



請看！這些圖層不能直接套用濾鏡

右側圖層面板中，除了背景圖層之外，其他都不是點陣圖層。所以囉，除背景圖層外，其餘的圖層（文字、路徑形狀、智慧型物件）要使用濾鏡，都需要先轉換為點陣圖層。

文字圖層
路徑形狀圖層
智慧型物件圖層

智慧型物件是 CS 系列推出的新型圖層，它能大幅度降低放大縮小對影像產生的變形與失真，是一種性質非常特殊的圖層，阿桑得另外開新的範例來進行說明。



A :: 點陣圖層「背景」

1. 按下鍵盤上「F7」功能鍵
2. 開啟「圖層」面板
3. 單響「背景」圖層
4. 功能表〈影像 - 調整〉
5. 選單內指令都能正常使用
6. 功能表〈濾鏡〉也正常



若是找不到「圖層」面板，請到功能表〈視窗〉中，單響〈圖層〉指令，開啟面板。

▲ 範例檔案：Example\01\Pic002.PSD

B :: 向量圖層「文字與形狀」

1. 單響文字圖層
2. 功能表〈影像 - 調整〉
3. 選單內指令大半不能使用
4. 執行〈濾鏡 - 濾鏡收藏館〉
5. 先單響「取消」按鈕

文字與形狀圖層，都屬於向量圖層，無法使用點陣圖那種一個點一個點的方式進行運算，要套用濾鏡，行！先將向量圖層轉為點陣圖層。要小心的是，文字或形狀轉為點陣之後，不再具備向量特質，無法以向量方式進行編輯... 所以，楊比比準備了 B 計畫，我們繼續看。



Chapter

2

模糊清晰雜訊系列濾鏡

雜訊系列濾鏡 (共五款)

模糊系列濾鏡 (共十一款)

銳利化系列濾鏡 (共五款)

照片修復最重要的三大類濾鏡都在這裡囉



PROCESSED BY

模糊系列濾鏡

BLUR

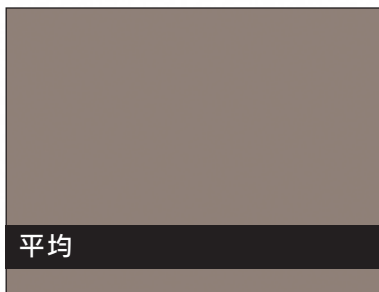
FILTER EFFECT

模糊濾鏡除了能藉由模糊效果消除影像中的雜訊，還能降低相鄰像素的對比使影像色彩平順。常使用模糊濾鏡來製作動態追蹤效果、移除臉部瑕疵；這組濾鏡具有柔焦美化等多重功能，算是使用率很高的系列。

