

三剑客外挂软件插件 红宝书

杨格等 编



MX版
Flash
Dreamweaver
Fireworks

三剑客外挂软件 插件红宝书

作 者：杨格等

责任编辑：马 涛

指导老师：胡绪英副教授 梁锐诚副教授

编委成员：（排名不分先后）

杨 格 冯文礼 李 智 罗明华 辛承峰 杨润生

罗妙梅 庄礼杰 罗伟军 钟富英 赖梓阳 贾绣丽

程启健 高明明 严圣明 黄秀花 肖贵荣 吴文峰

赖 邵 刘恩赐 左振文 陈文琳

电脑爱好者

2002年9月·北京

内 容 介 绍

本手册以 Macromedia 公司的 Flash、Dreamweaver 和 Fireworks 软件为大框架来分类，将三剑客的外挂软件插件按照外挂的主体不同分为三个部分。以 Step By Step 的方式，向读者演绎各个软件具有代表性的实例，同时附带实例的相关多媒体演示课件，通过播放录像给读者演示每一个操作步骤。同时在本手册的光盘中，还附带有各软件的源文件和其他相关资源。

本手册共分为三个部分：第一部分为“Flash 辅助软件”，介绍各类 Flash 的辅助工具，包括“3D 制作”、“文字特效”、“屏幕保护”、“文件破解”和“声效处理”等软件；第二部分为“Dreamweaver 插件”，介绍各种类别的 Dreamweaver 插件，分为“应用服务类”、“浏览器类”、“导航类”、“脚本类”和“安全类”等几个小节；第三部分为“Fireworks 外挂滤镜”，收录了“KPT7 滤镜”、“XenoFex 1.0 滤镜”和“EyeCandy4000 滤镜”。

光盘配套手册：步步高系列

手 册 名：《三剑客外挂软件 插件红宝书》

作 者：杨格等

策 划：马 涛 杨 格 指导老师：胡绪英 梁锐诚

责 任 编 辑：马 涛 审 校：钟红霞 刘洪涛

编辑出版：北京《电脑爱好者》杂志社

印刷单位：北京机工印刷厂印刷

发行单位：北京《电脑爱好者》杂志社

地 址：北京9615信箱(100086)

发行电话：010-62144153（直拨）

网 址：<http://www.cfan.net.cn>

技术支持：younger@133165.com

开 本：787×1092 1/16 印张：17

版 次：2002年9月第1版

字 数：400千字

印 数：5 000 册

本 版 号：ISBN 7-89998-667-2/TP·206

定 价：19.00元（1CD，含配套手册）

本手册如有印刷质量问题（错页、掉页、残页），请您与我们联系，我们负责调换。

联系电话：010-62161578转8218 E-mail：cf_publish@cfan.com.cn

版权所有·翻印必究

电子出版物数据中心

前 言

人们将曾经获得 PC Magazine 年度大奖的 Flash3.0、Dreamweaver2.0 和 Firework2.0 三个软件看作“三剑客”，进入 2002 年，Macromedia 公司于 4 月正式发布 Macromedia Studio MX，包括软件有 Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX、FreeHand 10 和 ColdFusion MX。在全球掀起了 Web 技术的一次革命，给沉静已久的 Web 市场增添了新的动力。

尽管“三剑客”的功能已经远远超出了最初的版本，但是在某些方面还是存在着不足，比如，在 3D 动画制作方面始终是 Flash 的一大缺陷，神奇的骨骼动画工具为 Flash 动画设计增色不少；丰富多彩的滤镜效果为我们设计提供了无限的想象空间；很多网页特效的实现需要用冗长的源代码，但是通过一个小小的外挂插件轻而易举的就实现了，我们又何乐而不为呢？

在“三剑客”继往开来的关键时刻，汕头大学“4U2V”实验室同《电脑爱好者》杂志社联合策划并组织编写了《三剑客外挂软件 插件红宝书》，专门介绍“三剑客”各类辅助软件的应用和经验技巧，为各位闪客迈向更高的层次，提供了极其难得的参考手册。

本手册以 Step By Step 的方式，向读者讲述了各个软件具有代表性的实例，同时在光盘中附有实例相关的多媒体演示过程，通过播放录像演示，让读者了解实例的每一个操作步骤。而且在本手册的光盘中，还附带有各软件的源文件和其他相关资源。

