

电脑平面设计与制作系列丛书

The Photoshop

Plug-ins Book



(美) Daniel Gray 著
陆颖 等译

Photoshop 外挂

使用指南



机械工业出版社

VENTANA CMP

7p391.01
1 GL/1

电脑平面设计与制作系列丛书

Photoshop 外挂 使用指南

(美) ^{D. 格雷}
Daniel Gray 著
陆颖 等译

机械工业出版社

本书详细介绍了 Photoshop 外挂的使用方法。本书分为五个部分共 42 章及附录，内容包括优化印刷图像、优化 Web 图像、提高工作效率的效率、轻松使用滤镜、挂上三维外挂等。

本书适于从事印刷、多媒体制作、图像设计、图片调色、扫描操作、桌面出版等方面的人员使用。

Daniel Gray: The Photoshop Plug-ins Book.

Authorized translation from the English language edition published by Ventana Communications Group.

Copyright© 1997 by Daniel Gray.

All rights reserved.

本书中文简体字版由机械工业出版社出版，未经出版者书面许可，本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有，翻印必究。

本书版权登记号：图字：01-98-0755

图书在版编目（CIP）数据

JS546/11

Photoshop 外挂使用指南/（美）格雷（Gray, D.）著；陆颖等译。—北京：机械工业出版社，1998

（电脑平面设计与制作系列丛书）

书名原文：The Photoshop Plug-ins Book

ISBN 7-111-06394-5

I . P… II . ①格… ②陆… III . 图形软件, Photoshop-基本知识 IV . TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字（98）第 13476 号

出 版 人：马九荣（北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037）

责任编辑：蒋 克

北京忠信诚胶印厂·新华书店北京发行所发行

1998 年 6 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·17.25 印张

印数：0001-5000 册

定价：56.00 元（附光盘）

凡购本书，如有倒页、脱页、缺页，由本社发行部调换

译者序

Photoshop 是印前领域中功能最为强大的图像处理软件，而 Photoshop 外挂则是由第三方软件销售商创建的程序。工作在 Photoshop 内部环境中的外挂主要有五个方面的作用：优化印刷图像，优化 Web 图像，提高工作效率，提供创意滤镜和创建三维效果。有了它，Photoshop 的用户就会更加如虎添翼。

本书根据外挂的作用分五个部分，共 42 章，详尽地介绍了各个公司创建的 Photoshop 外挂。每章的结构相同：首先是外挂对配置的要求及生产方的简介，然后在提出的问题下给出每个问题的答案。本书还提供了一个 CD-ROM，它包括了书中许多外挂的 Mac 和 Windows 演示版本。

本书适合 DTP 操作人员、创意设计者、Web 和多媒体图形工作者及那些追求快捷准确工作方法的印前人员。希望这本外挂的“百科全书”对各位的工作有所帮助。最后要说明的一点是：本书中所介绍的外挂不仅仅是针对 Photoshop 的，它们还可以作为其它软件的外挂使用。有兴趣的读者可根据书中的指导尝试其它应用软件。

参与本书的翻译人员有：陆颖、秦炼、王子美、魏东、黄建利等。由于时间紧迫，能力有限，翻译过程中可能会出现各种不足甚至错误，希望大家提出批评和指正。

译者

1998 年 5 月

前言

我得说明一点：我不是一个 Photoshop 的神，只是一个知情的一般 Photoshop 用户而已。虽然我非常喜爱这个程序，并且已经使用了多年，但是我还没有完全掌握它所具有的深刻功能。和许多人一样，我的特长不是用客观的精确性执行复杂的过程。所幸的是，这正是 Photoshop 外挂大显身手的地方。它们能够以让人难以置信的简单方法实现惊人的效果。只需要访问某个外挂，花时间学习一点有关它的知识，那么你的同事们就会以惊奇的目光看着你（和你的作品）了。

当我还是一个小孩子的时候，我们家乡有一个奇特的杂货店。这个地方的东西应有尽有，其中包括肉食柜台、农产品、食品杂货、报纸和冷饮柜。最重要的是，它有一个装满便宜糖果的箱子：它充满了能让小孩子心跳的所有小玩意。这个杂货店的主人 Enda Robotti 是一个让人感到很愉快的女士。她会让她所认识的小孩来到柜台的后面，允许他们自己从这个箱子中拿糖果。对于一个 5 岁的小孩来说，这是一个多么让人高兴的经历啊！

从我第一次与 Ventana 谈论这本书的时刻起，我就对这个项目没有犹豫过。我再一次变成了杂货店中众所周知的小孩了，而且最好的是：我要与大家分享我的糖果。

1. 谁需要这本书？

《Photoshop 外挂使用指南》一书是为所有 Adobe Photoshop 的用户（从初学者到专业人士）准备的。无论各位是为印刷、Web、授课、多媒体项目或出于兴趣制作图像的艺术师、设计者，图片润色者，扫描操作人员，桌面出版者，教育工作者，插图画家，印刷人员，出版商，印前人员，还是学生，都将会发现这本书是一个无价之宝。