重複套用濾鏡

沒有參數設定的濾鏡不少，這類濾鏡都算淺層處理，淡淡的，效果不明顯。如果需要強烈些，可以在濾鏡執行後，按下快速鍵 **Ctrl + F** 重複套用。

重複套用的指令位於功能表〈濾鏡〉選單中的最上方，指令名稱隨著前一個執行的濾鏡名稱而變更。



平均 Average

計算影像中的平均色彩，再以相同顏色填入指定範圍中。想不出來怎麼使用它嗎？後面有範例喔！



模糊 Blur

不提供參數設定。〈模糊〉濾鏡執行後，影像會產生小幅度的模糊效果。



更模糊 Blur More

同樣不提供參數調整。光看名稱也知道，它的模糊程度比〈模糊〉更厲害點，大概強個三、四倍。



方框模糊 Box Blur

抓出相鄰像素，進行小區域的平均模糊。若是仔細看，能在影像色彩邊界中看出馬賽克似的模糊邊緣。

強度：控制模糊的平均像素。數值在 1 - 999 像素之間。當強度拉到 999 時，效果相當於〈平均〉濾鏡。



高斯模糊 Gaussian Blur

這可是使用率最高的濾鏡，不管是人像美化，或是繪圖效果，總會來這麼一下〈高斯模糊〉。

強度：控制模糊的程度。數值在 0.1 - 250 像素之間。數值越大，模糊效果就越強烈。



動態模糊 Motion Blur

模仿物體因快速移動而產生的模糊軌跡。相當類似於攝影學中的「追蹤攝影」效果。

角度：

產生模糊的軌跡角度。數值在 0 - 360 之間。

間距：

控制影像模糊軌跡的拖曳距離。數值在 1 - 999 之間。



放射狀模糊 Radial Blur

能建立迴轉與縮放兩種由影像中心點產生的模糊效果。

模糊方式：

迴轉與縮放兩種模糊方式。

品質：

控制模糊運算後的影像品質。

總量：

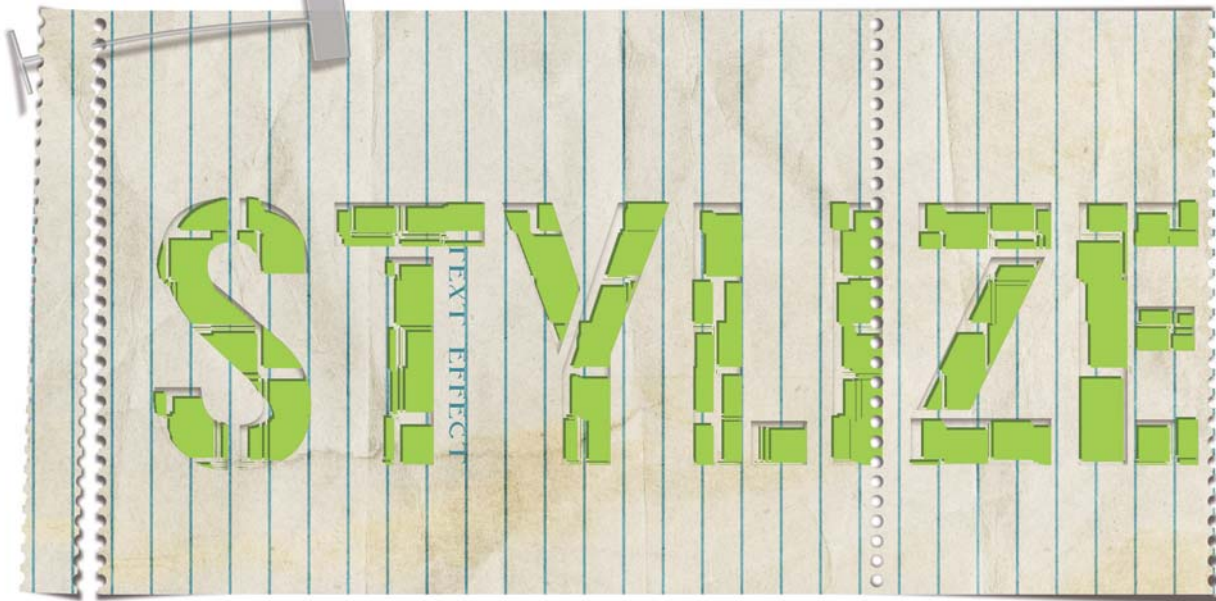
模糊的強度。數值為 1 -100 之間。

26

PRACTICE

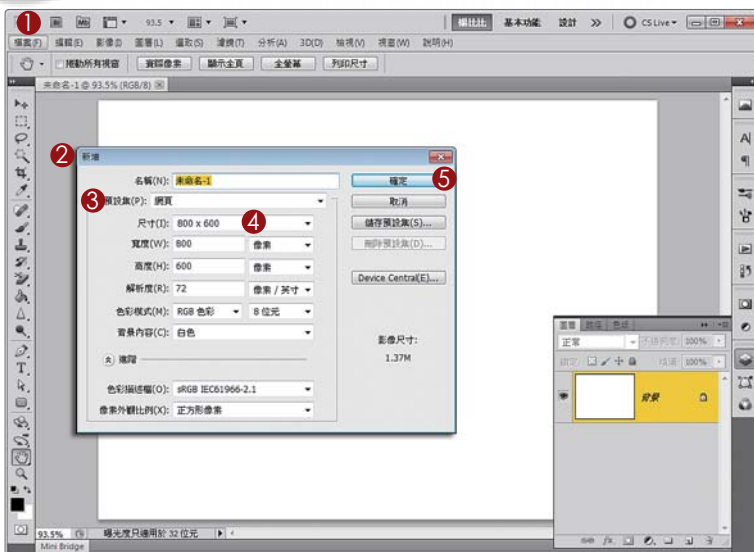
本來想分個章節出來，寫背景效果與文字特效。可是這麼掐指一算，哇！要超過四百頁，不行！不行！這樣同學的壓力太大。

