

电脑爱好者®

附录采凤

全副武装征服 INTERNET

网页新剑客 Golive 4.0 精彩

滤镜之美大曝光

游侠云游篇——3DS MAX 实战

揭开注册表的神秘面纱

赠品

光盘点睛

影视新贵 After Effects (软件)

网页新剑客 Golive 4.0 (软件)

WEB 专家 ImageStyler (软件)

Chinabyte 网站镜像

硅谷动力 eNET 网站镜像

2000年
合订本
附录

收藏资料宝库

品味超值感受

送

黄金组合

配套“电脑爱好者光盘”

第七届“电脑爱好者城”门票

“电脑爱好者网站”镜像

免费上网时间卡

电脑爱好者

2000 年合订本(上)

《电脑爱好者》杂志以丰富实用的内容和贴近读者的办刊风格,赢得了广大电脑爱好者的喜爱,“学电脑,用电脑,就看《电脑爱好者》”的理念在大江南北日益流传,每月 80 万份的发行量,使她无可争议地成为国内发行量最大的电脑科普类期刊,而每年对定期刊的合订本几乎同样成为电脑爱好者案头必备的藏品之一。

2000 年的合订本更是掀起了买一送五的狂潮,让你想不买都很难。

一、送附录

- * 附录容量直线上升,文字总量约达 70 万字,强力提升合订本的新鲜成分和内容;
- * 附录选题精心策划,内容实用、专业、完整的特色体现得更充分;
- * 附录部分完全采用期刊编排风格,方便电脑爱好者阅读使用,并在同类合订本中首家门户单立。

二、送配套光盘

网络时代的新资讯,传统手段和数字手段谁与争锋?唯二合一耳!合订本顺应资讯新要求,赠送读者配套光盘一张,内有 Adobe、Ulead 等软件巨头提供的珍贵系列商业软件;有优秀网站镜像硅谷动力 eNET、Chinabyte 及电脑爱好者网站镜像,还有……,精彩内容多多,不看也难。

三、送“第七届电脑爱好者城”门票

今年 7 月 28 日~8 月 1 日,将在中国国际展览中心举办“第七届电脑爱好者城”活动,为广大电脑爱好者展现未来数字化生活空间,为观众提供学习知识、了解业界、购买产品和广交朋友的极好场所。为了感谢读者的支持,让本刊广大读者能方便地取得入场票,《电脑爱好者》杂志社特别安排,随《电脑爱好者》合订本 2000(上),免费附送读者“第七届电脑爱好者城”门票代用券,读者可在展会有效期间凭券参会(复印无效)。代用券在附录部分第 336 页,剪下即可。

四、送“电脑爱好者网站”镜像

五、送免费上网时间卡

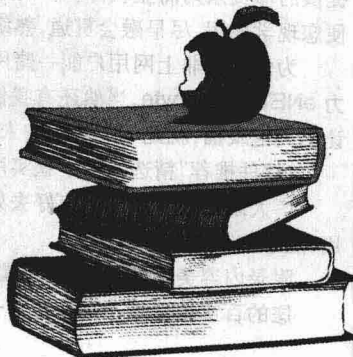
教师中文图书馆

送五!

《电脑爱好者》2000 年合订本(上),买一



A0309589



电脑爱好者杂志社



附录提要

时值炎夏,《电脑爱好者》2000年合订本(上)附录在似火骄阳下闪亮登场了。与往年不同的是,“她”从幕后走向了前台,以单本的形式免费赠送读者,这就意味着读者朋友在回顾期刊内容的同时可以欣赏到一本全新的“厚刊”。

附录内容丰富多彩,形式活泼生动,所有稿件均经过精挑细选。附录栏目和内容如下:

特别策划:精心挑选了几个流行的多媒体制作软件的最新版本,涵盖了图像和动态文字制作、电子出版、影视及动画制作、WEB 网页制作和视频编辑等方面(附录配套光盘里收录了全部对应软件),提供软件的入门教程。您可以边学边用,快速上手。

多媒体空间:提供了广大爱好者们耳熟能详的图像制作软件 PhotoShop 入门难点的解析和 3D 动画制作的专业软件 3DMAX 的实战范例,另外还有深受发烧友钟爱的滤镜插件的详细介绍和应用说明。

外设大观:对当今广泛使用的几种常用外设,如打印机、扫描仪、光盘刻录机、数码相机和网络摄像机等进行了全面具体的阐述,从选购到安装使用一应俱全,还对 DIYer 们关心的 ATX 电源、SCSI 及 IDE 设备做了系统的介绍,是您全面了解电脑外设不可多得的资料。

网海舟楫:详细介绍了众多上网必备软件的使用方法和应用技巧,包括了拨号计费、浏览加速、收发信件、安全防护、网络电话等方方面面,全力武装你的冲浪技能,还有时下热门的 ISDN 及其它家庭上网新方案以及让您迅速成为网管的服务器域名配置详解、局域网组建细述等等,菜鸟、网虫们千万不可错过!

