

附光盘



计算机图形图像处理技术丛书

特效字

制作专辑

王永辉 主编



超值附赠 COOL 3D 2.0
Ulead Type Plug-in
Ulead Particle Plug-in 试用版

1.4
12

人民邮电出版社

计算机图形图像处理技术丛书

593

TP391.4
W38h2

特效字制作专辑

王永辉 主编

人民邮电出版社

图书在版编目(CIP)数据

特效字制作专辑/王兢等编写. —北京:人民邮电出版社, 1999. 9
(计算机图形图像处理技术丛书/王永辉主编)

ISBN 7-115-07957-9

I . 特 ... II . 王 ... III . 三维 - 美术字 - 计算机辅助设计
IV . TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 45950 号

计算机图形图像处理技术丛书

特效字制作专辑

◆ 主 编 王永辉

责任编辑 李 际

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
北京胶印二厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16

印张: 13.5

字数: 330 千字

1999 年 9 月第 1 版

印数: 5 001 - 9 000 册

1999 年 12 月北京第 2 次印刷

ISBN 7-115-07957-9/TP·1205

定价: 66.00 元

前言

随着图像技术的发展以及计算机在各行各业的广泛应用,利用计算机作图像处理的设计人员越来越多。其中,文字作为信息的重要载体,已不再是宋体、仿宋体、黑体等老面孔,越来越多的特殊字体效果通过人们的想象与计算机图像制作的完美结合出现在人们面前。恰当地使用特效字可以在整幅构图中起到画龙点睛的作用。

对于特效字体的制作,一般使用的是图像制作软件中的老大 Adobe Photoshop。但这往往需要有较为深厚的 Photoshop 功底。在一种特效字体的制作过程中不仅需要全面了解 Photoshop 基础知识,而且对图层、通道等较为高级的操作也要了然于胸。在整个字体制作的过程中,往往还会因为图像的分辨率、颜色等细微因素的影响而前功尽弃。

对于大多数平面设计人员来说,记住大量制作特效字的繁复操作步骤是不可能的,我们需要的是利用尽可能简单的操作步骤,制作出漂亮且实用的特效字体。因此,在本书中我们力求为读者介绍一些非常简单而且实用的特效字体制作方法,利用它们可以轻轻松松地制作出非常漂亮的特效字。

在这里特别值得一提的是 Ulead 公司的 Cool 3D 2、ULEAD Particle 以及 ULEAD Type。通过使用这些工具可以创建全新的神奇三维标题,而不必学习复杂的三维建模或命令,所有的操作都简化为鼠标的拖放。因此本书在附送的光盘中特别赠送了 Ulead 公司的 Cool 3D 2、ULEAD Particle 以及 ULEAD Type 三个产品的试用版,无论您是初学者还是专家都可以立即体验到三维特效文字神话般的制作速度!

本书由王永辉执笔,在图书的编写和光盘制作过程中得到了 Ulead 公司梁启燕小姐和陈耕先生的大力支持和热情帮助,在此表示衷心的感谢。参加本书编写工作的人员还有王兢、李涛、曹伟、崔雨、刘万鹏、苏玉凤、吴宁、陈禹、张灿、唐前华、杨晓蓉、王丽娜、巨磊、羊岚辉、吕杰、孙亮等。由于本书编写时间较短,加上编者水平有限,虽然勘误再三仍难免有不足之处,恳请读者批评指正。

编 者

1999 年 7 月

第一部分

巧妙使用三维字体工具

制作三维立体文字和各种特效字，并不仅仅局限于在 Photoshop 中通过图层、通道等复杂的操作一步一步来制作。对于大多数平面设计人员来说，记住大量特效字的繁复操作是很困难的，我们需要的是利用尽可能简单的操作步骤，制作出最漂亮而实用的特效字体。在这一部分我们为您介绍两款非常简单而且实用的三维字体工具——Cool 3D 2 和 Xara 3d (3.0 版本)，利用它们可以轻松实现一些特效字的制作。

