

高级中学信息技术课本(选修)

● 浙江省中小学教材审定委员会审定

CHUANGZUO

DUOMEITI ...

多媒体创作



浙江教育出版社

高级中学信息技术课本(选修)

多媒体创作

浙江省教育厅教研室编

-
- 出版发行 浙江教育出版社
(杭州市天目山路 40 号 邮编 310013)
- 责任编辑 华 明
- 责任校对 雷 坚
- 装帧设计 韩 波
- 责任印务 温劲风
- 图文制作 杭州兴邦电子印务有限公司
- 印刷装订 杭新印务有限公司
-

- 开 本 787×1092 1/16
- 印 张 9.25
- 字 数 220 000
- 版 次 2001 年 9 月第 1 版
2002 年 6 月第 2 版
- 印 次 2006 年 7 月第 6 次
- 书 号 ISBN 7-5338-4187-5/G·4157
- 定 价 14.80 元
-

联系电话: 0571-85170300-80928

e-mail: zjjy@zjcb.com

网址: www.zjeph.com

说 明

从2001年秋季开始,浙江省实行新的《全日制普通高级中学课程计划(试验修订稿)》,根据这一新课程计划的要求,信息技术课程首次被列入了正式的计划中,并且分为必修课与选修课。为保证新课程计划的顺利实施,浙江省基础教育课程教材开发研究中心组织力量,根据教育部《中小学信息技术课程指导纲要(试行)》的要求,编写了这套高中信息技术选修教材。

本套选修教材目前共有4册:《多媒体创作》、《数据库入门》、《网页设计》、《Visual Basic程序设计》。每册教材约需35课时,主要供已有一定信息技术基础的中学生使用,学校可以根据师资力量与学生的兴趣要求从中选用。

本套教材是经过多次讨论、反复修改、集体编写而成的。参加本书讨论与编写的作者有高等院校的著名教授和多年从事中学信息技术教学工作、有丰富教学经验的教师以及各市信息技术教研员。

本书主要以多媒体基础知识的学习、多媒体素材的制作与多媒体作品的创作为主。包括“认识多媒体”、“制作文字与图像素材”、“制作声音与影像素材”、“制作动画素材”、“创作闪亮动画”、“跟我学Authorware”与“组织我的作品”共7章内容。同时每一章都安排了“试一试”、“小实践”、“练习”等多种练习形式,其中,“试一试”、“小实践”等主要作课堂练习用,“练习”有一定的综合性,可供课后复习、上机实用用。

参加本书编写的执笔人有李伟、严水冬、倪望跃、虞国强,全书由李伟、魏雄鹰统稿。

由于时间较仓促,本套教材在内容、结构与体例等方面可能还存在不足之处,希望广大师生提出意见与建议,以便进一步修改完善。

浙江省教育厅教研室

2001年7月

浙江省教育厅教研室编

主 编 赵建民 詹国华

编 者 王劲松 李 伟 何海源 徐 敏 胡茂华 丁光明

徐辉球 边小平 虞国强 倪望跃 林 强 郑凌云

程军康 严水冬 何一民 张金龙 袁君兵 魏雄鹰

本册统稿 魏雄鹰 李 伟

责任编辑 华 明

封面设计 韩 波

K12-1005

目 录

第一章 认识多媒体	1
第一节 什么是多媒体	1
第二节 多媒体素材及其类型	3
第三节 常用多媒体制作工具	7
第二章 制作文字与图像素材	9
第一节 制作特效文字素材	9
阅读材料 利用 Ulead COOL 3D制作主体效果文字	15
第二节 图像素材的获取与处理	18
第三章 制作声音与影像素材	24
第一节 声音素材的获取与加工	24
第二节 影像素材的制作与加工	28
阅读材料 利用 Premierc 加工处理影像素材	32
第四章 制作动画素材	39
第一节 制作GIF动画	39
第二节 Flash动画入门	45
第三节 Flash中的绘图工具	49
第四节 Flash动画实践	53
第五章 创作闪亮动画	59
第一节 飞行文字	59
第二节 水波涟涟	72
第三节 一杆进洞	81
第四节 产品发布会	88
第六章 跟我学Authorware	91
第一节 认识Authorware	91
第二节 自己做个小作品	96