系统无忧:本栏目围绕操作系统的安装维护,从 Bios 维护到注册表整理,从系统安装到 Norton2000 应用,从多个角度具体翔实的讲解了系统维护的实用方法和应用技巧,帮您摆脱系统故障带来的烦恼。

酷暑炎炎,希望我们的合订本附录能给您带来凉爽的清凉。

配套光盘内容提要

电子刊物大行其道的今天,人们对新资讯全面享受的追求与日俱增。为此,本期《电脑爱好者》合订本提供配套光盘一张,其中:

“特别策划”中收录了附录同名栏目中提供入门教程的所有软件,均为 Adobe、Ulead 等软件巨头授权提供的珍贵系列商业软件,如 Golive、After effects4.1、Imagewriter、PhotoImpact5.0、Premiere5.0 等,方便您现学现用,尽早融会贯通,熟练使用;

为使广大非上网用户能一睹网络风采,实现无线上网,“网海初航”精选了几个优秀网站镜像如硅谷动力 eNET、Chinabyte,当然还有我们自己的网站——电脑爱好者网站。精彩的网页,热门的新闻,说不定会让您大饱眼福,就此下定决心加入网民大军;

“软件推荐”精选的数十款实用软件(附有汉化补丁),会让您用的得心应手;

广大编程爱好者也有绝好去处,我们将期刊“擂台赛”栏目程序源代码全部收入光盘,您可以尽情试用,随意加工。

附录内容美不胜收,已是满园春色关不住;光盘里“附录补遗”收入的内容,更是锦上添花~^。

您的百宝箱里是不是又多了一件好东西?



电脑爱好者

2000年

合订本(上)附录目录



● 特别策划 (光盘收录全部对应软件)

图像大师 PhotoImpact 5.0 指南	5
动态文字精英 Cool 3D 3.0 学用	15
初用电子出版骄子 Acrobat 4.0	22
影视制作新贵 After Effects 4.1 亲历	34
动画魔术师 Gif Animator 3.0 进阶	42
网页新剑客 GoLive 4.0 精解	46
WEB 专家 ImageStyler 1.0 入门	51
视频编辑大师——Premiere 应用入门	53



● 多媒体空间

Photoshop 入门难点解析	62
滤镜之美大曝光	71
ACDsee 3.0 插件大放送	102
3D 游侠云游篇——3DS MAX 实战	104



● 外设大观

打印机全接触	116
HP Laserjet 5L/6L 打印机卡纸怎么办	121
猫的世界——Modem 学堂	122
笑笑笑——网虫表情符号大全	124
如何使 56K Modem 可靠工作	125
扫描仪之完全 DIY	126
华硕的 USB 接口上连接紫光扫描仪	131
光盘刻录机之完全指南	132
光驱的维护与故障排除常识	136
全面认识数码相机	138
一个新的热点——网络摄像机	142
声卡入门	151
一例奇特的声卡故障的维修	153

走进动力之源——ATX 电源154

SCSI 实战160

关于 IDE 设备的问与答183



●网海舟楫

全副武装征服 INTERNET190

Cache 浏览器大礼包201

上网提速之四问四答206

构筑自己的防火墙212

家庭上网全攻略215

ISDN 上网全集220

BBS 新手登录225

网络电话,你用什么打228

互联网上免费大餐231

攒一台服务器250

你会配置域名服务器吗256

网络疑难问答264

中小公司内部网络解决方案276

“无盘 Win98”大揭秘及其展望284

局域网网络广播实战手册289



●系统无忧

BIOS 细心呵护291

系统安装方案295

Norton 2000 实战攻略319

揭开注册表的神秘面纱328



●光盘说明

光盘使用简明指南275

光盘粘贴页275

光盘内容介绍334



电脑爱好者

2000年

合订本(上)附录目录





“年年岁岁花相似，岁岁年年人不同”，可电脑爱好者的新老读者们仍一如既往地支持我们，令众编辑们感动不已。新千年电脑爱好者合订本附录里拿什么奉献给大家呢？小编们绞尽脑汁，特别策划终于找到了下面有关网页制作、多媒体处理和电子出版方面的几个好东东。款款精品，均系出身名门，功能卓越的最新热门软件。为使大家及早上手，充分领略软件的强大功能和精彩特效，我们精心组织了下面的实用教程，相信大家很快就能掌握这些软件的使用方法和应用技巧，从此对“她”爱不释手。