本手册为“汕头大学学生科技立项项目”资助项目，指导老师为胡绪英副教授和梁锐诚副教授。由杨格主编，其中冯文礼、杨格、李智、高明明和赖邵负责编写第 1、2、9、10、11、12 章，李智、杨格、贾绣丽、冯文礼、罗伟军和赖梓阳负责编写第 3、4、5、6、7、11、12 章，杨格、罗妙梅负责编写第 13、14 章，罗明华、杨格、程启健负责编写第 15 章，辛承峰、罗伟军和罗妙梅负责编写第 16 和 18 章，杨润生和杨格负责编写第 17 章，其它参加人员有：庄礼杰，钟富英，严圣明，黄秀花，吴文峰，陈文琳，刘恩赐，左振文，肖贵荣。光盘程序为庄礼杰设计，同时感谢罗妙梅、罗伟军等 4U2V 实验室成员在文章撰写和课件制作等方面给予的支持。

由于能力有限，在本手册以及光盘内容中，难免有不到之处，请读者多对体谅。对本手册以及光盘内容有疑问的读者。

技术支持电子邮箱 younger@133165.com matao@cfan.com.cn

责任编辑 马涛

2002 年 8 月

电脑爱好者系列光盘图书介绍

1. “十日通”系列丛书

在信息技术日益深入的今天，不懂电脑常常成为“没文化”的一个代名词，但是对于很多人来说，电脑还是很神秘的东西。为了让广大的初学者能够打破神秘，让电脑能够成为工作学习的良师益友，我们推出了“十日通”系列丛书，目前我们推出了《上网十日通》、《Word Powerpoint Visio 十日通》和《Excel 十日通》，不久我们还将要推出《网页制作十日通》、《动画制作十日通》等等。

“零距离”的精神会餐

本系列丛书分十天展开，由形象大使帅呆老师主持。帅呆老师从实例着眼，从问题入手，采用“边学边问”的形式来展开，由帅呆老师为他的学生和读者朋友指点迷津，答疑解惑。使读者在学习的过程中，逐步达到“举一反三、触类旁通”的境界，从而具备一定的自学能力。

“帅呆解惑”和“帅呆锦囊”的妙用

在丛书中，帅呆老师特别推出“帅呆锦囊”和“帅呆解惑”两道当家菜。这两道菜不是帅呆老师一时的妙手偶得，而是他多年潜心实践的产物。帅呆老师将引领你轻松步入知识的殿堂，让你成长为一名真正的电脑高手。

2. 跟我学系列之《C++到 VC++精彩 100 例》

本书通过 100 个实例介绍 C++ 程序设计语言和 VC++ 开发环境的使用技巧。主要内容分为四个部分：基础知识篇，初级应用篇，中级应用篇和高级应用篇。基础知识篇着重剖析 C++ 程序设计语言的基本特性，以及使用 C++ 进行程序设计时常见的问题；初级应用篇通过具体实例，介绍 C++ 语言特性的具体使用，同时简单阐述了使用 C++ 进行程序设计的基本思路和方法；中级应用篇涉及了使用 C++ 进行 Windows 应用程序设计的各个方面，具体包括：界面设计，系统监控，多媒体应用，数据库连接，网络开发和算法研究；高级应用篇通过几个比较复杂的实例综合了前面几部分的内容，阐明了软件设计的简单流程。

3. 跟我学系列之《Dreamweaver UltraDev4.0 动态网页制作实例》

你想在网上自立门户吗？你想做高手论坛的版主吗？你想打造自己的“聊天室”吗？网络调查、资源管理、在线贺卡、BBS、……读一本书，动手制作 60 余个实例，不再局限于用图片、动画、链接来装点自己的网站，而是以交互的方式让你的网站真正动起来。本书最大特色：光盘中提供了所有实例制作的动画演示过程和源代码。通过动画演示，您可以更直观地掌握操作过程，减少不必要的摸索时间。

4. 步步高系列之《广告设计新概念》

本书旨在让电脑美术设计发烧友、专业设计人员通过解读“创意的内涵”、剖析“广告创意和理念”的内在联系；通晓“创意本身亦真亦幻、亦实亦虚”的特点；创意的理念和广告”；透视“抽象和符号化的创意”奥秘；认识“广告创意在各种传媒中举足轻重的地位”，让他们学会给自己的思维松绑，学会思考、学会设计、学会创造，设计出为受众喜爱、为行家叫好的上乘之作。本书中没有空泛的理论，在“设计师自留地”中，作者为读者朋友献上自己精心烹制的“素什锦”、“麻辣烫”、“满汉全席”等特色绝活，带领读者一起“实战操练”，保准你绝不空手而回。