第三节	完善自己的作品	99
第四节	给作品加点效果	105
第五节	来点动画	110

第七章 组织我的作品 118

第一节	完成动画集锦	118
第二节	交互多多	124
第三节	完成电子相册	129
第四节	丰富我的相册	132
阅读材料	压缩声音文件	137
第五节	交付使用	139
阅读材料	网上发布	141

第一章 认识多媒体

学习目标:

1. 了解多媒体的概念、特点、多媒体系统的组成及应用。
2. 了解多媒体素材的概念、特点及种类。
3. 了解常用多媒体制作工具的种类和特点。

多媒体技术的应用始于20世纪80年代,它给传统的计算机系统、音频和视频设备带来了巨大的变革。多媒体技术的发展为人类实现以自然的方式来传递各种信息和进行人机交互提供了条件和可能,使人们摆脱了那些静止的、固定不变的应用程序和设备,进入一个可以充分表现才能、实现人机交互的多媒体世界,进而提高人们获取信息、传递信息、处理信息和应用信息的能力。因此,多媒体技术是目前发展最迅速的热点技术之一。

在这一章里,我们将学习多媒体和多媒体素材的概念,多媒体素材的种类、特点,了解多媒体制作的软硬件设备和多媒体的应用等内容。

第一节 什么是多媒体

一、多媒体的概念

一般而言,所谓“媒体”(media)是指信息表示或传播的载体。报纸、电视、电影等都是媒体。“多媒体”(multimedia)是近十几年来最重要、最常见的“概念”之一。那么,“多媒体”又是什么呢?多媒体就是指文本、声音、图形、图像、动画和影像等信息载体中的两个或多于两个的组合。如电视,就是图像、声音、文字等多种媒体的组合,以满足人们越来越高的欣赏要求。

多媒体计算机技术,就是指运用计算机进行综合处理多媒体信息(文本、声音、图形、图像、动画和影像等)的技术,包括对各种媒体通过计算机进行数字化采集、获取、压缩、加工处理,给各种信息建立逻辑连接,进而集成一个具有交互性的系统等。多媒体系统是指利用计算机技术和数字通信技术来处理和控制在多媒体信息的系统。

二、多媒体的特点

多媒体主要有实时性、交互性、集成性等特点。

1. 实时性。

由于多媒体技术是研究多种媒体集成的技术,其中声音及活动的视频图像是与时间密切

相关的,这就决定了多媒体技术必须要支持实时处理。如播放时,声音和图像都不能出现停顿现象。

2. 交互性。

交互性是多媒体技术的关键特征。交互性一般是指各种多媒体信息采用实时交互式操作方式,随时可以对各种媒体信息进行加工、处理、修改和重新组合。在实际应用中,主要是“选择和观察”。例如,应用鼠标单击屏幕上的文字,调用实物图片或解释性的视频图像片断,或调用其他背景材料供用户观看和决策;也可以用鼠标单击图像或视频图像上的某一区域,调用有关文字说明材料或其他图像、声音等材料供用户观察,或按用户所希望的顺序重新组织有关材料。这种应用方法的基础就是人机交互技术,其操作是一种实时操作,要求整个系统的软/硬件系统都能实时响应。如图1-1,就是一个多媒体作品的人机交互界面。



图 1-1

简单地说,多媒体的交互特性就是要求具有人机交互功能,这是计算机多媒体系统最基本的要求之一。在一些群件系统中还有更高的要求,例如通过计算机来实现人与人之间的交互性能等。

3. 集成性。

多媒体数据通常是指由多种不同类型媒体综合组成的,包括承载文本、图形、图像、影像、动画等不同类型的媒体。相对各自单一的媒体而言,多媒体具有集声、文、图、像多种媒体为一体的特征。

