

Biu~! v0.65 (嵌入版)

# 操作指南 Instructions

浙江省工业设计技术创新服务平台  
杭州市工业设计创新服务平台  
浙江工业大学工业设计研究院

微信公众号：创意之代码

刘肖健

2017.06.12



	Biu~！简介	
	相关文件	2 个文档
	插件安装	免安装
	模块使用说明	18 个模块（有可能会持续增加）

# Biu~! 简介

## 主要功能

《Biu~!》是一个制作平面创意效果的插件集，其功能介于通用功能与定制功能之间，为设计师制作复杂图案提供快速便捷的工具，部分插件的效果相当于**矢量滤镜**。

## 警告!!!

本插件有大量的复制粘贴操作，因此插件运行过程中不要在其他软件中使用**复制**操作，以免产生干扰，最好不要同时使用其他软件。

# Biu~! 简介

## 相关文件

1. 程序文件：《Biu~!》嵌入版.cdr
2. 使用说明：《Biu~!》嵌入版使用说明.ppt

## v0.6版：新增与变化

比v0.5版增加了三个新插件：

修正了一些bugs

改成了免安装的**cdr嵌入版**



1. 色彩提取

2. 曲线映射

3. 毛线



# 安装

## 1 环境条件

CorelDraw X3或X6、X7，其他版本未测试

X3

X6

X7

尽量避免使用：

X3以前的版本

X4

免安装的绿色版

安装不完整的版本

# 安装

## 2 使用方法

打开cdr文档，用户界面跳出

**嵌入版程序的运行原理**：程序是内嵌在cdr文档中的宏，cdr文档与一般的CorelDraw文件无异，只是在打开文档时自动加载宏程序，并弹出用户界面：

如果用户界面被关闭，可以在**文件**菜单中重新加载**《Biu~!》嵌入版.cdr**文件（不用先关闭）让用户界面重新出现。



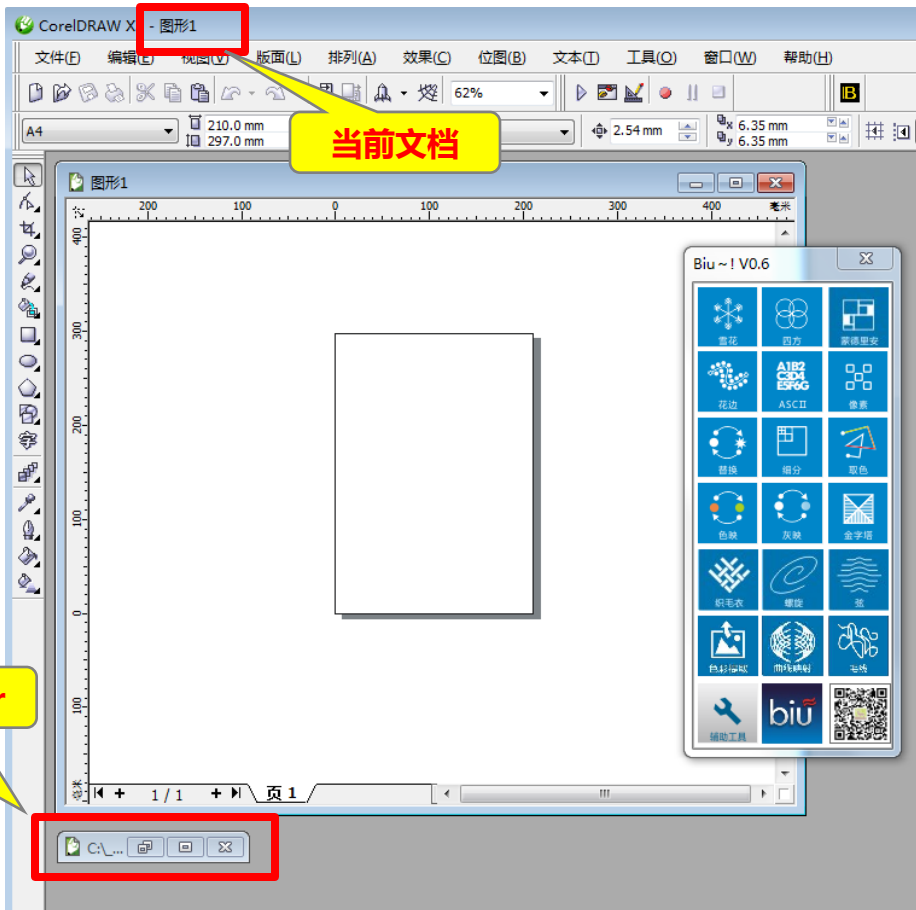
# 安装

## 2 使用方法

插件的执行是针对**当前文档**。当前文档可以**不是**《Biu~!》嵌入版.cdr。

可以只把该文档当做**插件容器**，打开最小化放一边即可，用户界面不会消失，除非有意关掉。

《Biu~!》嵌入版.cdr



# 安装

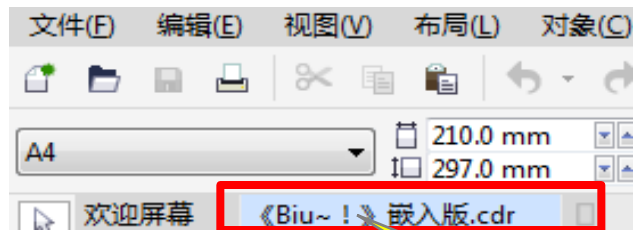
## 2 使用方法：X7

**X7**版相较以前版本**界面**上有很大改动，因而**启动宏**的方式也有所不同。

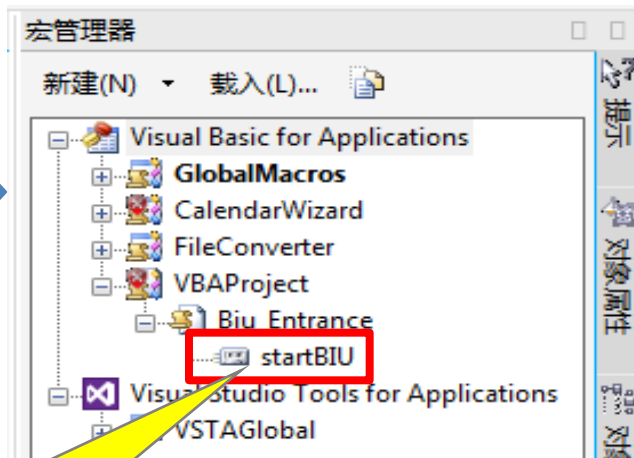
在以下流程的**安全设置**后（即使把安全等级设置为低）仍会发现**无法显示**宏程序，此时需要关注右侧的**宏管理器**。

单击打开“**VBAProject**” - “**Biu\_Entrance**” - “**startBIU**” 该子菜单为开启宏程序按钮；

双击“startBIU” 即可在**X7**版启动BIU宏程序。



当前文档



可以成功启动BIU啦

# 安装

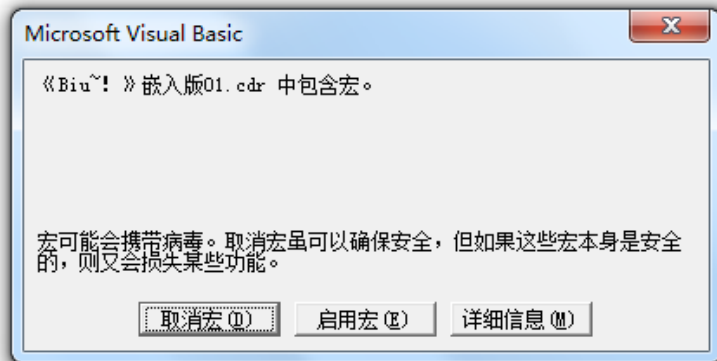
## 3 安全设置

由于程序是以宏的形式运行，系统会给出病毒警告，因为很多病毒都是宏。

选择**启用宏**，表示信任开发者，插件就可以用了。



如果警告对话框没有弹出，并且打开 cdr 文档后什么都没发生，有可能是安全级别设置太高，即系统自动选择了**取消宏**。可按下述方式修改安全设置：

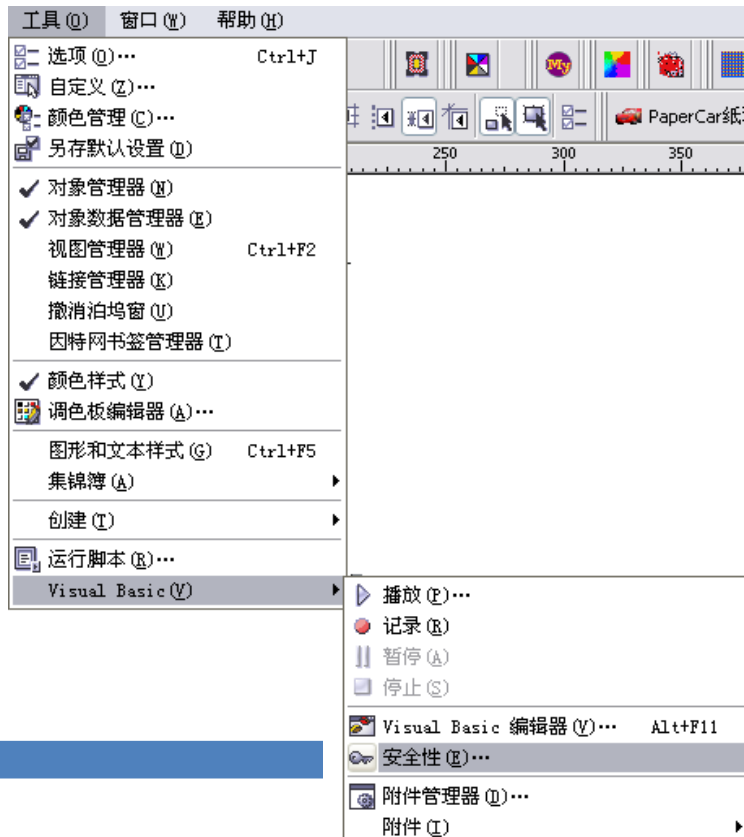
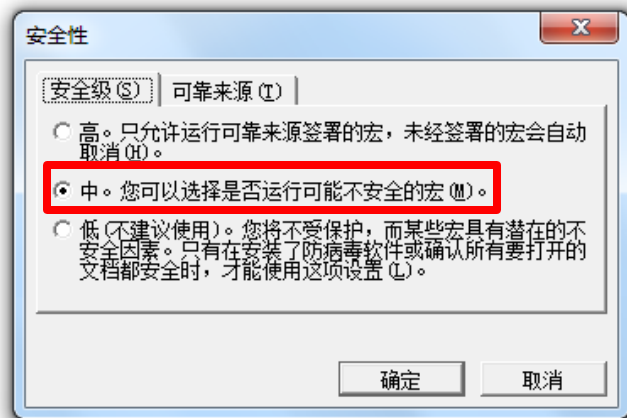


# 安装

## 3 安全设置

方法1：工具→ Visual Basic→安全性

安全性设置为：**中**或**低**。但是有些系统必须设置为**低**才能运行宏。



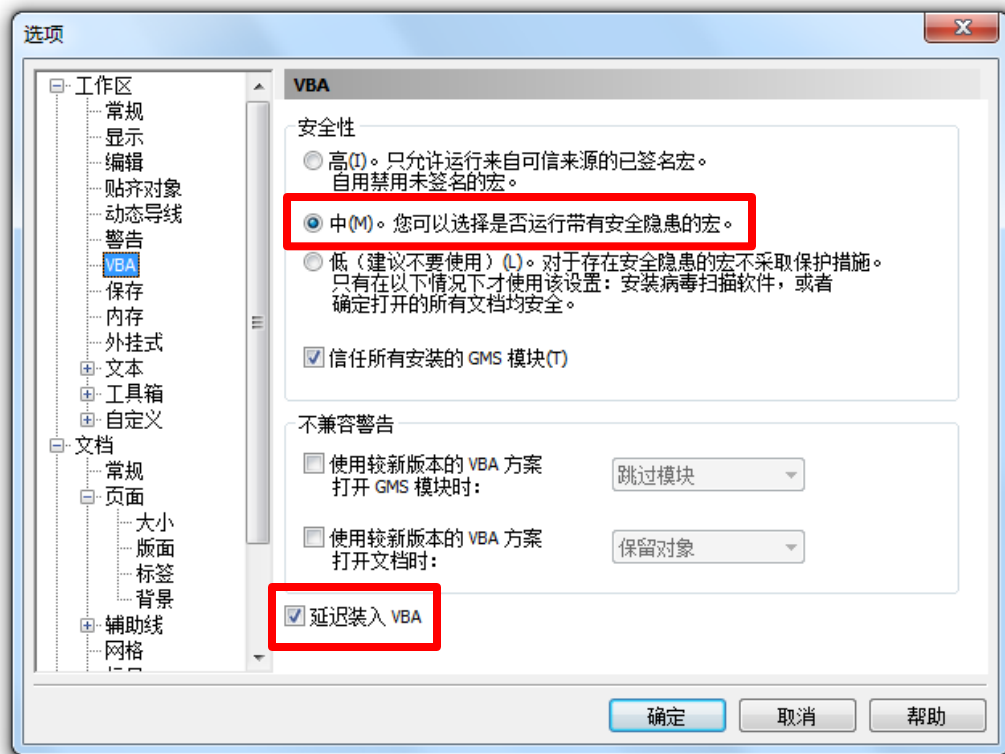
# 安装

## 3 安全设置

方法2：工具→ 选项

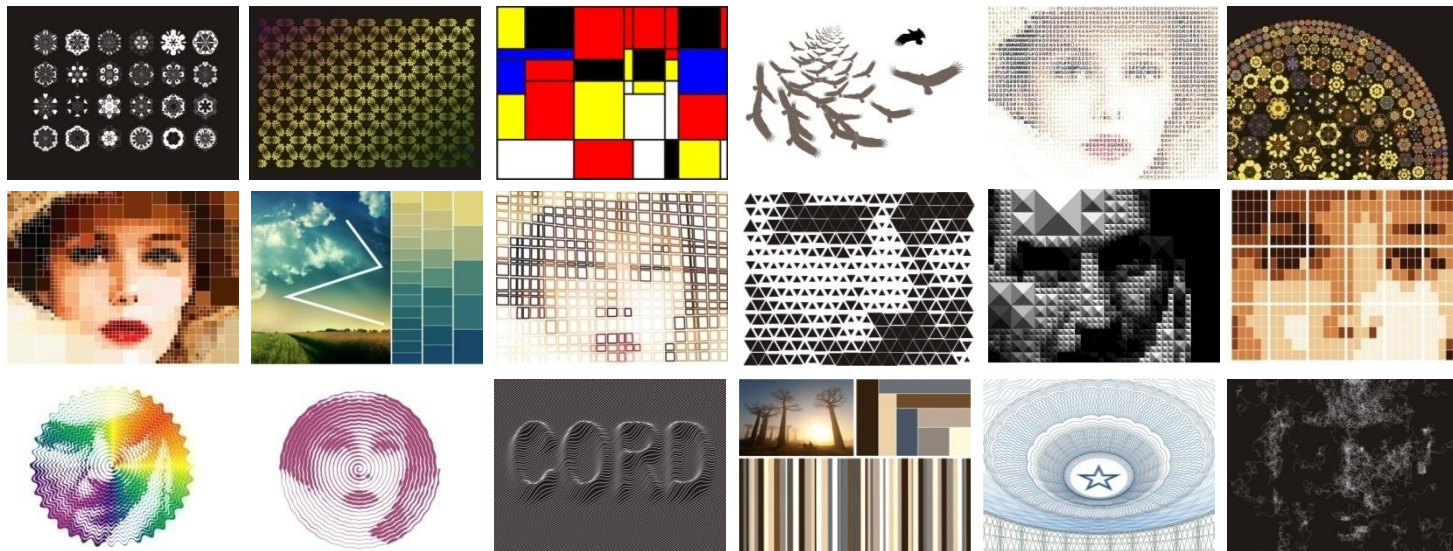


取消**延迟装入VBA**选项



# 模块使用

# 说明



雪花



四方



花边



ASCII



像素



替换



细分



取色



色映



灰映



金字塔



螺旋



弦



织毛衣



蒙德里安



毛线



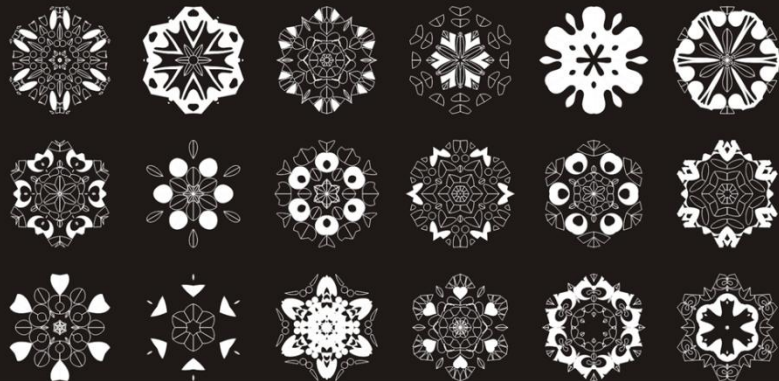
曲线映射



色彩提取



# 雪花



## 【共享插件001】雪花



**功能：**生成千变万化不重复的雪花



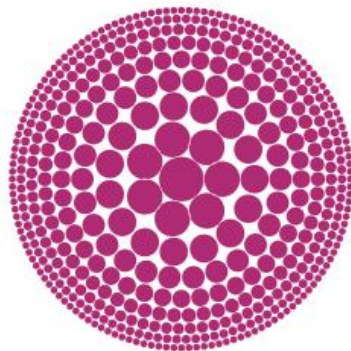
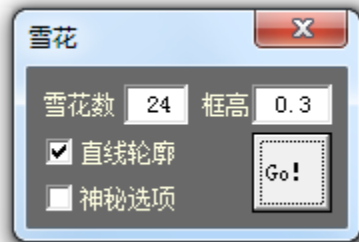
# 雪花

## 1 启动 & 选择源图

**雪花** 按钮点后，跳出界面：

雪花不是程序凭空造出来的，它需要一个**源图**。这是附件给出的两个源图：

注：可以选择一个除**位图**外的任意图形对象作为源图。位图不能单独作为源图使用，但是可以出现在群组中，这时位图的内容会被忽略，相当于一个空白矩形。



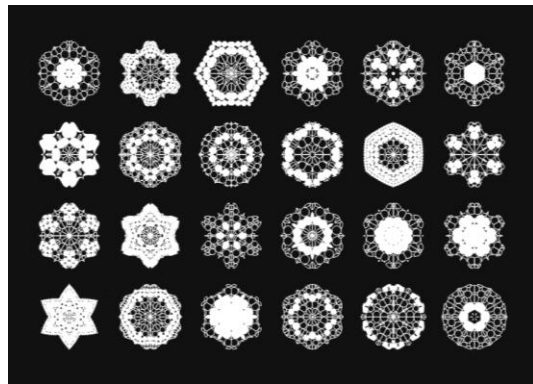
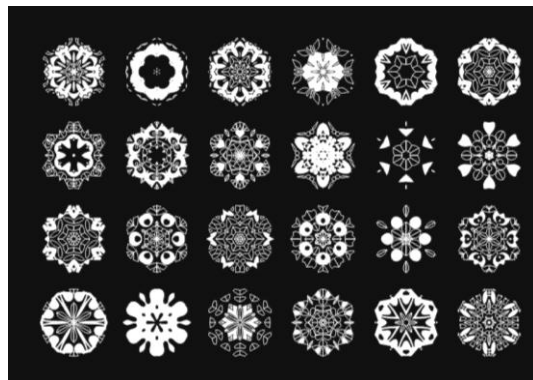


# 雪花

## 2 生成雪花

点击 **Go !** 按钮后，自动生成的雪花会整齐的摆放在新添加的页面中。

这是基于两幅源图做出来的雪花：

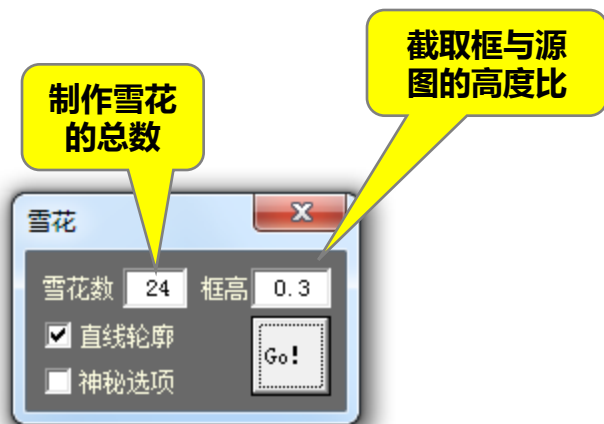




# 雪花

## 3 参数

两个参数**雪花数**和**框高**的作用：





# 雪花

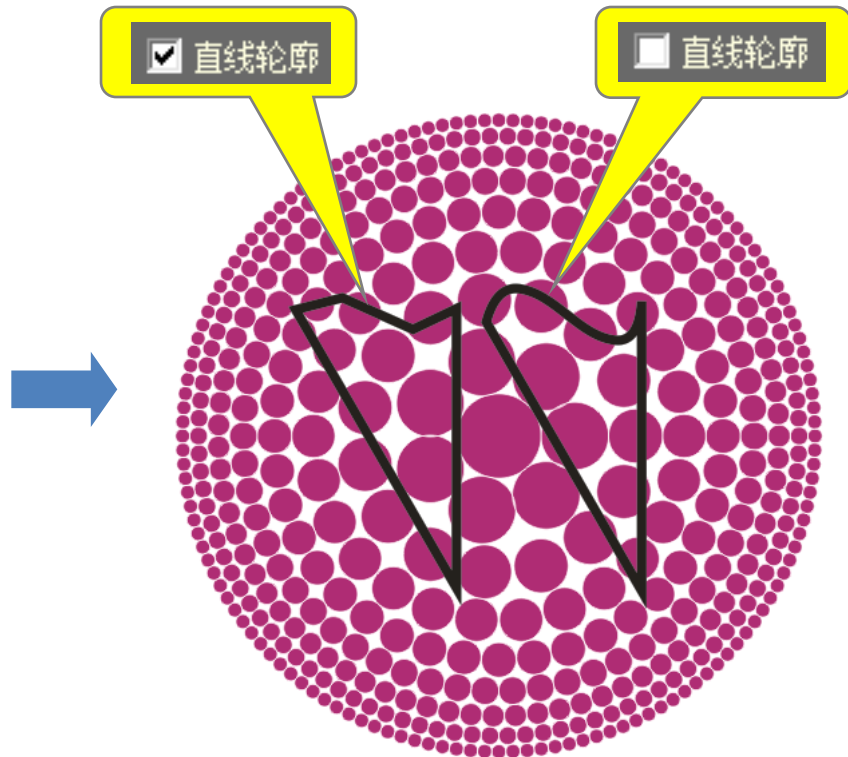
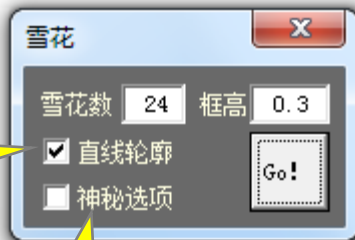
## 4 选项

