

Photoshop

滤镜插件精粹

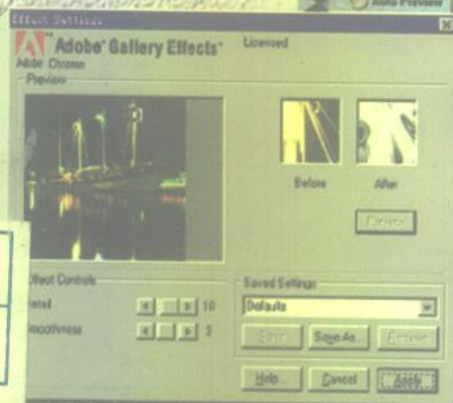
郭伟等 编著

奇妙构思的载体

KPT



Eye Candy



Gallery Effects

神奇效果的源泉

北京航空航天大学出版社

11-391.4.1
GW/1

Photoshop 滤镜插件精粹

郭 伟等 编著

北京航空航天大学出版社

内 容 简 介

Photoshop是由美国Adobe公司开发的一种功能强大的图像处理工具,在平面设计领域首屈一指,已成为国内外广大图像处理人员的首选工具。滤镜插件是Photoshop的功能扩展模块,可以十分方便地嵌入到Photoshop程序中,大大增强了Photoshop的图像处理功能,使用户利用它们可以十分轻松地作出惊人的特殊效果。

内容包括:滤镜插件的安装与使用;KPT 3.0, EyeCandy 3.0, Gallery Effects等三大类滤镜插件的使用技巧。本书内容简洁,图文并茂,实用性强,附有大量实例,使读者能够尽快理解这些滤镜的功能,迅速掌握图像特殊效果处理技术。适合作为广广大Photoshop用户深入研究图像处理特殊效果的工具书。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 滤镜插件精粹 / 郭伟等编著. - 北京 : 北京航空航天大学出版社, 1998. 6
ISBN 7-81012-801-9

I . P… II . 郭… III . 图形软件, Photoshop IV . TP391.4

中国版本图书馆CIP数据核字(98)第11342号

JS346/04

Photoshop 滤镜插件精粹

郭 伟等 编著
责任编辑 许传安
责任校对 陈 坤

北京航空航天大学出版社出版发行
(北京市学院路37号, 邮编100083, 发行部电话62015720)
北京宏文印刷厂印刷 各地书店经售

开本: 787 × 1092 1/16 印张: 19.25 字数: 492千字
1998年6月第1版 1998年6月第1次印刷 印数: 5000册
ISBN 7-81012-801-9/TP·293 定价: 26.00元

前 言

平面设计技术是艺术设计与计算机技术相结合的产物。近年来，随着数字图像技术的飞速进步，平面设计技术得以蓬勃发展，广泛应用于出版、广告、美术设计等各个领域。

平面设计技术之关键在于图像的设计与处理，Photoshop 是美国 Adobe 公司开发的一种功能强大的图像处理工具，在平面设计领域首屈一指。

滤镜插件是 Photoshop 的功能扩展模块。这些插件可以十分方便地嵌入到 Photoshop 程序中，大大增强了 Photoshop 的图像处理功能，使用户利用它们可以十分轻松地作出惊人的特殊效果。

目前开发的滤镜插件种类很多，功能各异。其中 KPT3.0，Eye Candy 3.0 以及 Gallery Effects 等堪称佼佼者。

KPT3.0 是一套由 MetaTools 公司开发的滤镜插件软件包。它包含 19 个可插入 Adobe Photoshop 3.0 及以后版本的滤镜插件。

Eye Candy 3.0 是在 Black Box2.0 的基础上发展起来的一套滤镜插件软件包。它包含 21 个可插入 Adobe Photoshop 3.04 及以后版本的滤镜插件。

Gallery Effects 是一套由 Adobe 公司开发的滤镜插件软件包。这个软件包共分三卷，即 Volume 1，Volume 2，Volume 3。

本书共分四章：第一章主要介绍滤镜插件的入门知识，包括基本概念以及滤镜插件的安装和使用方法；第二章介绍 Kai 担 Power Tools(简称 KPT)3.0 滤镜插件；第三章介绍 EyeCandy 3.0 滤镜插件；第四章介绍 Galley Effects 滤镜插件。

为了读者阅读和使用方便，本书附录给出了英汉术语对照。

本书本着深入浅出、实用的原则编写。书中列举了大量实例，附有插图和图像处理过程的具体操作步骤以及在相应操作下程序的响应，使读者有身临其境之感。希望本书能够帮助读者在较短的时间内掌握滤镜插件功能和使用技巧。