集成性包括两方面,一方面是多媒体技术能将各种不同的媒体信息有机地进行同步组合,成为一个完整的多媒体信息;另一方面是把不同的媒体设备集成在一起,形成多媒体系统。在硬件上,应该具有能够处理多媒体信息的高性能计算机系统、大容量的存储空间、适合多媒体具有多通道输入输出能力的外设、宽带的通信网络接口。在软件上,有集成一体化的多媒体操作系统,适合多媒体信息管理和使用的软件系统、多媒体创作工具和高效的应用软件等。

三、多媒体系统的分类

多媒体系统按功能不同可分为开发系统、演示系统、培训系统和家庭系统等;按应用不同可分为多媒体信息咨询系统、多媒体管理系统、多媒体辅助教育系统、多媒体通信系统和多媒体娱乐系统等。

四、多媒体的应用

毫无疑问,多媒体技术会对我们传统的工作、学习、家庭生活和社会活动产生不可低估的影响。下面我们简单地介绍一些多媒体应用系统。

1. 多媒体视频会议系统。

多媒体视频会议系统将多个具有多媒体处理能力的节点通过某种通信机制互相连接起来,相互间可以进行多媒体的交互和数据交换。作为一种新型的通信手段之一,它可以将不同地点与会人员的活动情况、会议内容及各种文件以可视新闻的形式展现在各个分会场。这是一种快速高效、日益增长、广泛应用的新的通信业务。

根据通信节点的数量,视频会议系统可分为点对点视频会议系统和多点视频会议系统两类。

2. 多媒体教学软件。

计算机辅助教学是现代教育思想、教育手段的体现,是一门综合计算机科学、教育学、心理学等课程的边缘交叉学科。由于多媒体具有良好的交互性,并能以多种形式和方法表示信息和组织信息,因此,多媒体技术在教育中的应用也越来越普遍。多媒体技术在教学中的应用,关键是设计并编制出符合教学需要的多媒体教学软件,这种多媒体教学软件的开发需要在有关教育理论的指导下,做好教学设计、软件设计和编制等工作,并通过反复实践,不断修改,才能开发出符合教学规律的多媒体教学软件,取得良好的教学效果。

3. 多媒体电子出版物。

多媒体电子出版物是指把多媒体信息经过精心组织、编辑及存储在光盘上的一种电子图书。它包括电子图书、电子期刊、电子新闻报纸、电子手册与说明书、电子公文或文献等。

第二节 多媒体素材及其类型

多媒体素材是指创作多媒体作品过程中用到的各种材料。例如,根据作品需要,可以通过播放一段动画来形象、直观地展现某一事物发展演变的过程,这段动画就称为该多媒体作品的一个素材。一般地,多媒体素材可以大致概括为听觉和视觉两大类。根据素材文件存放格式的不同,也可将素材划分为文本(text)、声音(sound)、图像(image)、动画(movie)、视频(video)等种类。在这一节里,我们将对声音、图像、动画、视频等多媒体素材的特点、文件格式等进行介绍。

一、声音素材

在多媒体作品中,语言解说和背景音乐是作品的重要组成部分。按照声音的内容不同,可以将多媒体作品中的声音分为解说、效果声和音乐声等类型。按照声音文件的格式不同,又可



将声音分为波形声音文件、MIDI 音频文件和 CD 音乐文件等类型,下面主要介绍一下波形声音文件和 MIDI 音频文件。

1. 波形声音文件(.wav 文件)。

波形声音是 Windows 操作系统下的标准数字音频,它是对实际声音的采样。因此,它可以重现各种类型的声音,包括噪声、乐声,以及立体声、单声等。

波形声音文件的主要缺点是文件较大。例如,以 16 位量化 44.1K 采样频率进行采样的一分钟单声道声音文件大约可达 5MB,因此,它不适合记录长时间高质量的声音。

由于原始声音数据量太大,一种解决方法是利用硬件或软件方法进行压缩,另外一种方法是适当降低音质,例如,对于一般人的声音,使用 8 位量化级和 11.025K 采样频率就可以比较好地进行还原,这样可以将数据量降至原来的 1/8。