第一章

神奇的 3D 文字工具——Cool 3D 2

现在,电脑科技的进步日新月异,动不动就讲求 3D 效果或是虚拟实境,而想要画个 3D 的图形,对不是专业电脑绘图的一般人来说,就像是梦幻一般遥不可及。友立(Ulead)公司发行了一套非常优秀的 3D 文字制作工具——Cool 3D,使用起来非常简易,利用这个软件您可以轻易地制作出在 PhotoShop、CorelDraw 中,需要运用丰富的制作经验、经过很多操作步骤才能做出的 3D 文字效果。

Cool 3D 制作的图像除了可以存为软件本身的 C3D 文件,还可以存为 JPG、GIF、BMP、TGA 等不同格式的文件,甚至还可以存为 AVI、GIF ANIMATION 文件。Cool 3D 的使用非常直观,只需在文字框内输入文字,选好字体,然后选择想要的 3D 文字图像、动画图像、背景图案、灯光照射在文字上的角度以及视角等选项,就可以制作出非常漂亮的 3D 文字。

最近,友立(Ulead)公司再次推出了 Cool 3D 的更新版本——Cool 3D 2,改善了原先版本中一些不足之处,提供了更多、更丰富的动态效果供您使用。需要注意的是:由于 Cool 3D 可以制作多种动态文字效果,为了保证制作过程的流畅,对您的计算机配置要求是很高的。一般来说 Cool 3D 2 的基本配置为: Pentium 100 以上处理器、最少 32 兆内存、至少支持 800 × 600 的显示分辨率以及 16 位真彩色的显示卡、100 兆以上剩余磁盘空间。为

了使运行流畅,建议使用具有 3D 加速功能的显示卡、128 兆以上内存、17 寸的显示器。这样,您会觉得使用起来得心应手、无比流畅。总体而言, Cool 3D 操作极易上手、效果丰富,经过简单的学习,您一定会喜欢它!