本书由郭伟、郭华、李宙华、庄宜编写，汪彤、陈晓新、武于东、杨刚、张建森、江志强等同志也给予了大力的帮助，在此表示诚挚的谢意。

由于本书的编写时间仓促和限于编者水平，书中不妥之处恳请读者朋友批评指正。

编 者

1998 年 4 月

目录

第一章 滤镜插件的安装与使用

1.1 滤镜插件的安装.....	1
1.2 滤镜插件的使用.....	4

第二章 KPT 3.0

2.1 选择混合模式	6
2.2 KPT Gradient Designer 3.0(渐变设计师)	11
2.3 KPT Spheroid Designer 3.0(球体设计师)	29
2.4 KPT Texture Explorer 3.0(纹理开发者)	45
2.5 KPT Interform 3.0(融合)	53
2.6 KPT 3D Stereo Noise 3.0(三维立体噪声)	61
2.7 KPT Glass Lens 3.0(玻璃透镜)	65
2.8 KPT Page Curl 3.0(卷边)	68
2.9 KPT Planar Tiling 3.0(平面铺砖)	72
2.10 KPT Seamless Welder 3.0(无缝焊接)	75
2.11 KPT Twirl 3.0(旋转)	79
2.12 KPT Video Feedback 3.0(视频反馈)	82
2.13 KPT Vortex Tiling 3.0(漩涡铺砖)	86
2.14 KPT Edge f/x 3.0(边界)	90
2.15 KPT Gaussian f/x 3.0(高斯模糊)	92
2.16 KPT Intensity f/x 3.0(强度)	95
2.17 KPT MetaToys f/x 3.0(变形)	97
2.18 KPT Noise f/x 3.0(噪声)	99
2.19 KPT Pixel f/x 3.0(像素)	103
2.20 KPT Smudge f/x 3.0(涂抹)	106

第三章 Eye Candy 3.0

3.1 Eye Candy 3.0系统的配置要求.....	110
3.2 Eye Candy 3.0的用户界面.....	111
3.3 Antimatter(反转).....	114
3.4 Carve(雕刻)	115
3.5 Chrome(铬)	121
3.6 Cutout(挖切)	127
3.7 Drop Shadow(落影)	131
3.8 Fire(火焰).....	136
3.9 Fur(绒毛).....	141
3.10 Glass(玻璃)	146
3.11 Glow(辉光)	151
3.12 HSB Noise (HSB 噪声).....	154
3.13 Inner Bevel(内倾滤镜).....	157
3.14 Jiggle(波动).....	163
3.15 Motion Trail (运动踪迹)	169
3.16 Outer Bevel (外倾滤镜)	172

3.17	Perspective Shadow(透视阴影)	176
3.18	Smoke(烟雾)	182
3.19	Squint(斜视)	187
3.20	Star(星)	189
3.21	Swirl(漩涡)	195
3.22	Water Drops(水滴)	199
3.23	Weave(编织)	204

第四章 Gallery Effects

4.1	Effect Settings 对话框	210
4.2	Volume 1	212
4.3	Volume 2	237
4.4	Volume 3	268

附录	英汉术语对照	299
----	--------	-----

第一章 滤镜插件的安装与使用

Adobe Photoshop的滤镜能把特殊效果运用于图像,使原本很普通的图像变得让人叹为观止。这就是滤镜的魔力!Photoshop本身有很多滤镜,但对平面设计来说,这是远远不够的。要扩充滤镜功能,就需要安装滤镜插件,灵活使用它们。