小知识

采样频率:单位时间中采集样本的个数。采样频率越高,得到的波形越接近原来的声音。量化级:用来标识我们使用了多少位二进制数对声音进行数字化存储,单位一般为位,这个值越高越好。

2. MIDI 音频文件。

MIDI(乐器数字接口)文件中的数据并不是声音,而是以数字形式存储的命令。它将乐器弹奏的每个音符表示为一串数字,用这组数字代表音符的声调、力度、长短等。在发声时,通过声卡上的合成器将这组数字进行合成并通过扬声器输出。

与波形文件相比,MIDI 文件的容量要小得多。在一般情况下,同样音质的乐音,MIDI 文件的容量大概是波形文件的 1/1500。

MIDI 文件的主要缺陷是表达能力有限,无法重现自然声音,而且 MIDI 文件的回放质量受到声卡性能的限制。此外,MIDI 文件只能记录有限的几种乐器的组合,比如许多中国民族乐器的乐声目前还不能记录。

3. MP3 音频文件(.mp3 文件)。

如果说声音的 CD 数字录制技术的出现是一场革命,它使人们能听到高保真的声音,那么 MP3 就是正在发生的另一场革命,它使因特网——一个浩瀚无边的信息库、资料库,成为最重要的音乐资料库,成为传播和获取声音(特别是音乐)的一个全新的、非常重要的和最主要的渠道和源泉。

MP3 是 MPEG Layer3 的简称,简单地说,就是一种数字音频格式(音频、即声音)。由于采用了高比率的数字压缩技术(压缩比率可达到 12:1),经过 MP3 编码软件进行编码后,在音质几乎与高保真的 CD 没有什么差别的情况下,使容量为 640MB 的普通 CD 能存储十几个小时的声音文件,每分钟声音的 MP3 文件只有 1MB 左右大小,这样每首歌的大小只有数兆字节。使用 MP3 播放工具对 MP3 文件进行实时的解压缩(解码),把还原后的声音信号输出到扬声器上,高品质的 MP3 声音就播放出来了。

很显然,这就使在因特网上发布和传输歌曲成为可能。对于广大的音乐爱好者来说,从因特网上下载、欣赏几乎免费的音乐,就成为一件轻而易举和非常惬意的事了。



当然,要想聆听来自于因特网的高品质的 MP3 音乐,必须配备一个播放软件。而且,由于在播放 MP3 文件时,播放软件要进行大量的运算(解压缩、还原等),因此对系统的要求比较高。如果将 MP3 文件传输到便携 MP3 播放机中,就可以“边走边听”了。

二、图像素材

图是通过画面来表达一定的思想,从其形成上来看可分为两大类:人为绘制的称为图形,真实场景拍摄的称为图像。计算机对图的处理也分为两大类:位图图像和矢量图形。为了叙述方便,我们把图形和图像统称为图片。图片在计算机中是以图片文件的形式存储,对图片的操作实际是对图片文件中记录的信息进行操作。

1. 位图图像。

也叫作栅格图像,是用小方格(位图或栅格)即像素来表示图像。每个像素都有一个特定位置和颜色值。处理位图图像时,编辑的是像素而不是对象或形状。

位图图像与分辨率有关,即它包含固定数量的像素,代表图像数据。因此,如果在屏幕上以较大的倍数放大显示,或以过低的分辨率打印,位图图像会出现锯齿边缘,且会遗漏细节。在表现阴影和色彩的细微变化方面,位图图像是最佳选择。常用的位图文件格式有:

(1)BMP 格式。BMP 格式是 Windows 使用的基本图像格式,它是一种与设备无关且无压缩的位图格式文件,用一组数据(8 位至 24 位)来表示一个像素的色彩。大多数图形软件都支持这一文件格式。其不足之处是文件容量较大。

(2)GIF 格式。GIF 格式是目前因特网上使用的最重要的图像文件格式之一,主要用于不同平台间图像的交流传输。GIF 格式文件的压缩比较高,文件长度较小,但它仅能表达 256 色图像,不能存储真彩色图像。目前的 GIF 格式文件还支持图像内的小型动画。