1.1 界面说明

安装并运行 Cool 3D 以后,看到的第一个画面就是图 1.1 所示的界面。

操作界面的顶部是菜单栏,在菜单栏下方有两行工具栏,在 Cool 3D 中常用的操作都可以在这里完成。下面简单介绍一下它们各自的用途。



新建一个文件。



打开一个存在的 c3d 文件。



保存编辑后的 c3d 文件。



恢复到上一步操作,在 Cool 3D 中可以恢复多步操作。



重复被恢复的操作步骤。



输入文字。



修改被键入的文本。

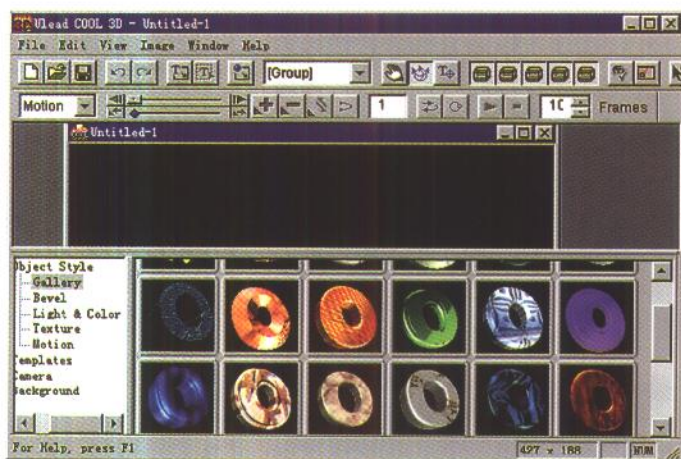


图 1.1



引入规定格式的图片。



移动文字或图片。



旋转文字,调整文字空间位置和角度。



缩放文字,改变文字尺寸。



在进行旋转、缩放等操作时,选择不同的文字侧面进行调整,也可以同时选择多个侧面。



图 1.2

1.2 输入文字

单击输入文字功能按钮,会弹出一个文字输入对话框,如图 1.2 所示。在这里可以输入您想要的文字。

在文本输入区的下方可以设置字体、字号大小、是否需要加粗或倾斜等参数。需要注意的是,在进行这些设置时,需要先选中输入的文本;或者先进行设置再输入文本。

如果要改成其他的文字,可以直接在文本区中进行更改。Cool 3D 2 支持多行输入,这是一个新增的功能,按一下 Enter 键,就可以输入下一行。

输入完成后,单击“OK”按钮,就可以完成文本输入。

1.3 改变文字样式

如果要改变文字样式,可以从 View 菜单栏中选择 Text Toolbar。这时,在工具栏下方会出现一个

新的工具栏,如图 1.3 所示。

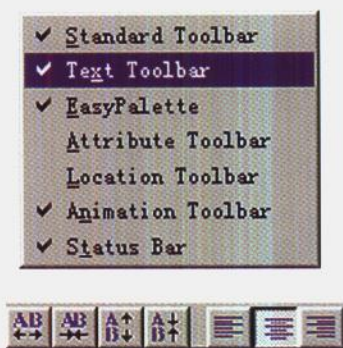


图 1.3

工具栏中由左至右分别是:放大字间距、缩小字间距、增加行距、缩小行距、上下行文字右对齐、中间对齐、左对齐。

在按钮上按一下,工作区域就会发生相应的变化,如果要有明显的差别,必须经过多次的调整。需要注意的是:增加行距、缩小行距、上下行文字右对齐、中间对齐、左对齐只对多行文本起作用。另外,由于 Cool 3D 的计算比较复杂,对于低配置的计算机,反应速度可能会较慢。

1.4 移动文字位置

如果要移动文字,可以从工具栏中选择移动工具。把鼠标移到工作区域上,鼠标会变成手形,此时拖曳鼠标就可以移动立体的文字了。

若要更精确地移动文本,选择 View → Location Toolbar,这时,在工具栏下方会弹出图 1.4 所示控制位置的工具栏。在这里可以直接输入坐标数值来调整文本的位置。

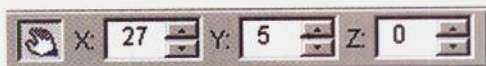


图 1.4

1.5 改变文字尺寸

文本输入完成后,如果文字的大小不合适,可以选择工具来调整文字的尺寸和比例。

选中工具后,将鼠标移到工作区域上,鼠标会变为十字形,这时拖曳鼠标就可以改变文字的尺寸。按住鼠标向右拖动,文字横向扩张;按住鼠标向左拖动,文字横向压缩;按住鼠标向下拖动,文字纵向扩张;按住鼠标向上拖动,文字纵向压缩。如图 1.5 所示。



图 1.5



若要更精确地改变文本尺寸, 选择 View → Location Toolbar, 这时, 在工具栏下方会弹出图 1.6 所示改变尺寸的工具栏。在这里可以直接输入坐标数值来调整文本的尺寸。

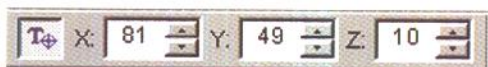


图 1.6

1.6 旋转文字

为了让文本的立体感更加强烈, 或者在制

作动画的过程中, 我们经常会用到旋转文字工具  来调整文字的空间位置和角度。

旋转文字的使用方法也比较简单, 选中  工具, 将鼠标移到工作区域上, 鼠标会变为二个箭头组成的环形, 这时拖曳鼠标就可以改变文字的空间位置和角度。旋转工具的使用非常灵活, 您可以尝试调整各种空间位置, 如图 1.7 所示。