方塊切割 文字特效



A :: 開啟新檔案

1. 功能表〈檔案〉
2. 執行〈開新檔案〉
3. 預設集「網頁」
4. 指定尺寸「800 x 600」
5. 單響「確定」按鈕

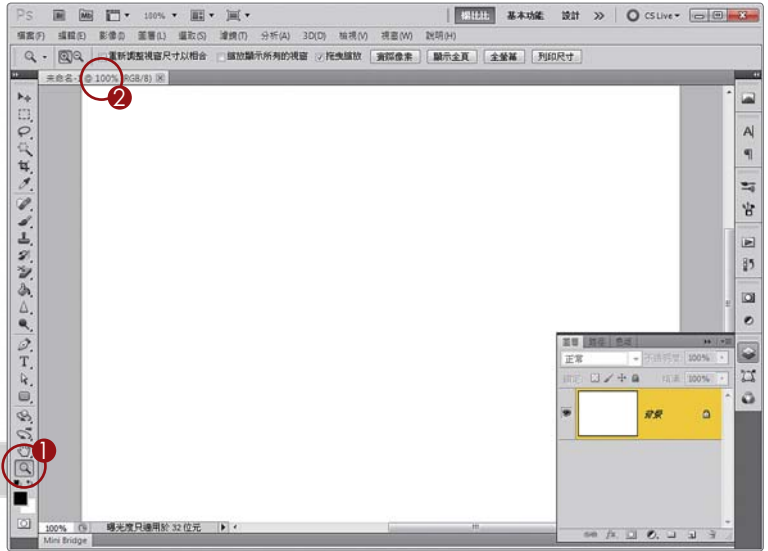


文字特效可以寫一本書，五百頁吧！但是我們得先學會各項濾鏡的作用，與參數設定。至於文字與濾鏡，我們先看一些吧！這中間有許多衝突是同學需要瞭解的。

B :: 原尺寸 1 : 1 檢視

1. 雙響〈縮放檢視工具〉
2. 以原尺寸 100% 檢視影像

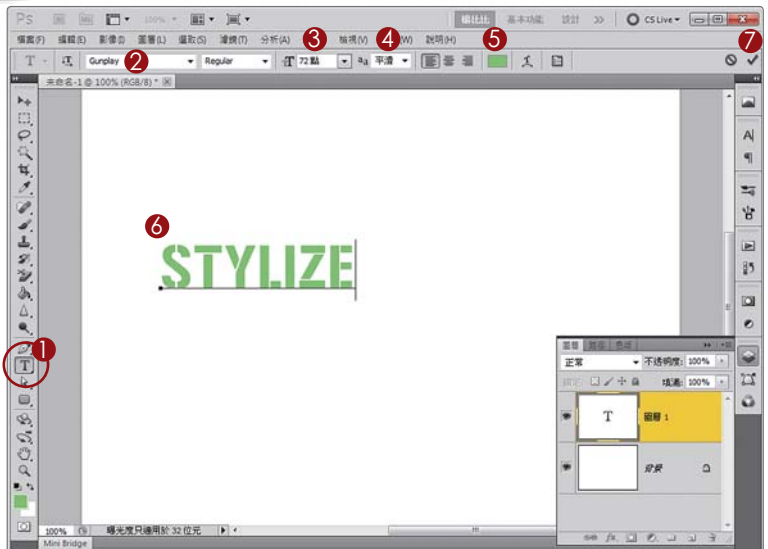
檢視比例如果低於或高於 100%，文字邊緣就會有些模糊與鋸齒。建議同學使用文字工具前，尤其是製作文字特效，一定要將檢視比例調整為 100%。