**工作原理：**用一个三角形**截取框**在源图上截取一部分，然后做圆周阵列，组合形成雪花。每一片雪花的截取框位置随机生成。

**直线轮廓**选项的作用：

直线轮廓  
选项

不解释

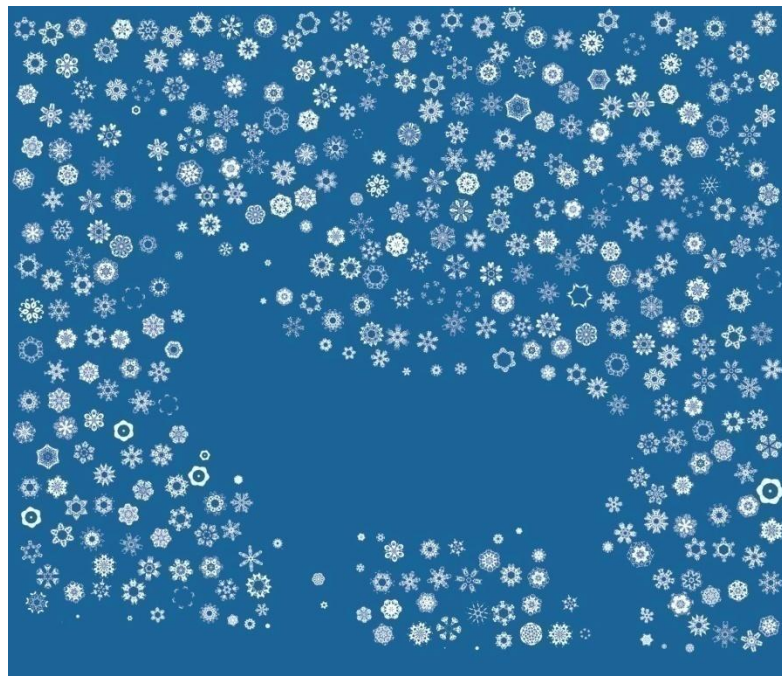




# 雪花

## 5 案例

配合**007超级替换**插件制作的案例：





## 【共享插件002】四方连续

**功能：**生成多种模式的四方连续图案







# 四方连续

## 1 用法 & 参数

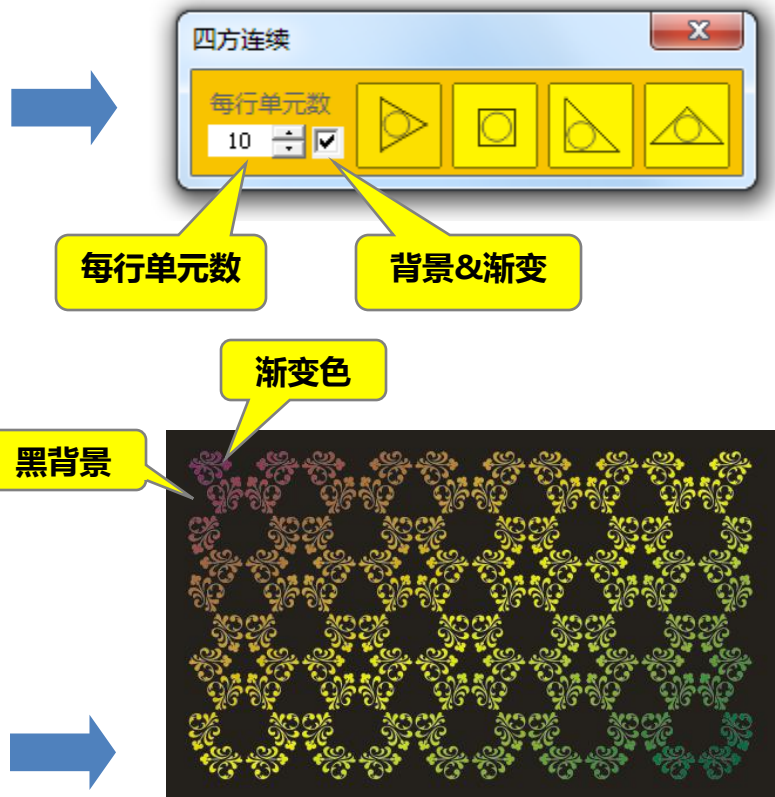
**四方连续** 按钮点后，跳出界面：

**使用方法：**用户选择一个或几个图形作为单元，然后点击四个按钮中的一个，程序所示的方式进行阵列与镜像，形成连续图案。

**注意：**不能选择位图作为单元。

**每行单元数：**图案的每行排列多少个单元，这个数字表达的含义根据图案生成方式的不同有所差异。

**背景&渐变：**对最后生成的图案做一个简单的渐变配色加黑背景。



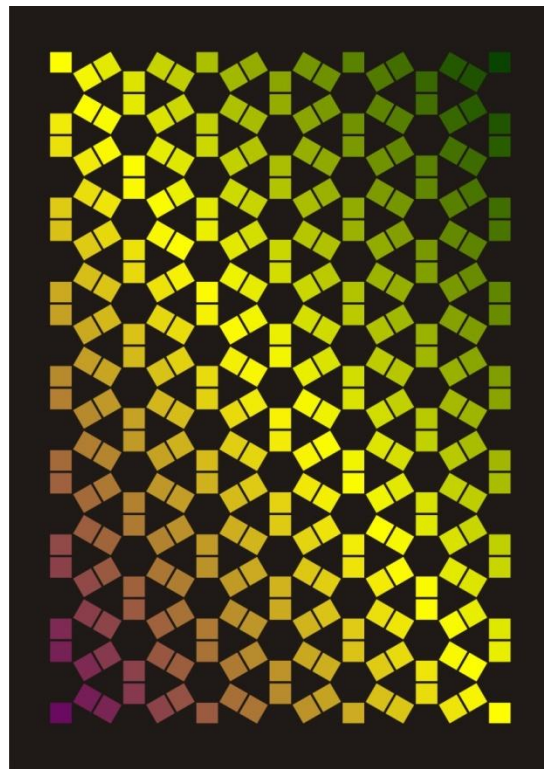
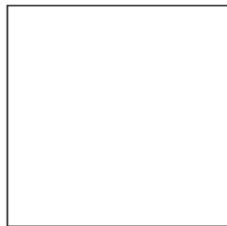




# 四方连续

## 2 应用示例

模式1按钮应用结果：

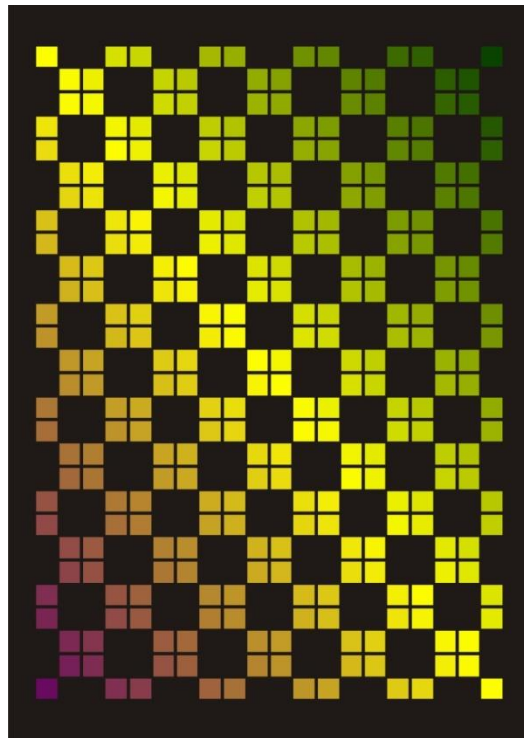
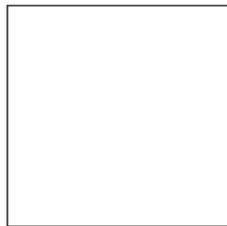




# 四方连续

## 2 应用示例

模式3按钮应用结果：

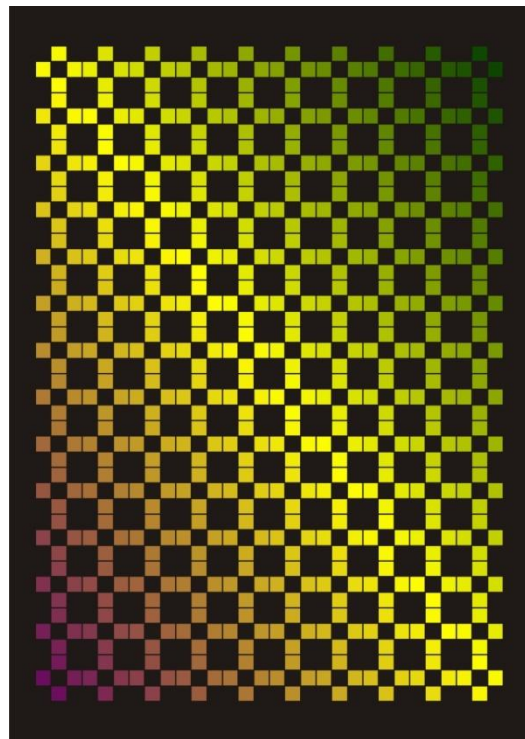
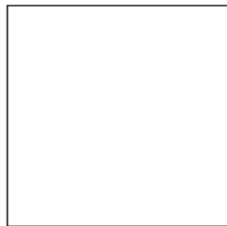




# 四方连续

## 2 应用示例

模式4按钮应用结果：

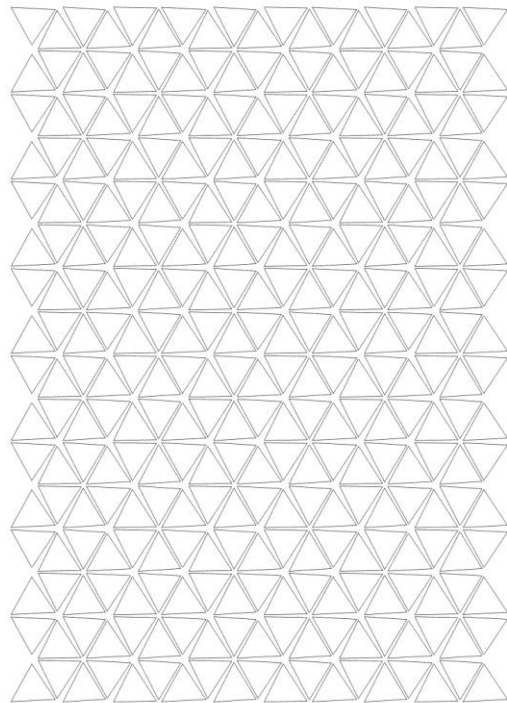
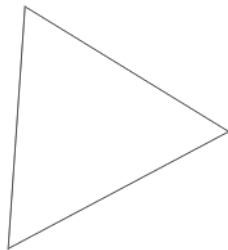




# 四方连续

## 2 应用示例

**模式1**按钮应用结果：

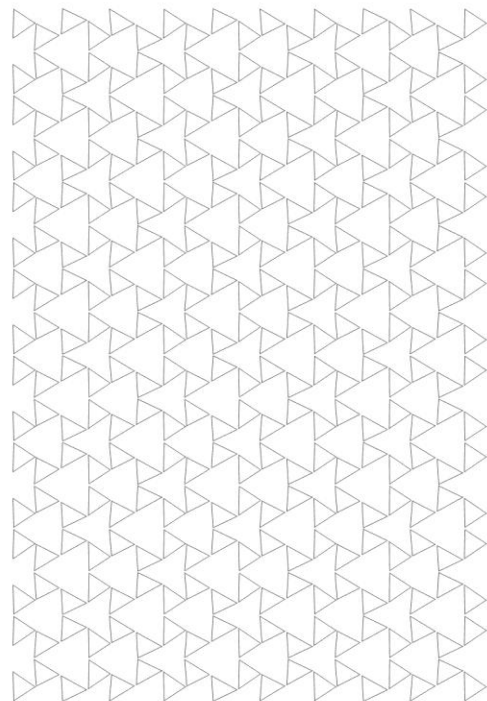
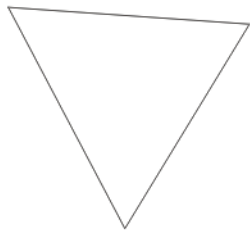




# 四方连续

## 2 应用示例

**模式1**按钮应用结果：

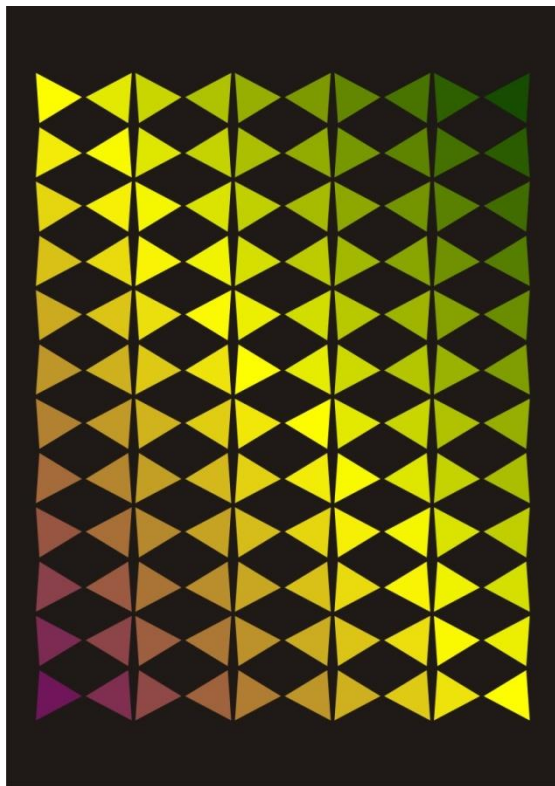
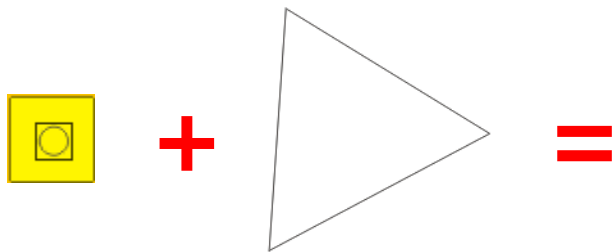




# 四方连续

## 2 应用示例

模式2按钮应用结果：

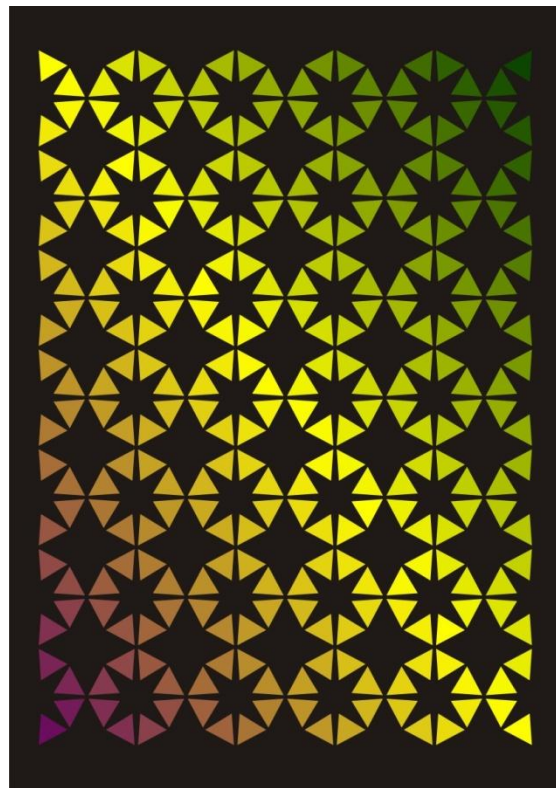
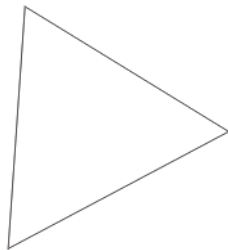




# 四方连续

## 2 应用示例

模式3按钮应用结果：

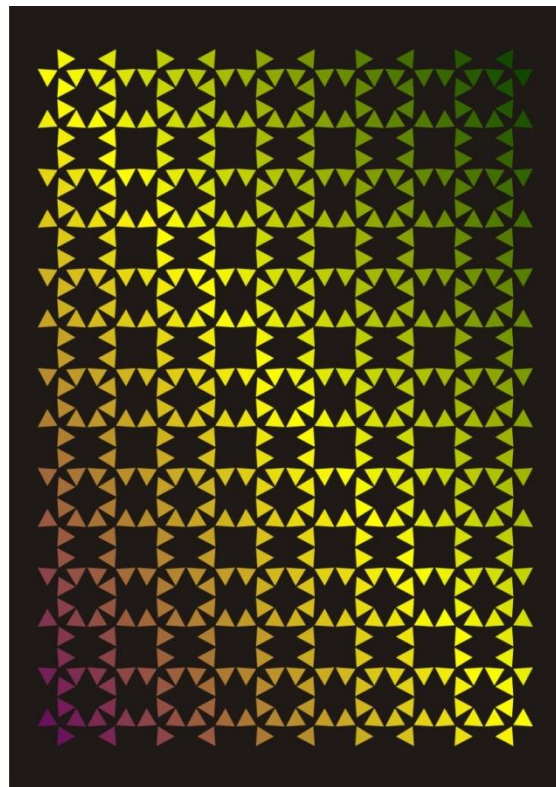
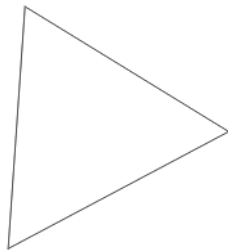




# 四方连续

## 2 应用示例

模式4按钮应用结果：



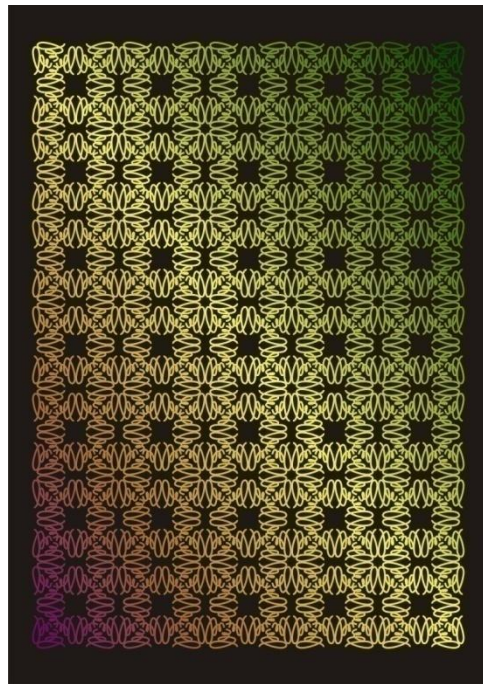
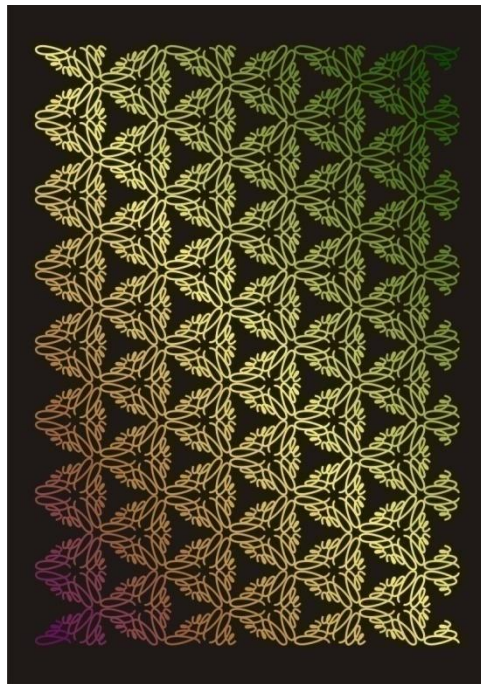




# 四方连续

3

便便变变！

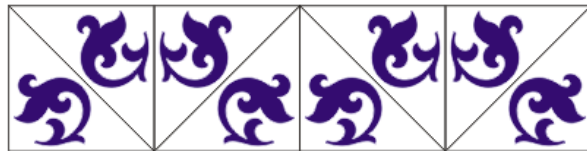
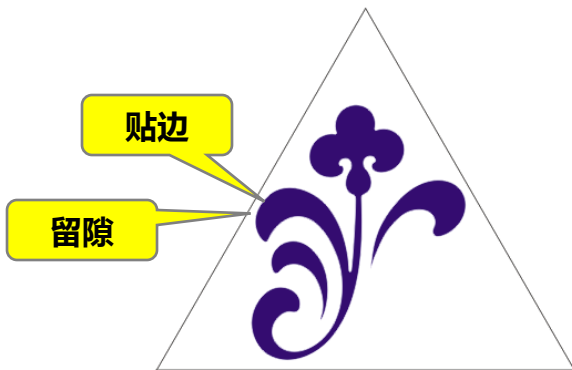




# 四方连续

## 4 工作原理

基于**包围盒**的复制与镜像。



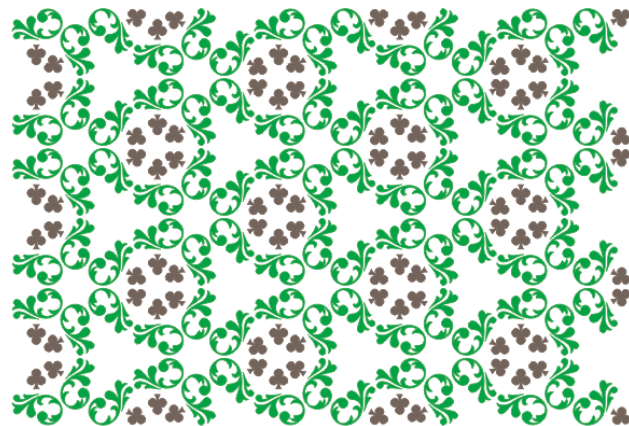
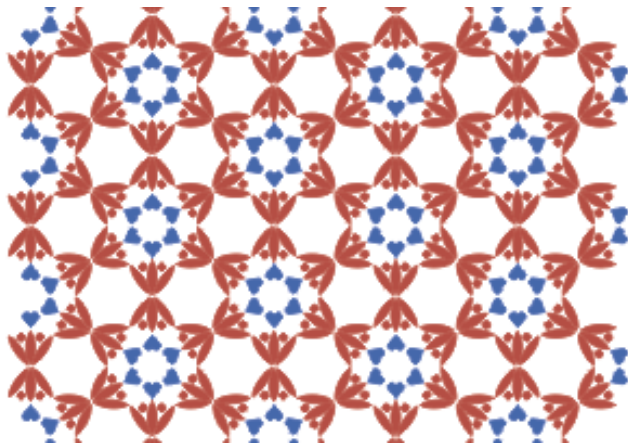