重要的是要明白这本书不仅仅是针对 Photoshop 的。在许多情况下，大家可以使用一系列能够使用 Photoshop 外挂的绘图程序中的任何一种，其中包括：

- Adobe PhotoDeluxe
- Color It
- Corel Photo-Paint
- Equilibrium DeBabelizer
- Fractal Design Painter
- GraphicConverter
- Live Picture
- Macrografx Picture Publisher
- Paint Shop Pro
- Ulead PhotoImpact

这只是开始，Adobe Illustrator 或 Macromedia FreeHand 的用户还能够采用外挂滤镜。

2. 书中的内容是什么？

这本书做了以前从来没有做过的一些工作。它实质上是第三方 Photoshop 外挂的百科全书。虽然其它书籍也许在不同的上下文中涉及过这个主题，但是这本书之所以存在是因为它呈献了完整的选项范围。我们将不会浪费大家的时间来介绍 PageMaker 外挂或标准 Photoshop 软件包中的部分外挂。相反，各位将学习所有商业外挂，在这个作为参考书使用的书

中找到每个外挂的作用，并且其可能是当前作业最合适的选择。

每个外挂都从一个易于阅读的清单项目开始，并在“它是做什么的/它是如何工作的”部分进行详细介绍：

生产方

Cinematte

组成（如果不只一个）

Cinematte

Kill Transparency

作用

适用 Photoshop 的蓝色/绿色幕布合成

平台

Windows 95/NT

硬件/软件需求

和 Photoshop 的要求相同

URL/外挂生产方的联系地址

<http://members.aol.com/dgdominion>

与其配合使用的产品

Photoshop 3.04-4.0

最有价值的可能是随本书附带的 CD-ROM。它包括商业外挂的演示版和免费外挂，向用户提供“在购买之前进行尝试”的空前机会。我们花了无数的时间把用于 Macintosh 和 Windows 平台的精品外挂收集在这个 CD-ROM 上。

3. 本书的结构是怎样的？

《Photoshop 外挂使用指南》一书分为五个主要部分：

- 第一部分：优化印刷图像。第一部分是那些好象无法让扫描图像获得正确印刷效果的人们而写的。这些产品把调节扫描图像以得到最高复制质量的过程变得非常简单。各位将学习如何优化使用不同印刷技术的图像，从低端的黑白印刷到高端的四色（和更多的颜色）印刷。这是以印刷为设计目的的人们不可缺少的。
- 第二部分：优化 Web 图像。建立 Web 页面的人们希望图像快速下载，同时显示效果又要最好。书中这一部分中介绍的外挂就是处理图像质量/文件尺寸的折衷度的。无论是因为兴趣还是赢利而创建 Web 图像，都一定要查看这些外挂。
- 第三部分：提高工作流程的效率。这一部分介绍专门为整天工作在 Photoshop 中的人们而设计的外挂。这些产品将使图像的编辑变得更顺利，这部分讨论批操作和生产问题。它对于从事高容量扫描操作的人员是至关重要的，其中包括出版人员、印刷服务部门和印刷人员。
- 第四部分：轻松地使用创意滤镜。这是出现具有趣味的地方。是否正在寻找一个小魔法？在这个部分中，我们研究滤镜外挂的趣味性。这些产品只需要几个简单的点击就可以创建怪异的边缘切割画像。专业艺术家和新手同样可对这个样式产生极大的兴趣。
- 第五部分：挂上三维外挂。最后这个部分是为想钻研 3D，但又不想花时间学习复杂

3D 应用软件的艺术家的准备的。这些外挂有助于轻松地实现绝妙的 3D 效果。它们受到创建 Web、影像和印刷图像的艺术家和设计者的欢迎。

本书还有 4 个附录：

- 附录 A：关于随书附带的 CD-ROM。大家可以看到盘上的所有精品。
- 附录 B：更多的外挂。我们只是及时地把这些外挂选入本书。
- 附录 C：外挂的作用。本附录触及外挂结构背后的基本原理。
- 附录 D：获得高品质颜色的 7 个步骤。是否需要一些基本的扫描和颜色诀窍？请查看 Mike Paternoster 所著的达到扫描极致的 7 个步骤。

4. CD-ROM/网上更新

就像我们努力使我们的信息风行一样，新外挂在本书一交付印刷后就将公开发行（而且以后会不断发行）。我们保证各位随时进行更新！这就是附带 CD-ROM 与 Ventana Web 站点（www.vmedia.com/updates.html）链接的原因。各位可在那里发现本书所述外挂的许多活生生的例子。