1.1 滤镜插件的安装

1. 从光盘上找到装有滤镜插件的文件(如图1.1所示)。

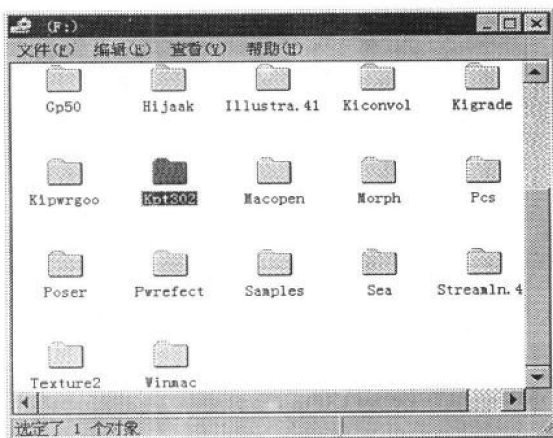


图1.1

2. 双击该文件。这时会出现一个如图1.2所示的对话框。找到安装文件。



图1.2

3. 双击安装文件。这时会出现一个如图1.3所示的安装界面。

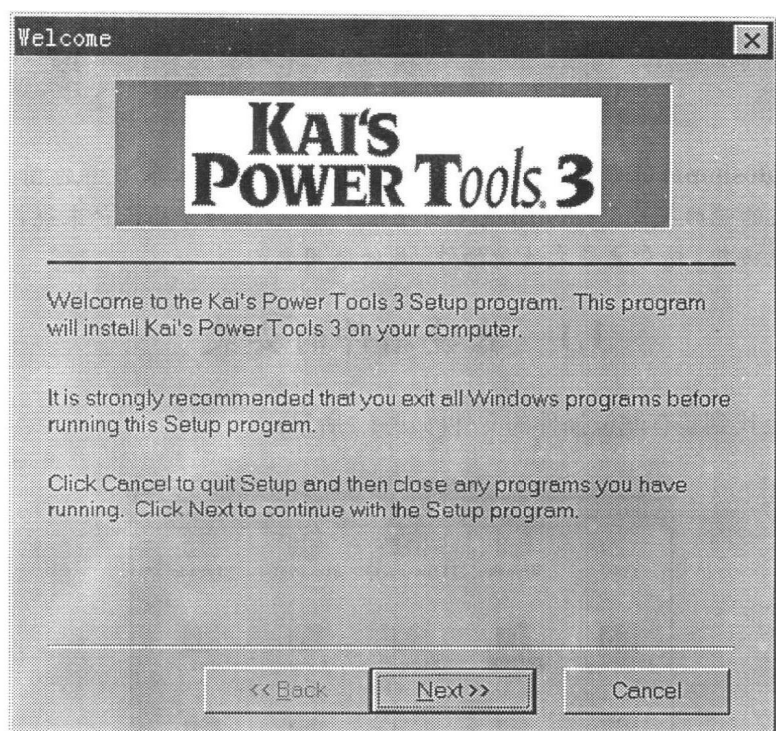


图1.3

4. 点击Next按钮。这时又会出现一个如图1.4所示的安装界面。如果Photoshop装在D盘,就在Path下键入d:\Photoshop\Plugins\Filters。