# 四方连续

## 5 案例



的效果：



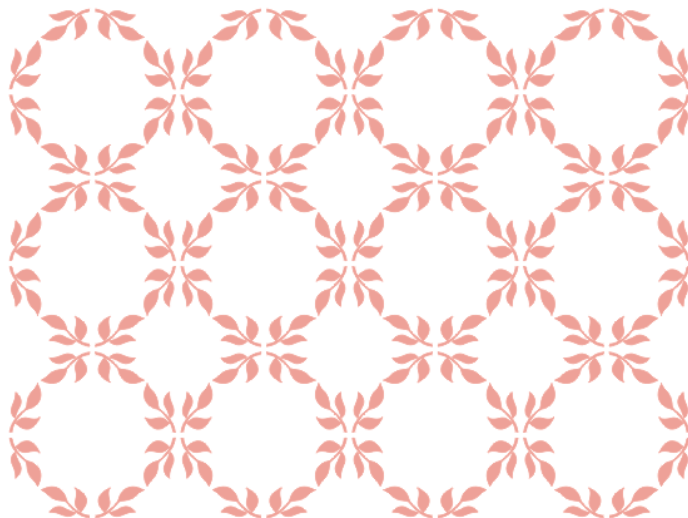


# 四方连续

## 5 案例



的效果：



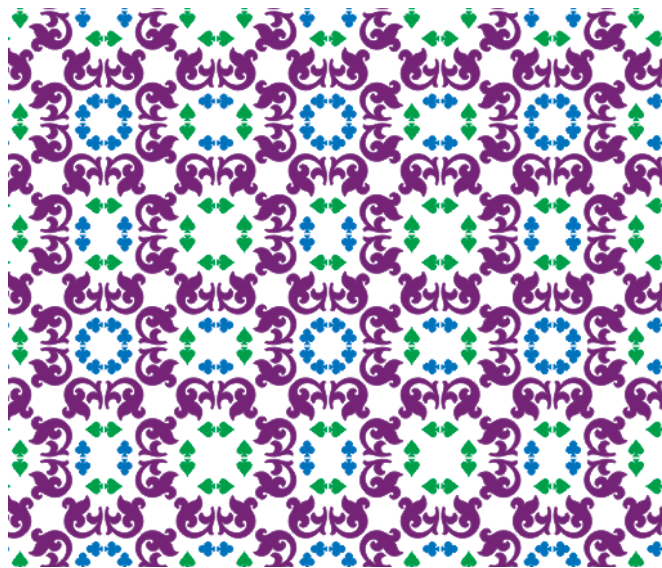


# 四方连续

## 5 案例



的效果：





**功能：**快速生成各种Lace图案

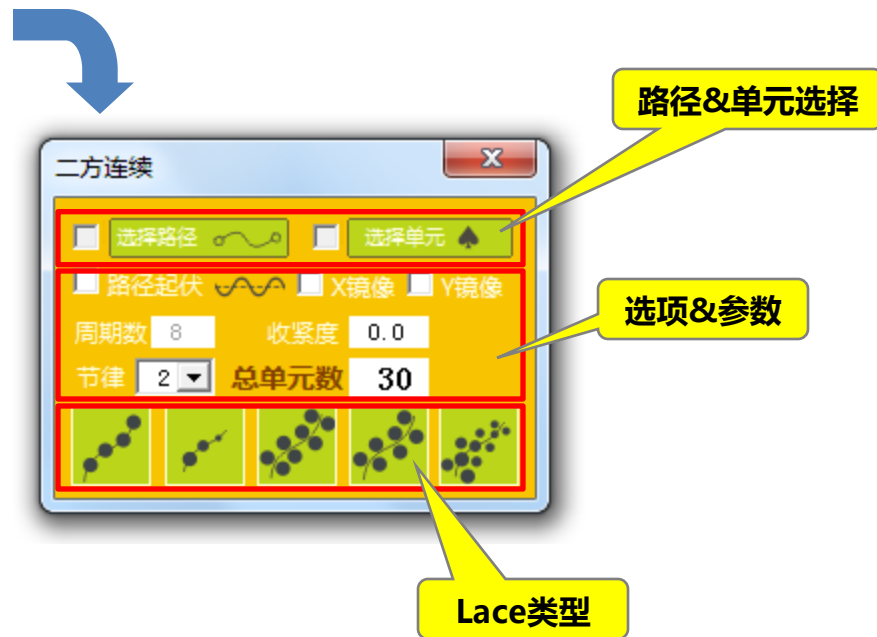


# 二方连续

## 1 界面概况 & 用法

**二方连续** 按钮点后，跳出界面：

**使用方法：**要求用户选择一条**路径**和一个**单元**，然后用下排的5个按钮以不同的方式把单元沿路径复制。中间是一些有关复制方式的选项和参数。





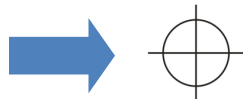
# 二方连续

## 2 路径选择

**Step1**：点击**选择路径**几个字右边的波浪线图标：



**Step2**：把鼠标移到CorelDraw场景中，这时鼠标箭头变成了**准星**形状，表示等待用户选择路径。



**Step3**：点击要选择的对象后，准星变回箭头（不论是否选中）。如果成功选中对象，选择路径几个字左边的**复选框变为选中状态**，表示已有对象被选为路径。







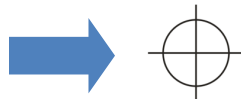
# 二方连续

## 3 单元选择

Step1：点击**选择单元**几个字右边的黑桃图标：



Step2：把鼠标移到CorelDraw场景中，这时鼠标箭头变成了**准星**形状，表示等待用户选择待复制单元。



Step3：点击要复制的单元后，准星变回箭头（不论是否选中）。如果成功选中物体，选择单元几个字左边的**复选框变为选中状态**，表示已有物体被选为单元。





# 二方连续

## 4 常规复制

路径与单元选好，点**常规**复制按钮



**功能**：把单元沿路径排列，并根据路径走向调整单元方向。



路径为椭圆  
当中是单元

总单元数 30



# 二方连续

## 5 律动复制

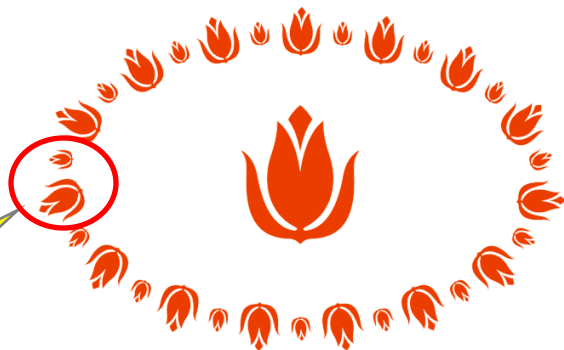
路径与单元选好，点**律动**复制按钮

**功能**：让复制后的单元逐次缩小，几个一组，每组单元数从“节律”下拉列表中选择，可以选2~5。

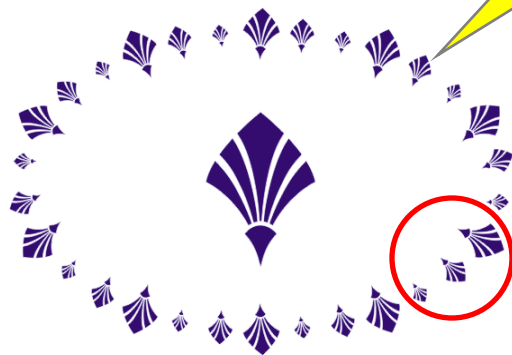


路径为椭圆  
当中是单元

节律=2



节律=3





# 二方连续

## 6 对生复制

路径与单元选好，点**对生**复制按钮



**功能**：对生复制的效果像模仿对生植物的树叶，左右对称。





# 二方连续

## 7 互生复制

路径与单元选好，点**互生**复制按钮



**功能**：互生复制的效果像模仿互生植物的树叶，左右间隔对称，其实就是把对生复制左右两侧间隔删掉一个而已。元素删掉了一半，自然就变得比较疏松了，这时可以把参数**收紧度**适当调大一些。



收紧度 0.4



单元





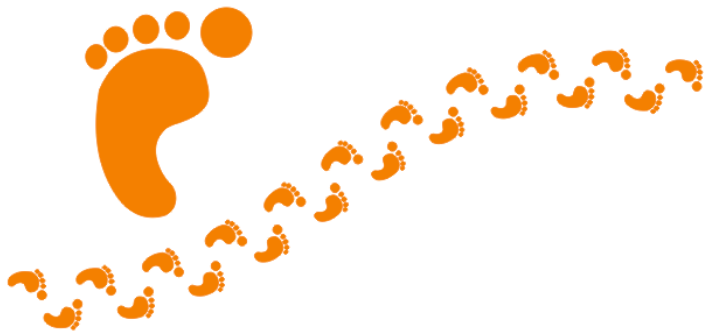
# 二方连续

## 7 互生复制：案例

改变**收紧度**参数可以调整**步距**：



收紧度 0.4





# 二方连续

## 8 渐消复制

路径与单元选好，点**渐消**复制按钮

**功能**：采用**左-右-左**的节奏复制单元，并且逐渐缩小尺寸，造成透视渐消效果。

选中**X镜像**复选框可以让路径两侧的单元呈**镜像排列**。





# 二方连续

## 9 路径起伏参数

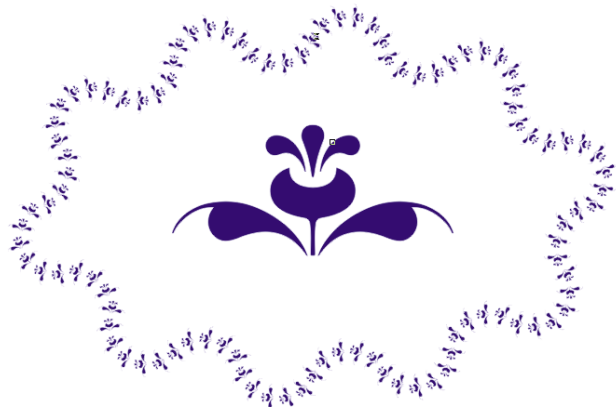
**路径起伏**复选项选中后，可以把选定的路径修改为波浪起伏状。



起伏波浪的周期数可通过**周期数**参数设定。



椭圆路径起伏后效果：**周期数=10**



**注意：**路径波浪起伏后长度增加了，但是单元总数没有增加，所以如果单元数量过少就会有凌乱的感觉，以致看不出波浪的节律。





# 二方连续

## 10

## 收紧度参数

**收紧度**：用于改变复制后的单元尺寸，以调整单元间的间隙。默认的收紧度是0，以一种比较宽松的方式排列单元。

收紧度值可以在 **(-1~+1)** 之间变动，越大越紧，越小越松。



收紧度	0.4
-----	-----



# 二方连续

## 11 镜像参数

**X镜像 & Y镜像**：用于设置奇偶单元的方位，以免复制后的单元序列感觉太机械。

X镜像以路径为镜面，Y方向以垂直于路径的法线为镜面。

不同的镜像设置得到的二方连续。



单元

路径





# 二方连续

## 12

## 题图的制作

**渐消复制**：使用几条汇聚在一起的S形路径线。





## 【共享插件005】ASCII字符画

**功能：**用ASCII字符再现图像

# ASCII

## 1 使用方法

**ASCII**按钮点击后，跳出界面：



Step1：选中图形对象（图片和矢量对象都可以），点击**Load图像**后，图片出现在下方，同时执行按钮**Go**变为可用状态。



前页  
题图



Step2：点击**Go**按钮，用ASCII码解构所选图像。

## 2 彩图选项

最后做出来的字符画是黑白还是彩色也取决于界面上这幅图。



```

A UdCfANl 2+U (NXDSAcA:
a|KCNl|t[<|=| 2+JH(GP9$GDE3q6e
FYL DPL>|h#9fCOK$GH$9XXSmS$6G09mx8w
x14Jz 7#S#0#9DK(H6XHA6AA96m(S#G$mm
lpf 7#DmRRGES$X$H8ZdbBpb4pPX$D#m
x17P$MQBGRGES$HAPB5ae5FP3e4C9$9g$X$
77k%WQW%Q9N$U(hUeh3y|J|czn34VUDRG$R$
xPp%QMWB#9N#GEOSD$C?J|J|A$6kU$GKSES
PBBBQMGdXab9$98Zc|J52Ukx|k5GR$ONK
ab8MQM$SAqXRMMPGOCJ|10P$9DZ9ZRO9$E$X$
$m%R%R95h8R(J|qax$SE8D7Bq|SGEDE
DHRBR#Aoyxzny{JY|vxyzcf=A$E$ED
medR$SGR6{k|7t|t|}|A|H66$D
DR$GDG(37+<|r|>+<|r|>|OOSWZX
|9K$5DZD|>|r|f|>|+##52D|P
|>L(NdK$|J|>|{7%|#|>OH08(L
B$F$J|>|>|m9$K4ek
L2xL|>|>|JmX9|uJx
|>|>|<|h6K9Ay|E(J|s{x2|
|1|<|SKXXN$Dd|E$Fyz3oxv
|>|>|JZPPq4|4$nc|>|
|>|>|>|G$Fc77|
|>|>|>|m$DZYUJ+|t

```

[illegible]

## 3 图宽 & 字距

**图宽**是指字符画每行的字符数。

**字距**是指每个字符所占空间的宽度与高度的比值。

插件采用的默认字体是**Arial**，宽度比高度略小，因此字距参数取默认的0.8，这样看起来行列间距差不多。没有设置行距调节参数，因为行距和字距只调一个即可。如果俩都太疏松，可以在完成后全部选中然后把字号改大即可。





## ASCII

## 4 跳白选项

**跳白**选项选中后，白色部分直接跳过，不放任何字符，否则就放一个灰度极小的字符，如英文句点、逗号等。



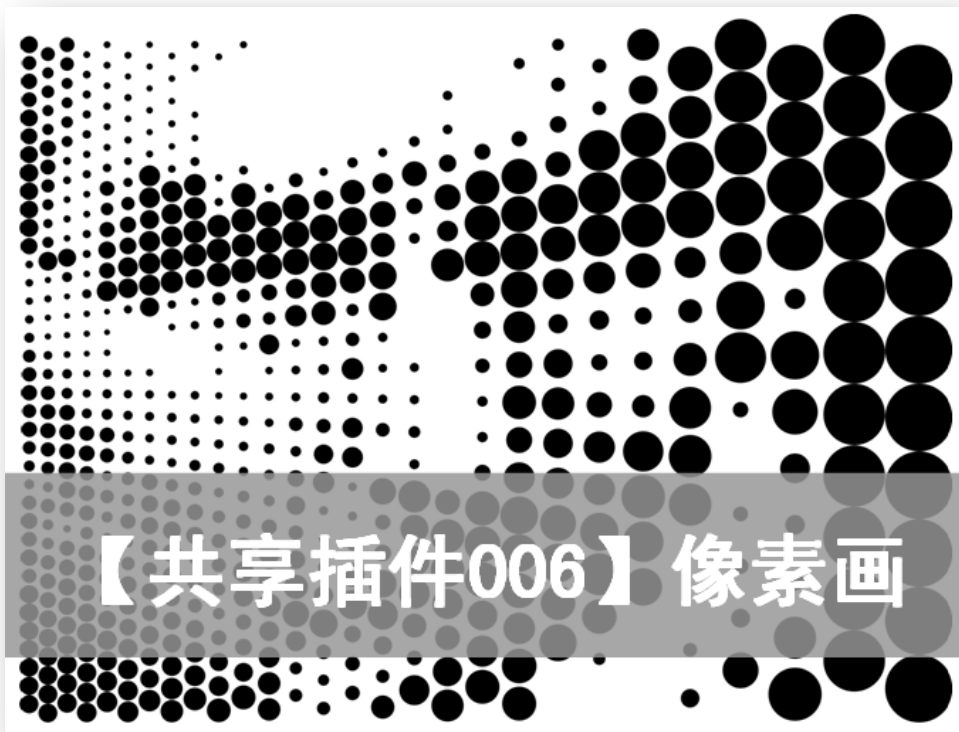
```
%6lrllli**;*r!v+1FA()WW@@@@@
B91!!!rli*;-;-;-lrl!jPmQBM@@@@@
EY+rllli~*--;-;-~rJa()WW@@@@@
#Z=!!;;;-;-;*i~!|/vb8O@@@@@
%sv/|-i~;-~i^/=1xH%M@Q#@@@@@
%J<x#%N3<t?VCPdNWYWWQQM@@@@@
@t t C()9RQMMWBw<d@@@WW@GWQ@@@@@
dN<D()WW@WMMMW<wM$d$(m$ $mNG@@@@
v1>Gn<Lq5dp8l;-HK8aV+vaH$j@@@@
y1l~ri|k48=x-*U63|/=2tg<$@@@@
9n1<!-;*! ?+~;J3$t/;dN%!OG@@@@
A9]7=j/-;lnf!*,l$m}+{8R()IH{@@@
o()8UJJj=1vbr i^;rYH$PH$gl<F>@@@
COZVq3]v12>|()v|}W$ymGm{;lY<@@@
()bdU8OFJvk~lCMBR@%m$GX*~</1@@@@
$P6Asq3OA3<LONW@M#()BOb*~<#k@@@@
BgX2UC{()PSg$%%RM%MQDG;*~fr$@@@@
@RQNX()82X%HSAfq$Xw9N*;ilq7M@@@@
@@%$E$mCnf tL+4()#O#D- i<7#%()@@@@
@@@WMMRM%S{?z$##DN()*~/ {8Q#M@@@@
@@@@WMMWgga]+=fCl-;;l}$BMWQ@@@@
@@@@@@@@MMBv{s{-*!t$OWW@@@@@
@@@@@@@@@@@@BwOou!*;~1UOM@@@@@
@@@@@@@@@@@@@W|^!~rcf$@@@@@@@@
```



```
%6lrllli**;*r!v+1FA()WW@@@@@
B91!!!rli*"~lrl!jPmQBM@@@@@
EY+rllli~*"~rJa()WW@@@@@
#Z=!!;"*i~!|/vb8O@@@@@
%sv/|-i~;"~i^/=1xH%M@Q#@@@@@
%J<x#%N3<t?VCPdNWYWWQQM@@@@@
@t t C()9RQMMWBw<d@@@WW@GWQ@@@@@
dN<D()WW@WMMMW<wM$d$(m$ $mNG@@@@
v1>Gn<Lq5dp8l;-HK8aV+vaH$j@@@@
y1l~ri|k48=x-*U63|/=2tg<$@@@@
9n1<!-;"*! ?+~J3$t/;dN%!OG@@@@
A9]7=j/-;lnf!*,l$m}+{8R()IH{@@@
o()8UJJj=1vbr i^;rYH$PH$gl<F>@@@
COZVq3]v12>|()v|}W$ymGm{;lY<@@@
()bdU8OFJvk~lCMBR@%m$GX*~</1@@@@
$P6Asq3OA3<LONW@M#()BOb*~<#k@@@@
BgX2UC{()PSg$%%RM%MQDG;*~fr$@@@@
@RQNX()82X%HSAfq$Xw9N*"ilq7M@@@@
@@%$E$mCnf tL+4()#O#D- i<7#%()@@@@
@@@WMMRM%S{?z$##DN()*~/ {8Q#M@@@@
@@@@WMMWgga]+=fCl-"l}$BMWQ@@@@
@@@@@@@@MMBv{s{-*!t$OWW@@@@@
@@@@@@@@@@@@BwOou!*~1UOM@@@@@
@@@@@@@@@@@@@W|^!~rcf$@@@@@@@@
```







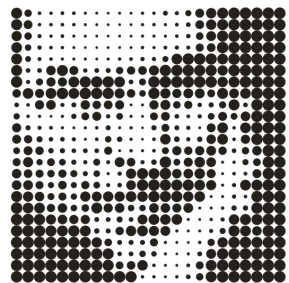
**功能：**把位图转化为像素点阵



# 像素画

## 1 使用方法

**像素画**按钮点击后，跳出界面：



Step1：选中图形对象（图片和矢量对象都可以），点击**Load图像**后，图片出现在下方，同时执行按钮**Go**变为可用状态。

Step2：点击**Go**按钮，用圆点像素码建构所选图像。



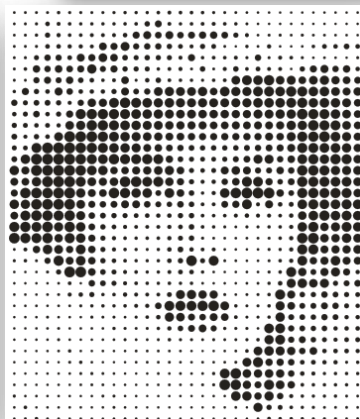
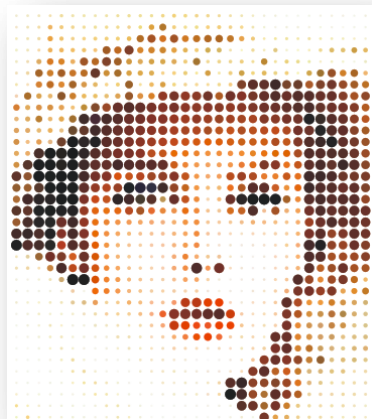