本书所附 CD-ROM 中包含演示版外挂的基本概要。其中包括了 Altamira, Alien Skin, Alaras, Andromeda, Auto F/X, BoxTop, ChromaGraphics, Digital Dominion, Digital Frontiers, Extensis, Fortune Hill, MetaCreations, MMM Software, Pantone, ScanPrepPro, Second Glance, Ulead 和 Vertigo 及其它许多公司的外挂。大家将会节省搜寻和下载的时间！让我们引以为荣的是：CD-ROM 中还包括了用于 Photoshop 和 Premiere 的 Adobe 官方系统开发工具箱。有关全部外挂的完整说明请查阅附录 A。

5. 硬件和软件需求

如果一直使用 Adobe Photoshop 或其它绘图编辑软件（见前面的清单），那么很可能各位的 Macintosh 或 Windows 计算机已足够使用第三方外挂滤镜。若使用 Photoshop，那么不能再少的配置是 16MB 的内存和一个 68030（Mac）或 80486（PC）处理器。和通常情况一样，处理器的速度越快，计算机的内存越多，工作起来就会感到越舒服。如果各位很重视图像的编辑，那么就使用 Power Macintosh 或 Pentium PC。由于每个图像编辑程序可能都有自己的要求，因此最好再次查阅其手册。

显卡肯定是大家不想节省的配置。对于最令人满意的图像编辑经验来说，应该工作在 16.7 万种颜色（也称作 24 位颜色）的环境中。使用上千种颜色也许也能凑合，但是应该始终避免工作在 256 种颜色模式下。

提示 如果显示卡的显示内存不足，那么请试着转换到一个较低的分辨率，看看是否能够实现较高的颜色级。虽然在屏幕上不太匹配，但是颜色将会更加令人满意。

6. 挂上外挂

《Photoshop 外挂使用指南》是大家将要一遍遍阅读的一本书。有了这本书和自己喜爱的图像编辑程序（和大量的硬盘驱动器空间），就必然能够获得绝妙新颖的效果及得到揭开最后期限打击的好处。记住——永远不能有太丰富、太缺乏或太多的外挂！