如果要更精确地调整文本空间位置, 选择 View → Location Toolbar, 从图 1.8 所示的工具栏中可以直接输入坐标数值来进行调整。

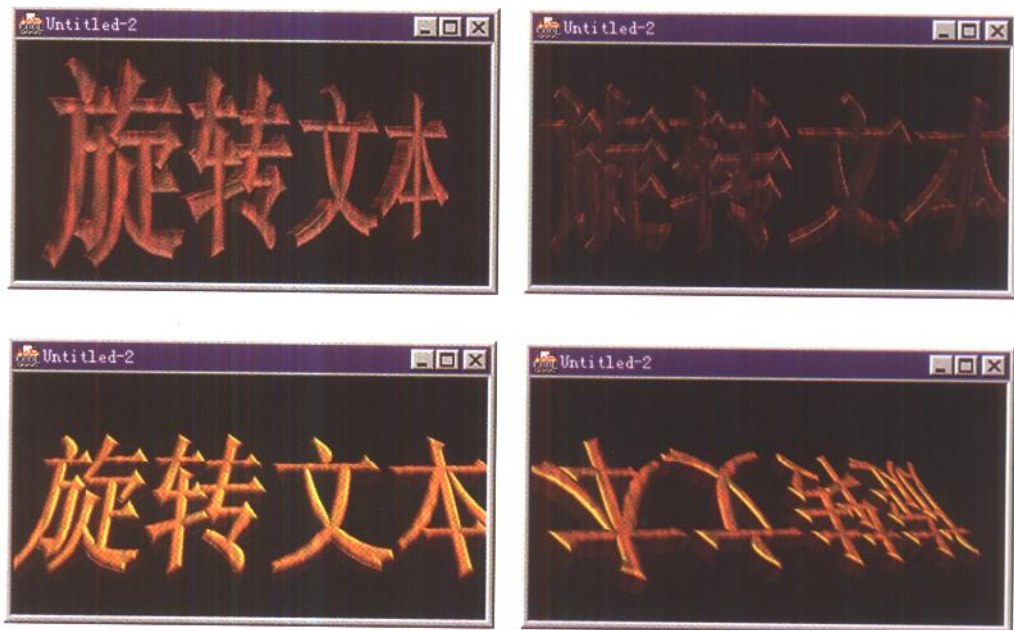


图 1.7



图 1.8

1.7 修改被键入的文本

在以前的 Cool 3D 版本中,如果您作了很多步操作后,发现文本输入错误,只能前功尽弃从头再来。在 Cool 3D 2 版本中允许您在任何一步直接修改文本而不影响其它设置,您只需要选择  工具,在弹出的文字输入对话框中删除原先的文本,键入新的文本即可,修改完毕后单击“OK”按钮。

1.8 套用样式库

用 Cool 3D II 制作三维文字的方便之处在于它提供了许多三维文字的预设模式,您可以直接套用样式库。

在操作界面的左下方的 3D 绘图功能选单区选择 Gallery, 右边图示范例的地方就会出现已经设定好的一些 3D 样式(如图 1.9 所示),可以直接套用。



图 1.9

使用方法是:输入文本后,在一格一格的图示范例上面直接用鼠标双击所需要的样式,在工作区域就可以直接显示出结果。若不满意,可以用 Edit → Undo 来复原,也可以直接双击其它样式,