本栏目所有对应软件悉数收入合订本附赠光盘，您可以尽情享用，细细品尝！

特别策划



图像大师 PhotoImpact 5.0 指南

□5D 精英网 刘啸

PhotoImpact 5 是友立 (Ulead) 资讯股份有限公司推出的一款图像处理软件精品，它功能强大，易于使用，在商业广告和 Web 图像应用方面有着突出优势，是初学者和网页设计人员不可多得的图像处理工具。与 Photoshop 等专业级软件不同，PhotoImpact 定位于广大普通用户，提供众多“即拖即有”的现成效果和创意工具，因此，对于大多数非专业应用的用户来说，PhotoImpact 5 是一个不错的选择，尤其是当您想节约时间的时候。

PhotoImpact 5 以面向对象为基础（好像也是在赶程序设计语言的时髦），拥有对平面设计和网页制作提供强有力支持的设计环境，还有一功能强大的图像资料管理工具 Photo Album，可以将图像分类并创建数据库和缩略图。此外，PhotoImpact 5 引入的大量三维渲染工具给用户提供了极广泛的创意空间，而且可以方便地创建 Web 上常用的立体按钮、背景、立体边框等富有个性化的图片，还可以对图片进行优化以使其适合 Web 发布的需要。

PhotoImpact 5 比起以前的版本，增添了一些新功能，如：能让用户生成广告条、图标、按钮、分隔线等种类繁多、风格各异的 Web 图形的 Component Designer（元件设计器）、生成鼠标移动时图像动态改变效果的 Java Rollover Assistant，还有 Image Slicer（图像分割器）、Enhanced EasyPalette（增强的百宝箱）等。

PhotoImpact 5 中，屏幕上的图像由背景和其上的图形对象组成，单击可以选中并拖动对象，还可以在属

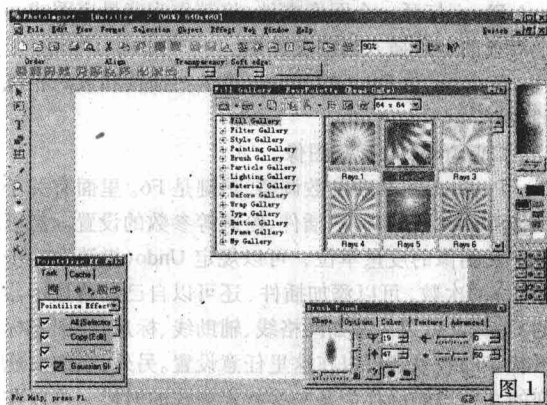


图 1

性工具栏中修改其属性，总体说来操作简单，而且功能也不弱（图 1）。图像处理的基本操作准则不外乎是绘画时选合适的色彩和笔刷在合适的地方拖动鼠标，碰到规矩的形状再用矩形或直线等工具，要圆滑时用曲线工具等；一般创建的对象有文字、路径和图像三种，对象之间可以互相转换，手绘只能作用于背景或图像对象上；各种特效的作用对象一般不同，使用时只要注意一下就行；当选择区存在时，效果或绘画工具只对选择区域有效。……还有一点就是当拖动背景上的选择区时，被拖动的区块会自动形成一个新的对象，而原来背景上的那部分是否存在决定于是否设置了 Preserve Base Image（保护背景图）选项，这是比较奇怪的。

PhotoImpact 5 的主界面如图 1 所示：中间是图像处理工作区，上部是包含 PhotoImpact 5 所有功能的菜



单条和修改当前对象属性的属性工具栏，左面是绘图工具栏，有选择、文字、变形、绘画效果等工具；右面是调色板；当中标题栏标有 EasyPalette 字样的就是百宝箱，可以看出其 Gallery(画廊)里面囊括了填充、滤镜、样式、绘画、笔刷、粒子、光照、材质、扭曲、文字、按钮、边框等在内的各种现成的效果，而且其 Library(素材库)中又提供了图片、遮罩、形状、勾勒线、路径以及 Web 方面的素材。数量之多，效果之精，无不显出 PhotoImpact 5 的大家风范。