# 像素画

## 2 彩图选项

如果彩图复选框被选中，界面上加载的图片就是彩色的，否则黑白。

最后做出来的字符画是黑白还是彩色也取决于界面上这幅图。



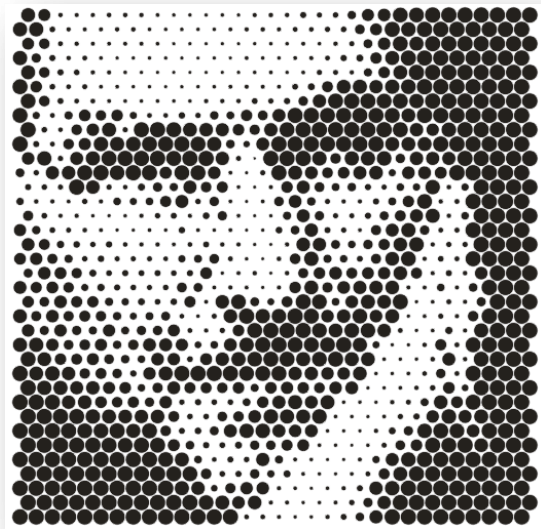


# 像素画

## 3 错行 & 图宽

**错行**选项让相邻行之间错半个圆点间距。

**图宽**指像素画每行的圆点数。渐大复被选中时，**图宽**表示最下面一行的圆点数。



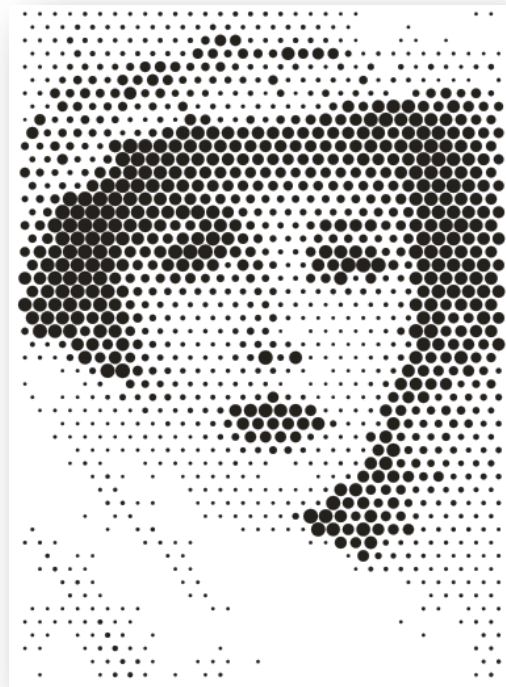


# 像素画

## 4 渐大 & 跳白

**跳白**选项选中后，白色部分直接跳过，否则就放一个直径极小的圆点。

**渐大**选项选中后，从下到上每行依次增加一个点：

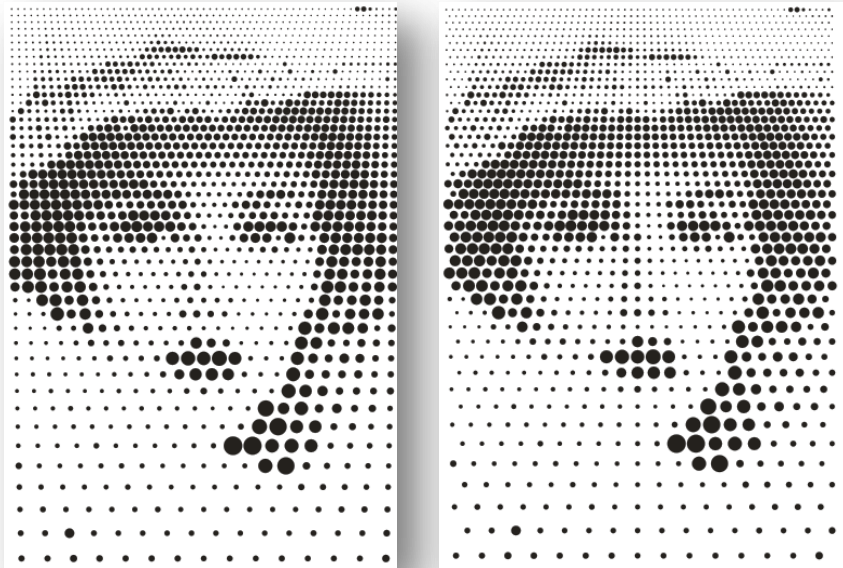




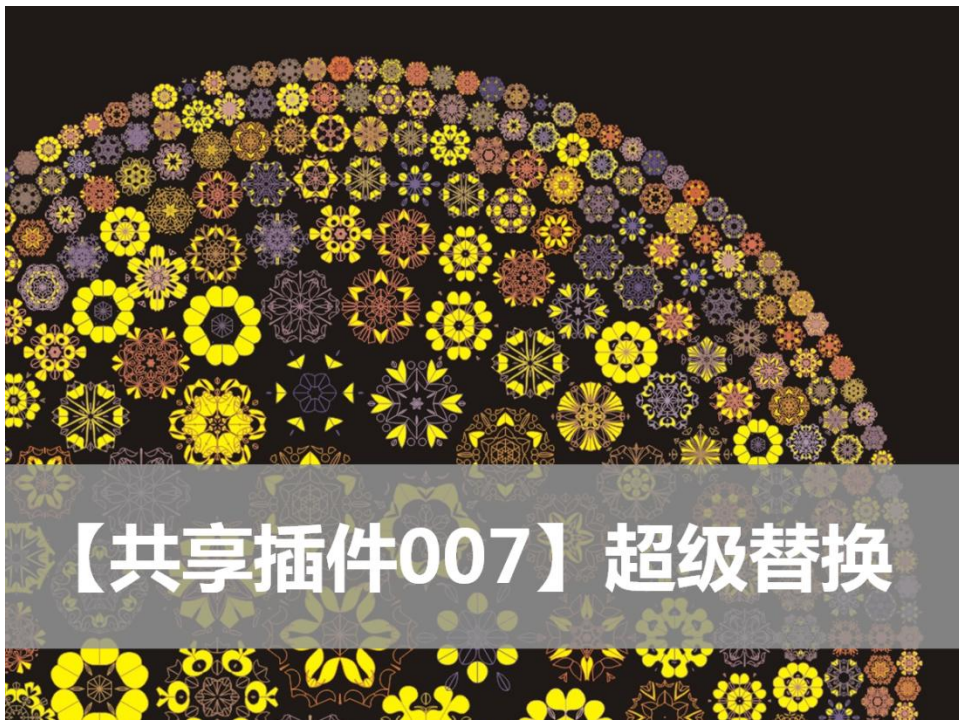
# 像素画

## 5 错行的两种效果

渐大选项被选中时，有无**错行**会形成两种不同是视觉效果：







## 【共享插件007】超级替换

**功能**：对页面中的全部图形对象进行批量替换

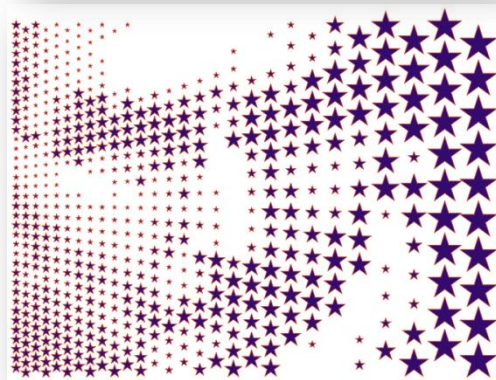
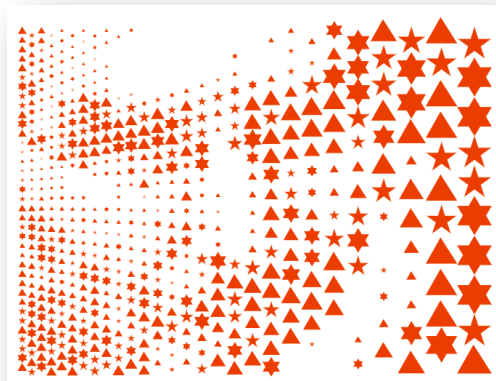




# 超级替换

## 1 使用效果

从左到右，一键替换：



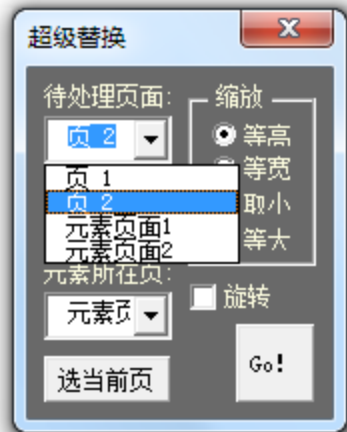




# 超级替换

## 2 两个关键页面

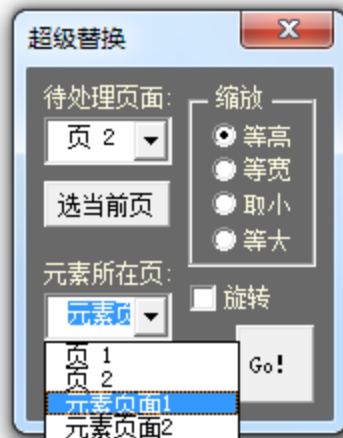
超级替换按钮点击后，界面跳出：



**待处理页面**指包含被替换图形的原始页面，即上页左边的圆点图，可以从下拉列表中选择待处理页面：

**元素所在页**指替换元素所在的页面，操作方法同上。对上页右下图，元素所在页只有一个五星，用它来替换待处理页面中的所有元素。

**选当前页**：该按钮快速选中当前页



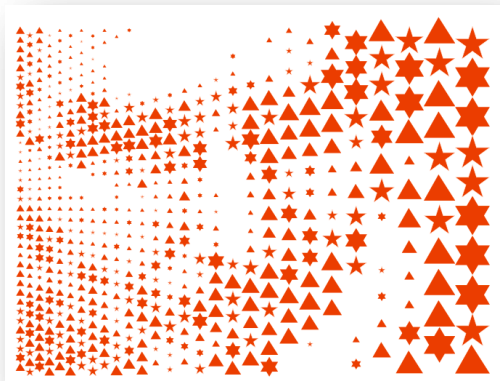


# 超级替换

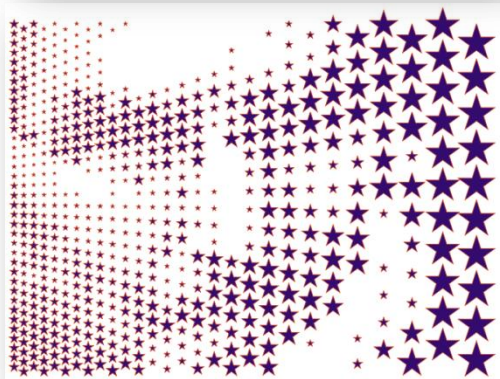
## 2 元素页面示例

两个**元素页面**的内容：

元素页面1：



元素页面2：

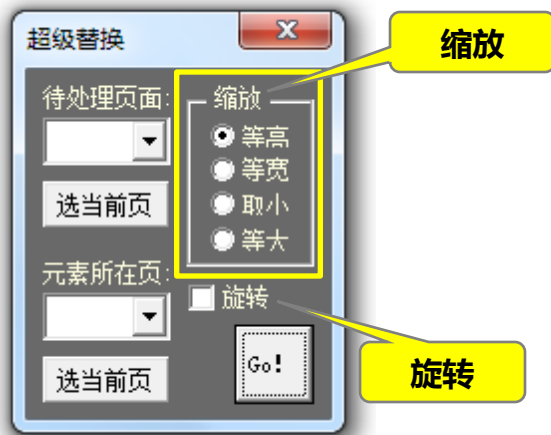




# 超级替换

## 3 四种缩放模式

替换后的元素要缩放至和原物一样大小才能保持原画面的构成意象，这里提供了四种缩放模式：**等高**、**等宽**、**取小**、**等大**。



**旋转**选中后，元素复制后随机转一个角度



**1. 等高**：缩放后的元素与原物**等高**，长宽比例不变

**2. 等宽**：缩放后的元素与原物**等宽**，长宽比例不变

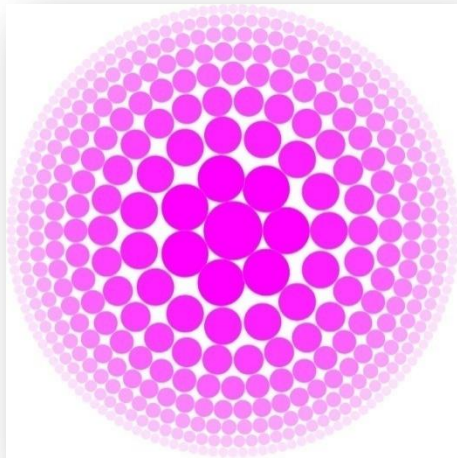
**3. 取小**：缩放后的元素**宽高都不超过原物大小**，长宽比例不变

**4. 等大**：缩放后的元素**与原物宽高都相等**，长宽比例发生挤压变形

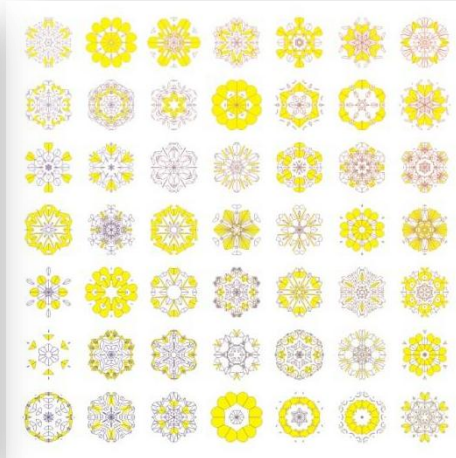


# 超级替换

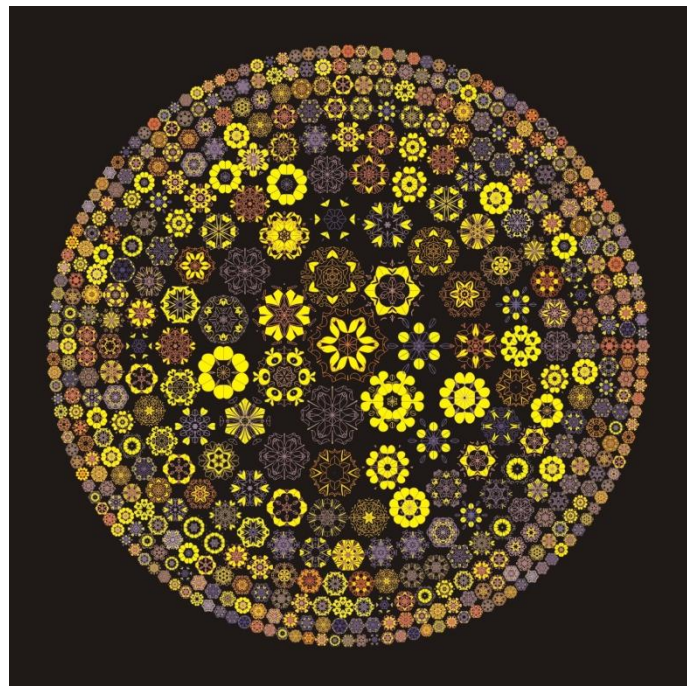
## 4 题图的做法



待处理页面



元素页面





## 【共享插件008】马赛克细分



**功能：**智能识别图像的细节粒度，制作细分马赛克图案



# 细分

## 1 使用方法

**细分**按钮点击后，跳出界面：



Step1：选中图形对象（图片和矢量对象都可以），点击**Load图像**后图片出现在下方，同时执行按钮**粗分**、**细分**和**精分**变为可用状态。

Step2：点击**粗分**、**细分**或**精分**按钮，执行图像的细分。



**下一页**



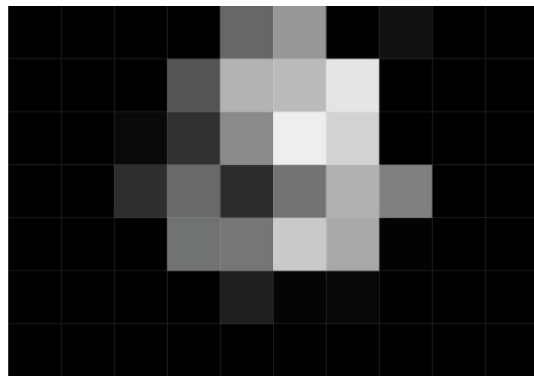
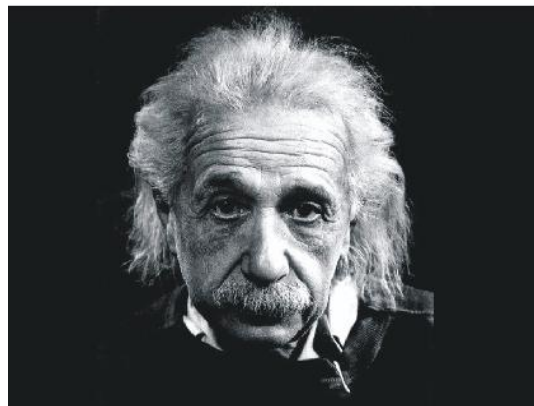
# 细分

## 2 粗分

**粗分**把画面初步分解为均匀的格子并为每个格子填色。

**行单元数**为每行的粗分格子数，它决定了**最大马赛克**的大小，该数字不必太大。每列的单元数自动计算出来并抹零取整。

**粗分**后会在一个新页面生成格子。



行单元数  
10



# 细分

## 3 色差阈值

**色差阈值**是**细分**按钮的执行参数。细分按钮会依次计算当前页每个格子四个角点所对应的图片位置的像素灰度，并计算最大差值，如果该差值大于色差阈值，则把该格子一分为四，否则就保持原样。

色差阈值越小，格子就越有可能被细分。

**100**是一个经验数字（可能的最大色差是**442**），可由用户指定。



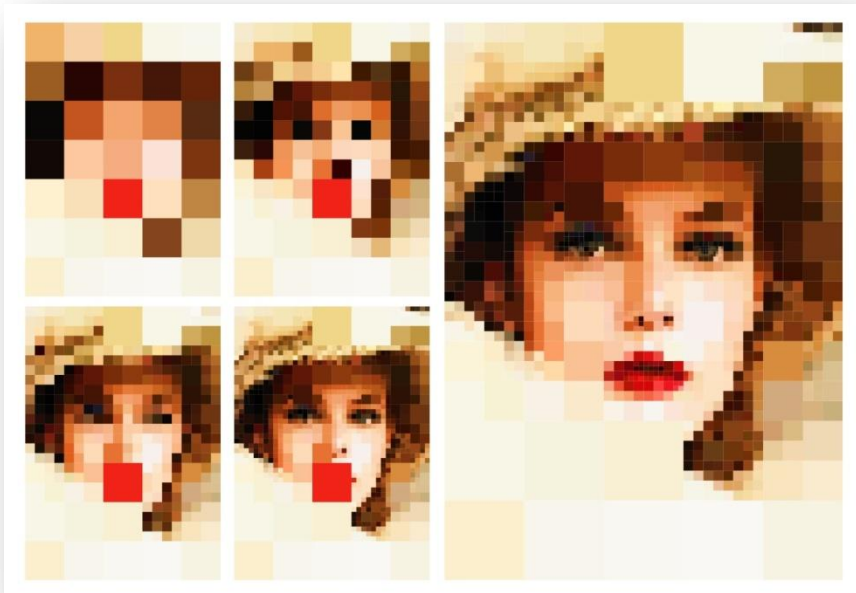


# 细分

## 4 细分

**细分**按钮依次计算当前页每个格子四个角点所对应的图片位置的像素灰度，并计算最大差值，如果该差值大于色差阈值，则把该格子一分为四，否则就保持原样。

每次细分把部分格子一分为四，要执行多次细分才能逐渐看清细节。





# 细分

## 5 精分

**精分**是用于处理右图这种情况：

美女唇部一个大红方块没有处理好，它本应被细分的，可能偏巧它的四个角点的灰度值相近所以**被忽略**了。如果第一次没有被自动细分，除非调整色差阈值，它会一直被忽略。

**精分**修正上述问题的方法是：允许用户手工细分指定的格子，它只分解被选中的格子（可以多选），将其一分为四并上色，而不再判断格子角点的色差。



**前页右图**

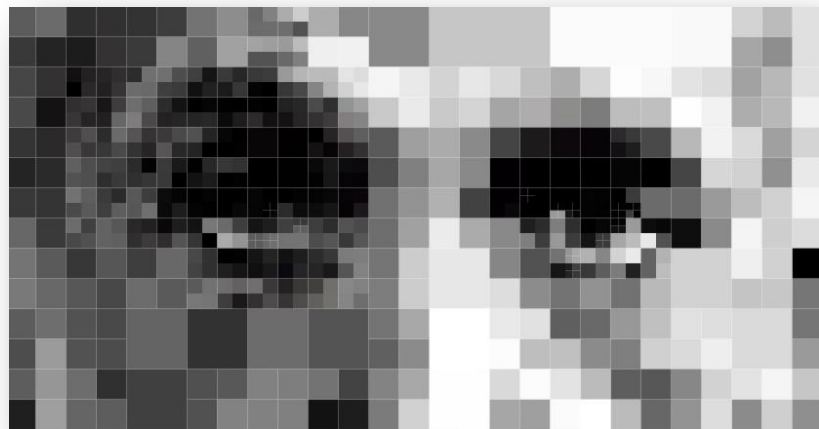


# 细分

## 6 渲染边线

**渲染边线**选项选中后，格子的边线会被涂成与内部一色，否则就用默认的黑色边框。

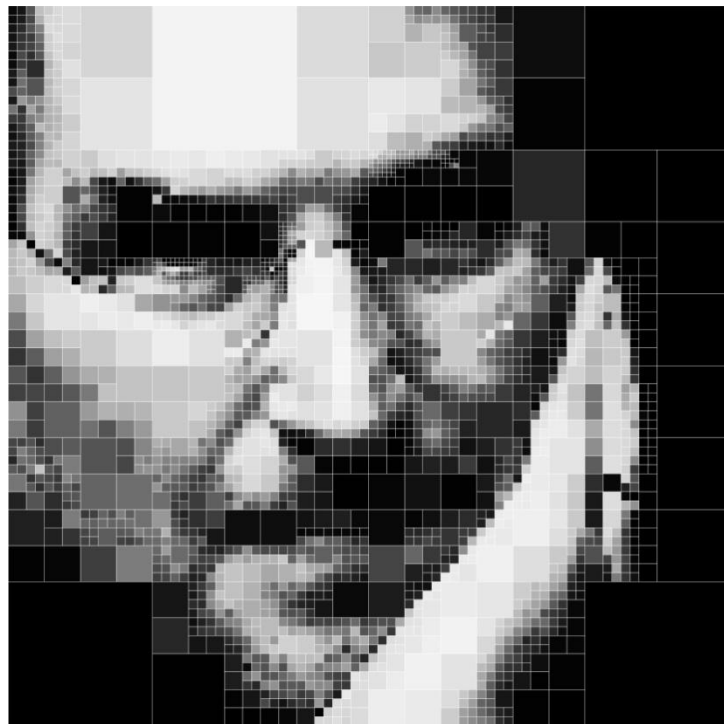
渲染边线选项主要用于隐藏边线的显示。虽然可以选中全部方块并设置为**无色**，或将线宽设置为**无**，但实际上边线还是会显示出来，如右图所示：





# 细分

## 7 细分案例

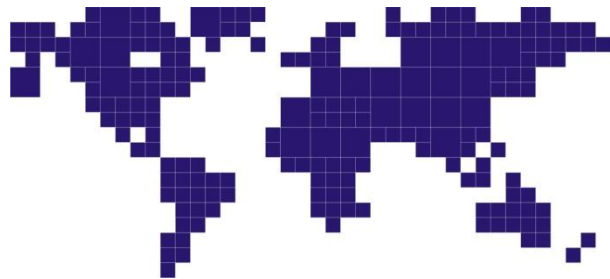


粗分单元数=5  
4次细分  
若干次精分



# 细分

## 7 细分案例

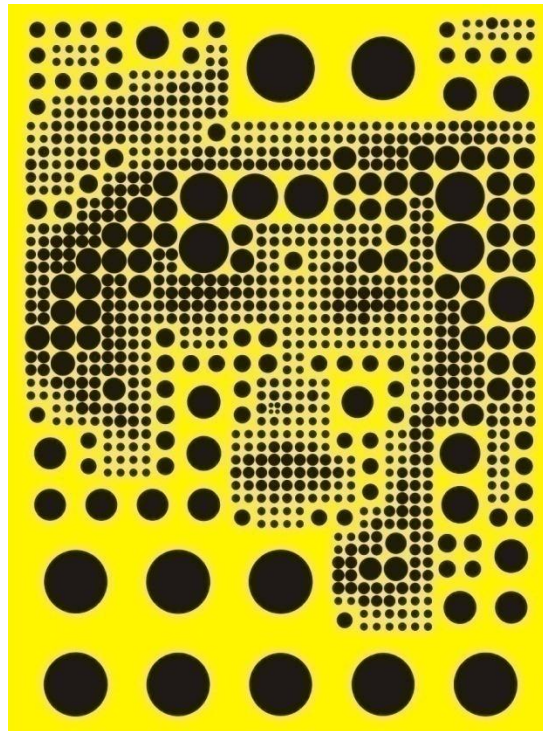
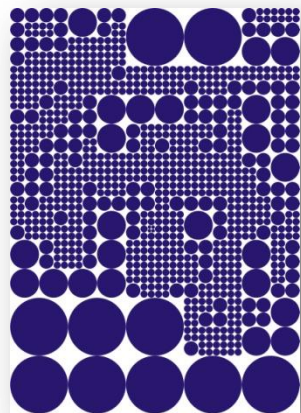


与超级替换插件合作的效果



# 细分

## 7 细分案例



与灰度映射插件  
合作的效果



**功能：**从图片中提取系列色彩



# 系列取色

## 1 操作方法

**系列取色**按钮点击后，跳出界面：

选中图形对象（图片和矢量对象都可以），点击**Load图像**后图片出现在下方，同时执行按钮**Go!**变为可用状态。

**色彩数**参数指示程序提取多少种色彩。





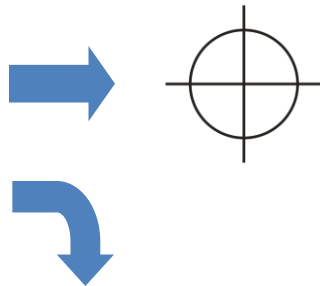


# 系列取色

## 2 操作方法

**Go !** 按钮按下后鼠标变为准星形状

在刚才选定的图片上多次点击（不要拖动），会得到一条白色折线：





# 系列取色

## 3 操作方法

按**ESC**键结束画线。程序会在这条白线上按均匀长度间隔取色，取色数量由**色彩数**参数指定。如果鼠标10秒内没有点击动作，则被视作ESC键按下，结束画线、开始取色。