目 录

第一部分 FlashMX外挂软件	1
第1章 3D制作圣手——Swift3D	1
1.1 关于Swift3D 2.0	1
1.2 认识Swift3D 2.0	3
1.2.1 Swift3D 2.0 的界面	3
1.2.2 主菜单栏	4
1.2.3 工具栏	6
1.2.4 属性面板	7
1.2.5 时间轴	8
1.2.6 视图窗口	8
1.2.7 旋转调节工具	10
1.2.8 灯光调节器	10
1.2.9 材质选择器	11
1.2.10 动作选择器	12
1.3 在Swift3D中建模	13
1.3.1 实例——建立文本	13
1.3.2 实例——建立球体	15
1.3.3 实例——建立立方体	16
1.3.4 实例——建立棱锥体	17
1.3.5 实例——建立圆锥体	17
1.3.6 实例——建立圆柱体	17
1.3.7 实例——建立圆环	18
1.3.8 实例——建立平面	18
1.3.9 实例——建立多面体	19
1.3.10 实例——挤出放样编辑器中建模	19
1.3.11 实例——旋转放样编辑器中建模	22
1.3.12 实例——导入导出模型	23
1.4 Swift3D的灯光	27
1.4.1 认识灯光	27
1.4.2 泛光灯	27
1.4.3 聚光灯	28
1.5 3D动画的制作	30
1.5.1 3D动画与时间轴	30
1.5.2 Swift3D自带的3D动画	31
1.5.3 自己定制3D动画	32
1.6 Swift3D综合动画实例——“旋转的酒壶”	35
第2章 神奇的骨骼动画工具Moho	42
2.1 Moho 3.5的获取、安装和启动	42
2.2 Moho的菜单	43
2.2.1 File文件菜单	43
2.2.2 Edit 编辑菜单	46
2.2.3 Draw绘图菜单	47

2.2.4 Bone骨骼菜单	48
2.2.5 Layer图层菜单	49
2.2.6 View查看菜单	51
2.3 Moho的工作区和层	52
2.3.1 工作区	52
2.3.2 Moho的层	53
2.4 Moho的工具	53
2.4.1 绘图工具	53
2.4.2 填充工具	55
2.4.3 骨骼工具	56
2.4.4 图层工具	56
2.4.5 查看工具	57
2.5 神奇的骨骼	57
2.5.1 添加骨骼	57
2.5.2 安排骨骼	58
2.6 动画编排	60
2.6.1 时间轴	60
2.6.2 设置动画	61
2.7 动画导出	62
2.8 一个Moho的综合实例	63
第3章 SWISH——文字特效的好帮手	65
3.1 软件的安装和设置	65
3.2 制作Step—By—Step	65
3.2.1 电影的设置	65
3.2.2 导入背景图片	66
3.2.3 导入贺卡的背景声音	66
3.2.4 添加文字特效	67
3.2.5 Action运用	70
3.3 成品效果	71
第4章 实时Flash文字特效软件——Flax	72
4.1 Flax的安装和设置	72
4.2 实例——设置文本属性	72
4.3 实例——设置动画特效	73
4.4 保存动画	74
4.5 浏览器中测试动画效果	74
4.6 在Flash中导入SWF文件	75
4.7 将设计特效作为网页发布	75
4.8 设置为屏幕保护程序	76
4.9 创作实例——不断旋转的文字	76
第5章 强大的动画工具——KoolMoves	78
5.1 KoolMoves的用户界面简介	78
5.2 KoolMoves的绘图工具	78
5.3 字体工具	79
5.4 KoolMoves的其它工具	80