目 录

译者序
前言

第一部分 优化印刷图像

第 1 章 A Lowly Apprentice Production

的 PlateMaker 1

1.1 谁需要使用 A Lowly Apprentice Production 的 PlateMaker? 1

1.2 A Lowly Apprentice Production 的 PlateMaker 是做什么的? 1

1.3 为什么使用 A Lowly Apprentice Production 的 PlateMaker? 2

1.4 A Lowly Apprentice Production 的 PlateMaker 是如何工作的? 2

第 2 章 Second Glance LaserSepsPro 3

2.1 谁需要使用 Second Glance Laser SepsPro? 3

2.2 Second Glance LaserSepsPro 是做 什么的? 3

2.3 为什么使用 Second Glance Laser- SepsPro? 3

2.4 Second Glance LaserSepsPro 是如何工 作的? 4

第 3 章 Second Glance PhotoSpot 7

3.1 谁需要使用 Second Glance Photo- Spot? 7

3.2 Second Glance PhotoSpot 是做 什么的? 7

3.3 为什么使用 Second Glance Photo- Spot? 7

3.4 Second Glance PhotoSpot 是如何 工作的? 8

3.4.1 使用 Acetone 8

3.4.2 使用 PaintThinner 9

3.4.3 使用 Turpentine 10

3.4.4 用 PhotoSpot 输出文件 11

第 4 章 Extensis Intellihance 3.0 12

4.1 谁需要使用 Extensis Intellihance 12

4.2 Extensis Intellihance 是做什么的? 12

4.3 为什么使用 Extensis Intellihance ? 13

4.4 Extensis Intellihance 是如何工 作的? 13

4.4.1 设置总体预置参数 14

4.4.2 微调图像 15

第 5 章 Magic Separator 17

5.1 谁需要使用 Magic Separator? 17

5.2 Magic Separator 是做什么的? 17

5.3 为什么使用 Magic Separator? 17

5.4 Magic Separator 是如何工作的? 18

第 6 章 利用 VISU 技术的 PAN-

TONE MC-P/ CoCo 和 Channel 24 20

6.1 谁需要使用 PANTONE MC- P/CoCo 和 Channel 24? 20

6.2 PANTONE MC-P/CoCo 和 Channel 24 是做什么的? 20

6.3 为什么使用 PANTONE MC-P/ CoCo 和 Channel 24? 21

6.4 PANTONE MC-P/CoCo 是如何工 作的? 21

6.5 PANTONE Channel 24 是如何工 作的? 22

第 7 章 ImageXpress ScanPrepPro 23

7.1 谁需要使用 ImageXpress ScanPrepPro? 23

7.2 ImageXpress ScanPrepPro 是做什 么的? 23

7.3 为什么使用 ImageXpress ScanPrepPro? 24

7.4 ImageXpress ScanPrepPro 是如何工 作的? 24

第 8 章 Vivid Details Test Strip 27

8.1 谁需要使用 Vivid Details Test Strip? 27

8.2 Vivid Details Test Strip 是做什 么的? 27

8.3 为什么使用 Vivid Details Test Strip? 28

8.4 Vivid Details Test Strip 是如何工作的?	28	是如何工作的?	44
第二部分 优化 Web 图像		第 13 章 Digital Frontiers 的 HVS	
第 9 章 Second Glance PhotoCell	33	ColorGIF 外挂	46
9.1 谁需要使用 Second Glance PhotoCell?	33	13.1 谁需要使用 Digital Frontiers 的 HVS ColorGIF 外挂?	46
9.2 Second Glance PhotoCell 是做什么的?	33	13.2 Digital Frontiers 的 HVS ColorGIF 外挂是做什么的?	46
9.3 为什么使用 Second Glance PhotoCell?	34	13.3 为什么使用 Digital Frontiers 的 HVS ColorGIF 外挂?	46
9.4 Second Glance PhotoCell 是如何工作的?	34	13.4 Digital Frontiers 的 HVS ColorGIF 外挂是如何工作的?	47
第 10 章 BoxTop PhotoGIF 外挂	37	第 14 章 Ulead 的 GIF/ JPEG Smart-Saver	
10.1 谁需要使用 BoxTop PhotoGIF 外挂?	37	14.1 谁需要使用 Ulead 的 GIF/JPEG Smart-Saver?	49
10.2 BoxTop PhotoGIF 外挂是做什么的?	37	14.2 Ulead 的 GIF/JPEG SmartSaver 是做什么的?	49
10.3 为什么使用 BoxTop PhotoGIF 外挂?	37	14.3 为什么使用 Ulead 的 GIF/JPEG Smart-Saver?	49
10.4 BoxTop PhotoGIF 外挂是如何工作的?	38	14.4 Ulead 的 GIF/JPEG SmartSaver 是如何工作的?	50
10.4.1 打开 GIF 文件	38	14.4.1 用 SmartSaver 创建 GIF 文件	50
10.4.2 存储 GIF 文件	38	14.4.2 用 SmartSaver 创建 JPEG 文件	52
第 11 章 BoxTop ProJPEG 外挂	41	第三部分 提高工作流程的效率	
11.1 谁需要使用 BoxTop ProJPEG 外挂?	41	第 15 章 Alaras Apertura2.0	
11.2 BoxTop ProJPEG 外挂是做什么的?	41	15.1 谁需要使用 Alaras Apertura?	55
11.3 为什么使用 BoxTop ProJPEG 外挂?	41	15.2 Alaras Apertura 是做什么的?	55
11.4 BoxTop ProJPEG 外挂是如何工作的?	42	15.3 为什么使用 Alaras Apertura?	56
第 12 章 Digital Frontiers 的 HVS JPEG 2.0 外挂	43	15.4 Alaras Apertura 是如何工作的?	56
12.1 谁需要使用 Digital Frontiers 的 HVS JPEG?	43	15.4.1 用 Alaras Apertura 获得图像	56
12.2 Digital Frontiers 的 HVS JPEG 是做什么的?	43	15.4.2 用 Alaras Apertura 输出图像	58
12.3 为什么使用 Digital Frontiers 的 HVS JPEG?	43	15.4.3 打开 Scitex 磁盘中的文件	59
12.4 Digital Frontiers 的 HVS JPEG		第 16 章 Alaras Mixxer 2.0	
		16.1 谁需要使用 Alaras Mixxer?	60
		16.2 Alaras Mixxer 是做什么的?	60
		16.3 为什么使用 Alaras Mixxer?	61
		16.4 Alaras Mixxer 是如何工作的?	61
		第 17 章 Altamira Group 的 Genuine Fractals	
		17.1 谁需要使用 Altamira Group 的 Genuine Fractals?	62