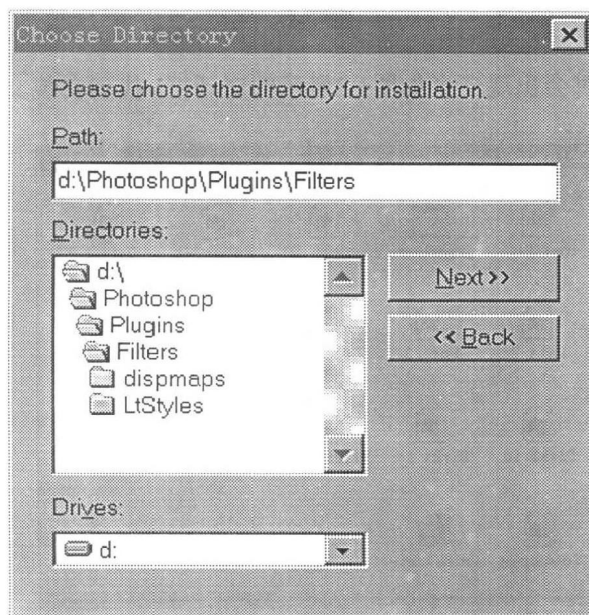


图1.4

5. 点击Next按钮。这时又会出现一个如图1.5所示的安装界面。

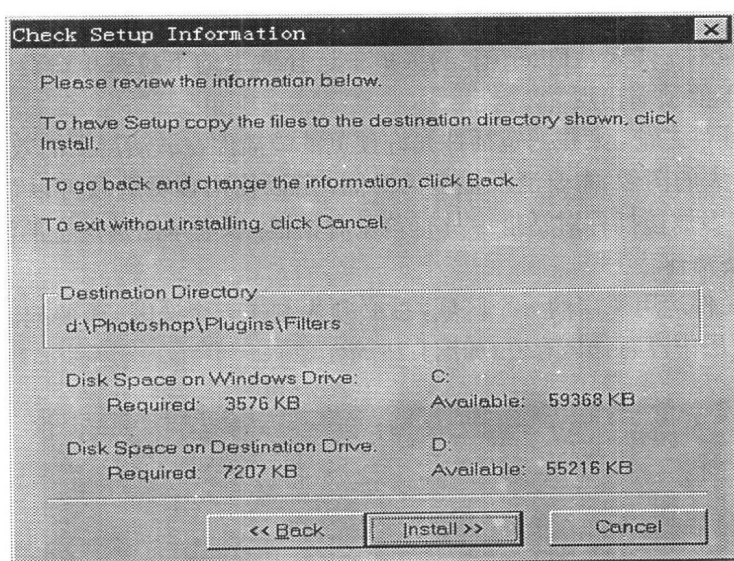


图1.5

6. 点击Install按钮。滤镜插件安装完毕。这时重新启动Photoshop, 就可在滤镜菜单的底部找到新安装的滤镜插件(如图1.6所示)。

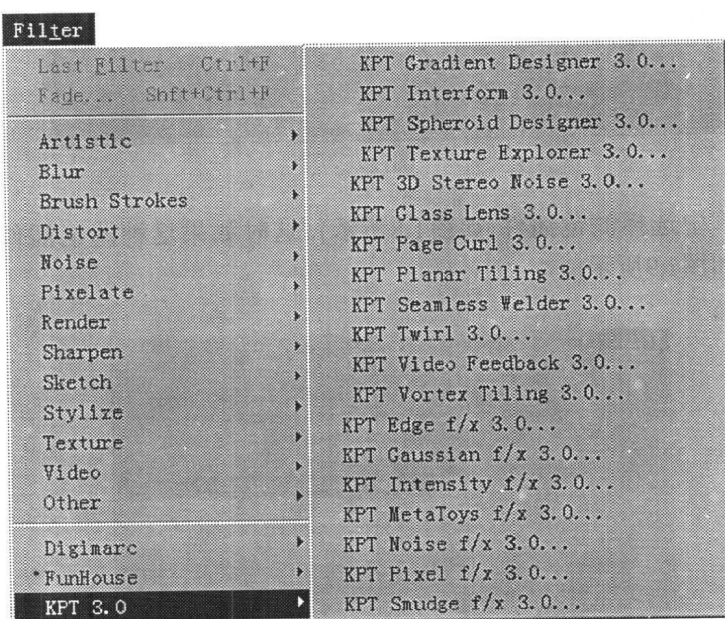


图1.6

目前比较常用的滤镜插件有: KPT(Kai's Power Tools), Eyecandy和Gallery Effects等。它们各有各的优点, 只要在实际应用中灵活使用, 就可以创造出好的效果。

1.2 滤镜插件的使用

若使用滤镜插件,就要从Filter(滤镜)菜单中选择适当的下拉菜单命令。最新一次选择的滤镜插件在菜单的顶端出现。

在使用滤镜插件之前,某些滤镜插件允许预览滤镜插件在激活层上的效果。因为运用滤镜插件(尤其对于大的图像)需要消耗很多的时间,所以使用预览选项可以节省时间并阻止不满意的效果。许多滤镜插件对话框中具有预览对话框,以显示激活层上的滤镜效果。

如何使用滤镜插件:

1. 要把滤镜插件运用于层的一个区域,就必须先制作一个选区。若要把滤镜插件运用于整个层,就需要使层中没有选区存在(如图1.7所示)。

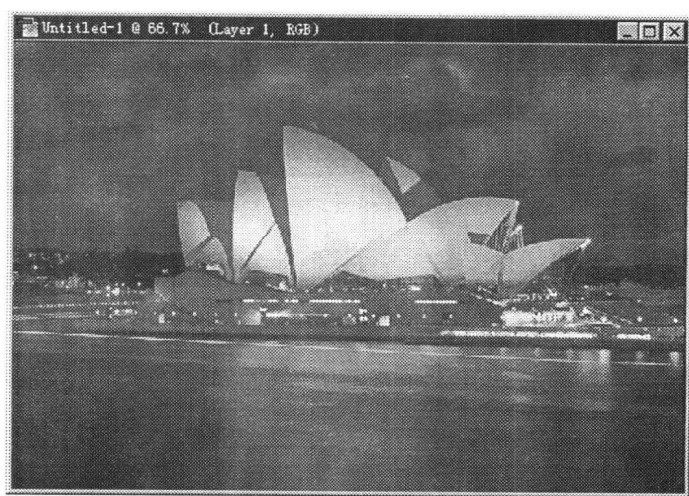


图1.7

2. 在滤镜菜单中选择滤镜插件(如图1.8所示)。这时如果这种滤镜插件有对话框,对话框就会出现了(如图1.9所示)。

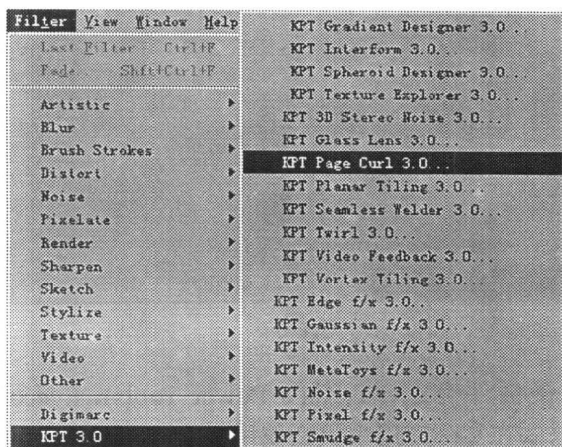


图1.8

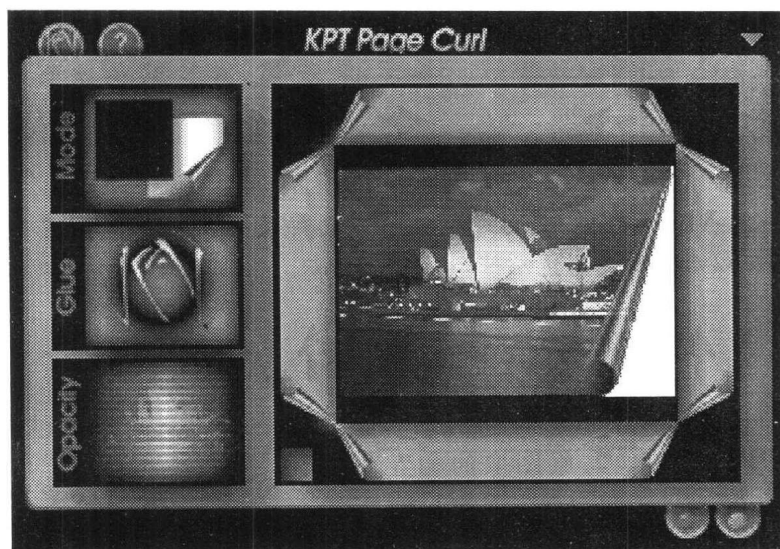


图1.9

3. 在该对话框中设置选项。
 4. 点击OK按钮,就可运用滤镜插件。
- 图1.10是使用滤镜插件后的图像。

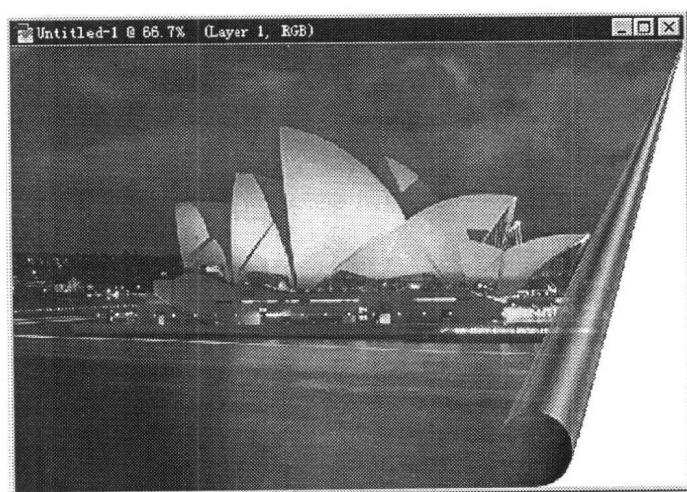


图1.10

注意: 滤镜插件不能运用于Bitmap模式、索引色、48位RGB或者16位的Grayscale(灰度)图像。

当应用一种滤镜插件需要花费一段时间时, Photoshop会显示一个进程条(Progress Bar)(Macintosh)或在状态行中显示一个进程指示器(Windows), 这样用户可以估计出剩下的时间, 直到滤镜插件被应用。

第二章 KPT3.0

KPT3.0是一套由MetaTools公司开发的滤镜插件软件包。它包含19个可插入Adobe Photoshop 3.0及以后版本的滤镜插件,如图2.1所示。

2.1 选择混合模式

在使用KPT3.0的过程中,经常碰到选择混合模式的问题,可以通过选择混合模式来控制应用滤镜后的图像与原图像的相互作用。

在使用混合模式时,了解下列三种颜色是非常重要的:

- 基础颜色——图像中的原始颜色。
- 混合颜色——应用滤镜后产生的颜色。
- 最终颜色——最后生成的颜色。

混合模式的种类如图2.2所示。

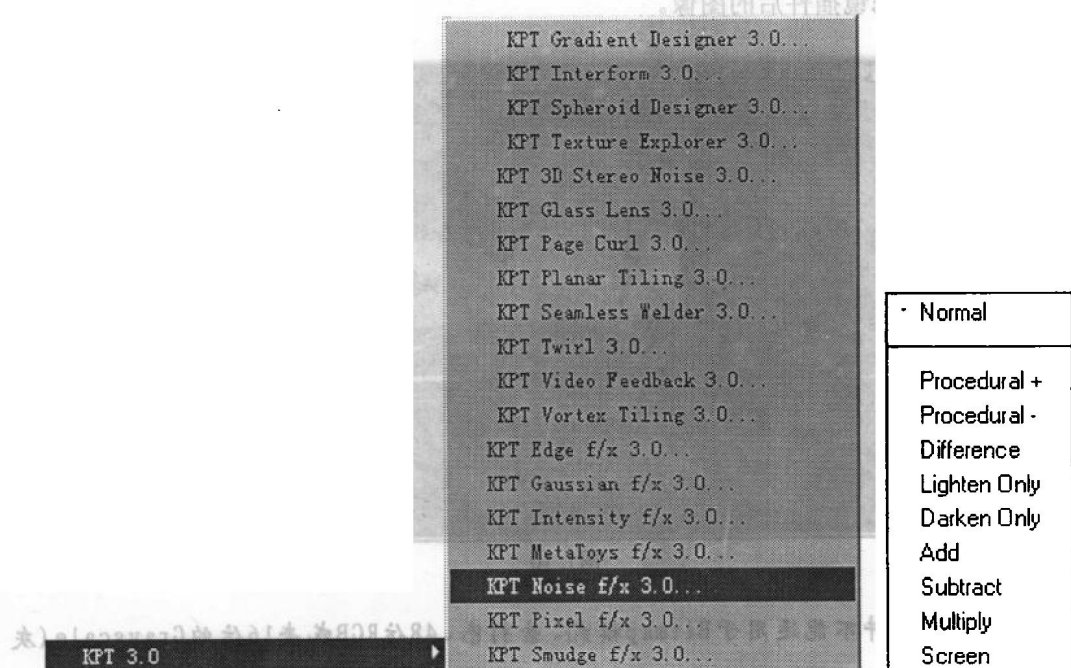


图2.1

图2.2

常用的混合模式有以下几种:

Normal模式

如果按Normal模式,那么混合颜色将成为最终颜色。然而,如果应用滤镜后的图像有一

部分是透明的,那么这些区域将允许源图像按不同的透明度来显示。如图所示:图2.3是原始图像,图2.4是在Normal模式下应用KPT Gradient Designer滤镜后的图像。

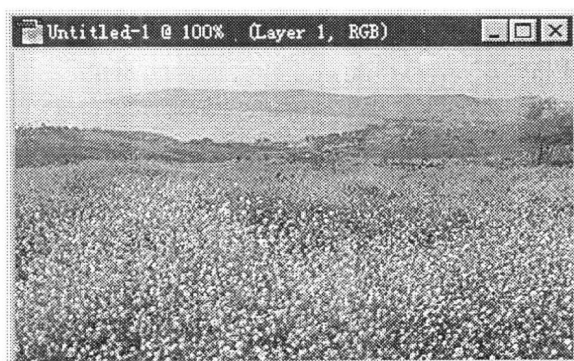


图2.3

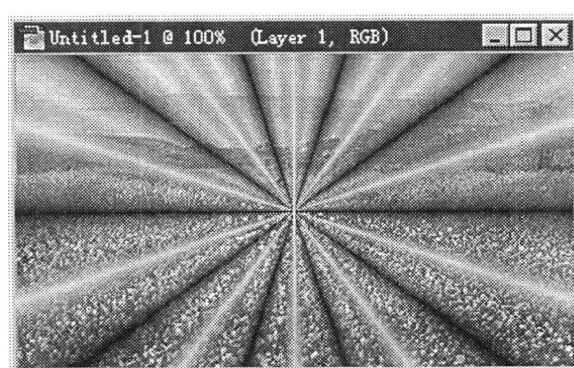


图2.4

Procedural+模式

这种混合模式能使颜色变暗或者变亮,而是否变暗要取决于基础颜色。如果基础颜色的亮值比混合颜色的亮值大,那么图像将变亮。如果基础颜色的亮值比混合颜色的亮值小,那么图像将变暗。如图所示:图2.3是原始图像,图2.5是在Procedural+模式下应用KPT Gradient Designer滤镜后的图像。

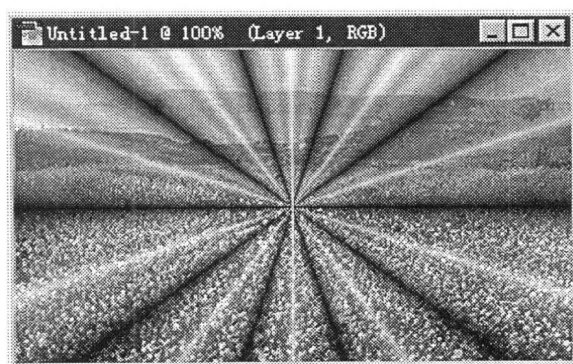


图2.5

Procedural-模式

这种混合模式与Procedural+模式十分类似，只是基础颜色与混合颜色的角色发生翻转。在Procedural+模式中，是基础颜色的亮度引起图像的亮度发生变化。在Procedural-模式中，是混合颜色的亮度引起图像的亮度发生变化。如图所示：图2.3是原始图像，图2.6是在Procedural+模式下应用KPT Gradient Designer滤镜后的图像。