5.5 属性设置.....	80
5.6 帧控制面板.....	81
5.7 输出影片.....	82
5.8 实例——文字特效制作.....	82
5.9 实例——移动效果制作.....	83
第6章 变化多端的文字特效——SWfx	85
6.1 SWfx的独特界面.....	85
6.2 动画内输入的文字.....	85
6.3 设置字体.....	86
6.4 电影设置.....	87
6.5 设置特效.....	87
6.6 导出SWF文件.....	88
6.7 导入Flash MX.....	88
6.8 实例——制作一个动态的宣传图标.....	89
6.9 成品效果.....	90
第7章 Flash字体特效制作大师Mix——FX	91
7.1 Mix——Fx的安装和设置.....	91
7.2 设置区.....	92
7.3 影片区.....	94
7.4 项目区.....	95
7.5 实例制作.....	95
第8章 FLASH的好帮手——FlashJester JTools	98
8.1 JTools工具的运行平台Jheltor.....	98
8.2 给Flash添加影片的工具JAVI.....	99
8.3 动画打印程序JPRINTOR	102
8.4 JSHAPOR (不规则画板工具)	104
第9章 FlashJester Jugglor	105
9.1 软件JUGGLOR简介.....	105
9.2 JUGGLOR流程栏设置.....	107
9.2.1 Flash Details (Flash设置选项)	107
9.2.2 Setup Settings (Setup设置选项).....	108
9.2.3 Icon 添加图标选项.....	111
9.2.4 Additional files 添加文件选项.....	111
9.2.5 制作不规则窗口的Flash动画——JTools工具.....	112
9.2.6 MIDI File(添加MIDI音乐设置)	114
9.2.7 Build流程选项	114
9.3 实例——利用JUGGLOR制作多功能时钟动画	116
第10章 Flash动画搜索专家——WOOF	121
10.1 WOOF的简介及下载.....	121
10.2 WOOF的用户界面	121
10.2.1 WOOF的菜单介绍.....	122
10.2.2 WOOF窗口实现的功能.....	122

10.3 实例——WOOF搜索硬盘的Flash动画	122
第11章 Flash文件分析器——SWF Scanner	124
11.1 安装和设置	124
11.2 SWF Scanner窗口功能简介	125
11.2.1 常用工具栏	125
11.2.2 影片对象面板	126
11.2.3 属性查看窗口	126
11.2.4 影片预览面板	127
11.2.5 影片属性面板	127
11.3 SWF Scanner 操作实例	127
11.3.1 编辑影片属性	127
11.3.2 选项设置	129
11.3.3 资源提取设置	129
第12章 图片特效制作工具CoffeeCup Firestarter	132
12.1 软件的安装和设置	132
12.2 实例设计	132
12.3 设计效果	138
第13章 音型搭配——Flashamp	139
13.1 软件Flashamp的工作原理	139
13.2 如何使用Flashamp来获取音频数据	140
13.3 将获取的音频数据应用到FlashMX中	142
13.3.1 新建电影文件	142
13.3.2 准备物件	143
13.3.3 添加音乐	144
13.3.4 添加Action	145
第14章 无所不能的音频软件——Sound Forge	148
14.1 Sound Forge的界面和工具	148
14.2 Sound Forge 5.0的基本编辑功能	149
14.3 录音	150
14.4 调节音量	151
14.5 静音	152
14.6 出除噪音	153
14.7 方位音效	154
14.8 回音效果	155
14.9 最终混缩	157
14.10 修正音频数据	158
第二部分 Dreamweaver外挂插件	159
第15章 Dreamweaver外挂插件	159
15.1 应用服务类插件	159
15.1.1 Components Checker Extension检查服务器上是否安装有12种常用组件	159
15.1.2 Conditional Region Extension通过条件显示或隐藏页面元素	160
15.1.3 Do Not Cache Page Extension防止浏览器缓冲页面	164

15.1.4 Horizontal Looper2 Extension水平循环	165
15.1.5 Picture Gallery Extension快速创建图片浏览页面	166
15.1.6 Redirection Base On Existence of Cookie基于cookie存在选择页面跳转	168
15.1.7 SBWeb Insert Dyn. Field Extension记录集的某些域为空时显示提示文字	169
15.1.8 TW Download Counter Extension下载次数计数器	170
15.2 浏览器类插件	173
15.2.1 Scrolling Title Extension浏览器标题栏显示滚动标题	173
15.2.2 Add Old Browser Message Extension提示用户浏览器版本不够	174
15.2.3 Add To Favorites Extension将站点加入至收藏夹	174
15.2.4 Image Toolbar Fever! Extension图像工具栏显示/隐藏	175
15.2.5 Set Home Page Extension将页面设置为主页	176
15.3 导航类插件	177
15.3.1 Close Child Window关闭弹出窗口	177
15.3.2 Common Form Builder常用表单域制作	179
15.3.3 Form button Fever! Extension创建更漂亮的表单按钮	179
15.3.4 Auto Action Form自动表单跳转	180
15.3.5 Links List Extension创建诸如1-10 11-20形式的链接	182
15.3.6 ListMenu Rewrite Extension动态修改另一个下拉列表内容	183
15.3.7 MFX_SlideMenu Extension插入一个滚动菜单	185
15.3.8 Menu Builder Extension创建下拉菜单	187
15.3.9Text Link Rollover清除链接的下划线	188
15.3.10Right Click Menu Builder创建自定义右键菜单	189
15.4 脚本类插件	191
15.4.1Advanced Random Images Extension以多种方式显示图片	191
15.4.2 Compare Fields Extension比较表单中两个文本框值	193
15.4.3 Print Cross Browser Extension跨浏览器打印功能	195
15.4.4 Move Window Extension移动窗口到指定坐标位置	196
15.4.5 RegExp Validator Extension使用正则表达式检验文本域	196
15.4.6 Resolution Redirect Extension根据显示器分辨率跳转	199
15.4.7 Ultra Close Window Extension功能强大的关闭窗口插件	200
15.5 安全类插件	201
◆ Ultra Password Extension创建随机密码	201
15.6 样式插件	202
◆ IE5.5 Custom Scrollbars Extension自定义IE滚动栏	202