下面简要介绍一下各个部分的内容与功能：

一、菜单栏

PhotoImpact 5 菜单栏如图 2 所示：

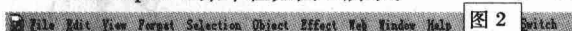


图 2

大多数软件一样，PhotoImpact 5 的菜单栏包含了它的所有命令。这里只选一些比较典型的命令来介绍：

File 菜单，提供一些基本的文件操作方面的命令：

Batch Convert 能够把一批具有相似特征的图像文件按照一定的规则批量转换成另外一种格式，类似于批处理功能。

Place 打开一个图像文件，将其作为背景底图或一个单独的对象插入当前文件中。

Scanner 与 **Digital Camera** 提供扫描仪和数码相机的接口。

Capture 截取屏幕图像。

Preference 选项参数调整，热键是 F6。里面有关于 PhotoImpact 5 的环境、插件、绘画等参数的设置。您可以定义图像的度量单位，可以规定 Undo(撤消上一步操作)的次数，可以添加插件、还可以自己调整显示器的 Gamma 效果。譬如网格线、辅助线、标尺、绘图光标形状等的效果都可以在这里任意设置。另外，当您发现您的文件不能保存为某一些特定格式的时候，可以在 Preference 选项参数调整对话框中的 System 下的 Save 项中勾选 List all file formats in file save dialog(在保存对话框中列出所有的文件格式)复选框，这将提供更多的保存格式。笔者就曾经为一个做好的简单图像不能直接存为 GIF 文件而伤脑筋，心想 PhotoImpact 5 不至于连这个功能都不提供吧，后来才知道是自己的“查找”能力不行。

Edit 菜单，提供图像编辑方面的命令：

Crop 裁剪图像，去除选择区之外的图像部分。

Duplicate 复制图像(背景底图或对象或两者兼而有之)，使之成为一个新的图像文件。

Fadeout 渐隐变化效果。

Expand 扩大图像大小。

Rotate & Flip 旋转、翻转图像或对象。

View 菜单，提供图像视图查看方面的命令：

本菜单下的命令包括图像显示时的放大、缩小、全屏等，还可以设置工具栏、菜单栏、标尺线、网格以及图像和系统的属性等。

Format 菜单，提供了图像处理的命令：

Auto-process 自动调整图像的亮度(Brightness)、对比度(Contrast)、聚焦(Focus)、色调(Hue)、饱和度(Saturation)等参数，对初学者来说很有用处，当然，用户也可以自己手工调整。

Invert 翻转图像或对象的颜色。

Level 调整色彩层次。

Calculation 图像运算，需要复杂的专业知识。

Dimensions 设置图像或对象的尺寸属性。

Style, Frame & Shadow 给对象加上边框、阴影或其他风格。

Selection 菜单，提供了对当前选择区的一些操作命令：

本菜单下的命令包括选择区的操作，有选择背景(Select Base Image)、全选(All)、不选(None)、反选(Invert)、选边框(Border)、扩展或收缩选区(Expand/shrink)、选中色彩相似部分(Similar)、柔化选区边缘(Soften)、选择区转化为对象(Convert To Object)等，还提供选择区的导入导出功能(Import Selection 和 Export Selection)。

Object 菜单，提供了关于对象操作的基本命令：

具体有对象的合并(Merge)、删除>Delete)、复制(Duplicate)、类型转换(Convert Object Type)、排列(Align)、堆叠顺序调整(Arrange)等，同时也提供对象的导入导出功能(Import Object/Export Object)。

Effect 菜单，相当于 PhotoShop 中的“滤镜”一项：

包含了众多的滤镜效果，数量虽然没有 PhotoShop 的多，但效果上并不差。鉴于篇幅，这里不能一一介绍，请大家自己参考相应的书籍或帮助。

Web 菜单：

这里是 PhotoImpact 5 中支持 Web 图像应用的核心部分：

Component Designer 元件设计器，内置大量丰富的素材，以向导的方式带领用户轻松地制作出精美独特的 Web 图像；

Background Designer 背景设计器，轻松创建网页背景图像；

Button Designer 按钮设计器，可以创建任意形状的立体按钮、可把图像、对象转化成按钮、可给按钮赋予多种形状、颜色、背景、凸凹风格、光源照射角度等。

Frame Designer 边框设计器，包括二维、三维、边缘、魔术、经典等各种风格样式的边框，给图像带来魔



术般的边框装饰效果。

Create Seamless Tile 创建无缝拼图，特别适合于网页背景的设计制作。当您找到一个美丽的背景图案，却为这个图案在网页中的排列存在着微小的接缝而头疼不已的时候，试一试这个功能吧，它能为您消除图片拼接时的微瑕，让您的网页更加完美。