C :: 建立文字

1. 單響〈文字工具〉
2. 指定文字字型
3. 調整文字尺寸
4. 設定邊緣「平滑」
5. 指定文字色彩
6. 單響輸入文字
7. 單響「✓」結束文字輸入

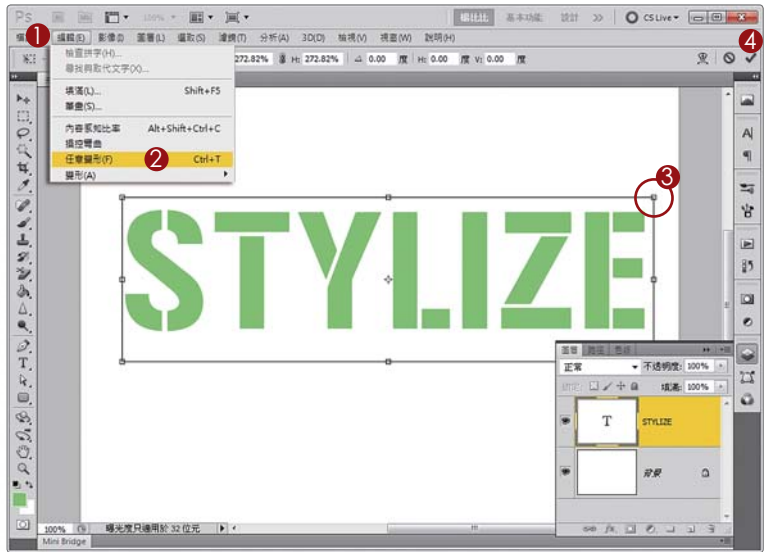
由於我們需要切割文字，所以請選擇能表現分割後區塊狀的粗體字型。



D :: 調整文字尺寸

1. 功能表〈編輯〉
2. 執行〈任意變形〉指令
3. 拖曳調整控制點
4. 單響「✓」結束變形

〈任意變形〉是 Photoshop 中使用率相當高的指令，建議同學背下「Ctrl+T」這組快速鍵，能隨時迅速啟用。



E :: 文字與濾鏡間的衝突

1. 單響文字圖層
2. Ctrl+J 複製文字圖層
3. 單響預設前景 / 背景色
4. 功能表〈濾鏡〉
5. 執行〈風格化 - 錯位分割〉
6. 單響「確定」按鈕

濾鏡僅能作用在「點陣」圖層中（想起來了嗎？我們在第一個章節討論過！嘿嘿）文字屬於「向量」圖層，必須先進行轉換，才能套用濾鏡特效。



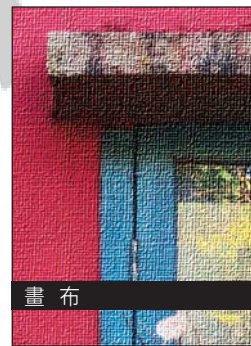


紋理化 Texturizer

許多同學喜歡使用濾鏡來建立素描、水彩或是油畫等傳統藝術風格的效果，而〈紋理化〉濾鏡就是搭配畫作最好的伙伴。它除了內建四款畫布紋理之外，我們還能選搭自己喜歡的圖樣喔！

紋理

內建磚紋、粗麻布、畫布、沙岩等四款紋理。或單響紋理選單（紅圈處），由電腦資料夾中挑選「PSD」格式，作為紋理材質，載入的材質仍然能運用「縮放」等參數進行控制。

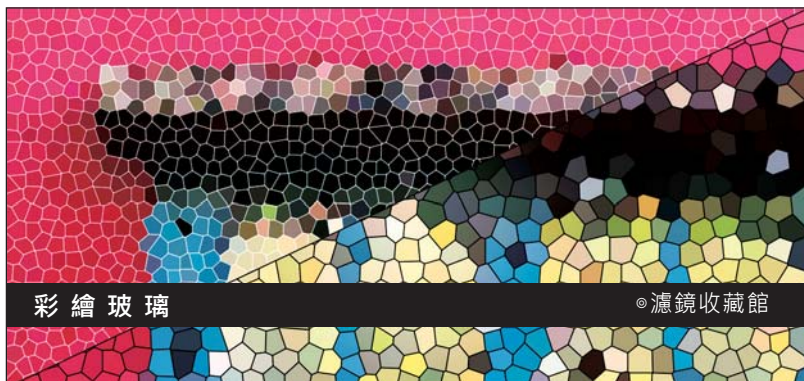


縮放

範圍值在 50 - 200% 之間。於用控制紋理的縮放比例。如果紋理貼圖的原始影像尺寸太小，那比例放大後，影像邊緣會顯得比較不平整。

浮雕

範圍值在 0 - 50 之間。用於控制紋理圖樣突出的程度，數值越大，浮凸的狀態就越明顯。同學也可藉由下方的「光源」選單來指定光線投射的角度，或是勾選「反轉」，對調紋理明暗的分佈。