17.2	Altamira Group 的 Genuine Fractals 是做什么的?	63	AutoMask?	87
17.3	为什么使用 Altamira Group 的 Genuine Fractals?	63	21.4	Human Software 的 AutoMask 是如何工作的?
17.4	Altamira Group 的 Genuine Fractals 是如何工作的?	63		88
17.4.1	创建 FIF 格式的图像	63	21.4.1	转换
17.4.2	输出和输入 FIF 文件	64	21.4.2	剪切路径
第 18 章	Chroma Graphics 的 Chromatica	65	21.4.3	蒙板
18.1	谁需要使用 Chroma Graphics 的 Chromatica?	65	第 22 章	Human Software 的 CD-Q
18.2	Chroma Graphics 的 Chromatica 是做什么的?	65		94
18.3	为什么使用 Chroma Graphics 的 Chromatica?	66	22.1	谁需要使用 Human Software 的 CD-Q?
18.4	ChromaColor 是如何工作的?	66	22.2	Human Software 的 CD-Q 是做什么的?
18.5	ChromaPalette 是如何工作的?	68	22.3	为什么使用 Human Software 的 CD-Q?
第 19 章	Extensis Mask Pro	70	22.4	Human Software 的 CD-Q 是如何工作的?
19.1	谁需要使用 Extensis Mask Pro?	70		95
19.2	Extensis Mask Pro 是做什么的?	70	第 23 章	Human Software 的 Medley
19.3	为什么使用 Extensis Mask Pro?	71		99
19.4	Mask Pro 是如何工作的?	71	23.1	谁需要使用 Human Software 的 Medley?
第 20 章	Extensis PhotoTools	75	23.2	Human Software 的 Medley 是做什么的?
20.1	谁需要使用 Extensis PhotoTools?	75	23.3	为什么使用 Human Software 的 Medley?
20.2	Extensis PhotoTools 是做什么的?	75	23.4	Human Software 的 Medley 是如何工作的?
20.3	为什么使用 Extensis PhotoTools?	76		100
20.4	Intellihance Lite 是如何工作的?	76	23.4.1	Montage
20.5	PhotoBars 是如何工作的?	77	23.4.2	Brushes
20.6	PhotoBevel 是如何工作的?	79	第 24 章	MEAC SmartMove
20.7	PhotoEmboss 是如何工作的?	82		105
20.8	PhotoGlow 是如何工作的?	83	24.1	谁需要使用 MEAC SmartMove?
20.9	PhotoShadow 是如何工作的?	84	24.2	MEAC SmartMove 是做什么的?
20.10	PhotoText 是如何工作的?	85	24.3	为什么使用 MEAC SmartMove?
20.11	PhotoTips 是如何工作的?	86	24.4	MEAC SmartMove 是如何工作的?
第 21 章	Human Software 的 AutoMask	87	第 25 章	MetaCreations KPT Convolver
21.1	谁需要使用 Human Software 的 AutoMask?	87		107
21.2	Human Software 的 AutoMask 是做什么的?	87	25.1	谁需要使用 KPT Convolver?
21.3	为什么使用 Human Software 的		25.2	KPT Convolver 是做什么的?
			25.3	为什么使用 KPT Convolver?
			25.4	KPT Convolver 是如何工作的?
			25.4.1	预示模式
			25.4.2	使用 KPT Convolver 的 Explore 模式
			25.4.3	使用 KPT Convolver 的 Design 模式

25.4.4 使用 KPT Convolver 的 Tweak 模式	110
第 26 章 Digital Dominion 的 Cinematte ..	113
26.1 谁需要使用 Digital Dominion 的 Cinematte?	113
26.2 Digital Dominion 的 Cinematte 是做什么的?	113
26.3 为什么使用 Digital Dominion 的 Cinematte?	113
26.4 Digital Dominion 的 Cinematte 是如何工作的?	114

第四部分 轻松享用创意性滤镜

第 27 章 Alien Skin Eye Candy	117
27.1 谁需要使用 Alien Skin Eye Candy?	117
27.2 Alien Skin Eye Candy 是做什么的?	117
27.3 为什么使用 Alien Skin Eye Candy?	118
27.4 Eye Candy 是如何工作的?	118
27.5 Antimatter 是如何工作的?	119
27.6 Carve 是如何工作的?	120
27.7 Chrome 是如何工作的?	121
27.8 Cutout 是如何工作的?	122
27.9 Drop Shadow 是如何工作的?	123
27.10 Fire 是如何工作的?	124
27.11 Fur 是如何工作的?	125
27.12 Glass 是如何工作的?	126
27.13 Glow 是如何工作的?	127
27.14 HSB Noise 是如何工作的?	128
27.15 Inner Bevel 是如何工作的?	129
27.16 Jiggle 是如何工作的?	131
27.17 Motion Trail 是如何工作的?	131
27.18 Outer Bevel 是如何工作的?	132
27.19 Perspective Shadow 是如何工作的?	134
27.20 Smoke 是如何工作的?	135
27.21 Squint 是如何工作的?	136
27.22 Star 是如何工作的?	137
27.23 Swirl 是如何工作的?	138
27.24 Water Drops 是如何工作的?	139
27.25 Weave 是如何工作的?	140