提取出来的色彩以色标的形式排列在画面右侧。

执行三次的取色结果，分别取15色、9色、5色。





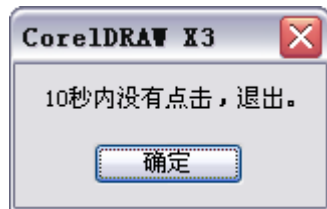
# 系列取色

## 4 规则

**操作时限**：点击**Go!**按钮后，程序开始计时等待你的进一步操作——它只等你**10秒**。如果10秒过后你啥也没做，则：

**色彩数**：至少取**2色**，少于2色不予理睬。色彩数为2时，取线的头尾两色，为3时取头尾色和中点色，以此类推。点击画线至少需要点击两次，否则画不成线，也不予理睬。

**超界**：如果鼠标点击的位置超出了图片边界，线照常画，只是取色时超出的部分都是白色。

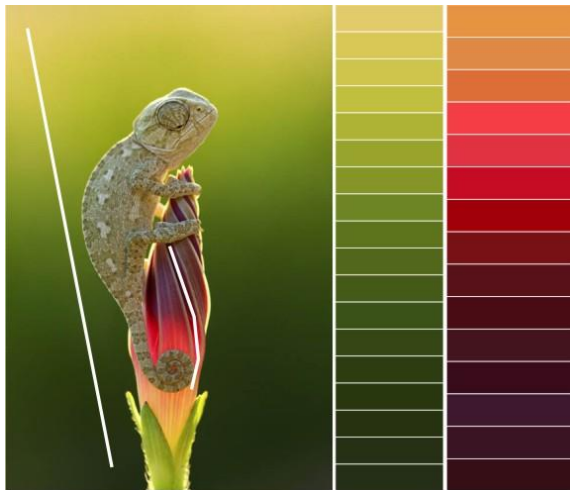
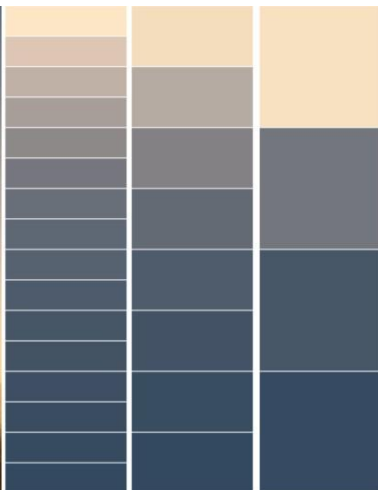




# 系列取色

## 5 取色案例

该插件不对色彩进行**滤波**或**聚类**处理，所以要避免使用**噪点**多的参考图像，因为取色点可能刚好在噪点上。但是反过来讲，这也是对付噪点干扰的一个方法，即一次性取多种色彩并从中挑选合适的。





## 【共享插件010】色彩映射

**功能：**把图像的色彩映射为批量图形对象的颜色





# 色彩映射

## 1 操作方法

**色彩映射**按钮点击后，跳出界面：

选中源图像，点击Load图像，图像加载到界面上，同时**确认当前页**按钮变为可用状态。

**确认当前页**按钮提示用户确认当前页是要进行色彩映射的页面，按下该按钮后**色彩映射**按钮才变得可用。



**注：**其实**确认当前页**按钮并不是必须的，它的作用只是提醒用户在正确的页面上执行色彩映射功能，因为色彩映射会改变当前页面上所有图形的色彩，如果选错了页面，后果将是灾难性的，因为Ctrl+Z键只能退回一步，无法取消这个按钮执行的所有操作。

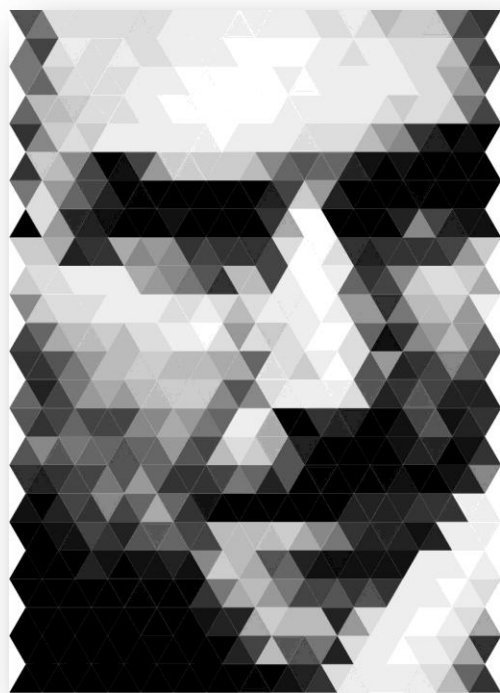
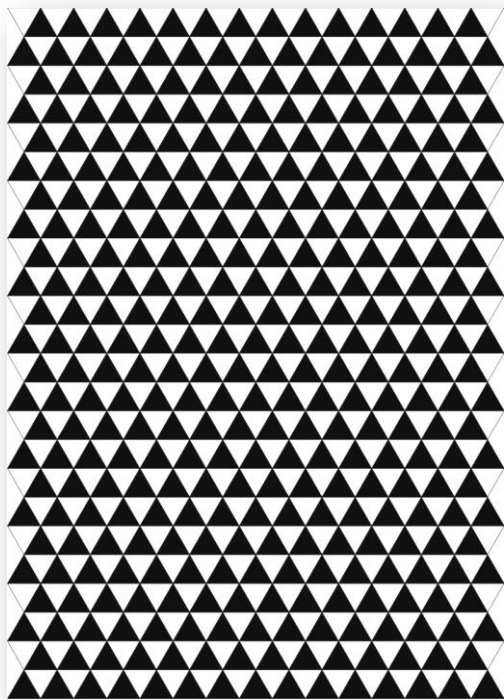


# 色彩映射

## 2 操作结果



当前页旧内容  
(可以使用辅助工具生成)



色彩  
映射  
结果

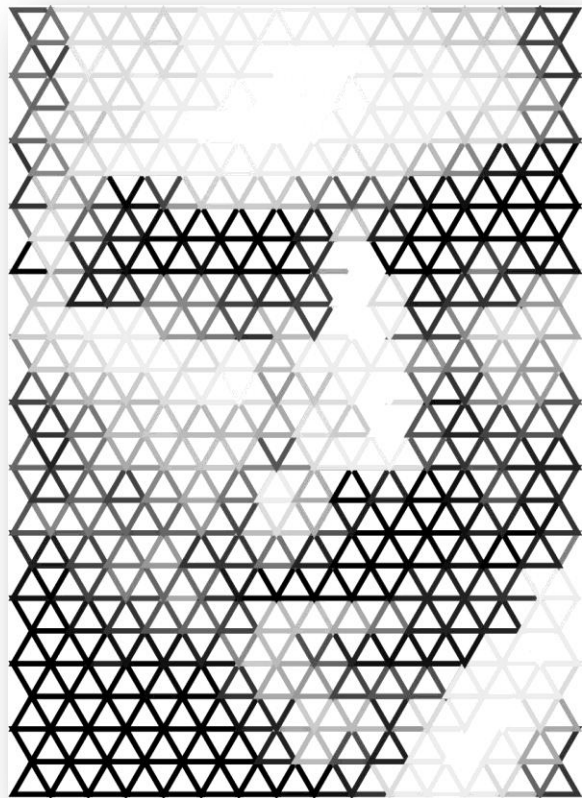




# 色彩映射

## 3 映射边线

**映射边线**选项选中后，图形的轮廓色彩将被修改，内部填充色则保持不变。这个设置允许用户使用非封闭的曲线作为表达载体，效果如下（三角形的内部填充色被全部刷白了），边线粗细是完成后手工设置加粗的，以便增加着色面积。



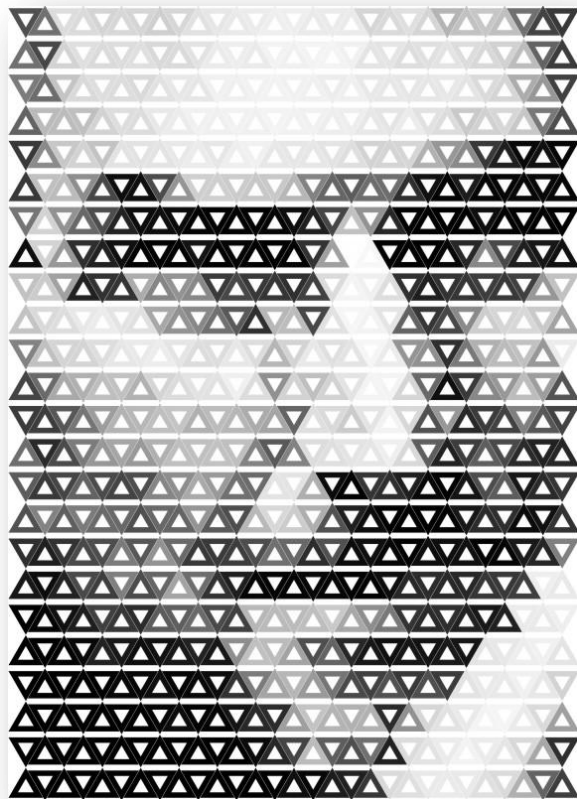




# 色彩映射

## 3 映射边线

右图是在前页的基础上利用011**灰度映射**把所有三角形都缩小了一圈，让相邻的三角形边线错开不交叠（前页的图是交叠的）。由于缩放参考点是每个图形的中心，所以XY方向的缩小比例不同，造成行间产生留白。

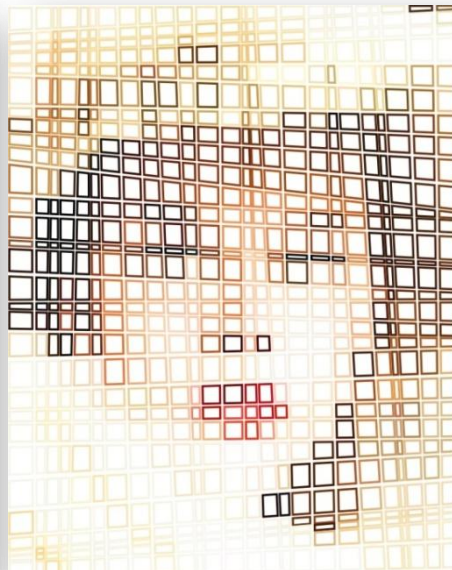




# 色彩映射

## 4 案例

对画面进行不规则分割后的色彩映射结果，第二幅图映射为边线色彩。



右图也使用了下面011灰度映射，用于同时缩小每一个不规则方块，令其相邻块的边界分离开，形成类似地图街区一样的形态。



**功能：**根据图像的灰度对页面内图形对象进行批量缩放



# 灰度映射

## 1 操作方法

**灰度映射**按钮点击后，跳出界面：

选中源图像，点击Load图像，图像加载到界面上，同时**确认当前页**按钮变为可用状态。

**确认当前页**按钮提示用户确认当前页是要进行灰度映射的页面，按下该按钮后**灰度映射**按钮才变得可用。

插件根据图像灰度对页面中的所有图形对象进行尺寸调整。

**注：**该插件假设页面被黑色或深色图形填满，图形缩小后露出背景白色，形成整体上的灰度效果。如果觉得缩小40%还不够，可以重复使用灰度映射增加对比度。



**纯黑**像素对应的图形尺寸不变

**纯白**像素缩小40%

**中间各阶灰度**依次按比例缩小



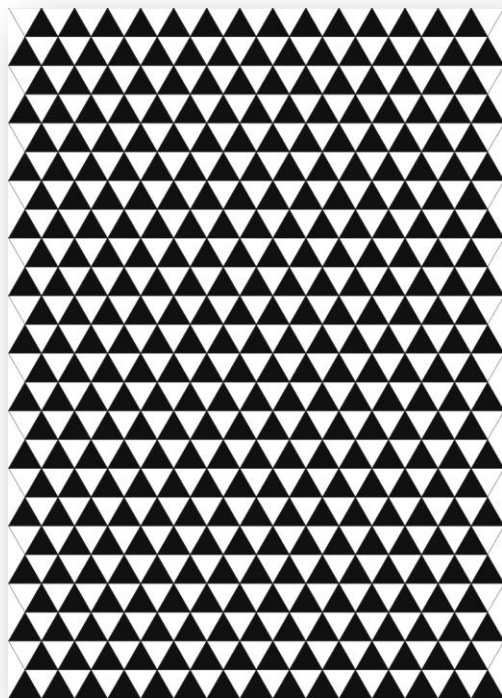
灰映

# 灰度映射

## 2 操作结果



**当前页旧内容**  
(可以使用辅助工具生成)

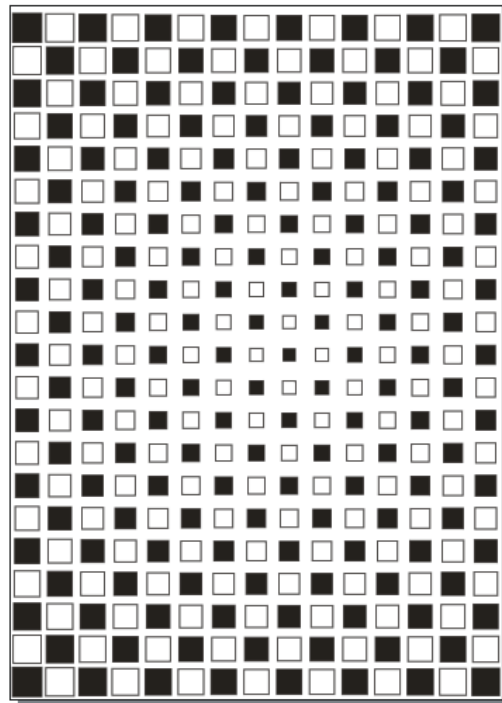
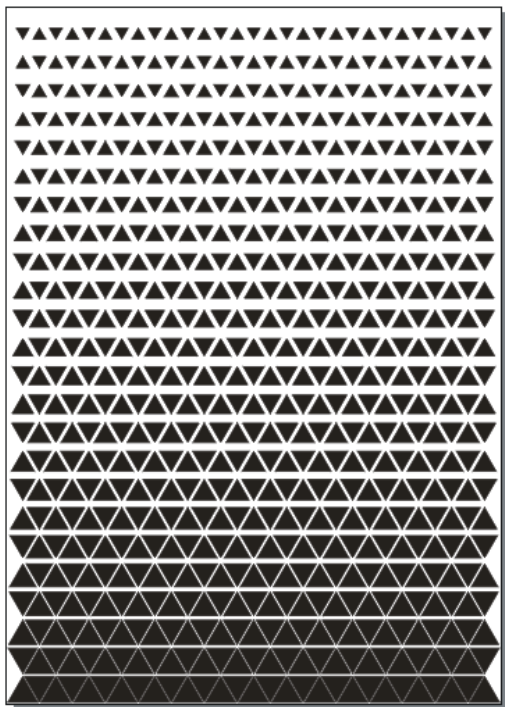


**灰度  
映射  
结果**



# 灰度映射

## 3 案例







## 【共享插件012】伪三维滤镜

**功能：**根据图像的灰度制作伪三维效果



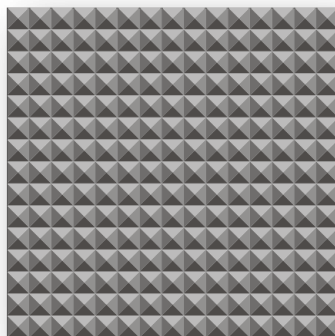


# 三维滤镜

## 1 操作方法

**金字塔**按钮点击后，跳出界面：

**选择一幅图片**，然后点击**建金字塔**按钮，生成一个新页面，长宽比例与所选图像一致：



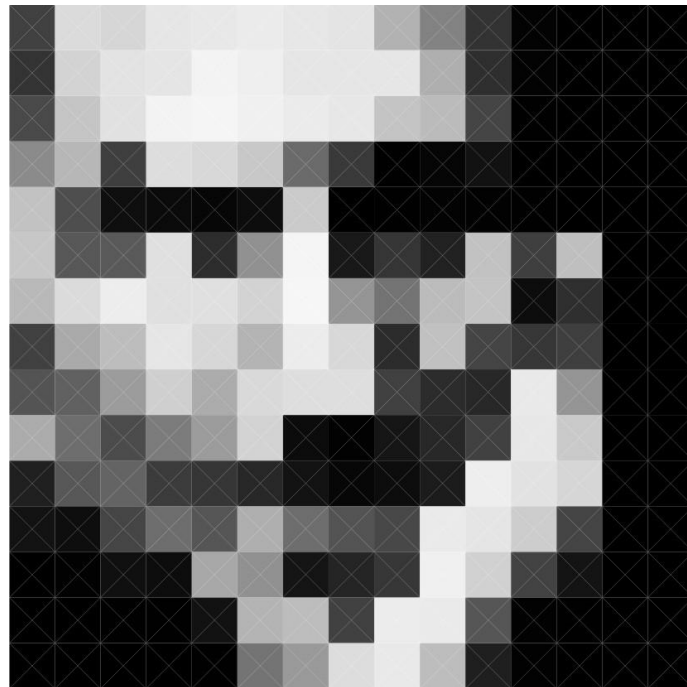
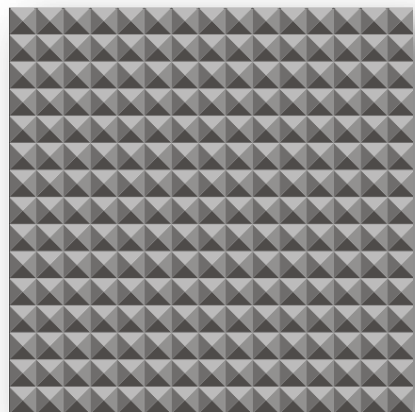




# 三维滤镜

## 2 图像映射

使用010**色彩映射**把图像映射上去：



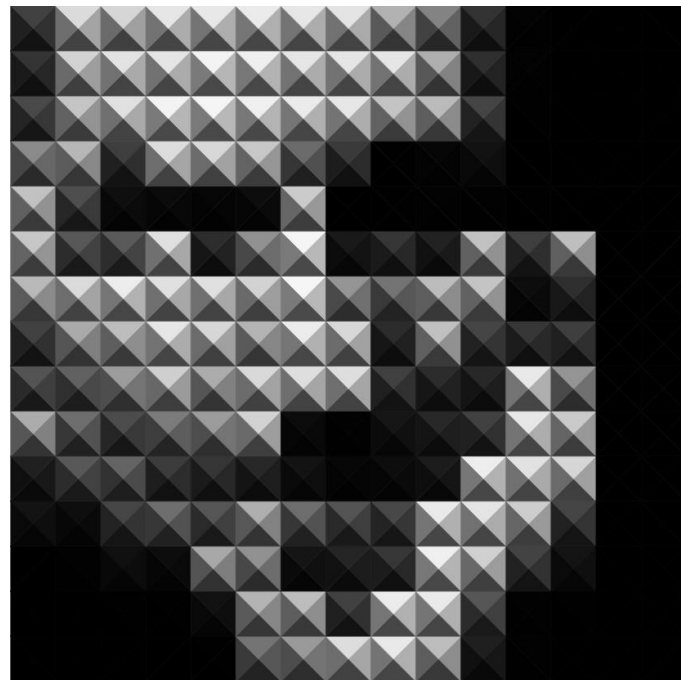
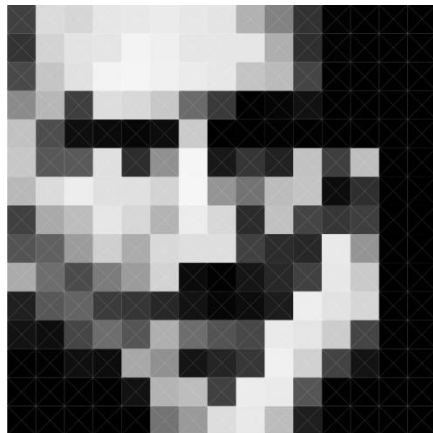


# 三维滤镜

## 3 调整明暗

点击**调明暗**按钮制作立体效果，**渲染边线**选项表示把边线调成与内部填充色一致。

**注：**调明暗按钮只能用于**RGB色**的金字塔模块，如果程序检测出页面有**非群组**物体或非RGB色的物体，则给出提示后退出。

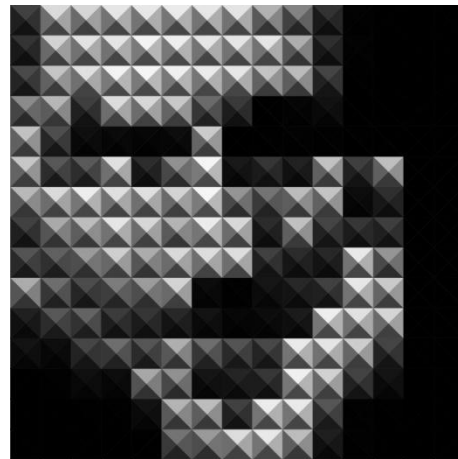
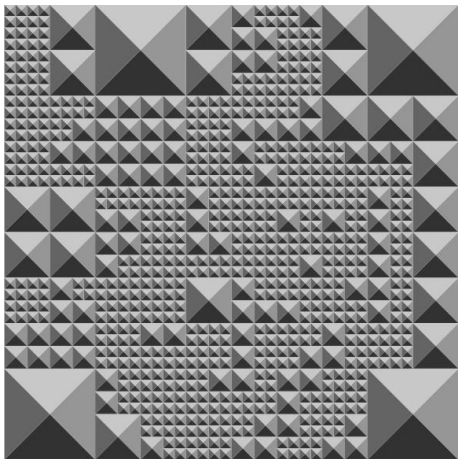
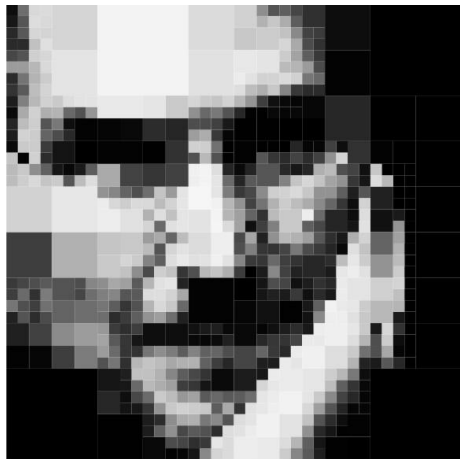