第三部分 Fireworks外挂滤镜..... 203

第16章 EyeCandy4000滤镜..... 203

16.1 EyeCandy4000滤镜的安装和设置	203
16.1.1 为什么要安装Photoshop	203
16.1.2 在Photoshop中安装EyeCandy4000滤镜	203
16.1.3 设置Fireworks滤镜	204
16.2 EyeCandy4000的操作界面	204
16.3 EyeCandy4000滤镜效果实例	206
16.3.1 Antimatter反向滤镜	206
16.3.2 BevelBoss斜面凸起滤镜	207
16.3.3 Chrome铬合金滤镜	209
16.3.4 Corona光环滤镜	210
16.3.5 Cutout挖空滤镜	211
16.3.6 Wood木纹滤镜	212

16.3.7 Fire火焰滤镜	214
16.3.8 Smoke烟雾滤镜	215
16.3.9 Fur毛皮滤镜	216
16.3.10 Drip水滴滤镜	216
16.3.11 Glass玻璃滤镜	217
16.3.12 Gradient Glow渐色辉光滤镜	218
16.3.13 HSB Noise Hsb噪点滤镜	219
16.3.14 Jiggle轻舞滤镜	220
16.3.15 Marble大理石滤镜	220
16.3.16 Melt熔化滤镜	221
16.3.17 Motion Trail动态拖曳滤镜	222
16.3.18 Shadowlab阴影滤镜	222
16.3.19 Squint斜视滤镜	223
16.3.20 Star星形滤镜	224
16.3.21 Swirl漩涡滤镜	225
16.3.22 Water Drops水滴滤镜	225
16.3.23 Weave编织滤镜	226
第17章 Xenofex 1.0滤镜	227
17.1 安装和启动	227
17.2 通用参数详解	227
17.3 滤镜效果实例	229
17.3.1 Baked Earth碎土滤镜	229
17.3.2 Constellation星群滤镜	230
17.3.3 Crumple皱折滤镜	231
17.3.4 Distress磨损滤镜	231
17.3.5 Electrify电流滤镜	232
17.3.6 Flag旗帜滤镜	233
17.3.7 Lightning闪电滤镜	234
17.3.8 Little Fluffy Clouds絮云滤镜	235
17.3.9 Origami折纸滤镜	235
17.3.10 Puzzle拼图滤镜	236
17.3.11 Rounded Rectangle圆角矩形滤镜	236
17.3.12 Shatter碎片滤镜	237
17.3.13 Shower Door毛玻璃滤镜	238
17.3.14 Stain污迹滤镜	238
17.3.15 Stamper印章滤镜	239
17.3.16 Television电视滤镜	240
第18章 KPT7滤镜	241
18.1 KPT7滤镜控制界面详解	241
18.2 KPT Channel Surfing滤镜	243
18.3 KPT Fluid滤镜	245
18.4 KPT FraxFlame II滤镜	248
18.5 KPT Gradient Lab滤镜	251
18.6 KPT Hyper Tiling滤镜	254
18.7 KPT Ink Dropper滤镜	256
18.8 KPT Lightning滤镜	258
18.9 KPT Pyramid Paint滤镜	260
18.10 KPT Scatter滤镜	260

第一部分 FlashMX 外挂软件

第1章 3D 制作圣手——Swift3D

1.1 关于Swift3D 2.0

Swift3D 2.0 是 Electric rain 公司 ([Http://www.eraim.com](http://www.eraim.com)) 最新推出的 3D 矢量动画制作工具。Swift3D 名副其实, 它可以让你快速轻易地制作出动感十足的 3D 动画。也正因为它有这样的优点, 从而受到了广泛地欢迎。Swift3D 从 1.0 版本更新到了 2.0 版本, 其各方面都让人耳目一新。Swift3D 2.0 在 Swift3D 1.0 的基础上增加了许多新的功能。然而其操作界面仍然不失原来的简单、容易上手的特点。