第 28 章 Andromeda Series Filters	142
28.1 谁需要使用 Andromeda Series Filters?	142
28.2 Andromeda Series Filters 是做什么的?	143
28.3 为什么使用 Andromeda Series Filters? 143	
28.4 Andromeda 的 Series 1-Photography Filter 是如何工作的?	143
28.4.1 Circular Multiple Image	143
28.4.2 Designs	144
28.4.3 Diffraction	144
28.4.4 Halo	145
28.4.5 Prism	146
28.4.6 Rainbow	147
28.4.7 Reflection	147
28.4.8 Star	147
28.4.9 Straight Multiple Image	147
28.4.10 Velocity	149
28.5 Andromeda 的 Series 3-Screens Filter 是如何工作的?	149
28.6 Andromeda 的 Series 4-Textures Filter 是如何工作的?	154
28.6.1 Blendinf, Texturing 和 Deep Pixel 工具	154
28.6.2 Environments	156
28.6.3 Maps	156
28.7 Andromeda 的 Velociraptor Filter 是如何工作的?	157
第 29 章 AutoF/XP hoto/Graphic 和 Typo/Graphic Edges	159
29.1 谁需要使用 Auto F/X Photo/Graphic 和 Typo/Graphic Edges?	159
29.2 Auto F/X Photo/Graphic 和 Typo/Graphic Edges 是做什么的?	159
29.3 为什么使用 Auto F/X Photo/Graphic 和 Typo/Graphic Edges?	160
29.4 Auto F/X Photo/Graphic Edges 是如何工作的?	160
29.5 Auto F/X Typo/Graphic Edges 是如何工作的?	163
第 30 章 Second Glance Chromassage	165

30.1 谁需要使用 Second Glance Chromassage?	165	何工作的?	188
30.2 Second Glance Chromassage 是做什么的?	165	33.4.1 创建路径	189
30.3 为什么使用 Second Glance Chromassage?	166	33.4.2 应用效果	191
30.4 Second Glance Chromassage 是如何工作的?	166	第 34 章 MetaCreations Kai 的 Power Tools 3 (KPT3)	193
第 31 章 Fortune Hill WildRiverSSK	168	34.1 谁需要使用 KPT3?	193
31.1 谁需要使用 Hill WildRiverSSK?	168	34.2 KPT 3 是做什么的?	193
31.2 Hill WildRiverSSK 是做什么的?	168	34.3 为什么使用 KPT 3?	193
31.3 为什么使用 Hill WildRiverSSK?	169	34.4 KPT 3 是如何工作的?	194
31.4 Hill WildRiverSSK 是如何工作的?	169	34.4.1 标准的 KPT 用户界面	194
31.4.1 Chameleon 是如何工作的?	170	34.4.2 小型的 KPT 用户界面	195
31.4.2 Magic Mask 是如何工作的?	171	34.4.3 KPT 的 Lens f/x 用户界面	196
31.4.3 MagicCurtain 和 MagicFrame 是如何工作的?	174	34.5 KPT Spheroid Designer 是如何工作的?	197
31.4.4 DekoBoko 是如何工作的?	176	34.6 KPT Gradient Designer 是如何工作的?	198
31.4.5 TileMaker 是如何工作的?	178	34.7 KPT Texture Explorer 是如何工作的?	199
31.4.6 TVSnow 是如何工作的?	179	34.8 KPT Interform	199
第 32 章 Human Software 的 Squizz	180	34.9 其它 KPT 外挂	200
32.1 谁需要使用 Human Software 的 Squizz?	180	34.9.1 KPT 3D Stereo Noise	200
32.2 Human Software 的 Squizz 是做什么的?	180	34.9.2 KPT Page Curl	200
32.3 为什么使用 Human Software 的 Squizz?	180	34.9.3 KPT Planar Tiling	200
32.4 Human Software 的 Squizz 是如何工作的?	181	34.9.4 KPT Seamless Welder	201
32.4.1 用 Brush 模式进行畸变	181	34.9.5 KPT Twirl	201
32.4.2 用 Grid 模式进行畸变	182	34.9.6 KPT Video Feedback	201
32.4.3 用 Envelope 模式进行畸变	183	34.9.7 KPT Vortex Tiling	201
32.4.3 畸变电影	185	34.9.8 KPT Pixel f/x	201
第 33 章 Human Software 的 Textissimo	187	34.9.9 KPT Glass Lens	201
33.1 谁需要使用 Human Software 的 Textissimo?	187	34.9.10 KPT Gaussian f/x	201
33.2 Human Software 的 Textissimo 是做什么的?	187	34.9.11 KPT Edge f/x	201
33.3 为什么使用 Human Software 的 Textissimo?	188	34.9.12 KPT Intensity f/x	202
33.4 Human Software 的 Textissimo 是如何工作的?	188	34.9.13 KPT Smudge f/x	202
		34.9.14 KPT Noise f/x	202
		第 35 章 M.M.M. Software 的 SISNIKK Pro 外挂	203
		35.1 谁需要使用 SISNIKK?	203
		35.2 SISNIKK 是做什么的?	203
		35.3 为什么使用 SISNIKK?	203
		35.4 SISNIKK 是如何工作的?	203
		第 36 章 Xaos Tools 的 Paint Alchemy 2	205