(3)JPG 格式。JPG 格式是一种极有价值的图像格式,它支持 RGB 等颜色系统,采用了 JPG 方法进行压缩,因此文件可以非常小,而且可以通过降低压缩比来获得较高质量的图像,或反之,即降低图像质量来获得较高的压缩比。由于 JPG 格式的压缩比很高,因此可用于存储或传输大容量的图像。但应注意,JPG 格式是一种有损压缩,因此不适合存储珍贵的图像资料或原始素材。

(4)TIFF 格式。TIFF 格式是一种灵活的位图图像格式,最早用于扫描仪和桌面出版系统,可分为压缩和非压缩两类。非压缩的 TIFF 格式独立于软硬件,具有良好的兼容性;压缩格式的 TIFF 文件格式相对复杂得多,可以支持多种流行的压缩方法,存储时有很大的选择余地,因此为多种主流的图像软件所支持。

2. 矢量图形。

矢量图形是由矢量定义的直线和曲线组成的。矢量根据图形的几何特性来对其进行描述。矢量图形与分辨率无关,因此,矢量图形可以任意缩放而不会影响到图形的质量,是存储文字和几何图形造型的最佳选择。常用的矢量图形文件格式有:

(1)EPS 格式。EPS 是一种页描述语言格式,可以包含矢量图形和位图图像,被大部分图形、示意图和页面排版程序所支持。常用于应用程序间传输 PostScript 页描述语言、图稿。

(2)WMF 格式。WMF 是位图和矢量图的混合体,大部分 ChipArts 图像均以这种格式存储,这种格式在桌面领域应用广泛。



(3) PNG格式。PNG格式是一种可移植的网络图形格式,用于在WWW上无损压缩和显示图片,是作为GIF的免专利替代品开发的。与GIF不同的是,PNG支持24位图片,支持带一个Alpha通道的RGB、灰度模式及不带Alpha通道的位图、索引颜色模式。

三、动画素材

动画是由一系列的静止图像画面组成的队列,画面中的内容通常是逐渐演变的,因此当动画播放时,给人的感觉是画面中的对象在变化和运动。常用的动画文件格式有MMM动画文件、FLC动画文件、GIF动画文件和SWF动画文件,下面我们主要介绍GIF动画文件和SWF动画文件:

1. GIF 动画文件。

GIF动画是逐帧动画,适合制作一些小动画。GIF动画可以由动画制作软件GIF Animator合成,而且大多数GIF动画可以用GIF Animator打开,然后你可以按自己的喜好将它们重组,生成新的动画。在本书的第四章中我们将学习这方面的内容。

2. SWF 动画文件。

SWF动画是关键帧动画,容量很小。它是由Flash生成的动画文件,基于矢量图,可以随意放大、缩小图片而不影响图片的高清晰度质量;支持声音、动画,且具有交互功能。但SWF动画的播放,对计算机的性能有所要求,必须是奔腾150以上的计算机才能流畅地播放动画。在本书的第四、五章我们将学习Flash动画的制作方法。

四、影像素材

影像素材也称视频素材,它是指在多媒体作品中所播放的一种既有活动画面又有声音的文件。影像素材集图像与声音为一体,可以真实地再现真实物体和场景。但由于影像文件一般采用有损压缩,这将影响播放时的图像质量。一般说来,影像画面的质量比动画要差一些,因此它不可能完全取代动画素材。常用的视频文件格式有:

1. MOV 视频文件。

MOV视频文件是Apple公司的QuickTime软件所使用的数字视频文件,QuickTime原是Macintosh计算机中的一种视频播放软件,后来才被移植到多媒体PC机和Windows平台上,从而导致了MOV文件的流行。

2. MPG 视频文件。

MPG文件是多媒体PC机上全屏幕活动视频的标准文件,通过MPEG方法进行压缩,在1024*768分辨率下可以以超过25帧/秒的速率同步播放视频图像和CD音质的伴音,因此具有极佳的视听效果。但是MPG文件的播放有较高的硬件要求。