# 三维滤镜

## 4 案例

四个插件的组合应用



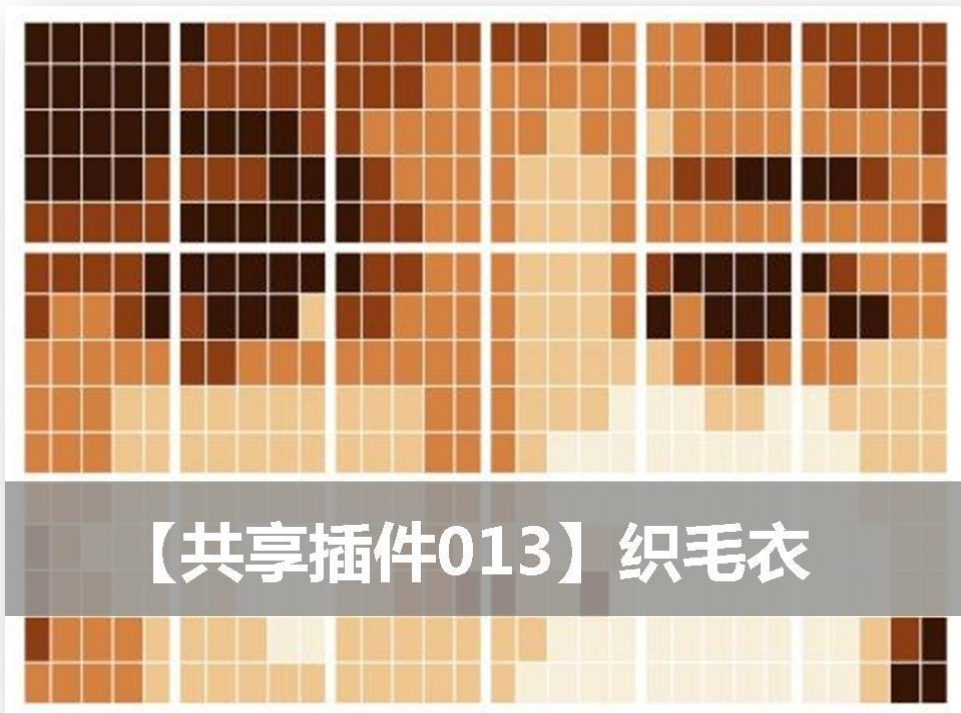
008 细分

007 替换

010 色彩映射

012 三维滤镜





## 【共享插件013】 织毛衣



**功能：**对图像进行提色、分色并制作针织底图



# 织毛衣

## 1 图像加载

**织毛衣**按钮点开后，跳出界面：

自行准备好要处理的图像，并放置在CorelDraw页面中：





# 织毛衣

## 1 图像加载

选中要处理的图像，然后点击  
**Load图像**按钮：

图像被加载到界面上，同时**取色**  
按钮和画格子执行按钮**Go !**变为  
可用状态。



加载图  
像按钮



取色  
按钮

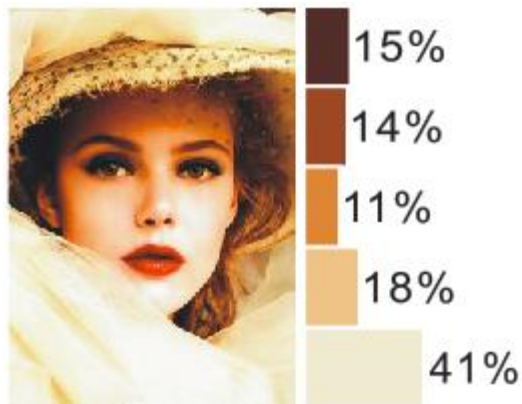
画格子  
按钮



# 织毛衣

## 2 色彩提取

图像加载后，点击**取色**按钮，完成取色。图像色彩被归纳入5种色彩（对本例而言），并得到如下色标：百分数表示该色像素所占比例。色标同时显示在CDR页面和用户界面上。



取色数：用户指定

该数字越大取色精度越高

色标显示

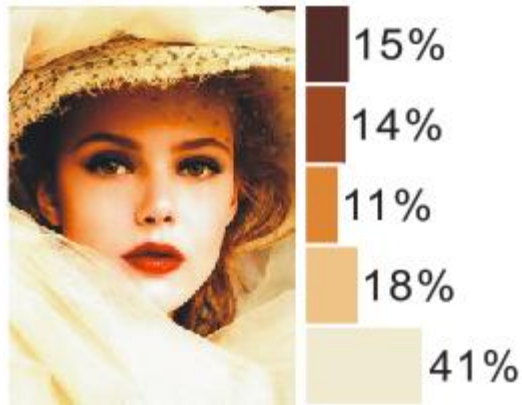




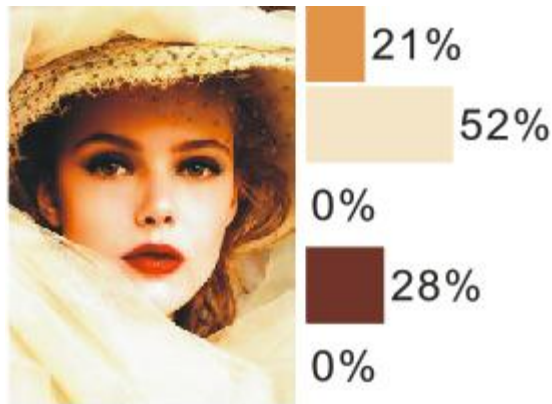
# 织毛衣

## 2 色彩提取

**明度**和**色相**两个选项表示不同的取色方法，运行结果有所不同：



按明度取色



按色相取色

(归纳强度大，但色彩种类会不足数)





# 织毛衣

## 3 画格子

画格子的执行按钮**Go !** 在图像加载后才可用，因为画格子需要知道图像的高宽比。

该按钮建立一个高宽比与图像相同的新页面，并根据格子的高宽比和**每行格子数**两个参数用方格填满页面。



每个格子的高宽比

每行的格子数，  
每列格子数根据高宽比自动计算。



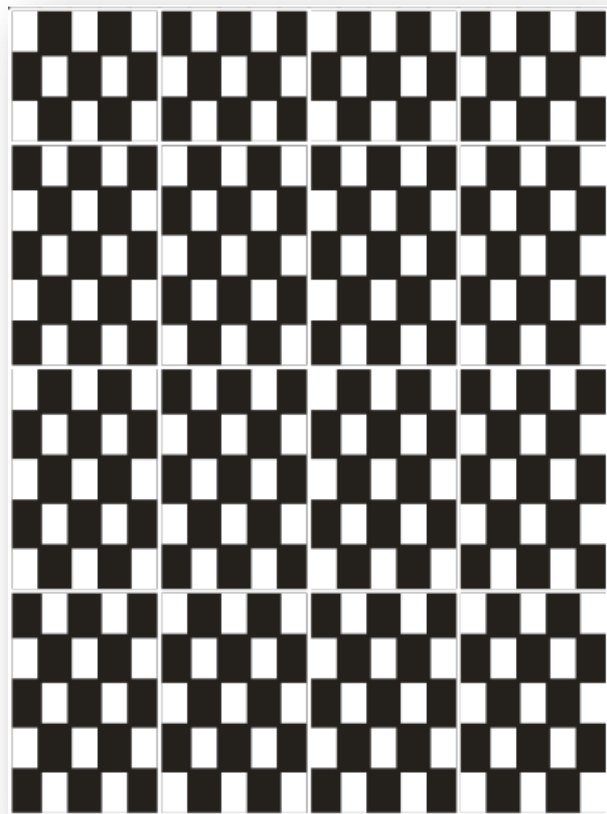
# 织毛衣

## 3 画格子

画好的格子如右图所示：

格子每5行和每5列用粗白线隔开，  
是为了方便织毛衣时数针。

画格子	
高宽比	<input type="text" value="1.5"/>
行格子数	<input type="text" value="20"/>
<input type="button" value="Go!"/>	





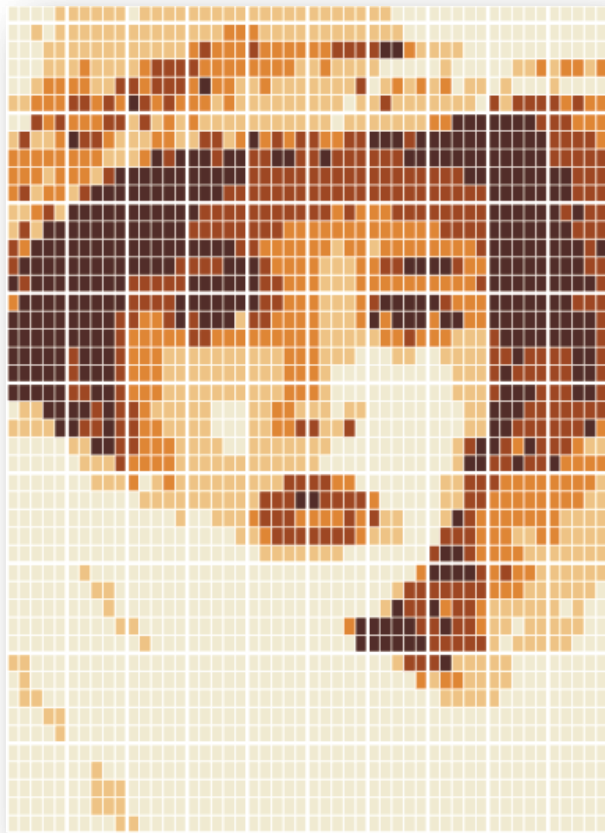
# 织毛衣

## 4 分色

使用提取出来的色彩给画好的黑白格子上色（数针用的白色栅格可手工删除）。

切换到格子所在页面，点击**确认当前页**然后点击**Go !**。

右图参数：  
高宽比=1.5  
行格子数=50



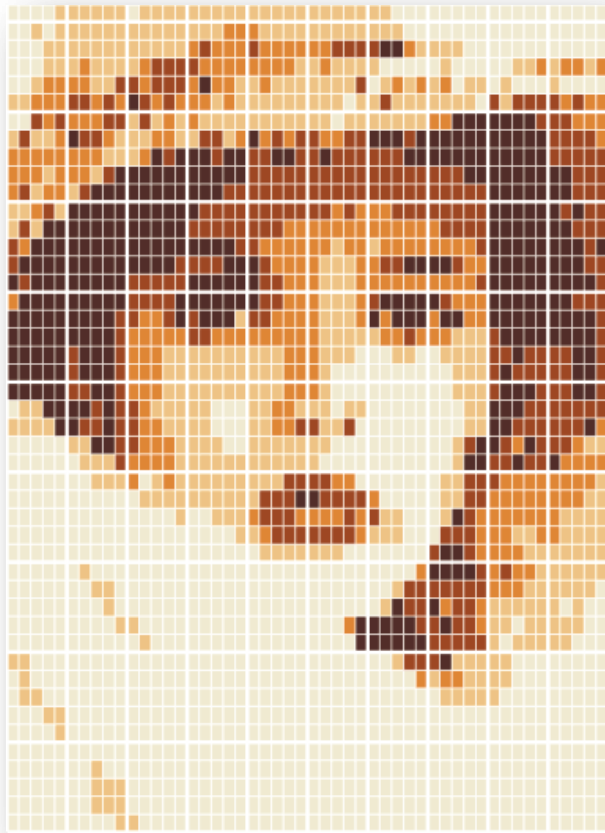
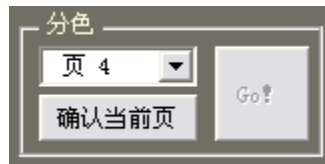


# 织毛衣

## 4 分色

分色前必须先切换到格子页面，点击**确认当前页**或从下拉列表框中选取相应页面。否则会有错误提示。这是一个安全措施，是为了防止用户在错误的页面上执行分色造成无法挽回的后果。

分色完成后，执行按钮**Go !**变回不可用状态，下次执行分色时需要重新确认当前页。





## 【共享插件014】螺旋纹



**功能：**制作带图像的螺旋线



# 螺旋纹

## 1 操作方法

**螺旋纹**按钮点击后，跳出界面：

选中源图像，点击Load图像，图像加载到界面上，同时执行按钮**Go!**变为可用状态。

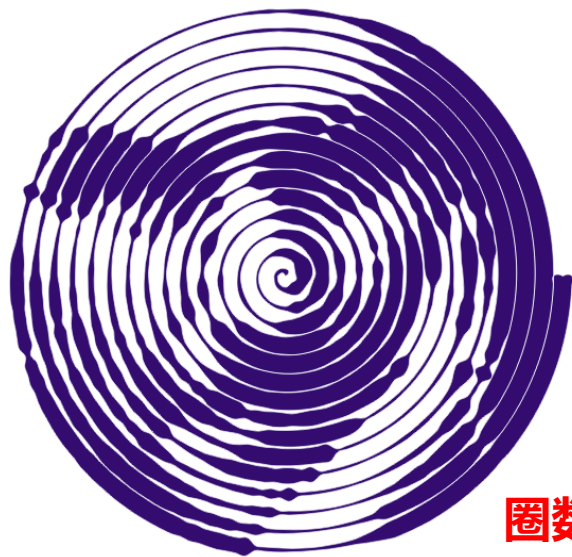




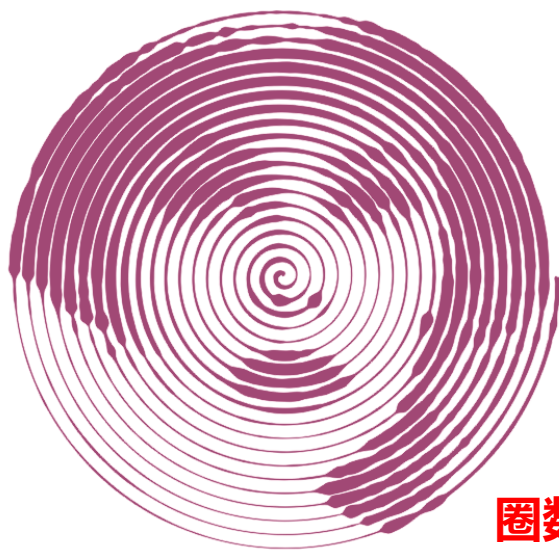
# 螺旋纹

## 2 操作方法

**圈数**指示程序画多少圈螺旋，默认是**10**圈。点击**Go**按钮后开始画图。圈数越多越精细，但等待时间也就越长，所以请耐心一点。



**圈数=15**



**圈数=20**



# 螺旋纹

## 3 波纹参数

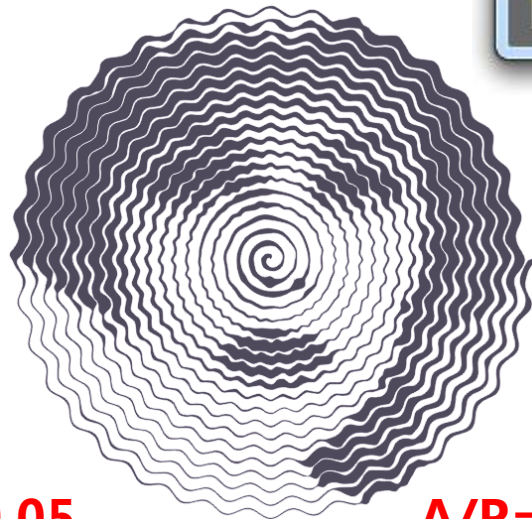
**波纹**选项是给螺旋增加一些抖动，避免太单调。波纹是以正弦波的形式加载，下面输入框里的数字是指正弦波的波幅与周期长度的比值，即 $A/P$ 。



波纹  
参数



$A/P=0.05$



$A/P=0.1$

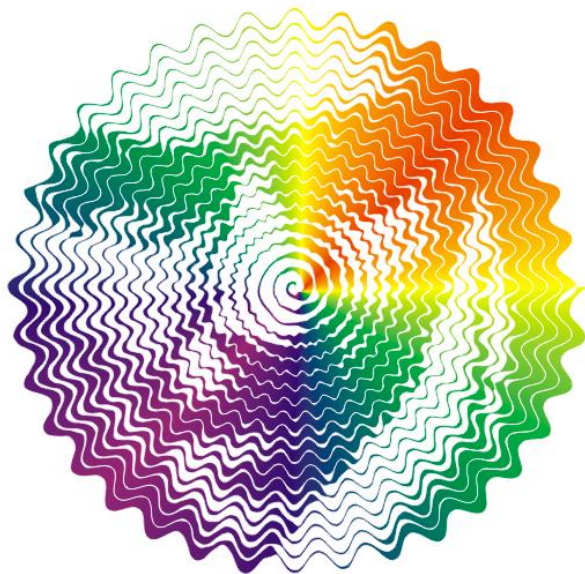




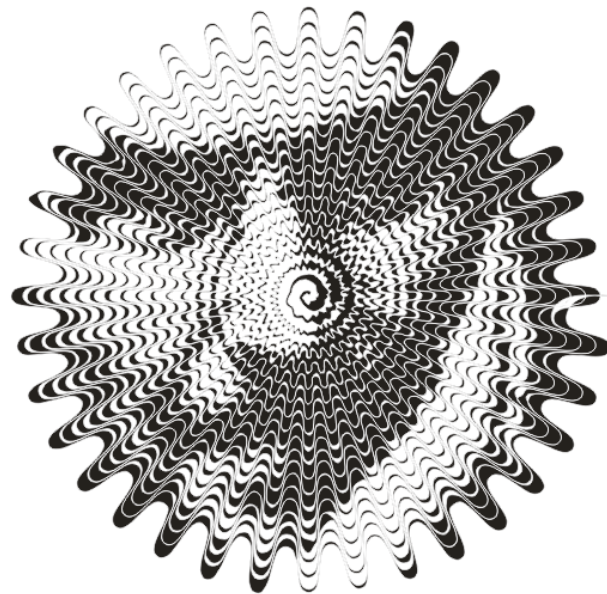
# 螺旋纹

3

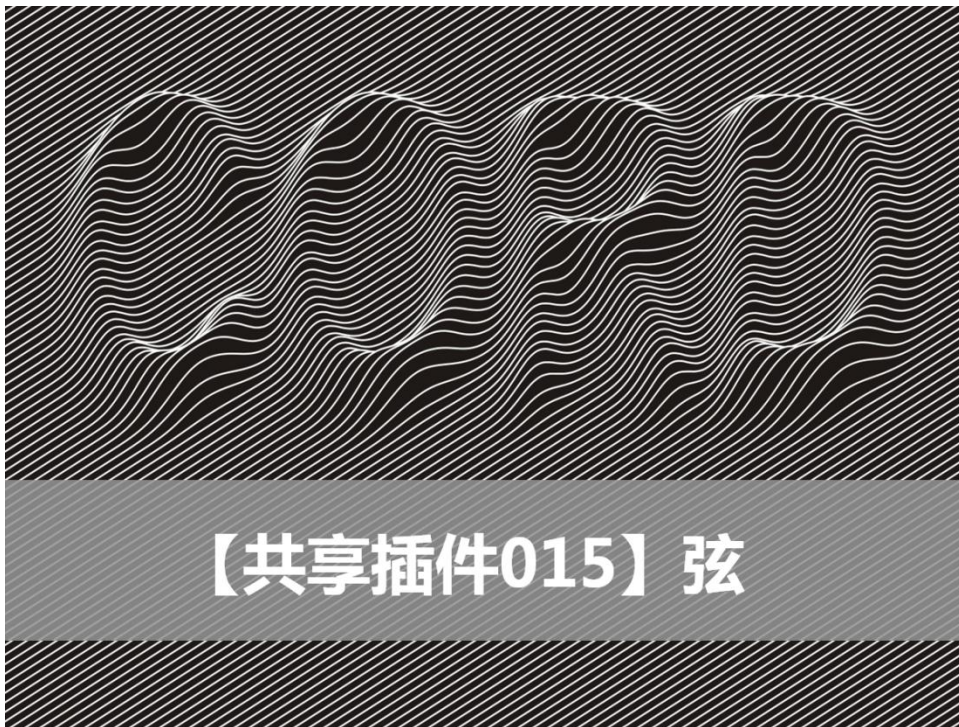
## 波纹参数



$A/P=0.05$



$A/P=0.1$



**功能：**制作伪三维丝弦浮凸效果

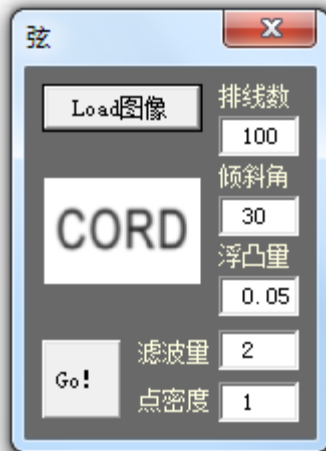


# 弦

## 1 操作方法

**弦**按钮点击后，跳出界面：

选中源图像，点击Load图像，图像加载到界面上，同时执行按钮**Go!**变为可用状态。

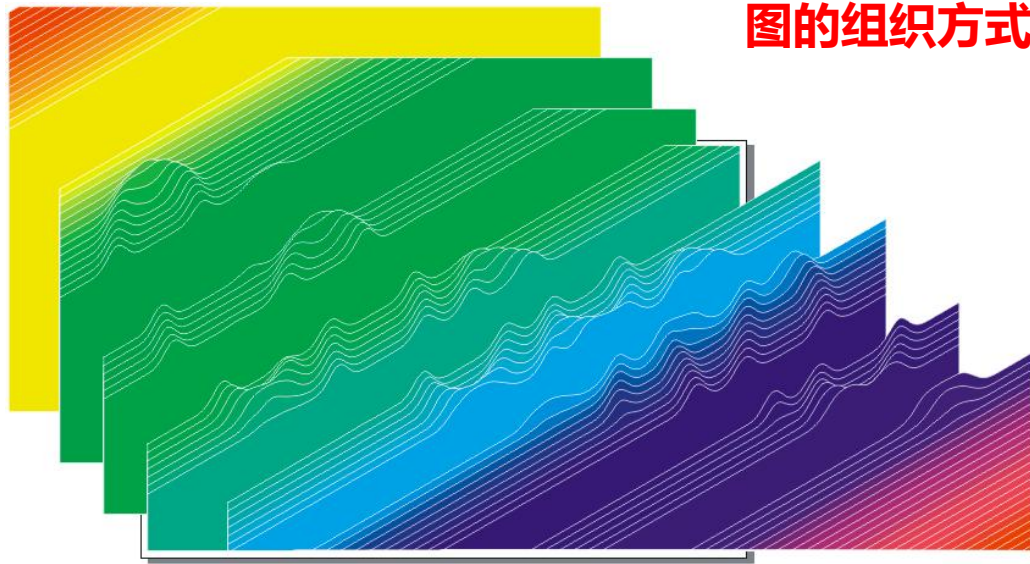
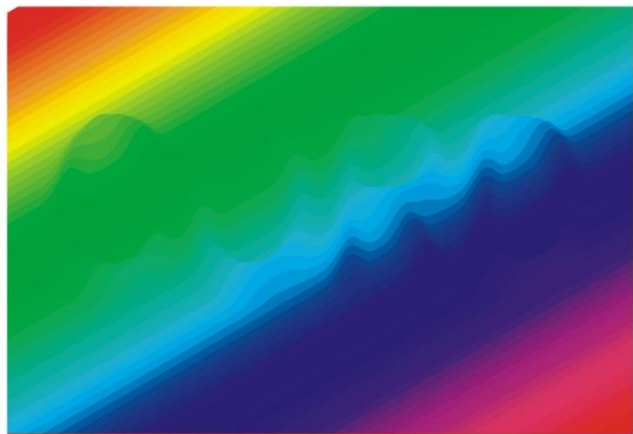