1.1.1 Swift3D 2.0 简介

作为 Flash 众多的周边辅助软件之一的 Swift3D, 其功能远非其他辅助软件可比。Macromedia 公司出版的 Flash 从 5.0 版本发展到了最新的 Flash MX 版本, 其功能更为强大。但是毕竟不能面面俱到, 在 3D 动画制作方面始终是 Flash 的一大缺陷。Swift3D 的产生弥补了 Flash 这方面的不足。通过把 Swift3D 导出的 SWF 格式的动画影片导入到 Flash 动画中去, 可以大大地加强 Flash 的动画效果。Swift3D 发展到 2.0 版本后令人耳目一新, 其启动界面如图 1-1-1 所示。



图 1-1-1 Swift3D 2.0 的启动画面



★如果你的英语水平比较好，到 Electric rain 公司的网站（[Http://www.eraim.com](http://www.eraim.com)）和 Swift3D 的主页（[Http://www.swift3d.com](http://www.swift3d.com)）可以了解到 Swift3D 2.0 的更多最新信息和资料。

1.1.2 Swift3D 2.0 的安装

Swift3D 2.0 虽然功能很强大，但它的安装软件只有 7MB 左右，安装起来也比较简便。Swift3D 2.0 的安装对硬件的要求不是很高，基本硬件要求：

- 200MHz 奔腾处理器 / 推荐使用 500MHz 以上处理器
- 64MB 内存 / 推荐使用 128MB 以上内存
- 10MB 以上剩余硬盘空间

如果你的电脑的硬件符合以上基本要求并且已经下载了 Swift3D 2.0 的安装软件，现在开始安装 Swift3D 2.0：

1. 双击安装文件开始安装，出现欢迎安装向导后单击“Next”按钮。
2. 出现 Swift3D 2.0 的使用许可协议窗口，不用管它。单击“Yes”选项遵循这个协议进入下一步。
3. 在弹出的安装路径对话框里单击“Browse”选项选择你要安装 Swift3D 2.0 的目录，然后单击“Next”按钮开始安装。
4. 在短短几十秒的安装进度后单击“Finish”按钮完成对 Swift3D 2.0 的安装。

现在终于把 Swift3D 软件安装好了，从开始菜单里的“Swift 3D Version 2.0/Swift 3D”选项，打开 Swift3D 2.0，第一次使用 Swift3D 会弹出一个注册软件的窗口，在那里输入 Swift3D 的注册码和其他相关资料。现在你就可以放心地使用它了。

1.1.3 Swift3D 2.0 的新功能

有很多朋友会问到，现在市场上已经有很多比较专业的 3D 动画制作软件，例如现在比较流行的 3D Studio MAX 和 Lightwave 3D 以及 MAYA 等，这些软件的 3D 制作功能比 Swift3D 强得多。为什么还很青睐 Swift3D 这样小巧的 3D 动画工具呢？

其实里面大有文章，目前绝大多数 3D 动画制作软件如 3DS MAX、MAYA 等虽然在制作过程中或许会用到矢量的方式，但最终导出为动画影像作品时就已经变成 AVI、QuickTime 等格式的电影文件或者是 GIF 格式的图片了。从而这些影片和图片就不再是矢量格式了，也不再具有矢量图片的种种特性了；Swift3D 就不同了，它可以制作出真真正正矢量格式的 3D 动画。把这些矢量格式的 3D 动画导入到 Flash 去做进一步编辑处理，结

合 Flash 强大的 3D 动画制作功能，可以轻轻松松地制作出超炫超酷的 Flash 动画，这样要圆你的闪客之梦一点也不难。

Swift3D 推出 2.0 版本后在各个方面功能都比 Swift3D1.0 大大增强，并加入了许多新的功能。

1. 支持更多的文件格式：导入格式支持 3DS、EPS、AI、DXF 和 DXB 等格式的矢量模型；导出格式支持 SWF、EPS、AI 和 SVG 等格式的文件。
2. 内置更多的几何形体，增加了方体和星型的建模，从而可以方便地建立变化无穷的多面体。
3. 有了自己的建模模块：“挤出放样编辑器”和“旋转放样编辑器”，从而可以直接用里面的工具绘制各种各样的 3D 图形的截面，然后通过挤压或旋转放样转换成 3D 模型。
4. 渲染算法采用 RavixII 引擎，从而渲染速度大大加快。
5. 增加了很多渲染方式，我们可以选择渲染输出为平面填充，也可以选择渐变填充或精细块面填充，甚至线框效果等。