36.1 谁需要使用 Paint Alchemy 2?	205	39.3 为什么使用 Vertigo 3D Dizzy?	224
36.2 Paint Alchemy 2 是做什么的?	205	39.4 Vertigo 3D Dizzy 是如何工作的? ...	225
36.3 为什么使用 Paint Alchemy 2?	206	第 40 章 Xaos Tools 的 TypeCaster	
36.4 Paint Alchemy 2 是如何工作的? ...	206	1.15 外挂	227
36.4.1 使用 Paint Alchemy 2	206	40.1 谁需要使用 Xaos Tools 的 Type-	
36.4.2 样式选择菜单	207	Caster?	227
36.4.3 笔刷面板	207	40.2 Xaos Tools 的 TypeCaster 是做	
36.4.4 作用范围面板	210	什么的?	227
36.4.5 颜色面板	211	40.3 为什么使用 Xaos Tools 的 Type-	
36.4.6 角度、尺寸和阻光度面板	213	Caster?	228
第 37 章 Xaos Tools 的 Terrazzo 2 和		40.4 Xaos Tools 的 TypeCaster 是如何工	
TubeTime	215	作的?	228
37.1 谁需要使用 Xaos Tools 的		40.4.1 设置文字和确定文字的位置 ...	228
Terrazzo?	215	40.4.2 控制文字属性	230
37.2 Xaos Tools 的 Terrazzo 是做什		40.4.3 应用灯光	231
么的?	215	40.4.4 存储作业	231
37.3 为什么使用 Xaos Tools 的		第 41 章 Andromeda Series 2-3D	
Terrazzo?	216	Filter	232
37.4 Xaos Tools 的 Terrazzo 是如何工		41.1 谁需要使用 Andromeda Series 3D	
作的?	216	Filter?	232
37.4.1 基本图案	217	41.2 Andromeda Series 3D Filter 是做	
37.4.2 对称的应用	217	什么的?	232
37.4.3 阻光度和毛化量	218	41.3 为什么使用 Andromeda Series 3D	
37.4.4 存储纹理	218	Filter?	232
37.5 谁需要使用 TubeTime?	219	41.4 Andromeda 的 Series 3D Filter 是如	
37.6 TubeTime 是做什么的?	219	何工作的?	233
37.7 TubeTime 是如何工作的?	219	41.4.1 模型表面	233
第五部分 插上三维外挂		41.4.2 模型颜色	234
第 38 章 M.M.M. Software 的		41.4.3 模型栅格	234
HoloDozo	221	41.4.4 模型图片	234
38.1 谁需要使用 M.M.M. Software 的		41.4.5 渲染视点	235
HoloDozo?	221	41.4.6 渲染明暗	236
38.2 M.M.M. Software 的 HoloDozo 是做		41.4.7 渲染显示	236
什么的?	221	第 42 章 Plastic Thought Quick	
38.3 为什么使用 M.M.M. Software 的		Space 3D	237
HoloDozo?	222	42.1 谁需要使用 Plastic Thought Quick-	
38.4 M.M.M. Software 的 HoloDozo		Space 3D?	237
是如何工作的?	222	42.2 Plastic Thought QuickSpace 3D 是做	
第 39 章 Vertigo 3D Dizzy	224	什么的?	237
39.1 谁需要使用 Vertigo 3D Dizzy?	224	42.3 为什么使用 Plastic Thought Quick-	
39.2 Vertigo 3D Dizzy 是做什么的?	224	Space 3D?	238
		42.4 Plastic Thought Quick Space 3D 是如	

何工作的?	238	附录 B 更多的外挂	249
42.4.1 设置预置参数	239	附录 C 外挂的作用	255
42.4.2 运转中的 QuickSpace 3D	240	附录 D 获得高品质色彩的 7 个步骤	258

第六部分 附录

附录 A 关于本书所附的 CD-ROM	243
---------------------------	-----

第一部分 优化印刷图像

第 1 章 A Lowly Apprentice Production 的 PlateMaker

生产方

A Lowly Apprentice Production, inc.

作用

支持 DCS 2.0 文件格式

平台

Macintosh

硬件/软件需求

和 Photoshop 的要求相同

URL/生产方的联系地址

www.alap.com

A Lowly Apprentice Production, inc.

5963 La Place Court

Suite 206

Carlsbad, CA 92008

760/438-5790 voice (电话)

760/438-5791 fax (传真)

与其配合使用的产品

Adobe Photoshop 2.0.1 或其以上的版本

是否要创建包括多处亮油、烫金、压凸和其它微妙之处的高端彩色印刷作业？是否要寻求一个创建专色蒙版的较好方法？因为 a lowly apprentice production 的 PlateMaker 把 Desktop Color Separation (DCS) 2.0 文件格式引入 Adobe Photoshop 中，所以使得创建无限专色印版成为可能。

1.1 谁需要使用 A Lowly Apprentice Production 的 PlateMaker?