# 弦

## 2 默认设置

右侧5个参数全部采用**默认值**，得到的图像如下图所示。



图的组织方式

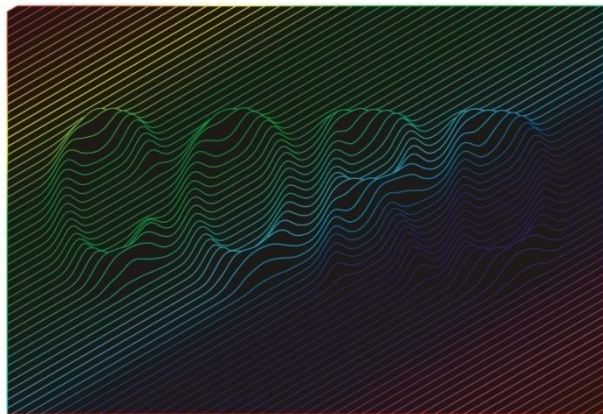




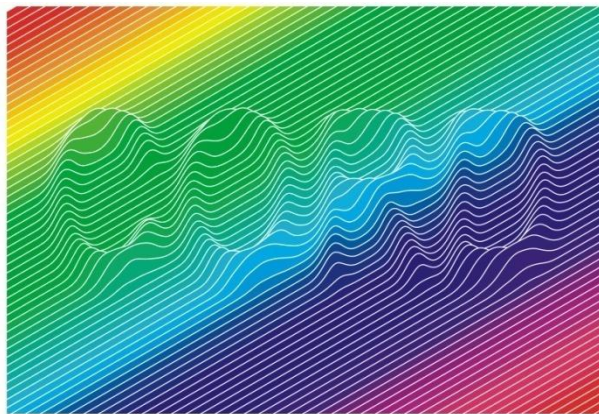
# 弦

## 3 默认设置

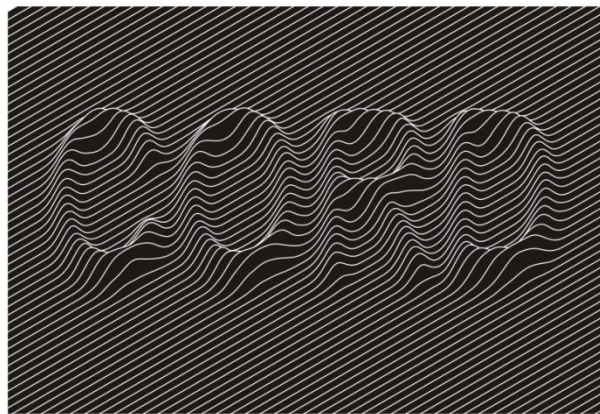
前页的图手工处理结果：



背景涂黑



边线涂白



背景涂黑+边线涂白



# 弦

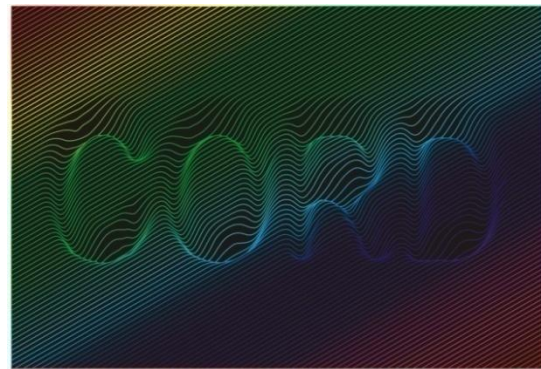
## 4 参数解释

**排线数**指用多少条排线来表达。默认值是**100**，该数字不是精确的。排线的实际做法是先用一组排线盖满页面，然后用矩形框把页面外的部分截掉，这样就可以得到有倾斜角时长短不一的排线了。

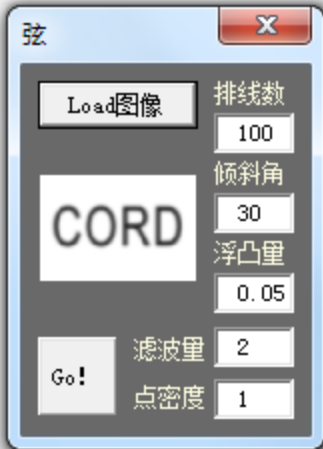
**倾斜角**给出了排线的斜度，可以在**-90~90**度之间变化——注意，不能等于-90或90度，否则排线变成垂直就没有效果了。如需垂直效果，可以把原始对象**转90度**再处理。

**浮凸量**是按画面像素的灰度值大小使曲线对应部位向正上方凸起的最大值。这个数值用页面宽度的倍数来度量，默认值是0.05，即页面宽度的0.05倍。

浮凸量表达的是最大值，即纯黑色的凸起量，纯白色保持不变。默认的凸起方向是向上，如果想得到向下凹陷的效果，可以把该参数设为负值。



**浮凸量为负值**





# 弦

## 5

## 滤波 & 点密度

**滤波量**参数是指对曲线进行滤波的次数，这个值越大，曲线就越光滑，但同时会失去细节。这个参数的作用有点像PS里的高斯模糊。

**点密度**是指曲线上控制点的密度，值越大，控制点就越多。增加控制点有助于表现细节，但也会造成曲线不光滑。点密度的默认值是1，此时相邻控制点的间距大致等于排线间距。

要想使曲线**光滑**，可以增加滤波量的同时减小点密度。

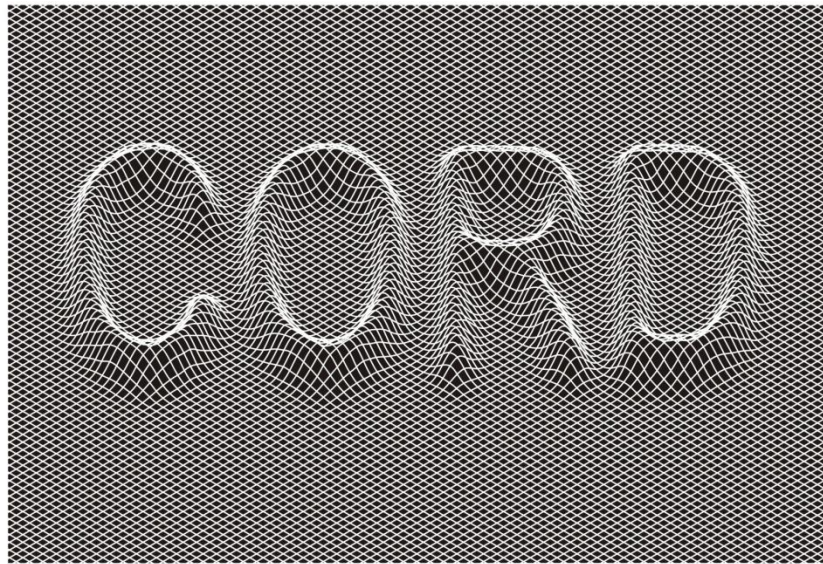




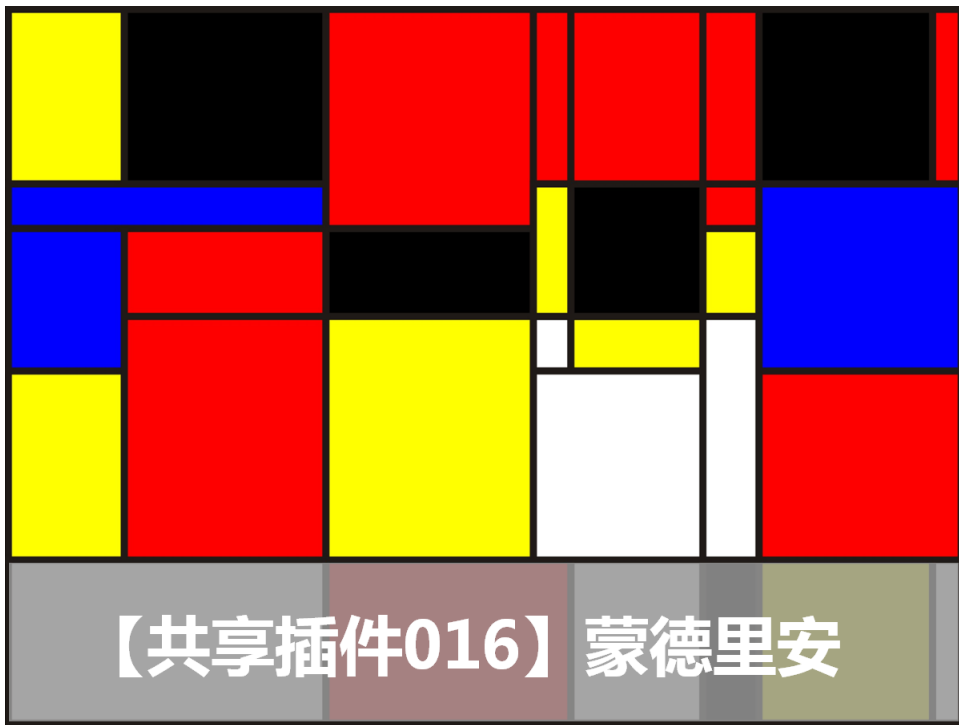
# 弦

## 6 案例

两次使用插件的叠加效果。







**功能：**一键制作蒙大师的标志性作品



# 蒙德里安

## 1 操作方法

**蒙德里安**按钮点击后，跳出界面：

选中源图像，点击Load图像，图像加载到界面上，同时执行按钮**Go**和**Go2**变为可用状态。

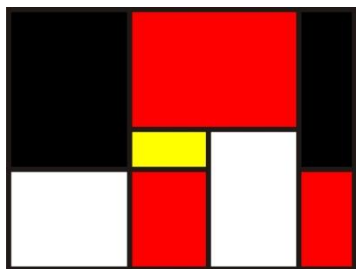




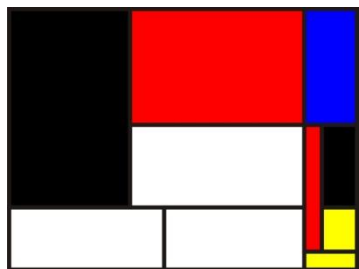
# 蒙德里安

## 2 制作原理

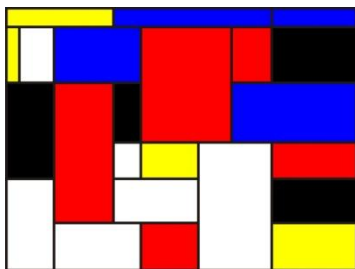
行密度参数不同取值的效果：



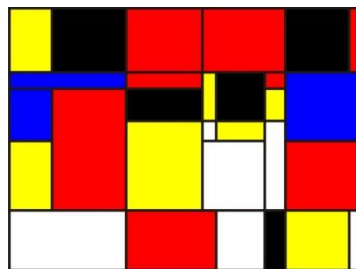
4



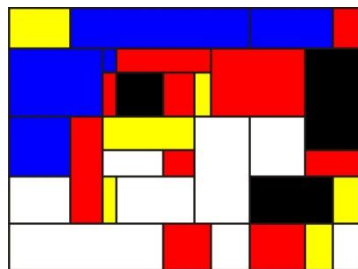
5



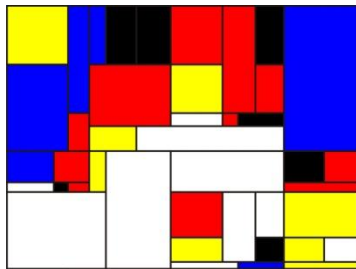
7



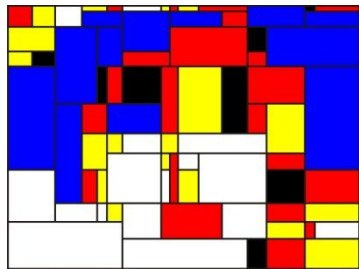
8



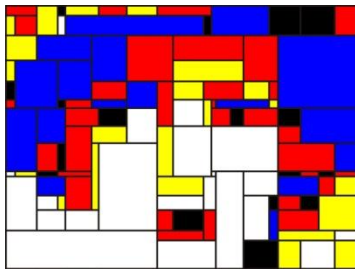
10



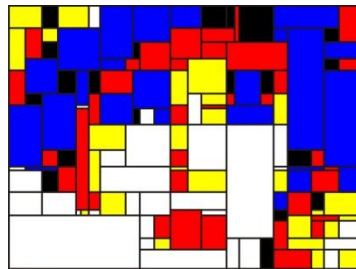
12



16



20



24





# 蒙德里安

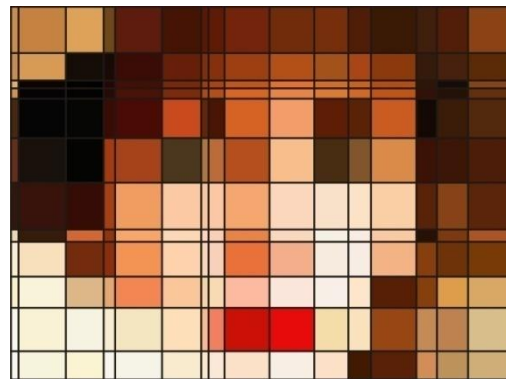
## 3 操作方法

**行密度**指每行画几个格子，格子的大小尺寸随机。

**Go**按钮可以在新页面生成上述一系列的方格图，纵向格子数根据源图的宽高比自动计算得到；格子色彩是将其对应图片位置的色彩与**红黄蓝白黑**五种色彩比对，取最近似者。

**Go2**按钮使用了一种**概率算法**来确定格子的色彩，格子可以是五种色彩中的任何一种，以其距离计算概率，这是为了让图像变得更加不可辨。

**合并**按钮可以让相邻的同色格子合并为一个大格子，但不会出现非矩形的格子，即，只有相邻的同色格子合并后仍是矩形才执行合并。可以多次**合并**，格子逐渐变得粗大，但分辨率不会变。



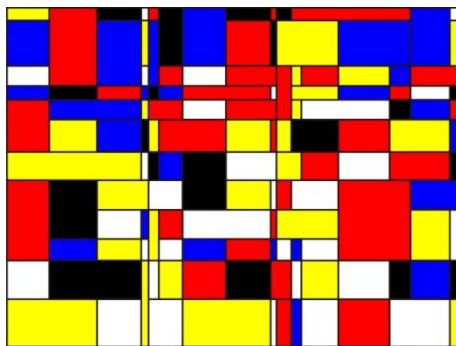
**本色**选项选中后，格子的色彩显示为源图色彩，这时**Go**和**Go2**按钮的效果是一样的。



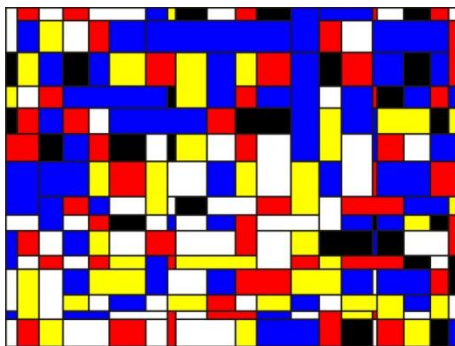
# 蒙德里安

## 3 操作方法

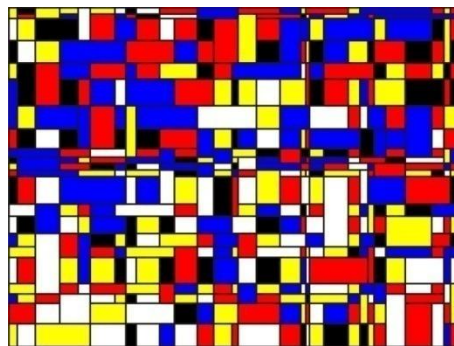
Go2的执行效果：



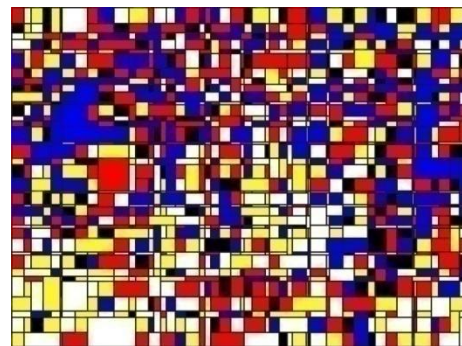
密度=16



密度=20



密度=30



密度=50



**功能：**从图片中提取若干特征色彩



1

## 色彩提取

**色彩提取**按钮点击后，跳出界面：

选中源图像，点击Load图像，图像加载到界面上，同时执行按钮**Go!**变为可用状态。



提取  
色数

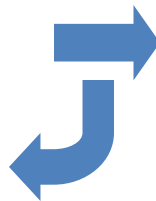
优先  
模式



# 1 色彩提取

输入提取色数，选择明度或色相优先模式。

点执行按钮**Go !**



色标  
显示

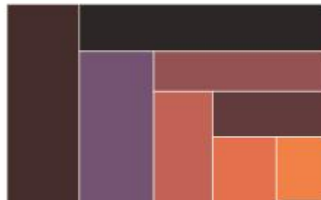
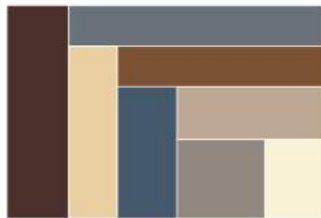
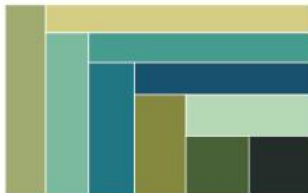




# 1

## 色彩提取

### 取色案例



程序会自动判断源图是**landscape**（横的）还是**portrait**（竖的），并给出相应的色块画法，主要目的是让色块的长宽尺寸不要相差太大。



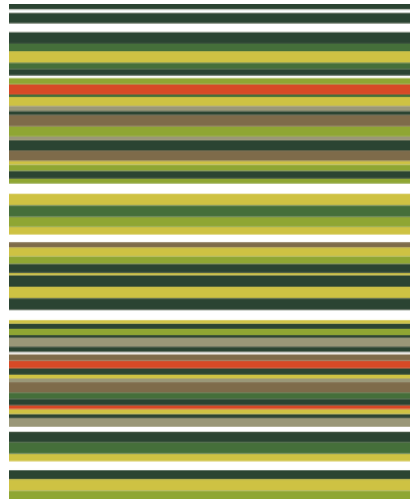
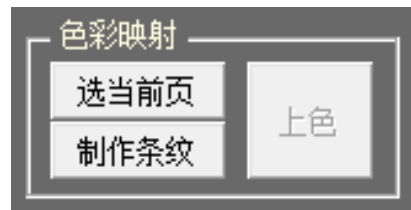
## 2

## 色彩映射

**色彩映射**是利用提取色为当前页面上**所有对象**随机赋色

预备动作：点击**选当前页**按钮激活**上色**按钮——这是一个安全措施，因为上色按钮会修改当前页内所有对象的色彩，误按的后果比较严重，无法用Ctrl+Z取消。因此设置这样一个强迫用户选择当前页的动作。

点击**上色**按钮为当前页面对象上色



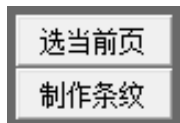


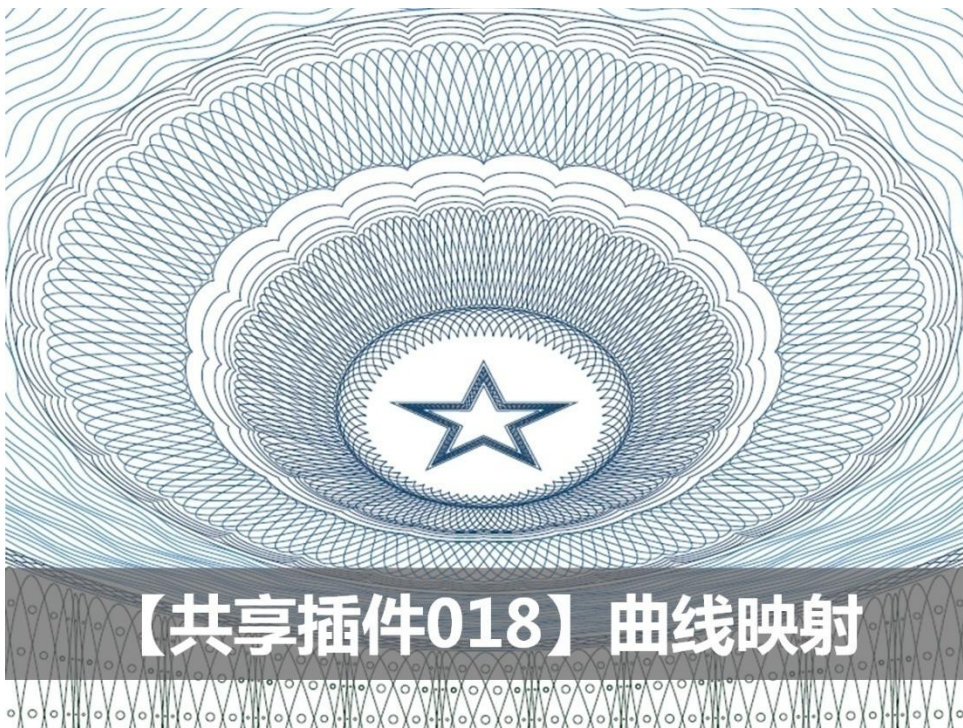
## 2

## 色彩映射

**制作条纹**按钮可以在当前页面制作100条粗细随机的条纹，用于上色示例。

上色后的条纹变得五颜六色。





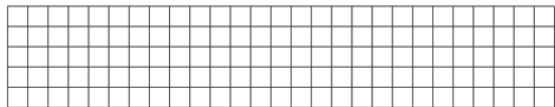
**功能：**把图形映射到曲线坐标系中



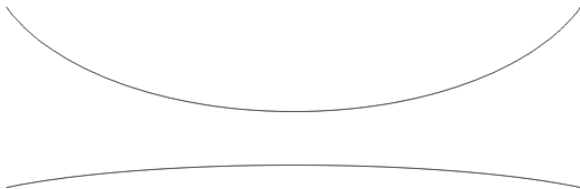
# 1

## 用途

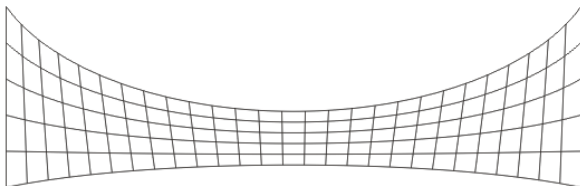
用户选择**两条曲线**构成一个扭曲的坐标系，然后把直角坐标系内的曲线转换进去：该过程即**映射**



直角坐标系  
内的曲线组



曲线  
坐标系



转换完成后的  
曲线组



## 2 设定曲线坐标

曲线映射按钮点击后，跳出界面：

先**设定曲线坐标**：

选好两条曲线  
坐标后点**set**

符合要求的曲线：

1. 只能选**两条**曲线，多了少了都不行；
2. 曲线**不能是群组**对象；
3. 必须是**单曲线**，即，不能含有一条以上的独立曲线，如内带空洞的封闭图形；
4. 如果不是曲线形式，会被**自动转曲**。