3. AVI 视频文件。

AVI文件是Windows使用的标准视频文件,它将视频和音频信号交错存储在一起,是Windows系统的标准组成部分。

4. DAT 视频文件。

DAT是VCD(俗称小影碟)或CD数据文件的扩展名。尽管一般称其为全屏活动视频,但它的分辨率只有352*240,然而,由于它的帧率比AVI或MOV格式要高得多,而且伴音可达到CD音质,因此整体效果还是不错的。DAT文件的播放也需要一定的硬件条件,常用的播放软件

有 XingMPEG、超级解霸等。

在上述视频格式文件中,MPG 和 AVI 都是多媒体作品中常用的文件格式,但是就相同内容的视频数据来说,MPG 文件要比 AVI 文件小得多。

第三节 常用多媒体制作工具

制作多媒体作品,不仅需要一台高性能的计算机,还需要其他的多媒体制作设备和软件工具。本节将分硬件设备和软件工具两部分来介绍多媒体制作的常用工具。

一、常用的硬件设备

1. CD-ROM。

CD-ROM 是只读光盘 (Compact Disc-read Only Memory) 的英文简称,它是由音频光盘发展而来的一种小型只读存储器。如图 1-2 所示是用于读取光盘内容的驱动器。



图 1-2

2. 声卡。

声卡是多媒体产品中最常见、应用最广泛的产品之一,如图 1-3。而且现在有一些计算机已将声卡集成在主板上。

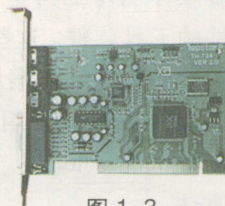


图 1-3

在计算机中,利用声卡可以将模拟音频信号数字化,并通过计算机处理后进行存储,也可将数字化声音转为模拟信号播放。若输入的是麦克风信号,通常要经过放大再转换;采样的频率及模数转换的精度(位数)由用户设置。通常可以根据数据采样量化的位数对声卡进行分类,位数越高,音质越好。

3. 扫描仪。

扫描仪是一种图像输入设备。如图 1-4。它可以将图像输入到计算机里,扫描图像就像照相机拍照一样,但它不用自然光线,而用灯管和镜头将图像曝光在扫描仪的玻璃板上;它也不用胶片,而用扫描软件和计算机以电子方式存储图像信息,扫描软件可以让你选择不同的参数设置,以便从图像中扫描具体信息。



图 1-4

4. 数码相机。

数码相机是一种能够将客观景物以数字方式记录在存储器中的照相机。如图 1-5。数码相机中所存储的照片不是实际的影像,而是一个个数字文件;其存储体也不是传统的底片,而是数字化的存储器件。



图 1-5

数码相机可以分为两大类:专业用数码相机(数码单反相机和

独立的数码后背相机)和普及型数码相机(也称为轻便数码相机或初级数码相机)。

5. 数码摄像机

数码摄像机与数码相机一样采用 CCD 或 CMOS 作为感光器件,但它采用磁带存储影像资料。如图 1-6。

数码摄录系统的主要特点有:超高解像度,影像更鲜明清晰;极低抖震,摄录影像更稳定;减低色彩蒙混不清,显著减低影像边缘的色彩移位;PCM 数码录音,两种音响收录/重播模式;16 比特模式音质最为优秀,12 比特模式则可方便后期配音;磁带记忆,可写入和读出拍摄日期或标题等的数



图 1-6

据,以方便标题的制作、搜索和日期、相片等的寻找。

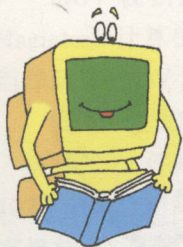
数码摄像机有三种输出:与普通电视机连接的 AV 方式,S-VIDEO 高清晰视频输出,DV 输出(IEEE1394 标准)。

另外还有话筒、音箱等其他一些硬件设备。

二、常用的软件工具

我们知道,多媒体素材有图形、图像、声音、文字、动画和影像等多种类型,不同类型的素材往往需要用不同的软件工具来加工处理。常用的多媒体素材加工处理软件有 Windows 中的录音机和画图、COOL3D、Photoshop、超级解霸、Animator、Flash、Premiere、3DSMAX 等软件工具。