彩繪玻璃 Stained Glass

真實的彩繪玻璃是相當費工的，得先切割不同顏色的玻璃，再進行邊緣接合，隔行的楊比比，也僅能猜測其艱辛的百分之一。現在只要使用濾鏡，瞬間就能完成耀眼奪目的彩繪玻璃效果。

儲存格大小

範圍值在 2 - 50 之間。於用調整影像分隔的尺寸。數值越小，影像分割的越細。

邊界粗細

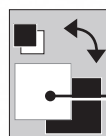
影像切割的邊界色彩由工具箱中的「前景色」控制。範圍值在 1 - 20 之間。用於調整切割框線的粗細，數值越大，邊界越粗。

光源強度

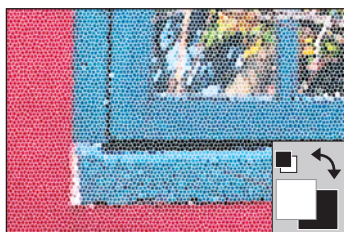
於影像中央產生的八角形透光區域。範圍值在 0 - 10 之間。數值越大，透光程度越明顯，影像也顯得明亮。

使用〈彩繪玻璃〉前先設定「前景色」

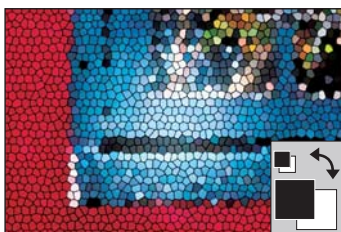
分割彩繪玻璃邊界的顏色，來自於工具箱下方的前景色，這表示我們使用〈彩繪玻璃〉前，得先指定出適當的前景色彩，再進行〈彩繪玻璃〉濾鏡的應用。