如果两条曲线**符合要求**



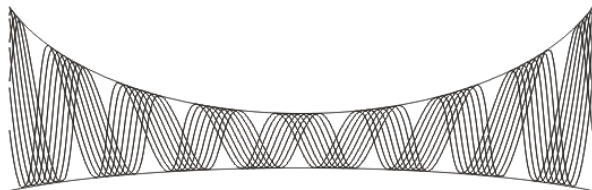
**Done**变为  
check状态

**Gogogo!** 变  
为可用状态

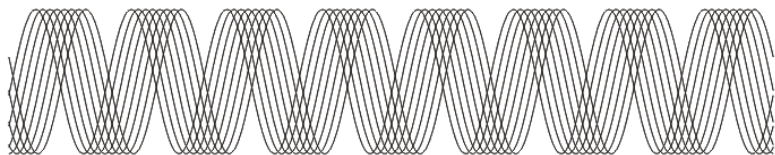


### 3 选择映射对象

选一组曲线作为**映射对象**，然后点击**Gogogo!**



映射后的曲线组



映射对象



映射后曲线的  
节点数

选好映射对象后  
点击**Gogogo!**



## 4 制作正弦曲线簇

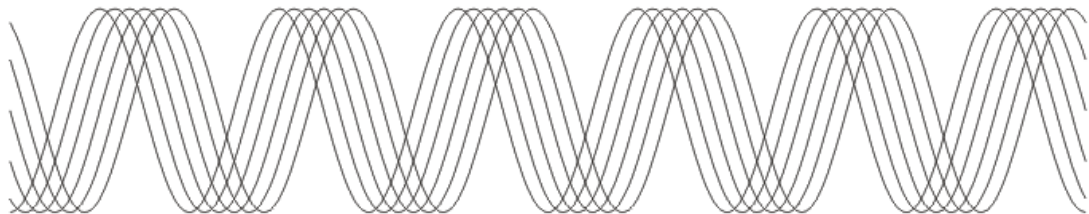
在当前页面下端制作正弦曲线簇



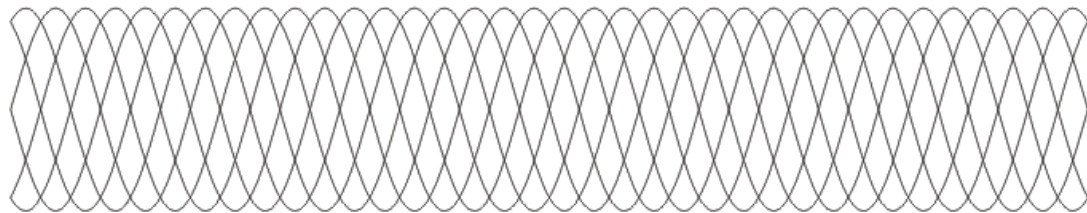
制作正弦曲线簇

周期数	6
相位差	0.5
曲线数	6

相位差=0~1



周期数=6  
相位差=0.5  
曲线数=6



周期数=6  
相位差=1  
曲线数=6

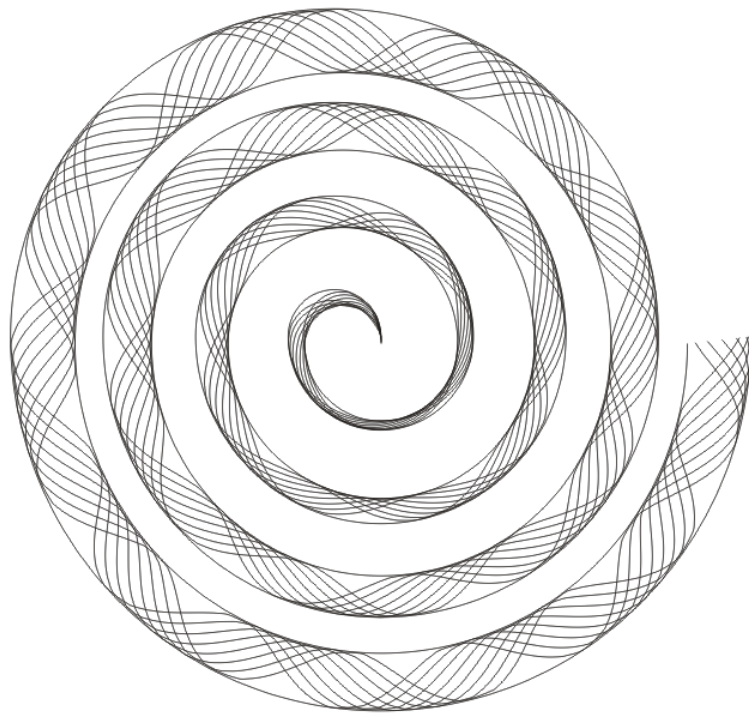




5

## 案例

曲线坐标是两条螺旋线

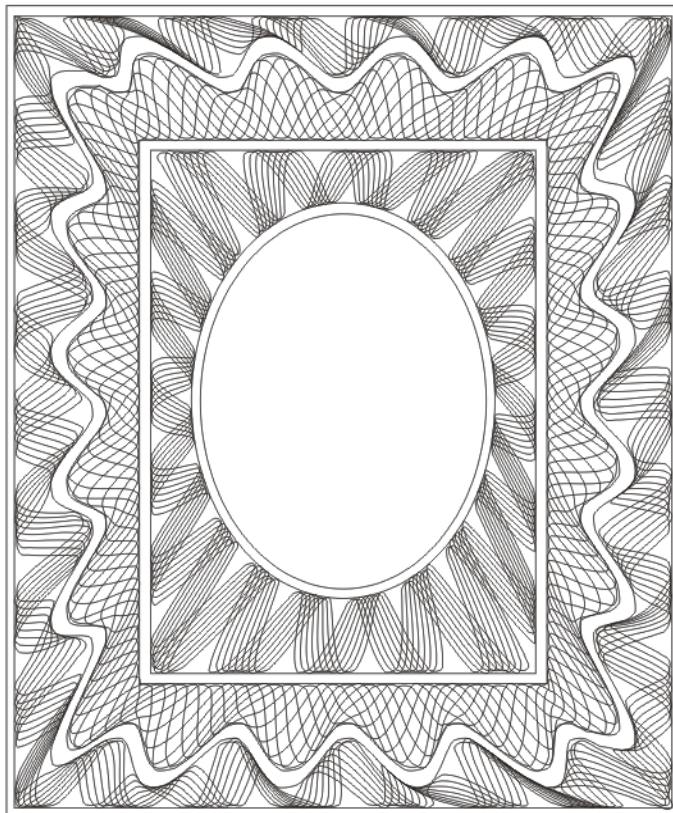




# 5

## 案例

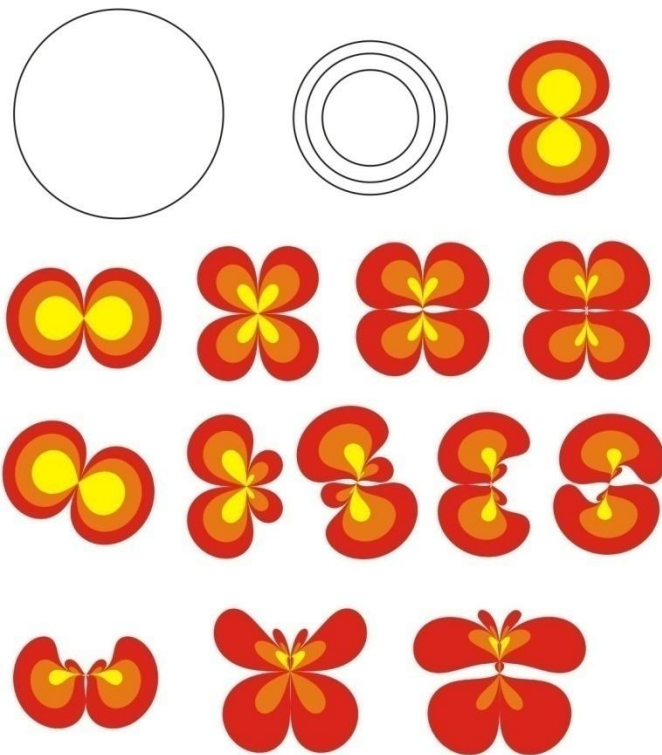
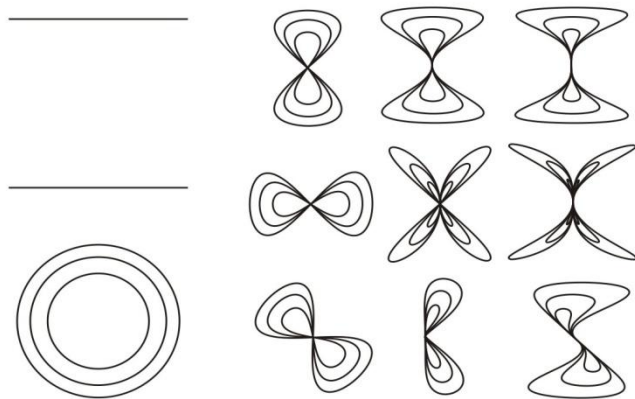
曲线边框也是映射得到的





## 5 案例

两条坐标曲线的**方向**是**相反**的，多次映射产生的**扭曲**效果





## 5

## 案例

这是本插件的一个拓展：**曲线坐标系的四条边都是曲线的情况**（本插件的曲线坐标系有两条边是直线）。Biu~！的未来版本中会放入这个功能。

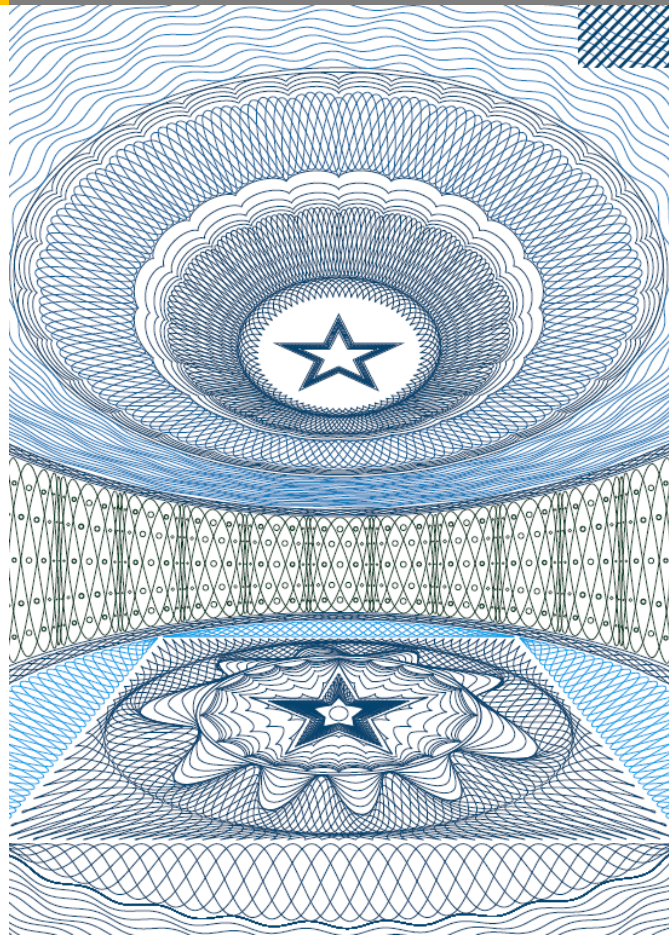
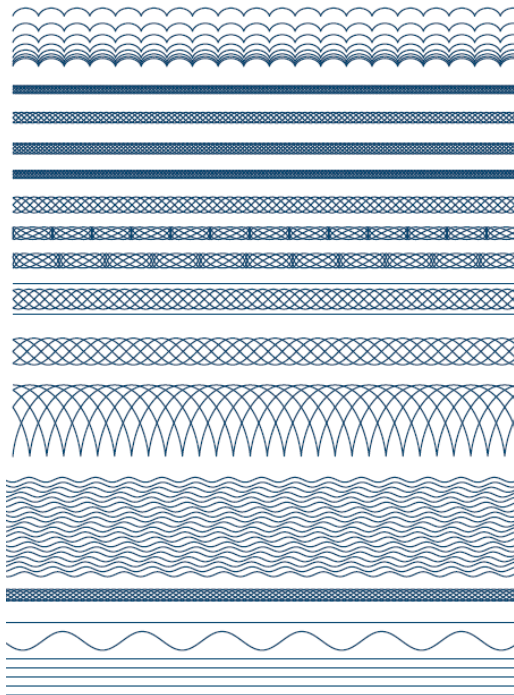






5

## 案例





## 【共享插件019】毛线



**功能：**矢量滤镜，把图像处理成.....毛线



# 1 启动

加载图像后，**画毛线**和**毛线上色**两个按钮变为可用状态。







## 2 基本参数

**精度**参数用来调整毛线的蜷曲幅度。默认值100的意思是把页面宽度等分成100份，每一份的长度就是毛线蜷曲的大致幅度。精度越大，毛线越碎。

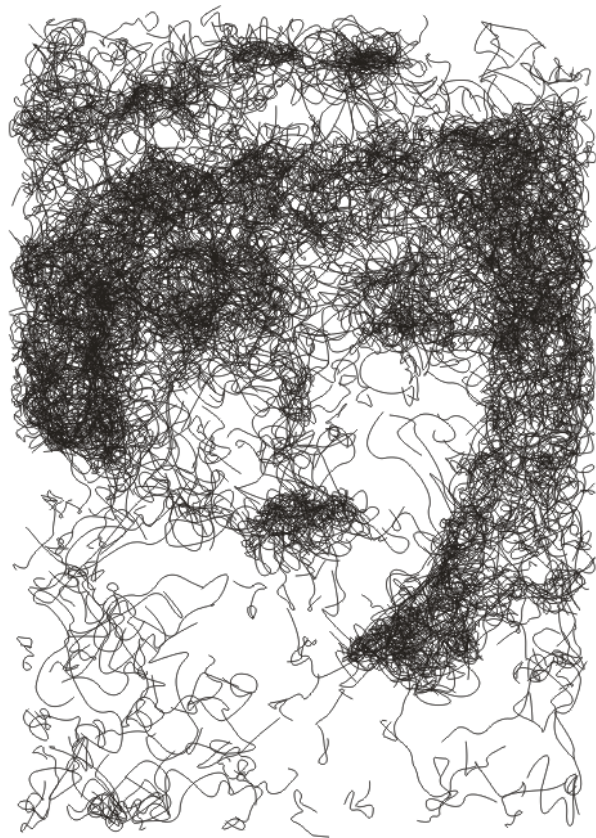
**线长**参数是指每条毛线的长度与页面宽度的比值。默认值0.4即毛线长度为页面宽度的0.4倍。

**线数**参数即毛线的数量。100其实是个很小的数字，想让一幅毛线画像个样子基本都得1000条以上。可以重复执行，线不会重复。

精度= 100

线长= 0.4

线数= 100





3

## 线型参数

线型



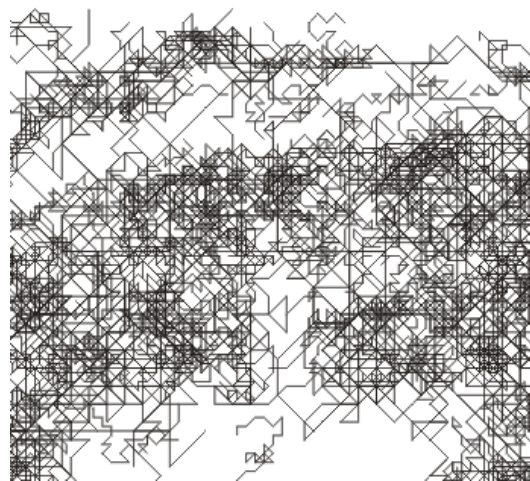
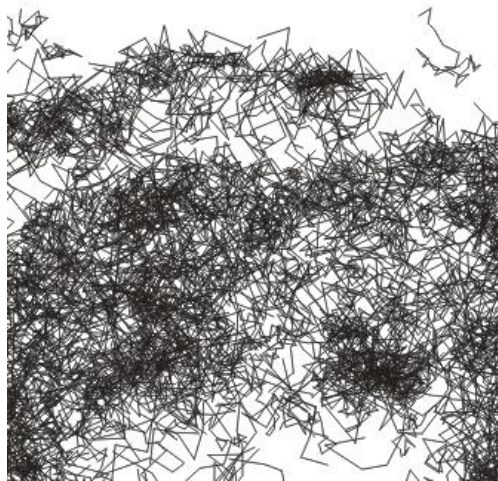
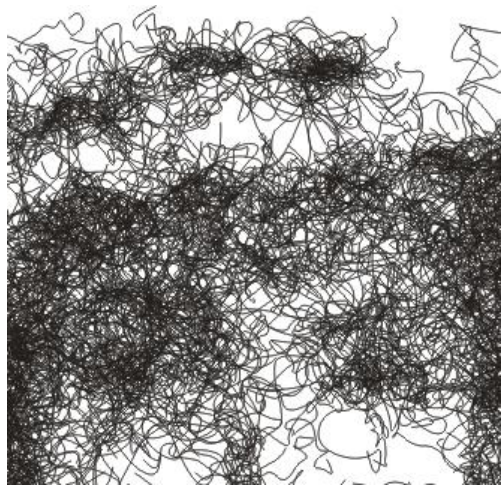
曲线



折线



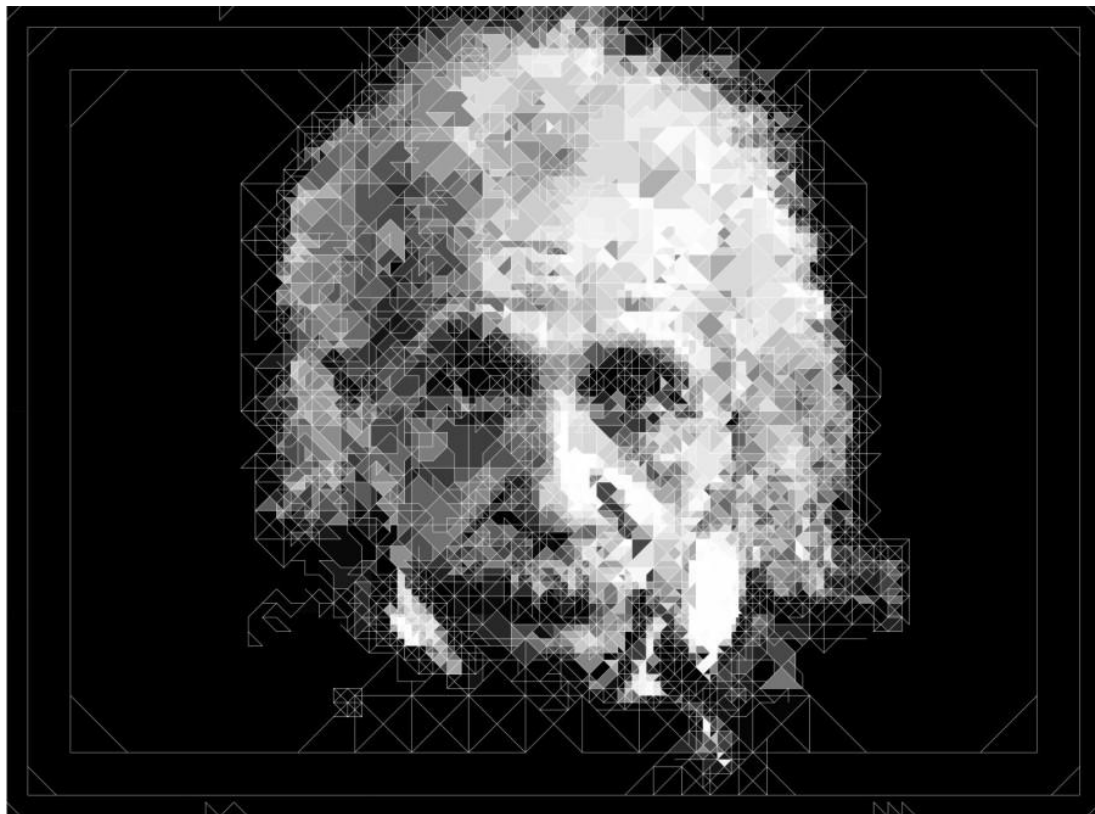
45度





# 4

## 案例





4

## 案例







4

## 案例

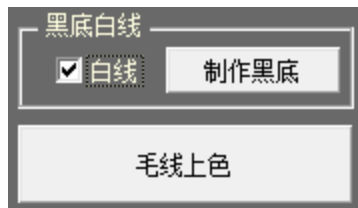


毛线上色



4

## 案例





4

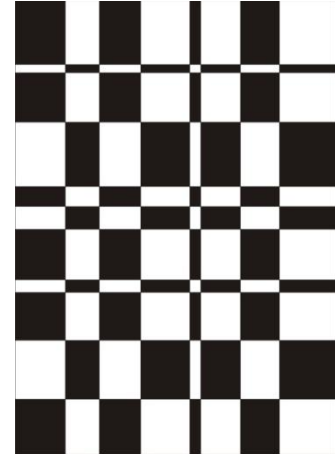
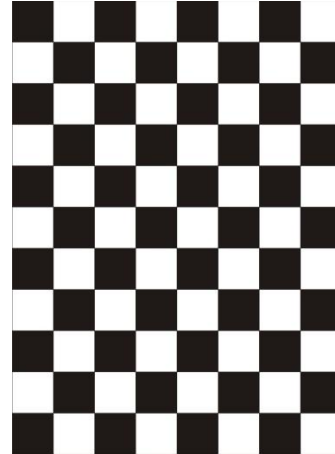
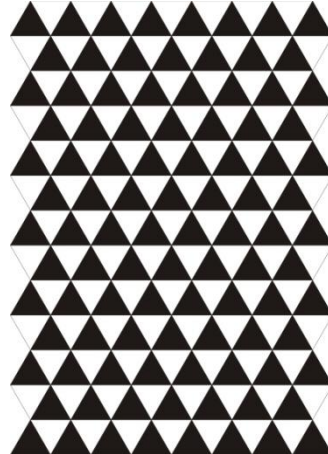
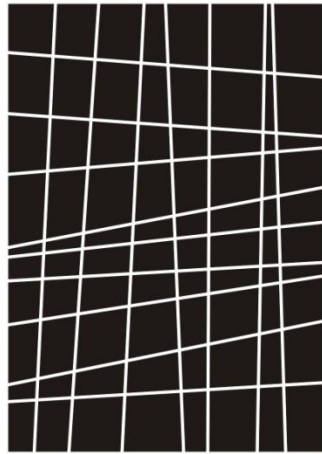
## 案例

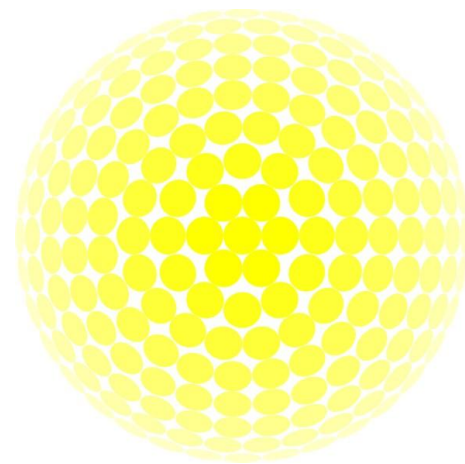
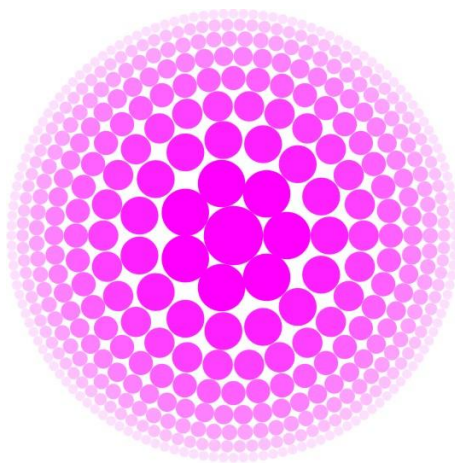
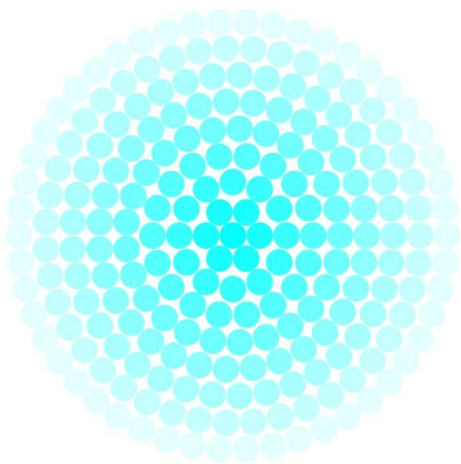


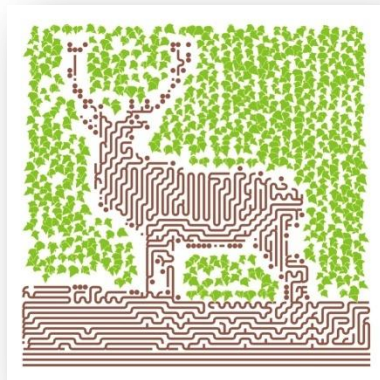




**功能：**几何图形生成辅助工具







插件发布平台：微信公众号：创意之代码

Biu~！未经完全测试，如遇bug请反馈到邮箱 [33672877@qq.com](mailto:33672877@qq.com)  
或公众号**创意之代码**。版本持续更新，我们尽量在新版中修正。

Biu~！为共享插件，请勿应用于商业用途。谢谢。