多媒体创作工具是一种能够把文本、声音、图形、图像、动画、影像等素材集成为一个交互式软件的工具软件。这些软件一般都提供一个面向对象的“所见即所得”的编辑环境,用户只需要根据软件的设计方案就可以方便地进行制作,所有的素材均可以直接引入到系统中并根据需要设置其属性。常用的多媒体创作工具软件有微软办公套件中的 PowerPoint、方正奥思、Authorware、Director 等。在本书的第六、七章中,我们将着重学习利用 Authorware 制作多媒体软件的方法。



练习

1. 什么是多媒体? 多媒体有哪些特点?
2. 什么是多媒体系统? 它可以分为哪几类?
3. 什么是多媒体素材? 它可以分为哪几类?
4. 位图图像和矢量图形有什么区别?
5. 什么是多媒体创作工具? 常用的多媒体创作工具有哪些?

第二章 制作文字与图像素材

学习目标:

1. 掌握利用 Word 或 PowerPoint 软件制作艺术字。
2. 掌握利用 COOL 3D 制作立体字。
3. 学会利用 Photoshop 制作简单的特效文字。
4. 掌握 Photoshop 处理图片的常用功能,获得符合需要的各种特殊效果。

文字素材和图像素材是多媒体作品中最重要、应用最广的素材。一般的多媒体作品制作工具均具备简单的文字处理功能,如设置文字的字体、颜色等。但是,我们对文字的要求不仅仅局限于文字的大小、颜色和字体,还要求文字具有立体感以及独特的艺术造型,甚至要让文字产生各种动画效果,这就必须运用图像处理方法。

对于不同的特效文字,需要使用不同的制作软件,COOL 3D就是一款专门用于立体字制作的工具软件;而图像处理的工具软件也很多,常用的有Adobe Photoshop、PhotoImpact、Firework等,其中Adobe Photoshop是标准的图像设计和制作工具,功能强大,操作方便,即使没有绘画基础的用户,利用它也可以轻松地制作出各种精美的图像。在这一章中,我们将学习怎样制作特效文字素材和利用Photoshop图像软件进行图像的处理,制作出各种精美的图像素材。

第一节 制作特效文字素材

特效文字素材是多媒体作品中应用最广泛的素材之一,常用特效文字素材的制作软件有微软办公套件中的Word(或PowerPoint)、Adobe Photoshop、COOL 3D等,使用Adobe Photoshop可以制作出多达上百种特效文字,而COOL 3D主要用于立体效果文字的制作(包括静态和动态两种)。我们在这一节里仅介绍几种常用的特效文字素材的制作方法。

一、制作“艺术字”

制作“艺术字”是微软办公软件中提供的一个特效文字制作功能,它的使用非常简单,下面我们将详细介绍使用微软Word文字处理软件(也可以使用PowerPoint)制作特效文字的步骤:

- (1) 启动Word文字处理软件。
- (2) 单击“插入(I)”菜单中的“图片(P)”选项,在弹出的子菜单中选择“艺术字(W)…”命



令,弹出“艺术字”库对话框,如图2-1所示。

(3) 在“艺术字”库中选择所需的“艺术字”样式,如最后一行的第四种“艺术字”样式,再单击“确定”按钮,弹出“编辑‘艺术字’文字”对话框,如图2-2。



图 2-1

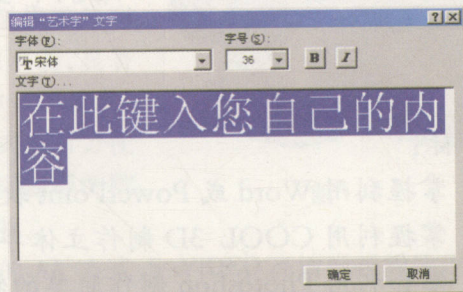


图 2-2

(4) 输入需编辑的文字,如“电子相册”4个字。然后单击对话框中“字体(F)”列表框中右边的下拉按钮 ,在字体列表中选择“隶书”,在“字号(S)”列表框中选择“36”,最后单击“确定”按钮。在当前光标位置将插入艺术字“电子相册”,并弹出“艺术字”工具栏,如图2-3所示。