从事包括专色的特殊印版，亮油版，压凸版和其它制版方法的印刷作业，则使用 PlateMaker 将会节省大量的时间。此外挂适用于高级设计者，图形艺术家，商业印刷人员，丝网印刷人员，特种印刷人员，彩色行业商社，印刷服务部门和印前公司，等等。

1.2 A Lowly Apprentice Production 的 PlateMaker 是做什么的?

有了 PlateMaker，就可以创建任意所需的印版，即使是最复杂的印刷作业。有了 PlateMaker 和 DCS 2.0 格式，就可以在处理 CMYK 图像时，利用剪切路径完成 16 个额外印

版的输出——每个剪切路径对应于一个 Photoshop 通道。如果操作的是索引彩色图像，则 PlateMaker 允许创建 256 个专色印版。

1.3 为什么使用 A Lowly Apprentice Production 的 PlateMaker?

过去特殊的加工阶段，例如亮油版，烫金版和压凸版大大增加了印前阶段的费用。蒙版是用手工或在昂贵的专用工作站上生成的。谢天谢地，这些日子已经一去不复返了！PlateMaker 允许在 Photoshop 中解决这些问题，既节约了时间，又节省了金钱。PlateMaker 的 24 位 PICT 预览可较好地显示将来的印刷效果。

1.4 A Lowly Apprentice Production 的 PlateMaker 是如何工作的？

PlateMaker 是文件输出外挂。在 Photoshop 中准备好图像后，从 Photoshop 菜单条中选择 File | Export | PlateMaker，于是出现 PlateMaker 的 DCS 2.0 Format 对话框，如图 1-1 所示。可在此对话框中指定对哪一个印版进行分色及其网屏角度、频率和网点形状。除了指定剪切路径和平滑度之外，还可以给每一块印版起一个描述性的标题。

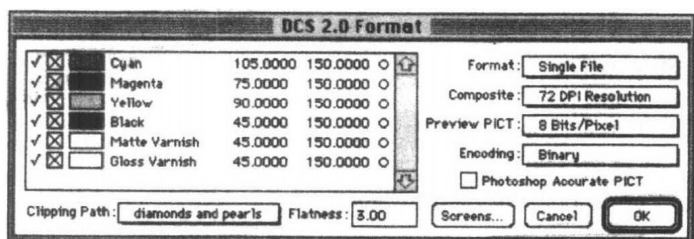


图 1-1 在 DCS 2.0 Format 对话框中快速设置所有分色文件的属性

DCS 2.0 Format 对话框包括 4 个下拉菜单：

- Format 选择 Single File（单个文件）或 Multiple File（多个文件）。
- Composite 选择 none（无），72dpi 或 Full Resolution（全分辨率）。
- Preview PICT 选择 none，1，8 或 24Bits/Pixel（每像素位）。还可以指定一个 Photoshop Accurate PICT。
- Encoding 选择 Binary 或 ASCII。

点击 OK 按钮后出现另外一个对话框。用户可在此对话框中给文件取名及分配精确或普通的网屏参数（或者不分配网屏）。一旦以 DCS 2.0 格式输出文件后，就可以把它置入 QuarkXPress 或 Adobe PageMaker 中。

第 2 章 Second Glance LaserSepsPro

生产方

Second Glance

作用

创建随机网屏的分色片

平台

Macintosh

硬件/软件需求

System 7.0.1 或其以后的版本, Photoshop 的最小需求之外还要 2MB 内存

URL/生产方的联系地址

<http://www.secondglance.com>

Second Glance

7248 Sunset Avenue NE

Bremerton, WA98311

360/692-3694 voice (电话)

360/692-9241 fax (传真)

与其配合使用的产品

Adobe Photoshop 3.0.1 (或其以上的版本)

如果想创建彩色图像的随机分色片,但照排机上又缺乏网屏选项,该怎么办呢? Second Glance LaserSepsPro 提供创建随机分色片的替代方法,其费用远远低于更新照排机 RIP 的费用。

2.1 谁需要使用 Second Glance LaserSepsPro?

Second Glance LaserSepsPro 用于创建彩色四色印刷的随机网点分色片。LaserSepsPro 的用户包括商业印刷者,丝网印刷人员,彩色贸易商社,印刷服务中心,图形艺术家,美术设计者,桌面出版者和报社。

2.2 Second Glance LaserSepsPro 是做什么的?

Second Glance LaserSepsPro 是在 Photoshop 中,而不是照排机的 RIP (光栅图像处理器)中实现随机分色片的输出滤镜。此外挂控制 CMYK 色调曲线,以 DCS 文件格式输出文件。然后把 DCS 文件——比常规分色片的尺寸要小得多——置入 QuarkXPress 或 PageMaker 中。分色后的文件保持在 Photoshop 中,完全可以编辑。

2.3 为什么使用 Second Glance LaserSepsPro?

随机分色片提供比正常半色调分色片更宽的动态范围。此技术已流行了很长时间。这种