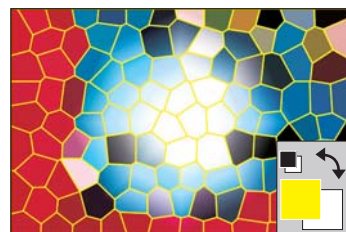
前景色：位於工具箱下方的色塊。



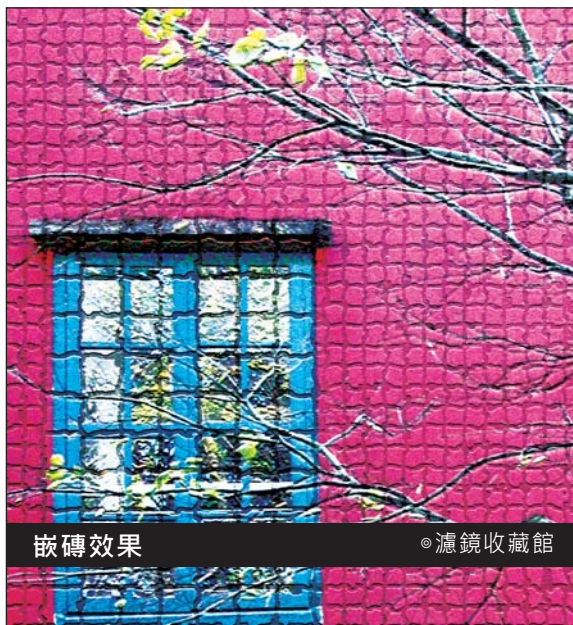
儲存格大小：2
邊界粗細：1
光源強度：0



儲存格大小：5
邊界粗細：1
光源強度：5



儲存格大小：20
邊界粗細：3
光源強度：10



嵌磚效果 Mosaic Tiles

如果照著英文名稱翻譯，應該是「馬賽克磁磚」（翻的好直接喔！笑！）。〈嵌磚效果〉能將影像分割成許多不規則且帶有些立體感的小碎片，有點皮件的質感。

拼貼尺寸

範圍在 2 - 100 之間。用於控制小磁磚的尺寸。數字越小，磁磚也越小，感覺上邊緣也更不規則些。



縫隙寬度

範圍在 1 - 15 之間。用於控制嵌磚間的縫隙的距離。數值越大，縫隙裂痕就越寬越明顯。數值越小，縫隙間距越窄。

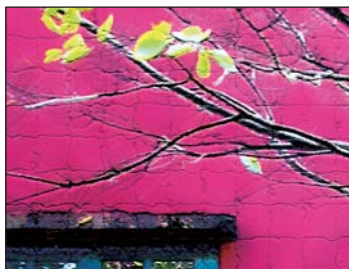
縫隙亮度

範圍在 0 - 10 之間。用於控制嵌磚縫隙間的明暗度。數值越大，縫隙越明亮，磁磚碎片會顯得比較薄、比較平面。



拼貼尺寸：2
縫隙寬度：1
縫隙亮度：10

拼貼尺寸與縫隙寬度都很小，雖然看不出嵌磚，卻有些突出的立體感。



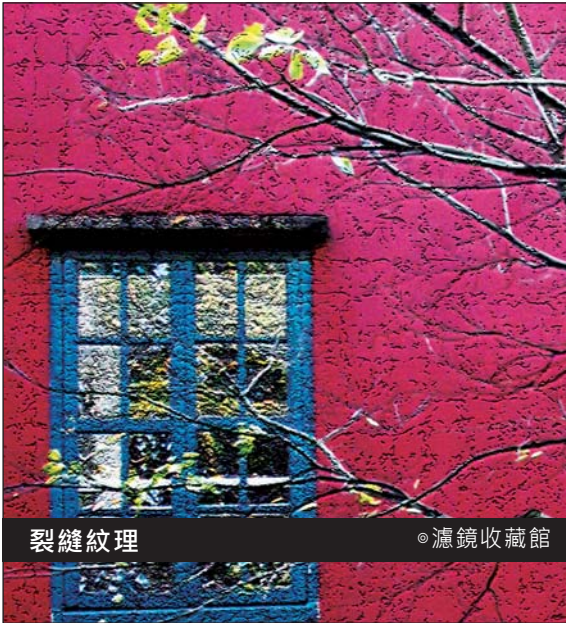
拼貼尺寸：50
縫隙寬度：1
縫隙亮度：10

當縫隙亮度拉到最亮「10」，嵌磚會顯得薄而少了些立體感。



拼貼尺寸：50
縫隙寬度：5
縫隙亮度：5

提高縫隙亮度為「5」，嵌磚片片清晰鮮明，再提高些縫隙寬度更明顯。



裂縫紋理

©濾鏡收藏館

裂縫紋理 Craquelure

類似於形狀不完整的嵌磚紋理。能在影像中表現出不規則的裂縫狀態。適合用於表現老舊照片的斑駁剝落的效果。

裂縫間距

範圍在 2 - 100 之間。控制裂縫紋理顯示的距離，數值越大，影像表面的裂縫紋理間距就越大。

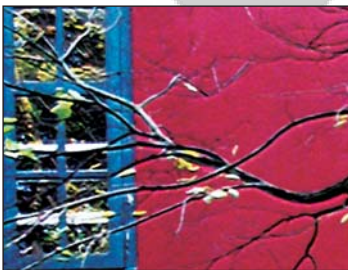


裂縫深度

範圍在 0 - 10 之間。控制裂縫下壓的程度。數字越大，影像表面的裂縫紋理，就顯得較深。數字越小，裂縫便顯得越淺。

裂縫亮度

範圍在 0 - 10 之間。控制裂縫間的明亮程度。數值越大，縫隙間的亮度越高，紋理會顯得比較平面，不具立體感。



裂縫間距：2
裂縫深度：0
裂縫亮度：0

當間距最小時，影像中幾乎看不出裂縫紋理，卻仍能表現出浮雕感。



裂縫間距：80
裂縫深度：5
裂縫亮度：5

間距拉開，且拉高裂縫深度與亮度，影像的斑駁感就顯露出來囉！



裂縫間距：50
裂縫深度：5
裂縫亮度：10

相同的深度下，提高裂縫紋理的亮度，裂縫就會顯得淺而薄。