直到选中满意的 3D 形式。

Cool 3D 2 中预设的形式多种多样,图 1.10 中只是其中的一些例子。

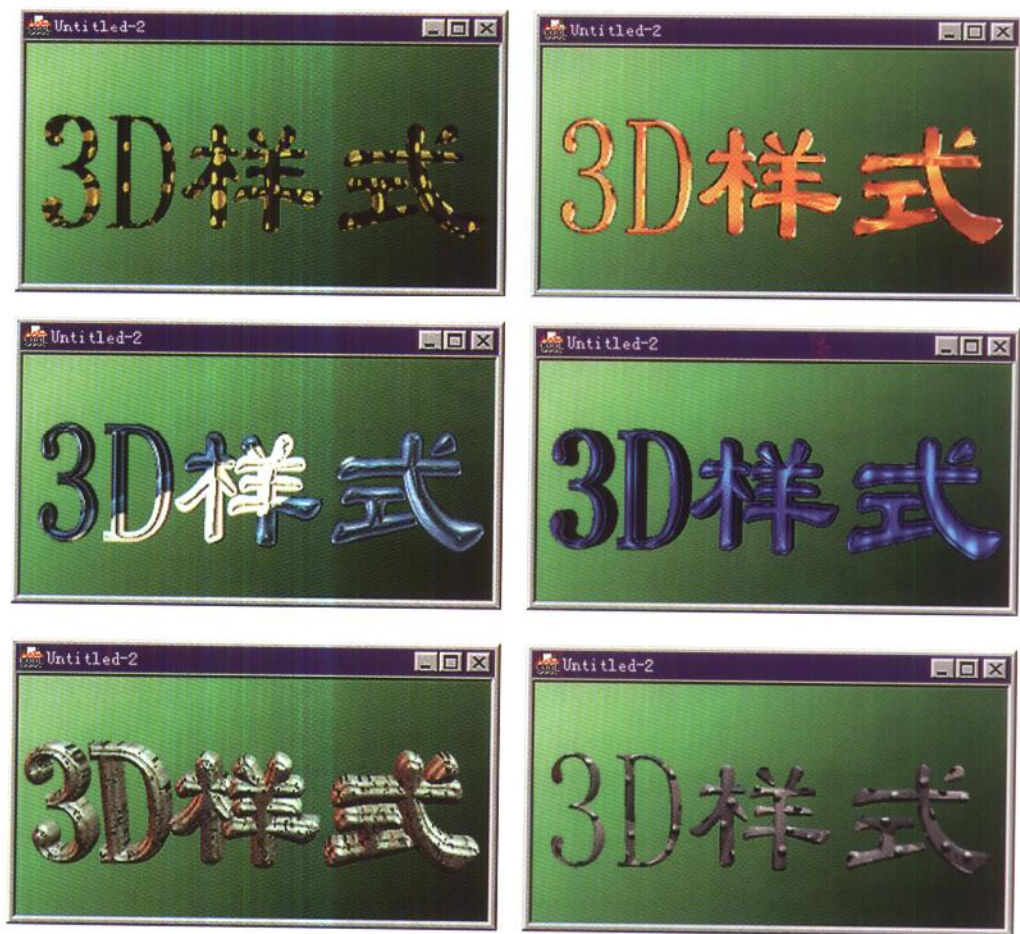


图 1.10

1.9 改变背景

在 Cool 3D 2 中,除了可以套用设定好的样式库外,我们还可以一步一步地来改变每一种设定,以达到自己想要的效果,首先先来设定背景。

在操作界面的左下方的 3D 绘图功能选单中

选择 Background,右边的图示会变成背景让我们选择,如图 1.11 所示。

用鼠标直接在方块图示上双击,就可以套用预设的背景。

从窗口上方的菜单中选择 View → Attribute Toolbar,界面的最下方会弹出属性工具栏,利用它可以进行更加细致的调整。如图 1.12 所示。

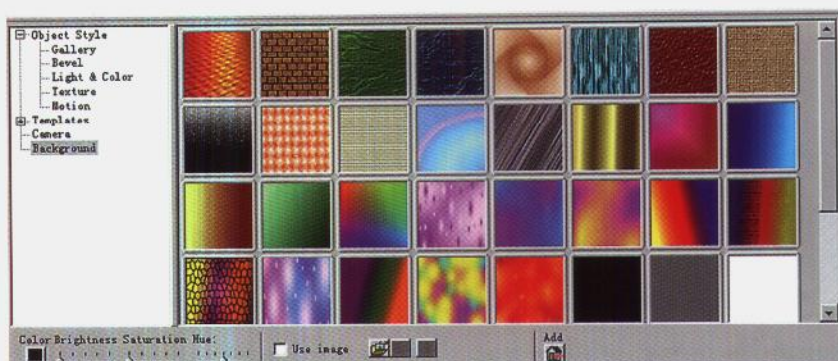


图 1.11



图 1.12

按下 Color 按钮  会弹出图 1.13 所示的对话框,在这里可以选取任意颜色作为背景,选中后单击“确定”按钮完成操作。

在 Color 按钮  的右侧有 3 个滑动条,如图 1.14 所示, 通过拖动滑条可以直接改变背景的亮度、饱和度、灰度,从而改变背景的颜色。