图 2-3

(5) 单击“艺术字”工具栏中的自由旋转按钮 ,“电子相册”四周的8个小方块(称为句柄)即变成4个角上的小圆圈。

(6) 将鼠标移到小圆圈上,按住左键后拖动鼠标,将“电子相册”旋转到合适的角度,如图2-4。

(7) 单击“艺术字”工具栏中的设置艺术字格式按钮 ,弹出“设置艺术字格式”对话框,如图2-5。



图 2-4

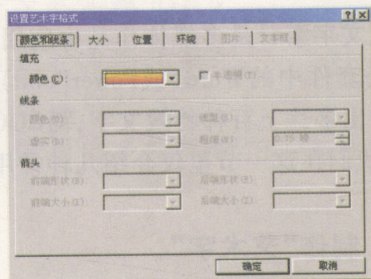


图 2-5

(8) 单击“颜色(C)”列表框右边的下拉按钮 ,在下拉列表中选择“填充效果”,弹出“填充效果”对话框,如图2-6。

(9) 在“填充效果”对话框中,选择“颜色”栏中的“预设(R)”。然后在“预设颜色(E)”列表框中选择“雨后初晴”,如图2-7。

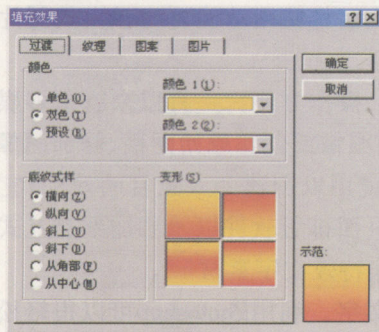


图 2-6

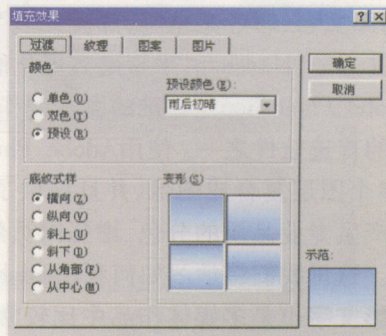


图 2-7

(10) 单击“填充效果”对话框中的“确定”按钮,然后单击“设置艺术字格式”对话框中的“确定”按钮,则“电子相册”4个“艺术字”显示如图2-8。



小技巧

也可以单击Word工具栏中的复制按钮。

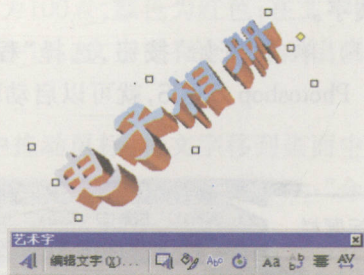


图 2-8

(11) 单击Word“编辑(E)”菜单中的“复制(C)”命令。

(12) 打开“画图”程序,再单击“画图”程序中的“编辑(E)”菜单中的“粘贴(P)”命令,如图2-9所示。

(13) 在“画图”程序中,单击“编辑(E)”菜单中的“复制到(O)...”命令,弹出“复制到”对话框,如图2-10。



图 2-9

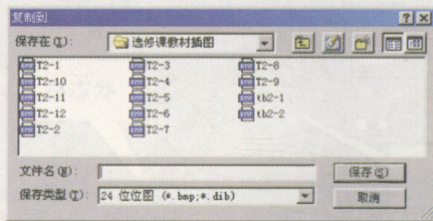


图 2-10

(14) 在“复制到”对话框中,单击“保存在(I)”列表框右边的下拉按钮,在下拉列表中选择E盘,然后打开E盘中的“素材”文件夹,在“文件名(N)”栏中输入文件名“电子相册”,然后单击“保存(S)”按钮,将制作的艺术字保存在E盘的“素材”文件夹中。

制作“艺术字”是不是很简单?