1.2 认识Swift3D 2.0

1.2.1 Swift3D 2.0 的界面

Swift3D 的工作窗口如图 1-2-1 所示，主要由菜单栏、时间轴、编辑工具区、属性面板、视图窗口、灯光调节工具、材质和动作选择器等组成。

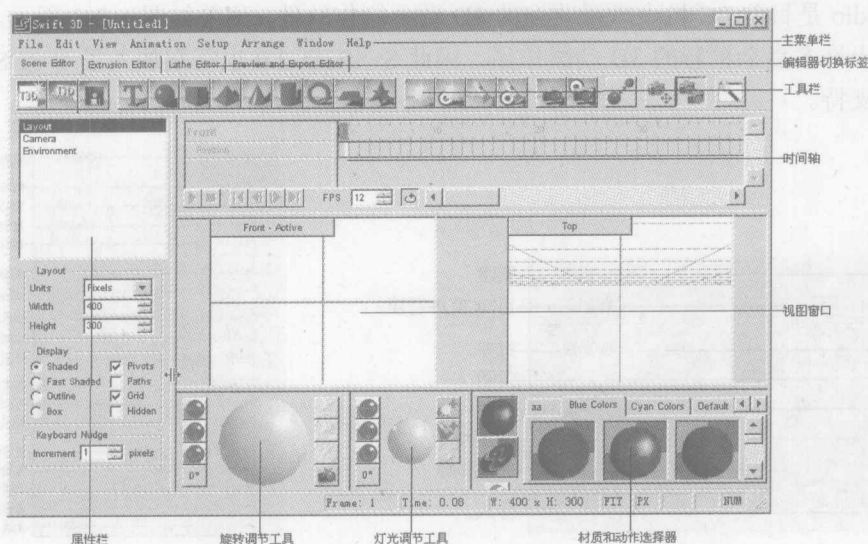


图 1-2-1 Swift3D 的工作界面



★swift3D 2.0 的很多面板是可以鼠标拖离和自由摆放的，把鼠标放到面板的边缘上，当鼠标变成“十”字的箭头形状时就可以拖动面板了。也可以把一个面板脱离出来成为一个独立的窗口，如图 1-2-2 所示的时间轴面板，如果想返回到原来的模式，双击它的状态栏就可以回到原来的显示方式了。还有就是各个面板之间的大小可以用鼠标拖动它们的边界来调整。合理地分布各个面板的位置可以使应用得心应手。

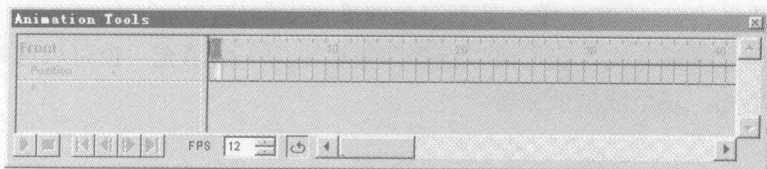


图 1-2-2 独立出来的时间轴面板

1.2.2 主菜单栏

1. File 文件菜单

- “New From 3DS...” 自 3DS 文件新建”，导入 3D Studio 制作的 3DS 格式文件。3D Studio 是目前 PC 机上颇受欢迎的 3D 动画制作软件，菜单如图 1-2-3 所示，它能够制作出许多复杂精彩的 3D 动画作品，因此 Swift3D 2.0 也特别加入了对 3DS 格式文件的支持。

New	Ctrl+N	新建
New From 3DS...	Ctrl+3	自3DS文件新建
Open...	Ctrl+O	打开
Close		关闭
Save	Ctrl+S	保存
Save As...		另存为
Save Animation...		保存动画
Import...		导入

图 1-2-3 “File” 菜单

Undo	Ctrl+Z	取消操作
Delete		删除
Cut	Ctrl+X	剪切
Copy	Ctrl+C	复制
Paste	Ctrl+V	粘贴
Delete Object Animations		删除目标动画
Delete All Animations		删除全部动画
Camera Pan Mode		相机面板模式
Scaling Mode		比例模式
✓ Animating		动画
Primitives		基本模型
Lights		灯光
Cameras		相机
Reset Transformation		重置转换
Reset Position		重置位置
Reset Pivot Location		重置中心点位置
Reset Rotation		重置旋转
Select All	Ctrl+A	全选