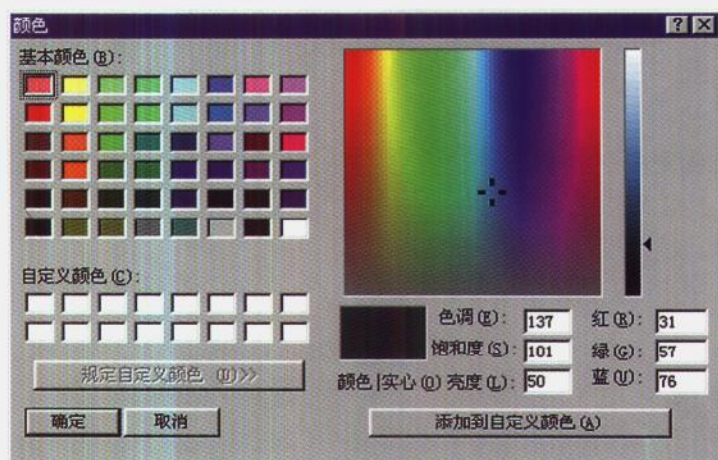


图 1.13

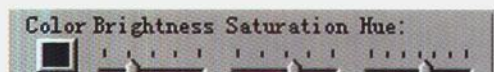


图 1.14



在 Cool 3D 2 中,也可以使用一张您已经画好的图片来作为背景,首先选中 Use Image 选项,单击  按钮,会弹出图 1.15 所示对话框,在指定的位置选中图片后,单击“打开”按钮,就可以直接从硬盘或光盘中引入所需要的图片作为背景图片。

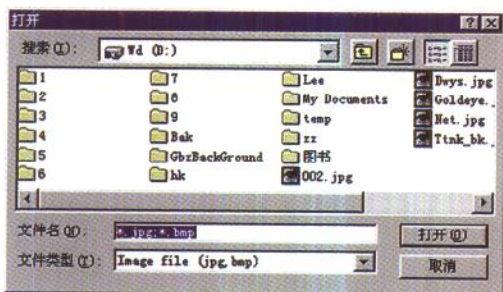


图 1.15

如果将想要用作背景的图片拷贝到剪贴板中,单击  按钮,剪贴板中的图像就会出现在背景中。如图 1.16 所示。

如果引入的图片与窗口的大小不适应,单击  按钮,窗口大小就会与背景图案的大小自动适应。



图 1.16

1.10 改变立体样式

在 Cool 3D 2 中,有很多的立体字的样式可供选择。要改变立体字的样式,在 3D 绘图功能选单中的 Object Style 选项中,选中 Bevel 选项,右边的图示会变成立体样式让我们选择,如图 1.17 所示。

如果想要套用立体样式,直接在图示上双击需要的形式就可以了。

在立体样式下方的属性工具栏中,可以用数值来精确调整需要的样式,其中:

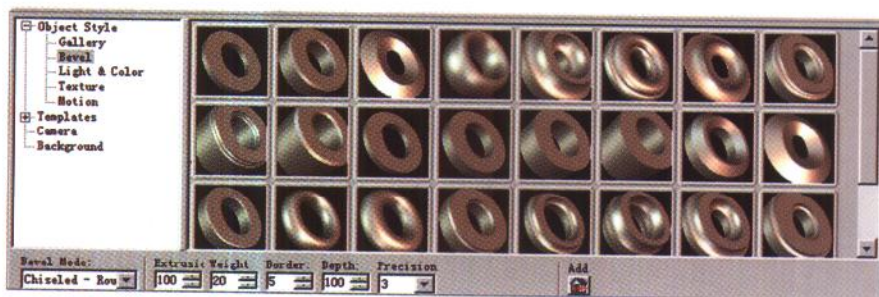


图 1.17

Bevel Mode: 是边缘的样式, None 表示不要修饰边缘, Flat 是斜角的边缘, Round 是圆角的边缘。另外,还有许多其他预设样式。

Extrusion: 调整立体字的厚度(深度)。

Weight: 调整字体宽度, 数字大的话就会把字变成肥肥的粗体字。

Border: 调整边缘的大小。

Depth: 调整边缘的深度。

Precision: 调整图像的精细程度, 数值越大、图像越精细。

调整完毕后, 单击  按钮, 可以将自定义的样式添加到样式库中, 以便于以后使用。每一个工具栏都具有这种功能。

图 1.18 中是一些不同的立体样式。

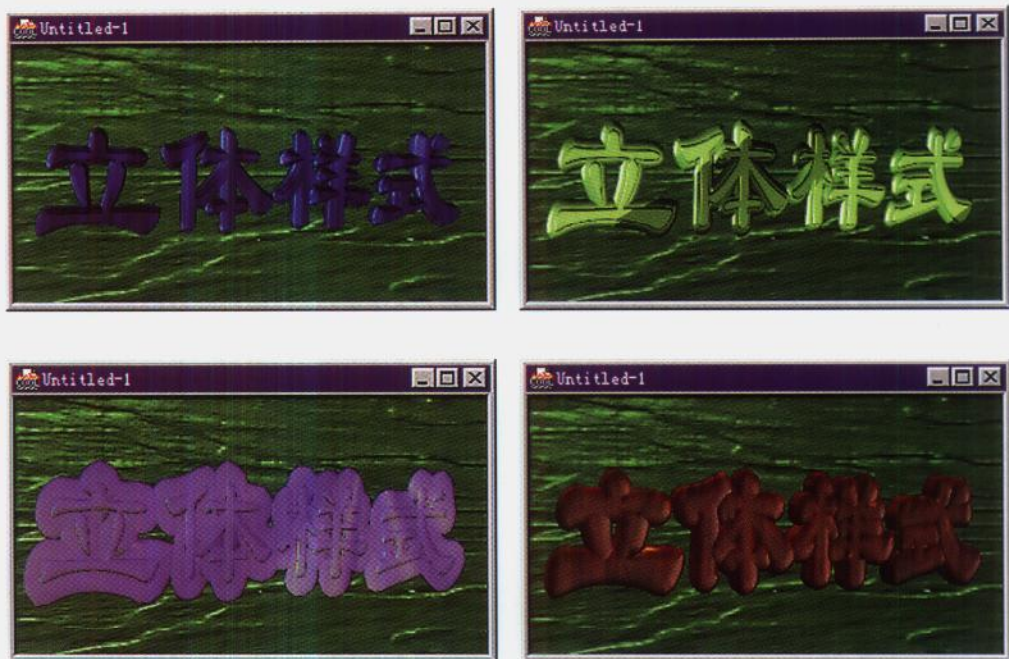


图 1.18

1.11 色彩与光源

在 3D 绘图功能选单中的 Object Style 选项中,

选中 Light & Color 选项, 右边的图示会变成不同的光线模式让我们选择, 如图 1.19 所示。

如果想要套用光线模式, 直接在图示上双击需要的形式就可以了。

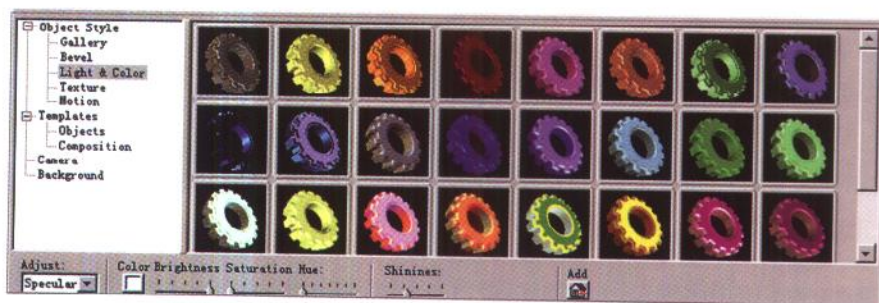


图 1.19

您也可以从属性工具栏中制作自己的色彩与光源。属性工具栏有四个选项,如图 1.20 所示。

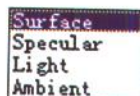


图 1.20

其中:

① Surface: 调整物体表面的颜色。

Surface 的控制条如图 1.21 所示, 拖动滑条可以分别改变字体表面的颜色、亮度、饱和度、灰度。



图 1.21

② Specular: 调整物体反射光泽的颜色和亮度 (Shininess)。

Specular 的控制条如图 1.22 所示, 拖动滑条可以分别改变物体反射光泽的颜色、亮度、饱和度、灰度以及高光点的亮度。

③ Light: 是光源, 总共可以有 4 个光源, 分别编号为 1~4 号。光源按钮按下去表示该光源是打开的, 会发生作用, 按钮弹起来表示该光源关闭, 不发生作用。如图 1.23 所示。