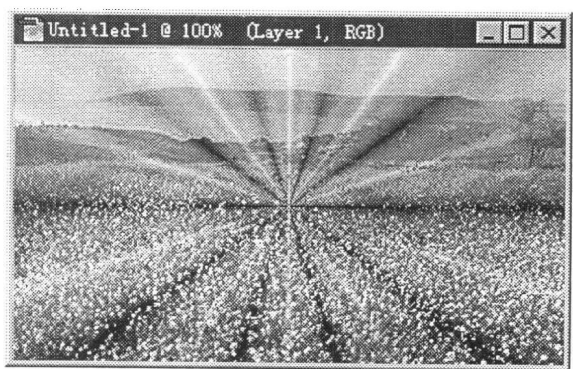


图2.6

Darken Only模式

这种模式查看在每一个通道上的颜色信息，然后在基础颜色和混合颜色之间选择较暗的颜色作为最终颜色。像素中比混合颜色亮的将被取代，比混合颜色暗的将不发生变化。如图所示：图2.3是原始图像，图2.7是在Darken Only模式下应用KPT Gradient Designer滤镜后的图像。

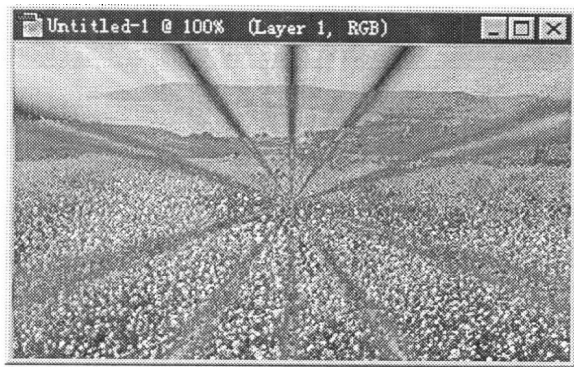


图2.7

Lighten Only模式

这种模式查看在每一个通道上的颜色信息，然后在基础颜色和混合颜色之间选择较亮的颜色作为最终颜色。像素中比混合颜色暗的将被取代，比混合颜色亮的将不发生变化。如图所示：图2.3是原始图像，图2.8是在Lighten Only模式下应用KPT Gradient Designer滤镜后的图像。

Multiply模式

这种模式将在混合颜色较暗的区域中将混合颜色与基础颜色混合。这是一种增加阴影的有效方法。混合后的结果类似于Procedural+模式。如图所示：图2.3是原始图像，图2.9是在Multiply模式下应用KPT Gradient Designer滤镜后的图像。

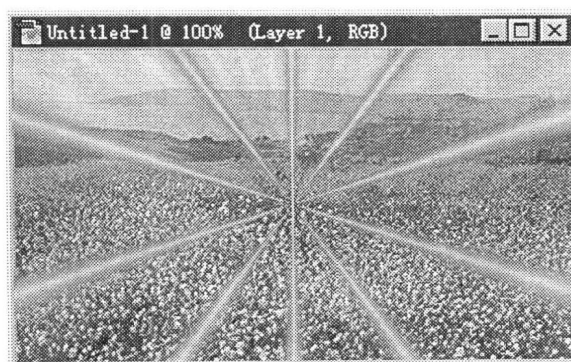


图2.8

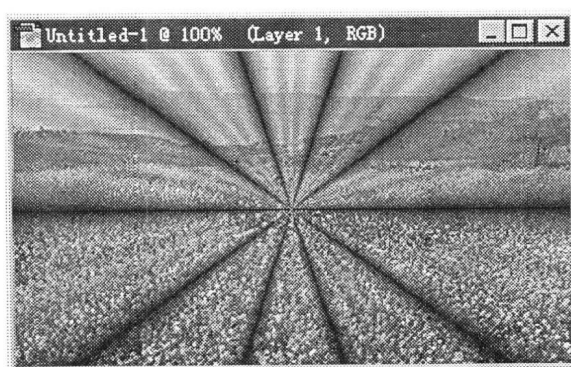


图2.9

Screen模式

这种混合模式与Multiply相反，只在混合颜色较亮的区域中会将混合颜色与基础颜色混合。如图所示：图2.3是原始图像，图2.10是在Screen模式下应用KPT Gradient Designer滤镜后的图像。