图 1-2-4 “Edit” 菜单

- “Save Animation 保存动画”，保存动画动作，其具体设置在后面介绍动画时将会详细介绍。

2. “Edit” 编辑菜单，菜单如图 1-2-4 所示。

(1) “Primitives” 基本几何模型选项，增加一些基本的几何立体模型，其下级菜单如图 1-2-5 所示。

(2) “Lights” 灯光选项，灯光设置，其下一级菜单如图 1-2-6 所示。

Create Text	创建文本
Create Sphere	创建球体
Create Cone	创建锥体
Create Torus	创建圆环
Create Box	创建方体
Create Polyhedron	创建多面体
Create Cylinder	创建圆柱
Create Pyramid	创建角锥
Create Plane	创建平面

图 1-2-5 创建基本模型菜单

Create Trackball Point Light	创建轨迹球点光源
Create Trackball Spot Light	创建轨迹球聚光灯
Remove Trackball Light	移除轨迹球灯光
Create Target Point Light	创建目标点光源
Create Target Spot Light	创建目标聚光灯
Create Free Point Light	创建自由点光源
Create Free Spot Light	创建自由聚光灯

图 1-2-6 灯光设置菜单

(3) “Cameras” 相机选项，相机设置如图 1-2-7 所示。

Create Target Camera	创建自由相机
Create Free Camera	创建目标相机
Reset Camera Location	重设相机位置

图 1-2-7 相机设置菜单

3. “View” 查看菜单，菜单如图 1-2-8 所示。

✓ Status Bar	显示状态栏
✓ Property Tools	显示属性栏
✓ Trackball Tools	显示旋转调节器
✓ Gallery Tools	显示材质选择器
✓ Lighting Tools	显示灯光调节器
✓ Edit Tools	显示工具栏
✓ Animation Time Line	显示时间轴
✓ Hide Secondary Camera	隐藏二级相机
Zoom View Port	缩放查看

图 1-2-8 查看子菜单

Stop Playing Animation	停止播放动画
Play Animation	播放动画
First Frame	第一帧
Last Frame	最后一帧
Previous Frame	向前一帧
Next Frame	向后一帧
✓ Loop	循环播放动画

图 1-2-9 动画菜单

4. “Animation” 动画菜单，如图 1-2-9 所示

5. “Setup” 设置菜单

(1) “Animation” 动画设置，具体的内容在后面将会讲到。

(2) “Materials” 材质设置，同样具体内容将会在后面详细介绍。

6. “Arrange” 排列菜单，菜单如图 1-2-10 所示。

Group	Alt+G	群组
Ungroup	Alt+U	解组
Combine	Alt+C	结合
Break Apart	Alt+B	打散

图 1-2-10 排列菜单

Swift3D 2.0 把工作界面分成几个编辑界面，通过各个界面完成各自的功能，为了方便，编辑时可以在各个编辑界面间来回切换，因此主菜单栏的下边增加了编辑器间的切换标签

页，如图 1-2-11 所示。

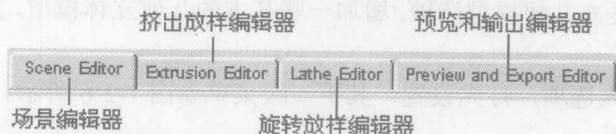


图 1-2-11 编辑器切换标签

1.2.3 工具栏

工具栏里的选项在主菜单的菜单选项里面都有，但是工具栏里的选项都是我们经常用到的选项，因此属性工具栏中的每一个按钮对日后的设计工作是很有帮助的。下面详细介绍工具栏里面各个按钮的功能。

1. 文件工具

   分别为新建、打开和保存文件命令选项。

2. 创建模型工具，如图 1-2-12 所示。



图 1-2-12 创建模型工具

3. 创建光源工具

   创建光源工具

4. 添加相机工具

 添加相机工具

5. 缩放工具 ，在视图区选定对象后单击它，然后用鼠标在模型上上下下拖动就可以缩放它了，如图 1-2-13 所示。

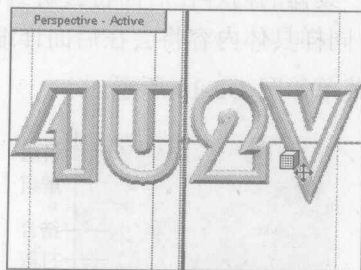


图 1-2-13 缩放模型大小

6. 绑定相机面板模式 ，按下此按钮后移动模型时坐标轴将和模型一起移动。

7. 共同显示主相机和二级相机 ，按下此按钮后视图区将会显示出两个视图窗，从而可