如果要调整 1 号光源, 选中 1 号光源按钮上方的黑圆点, 然后调整光源的颜色 (Color)。



图 1.22



图 1.23

如果要调整光源的位置,按下 Pos 按钮,将鼠标放在工作区域,这时,光标变为灯泡的形状,拖动鼠标就可以看到该光源改变位置所影响的效果。

另外,也可以改变光源的模式 (Mode),在控制条的最右侧可以选择直线光源 (Directional) 或

是点光源 (Point)。

如果要调整 2 号光源,可以单击 2 号光源按钮上方的黑圆点,然后开始调整,以此类推。

④ Ambient: 用于调整环境光源的颜色。如图 1.24 所示。



图 1.24

1.12 贴材质

要改变材质或贴材质,在 3D 绘图功能选单中

点一下 Texture 选项,右边的图示会变成各种各样的材质模式让我们选择,如图 1.25 所示。

如果想要套用材质模式,直接在图示上双击需要的形式就可以了。



图 1.25

您也可以从属性工具栏中制作自己的材质。通过改变左侧的 Wrap Mode,可以改变不同的贴材质的方式。其中包括 4 个选项:

Flat: 表示平面贴图。

Cylindrical: 表示柱面贴图。

Spherical: 表示球面贴图。

Reflection: 表示反射贴图。

您在制作三维字体时,选择好材质后,可以多

试几种贴图模式,选择一种最好的效果。

Mapping 的左边第一个按钮  可以移动材质图片的位置,按下该按钮后,将鼠标放在工作区,鼠标指针变为手形,在工作区域拖曳鼠标就可以调整材质的位置。

第二个按钮  是旋转图片,第三个按钮  是放大或缩小图片。按下按钮后,在工作区域拖曳鼠标,就可以看到相应的变化。



如果选中 Use Image 选项, 按下  按钮就可以打开一个材质图形文件, 或是从剪贴板直接贴入图像, 用于三维文字的纹理。

按下 Clear Tint 按钮, 会将光源还原成白色, 这

样会让材质看起来最有原本的效果, 但是它不会影响环境光源和反射光源的设置。

图 1.26 是一些材质效果的图例。



图 1.26