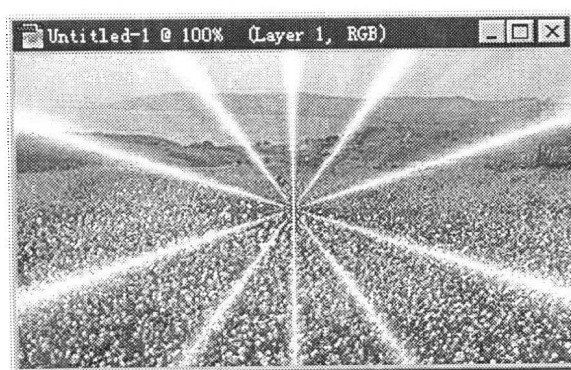


图2.10

Difference模式

在这种混合模式下，基础颜色由混合颜色的亮值决定。因此，如果混合颜色是黑色，基础颜色将不发生变化；如果混合颜色是白色，基础颜色的色值将翻转；如果混合颜色是介于黑与白之间的一种颜色，基础颜色的色值将部分翻转。翻转的量将取决于混合颜色的亮值。如图所示：图2.3是原始图像，图2.11是在Difference 模式下应用KPT Gradient Designer滤镜后的

图像。

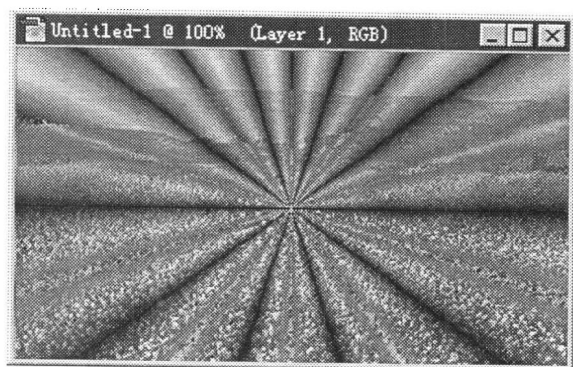


图2.11

Add模式

这种混合模式将先把基础颜色和混合颜色混合，然后把较亮的区域变成白色。如图所示：图2.3是原始图像，图2.12是在Add模式下应用KPT Gradient Designer滤镜后的图像。

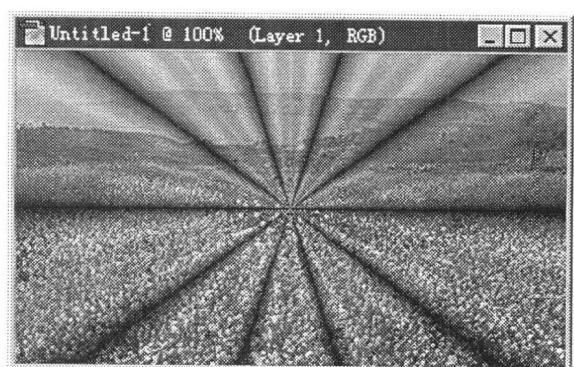


图2.12

Subtract模式

这种混合模式利用颜色减法理论，用基础颜色减去混合颜色。如图所示：图2.3是原始图像，图2.13是在Subtract模式下应用KPT Gradient Designer滤镜后的图像。

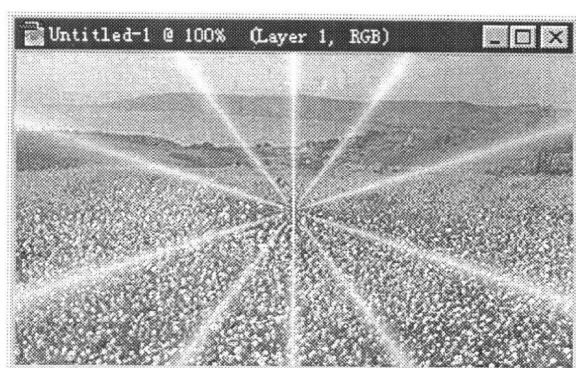


图2.13

2.2 KPT Gradient Designer 3.0 (渐变设计师)

KPT Gradient Designer 3.0是KPT3.0中专门制作渐变填色的滤镜插件。它可以创造出包括512种颜色、256种透明度且形状独特的渐变填色。

KPT Gradient Designer 3.0包括上千种预置渐变填色。如果仍然觉得不够用,可以根据需要创造自定义渐变填色,然后把它们保存起来以备后用。

KPT Gradient Designer 3.0还可以帮助用户充分利用KPT Texture Explorer插件。

KPT Gradient Designer 3.0的新功能:

这是KPT Gradient Designer的最新版本,在性能上比以前的版本有很大改进。例如,它有一个很大的预览窗口,大约是以前的4倍。可以对渐变填色的一部分进行色调、饱和度等方面的调整;还可以把渐变填色装载到特定的通道上(如红、绿、蓝或Alpha通道)。

图2.14是一个典型的KPT Gradient Designer 3.0界面,标出了各主要组成部分的名称。



图2.14

Kai图标: Kai图标位于滤镜界面的左上角(如图2.14所示)。如果在它上面点击,由滤镜产生的效果图将全屏幕显示(如图2.15所示)。