Java Rollover Assistant 滚动图像助手，它专门用于滚动图像的制作。也许您曾经见过有一些网页上的链接图像，当鼠标移上去时，它会变成另外一个模样。当您羡慕其特效的时候，是否也想过自己来动手做一个？有了 Java Rollover Assistant 滚动图像助手，这一切都似乎变得简单了。它能够帮助您生成 HTML 页面上图像的鼠标移到上面时动态改变的效果，而无须去学习复杂的什么什么语言。

Image Map Assistant 图像热点映射助手，所谓图像热点映射，即网页中的一个图像的不同部分对应着多个不同的超级链接，一般热点映射的链接处理是在 HTML 的页面中描述的。Image Map Assistant 能够帮助创建复杂的热点映射，只要您在图像上简单地画出热区，它就能自动替您生成 HTML 代码，方便您的网页制作工作。

HTML Assistant 顾名思义，这是帮助您生成网页 HTML 代码的工具。当然它比不上另外一些专业的网页作坊。它只结合编辑的图像替您生成关于 <BODY> 和 等标记（与图像有关）的 HTML 代码，有时也能帮上您的一点儿忙。

Image Slicer 图像分割器，前面已经提到了，这是把整张大图片切割成小图块的工具，而且自动生成在网页中重组图块的 HTML 代码。当别人浏览您的网页图片的时候，速度就可以提高许多。

Image Optimizer 这是网页图像优化工具，能够让您在速度和美观之间作一个合适的、甚至是两全其美的选择（当然，不会太“两全其美”，毕竟只是图像优化。要两全其美，最根本的办法是网络提速，但那已经不是 PhotoImpact 5 的功能了）。

Window 菜单：Batch Manager 提供已打开的图像窗口的批量处理功能。

Help 菜单：不用多说了吧？

Switch 菜单：如果安装了 Photo Album 或 GIF Animator，可以在这里跳转到对应的程序中去。

二、绘图工具栏：

“工欲善其事，必先利其器”，工具栏就是干这个用的。它有绘画、文字、变换等多种工具，其中的每一个按钮也即每一种工具都可以在属性工具栏中设置其参数。譬如变形工具在属性工具栏中就有旋转、推斜、扭

曲、透视变换等选项，千万别以为只能做缩放。

绘图工具栏中从上到下依次是

对象选择工具：它可以用来在图像中移动调整选定范围和对象。

区域选择工具：用来创建矩形选择区域。

文字工具：用来书写文字（在这里，文字也是一种特殊的对象）。

路径绘画工具：用来创建、编辑、调整路径和矢量化对象。

变形工具：用于调整像和进行其他变形。

色彩吸管：用于在图像中直观地选择色彩。

放大镜：很简单，不用多说。

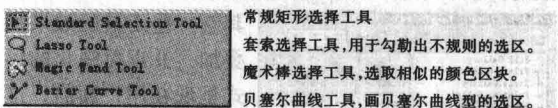
涂抹效果工具：对图像进行各种修饰。

手绘工具：使用不同的笔刷绘图。

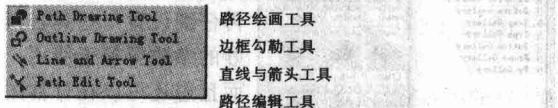
克隆工具：用于复制部分图像，类似于 PhotoShop 中的印章。

填充工具：可根据需要用特定的色彩和风格填充区域。

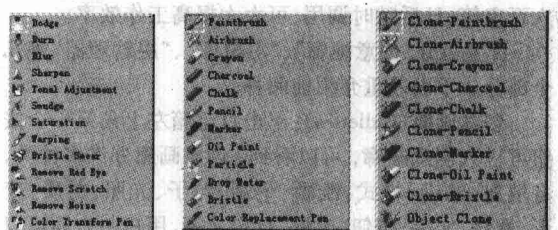
其中右下角带一个小箭头的表示这种工具还有多个可用选项。用鼠标左键按住这种工具栏按钮不放时，屏幕上会弹出一个菜单供用户选择其他类型的工具，如选择工具按钮按下时如图：



路径绘画工具按钮按下时如图：



涂抹效果工具按钮、手绘工具与克隆工具按钮按下时如图：

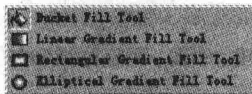


可以看出，手绘工具有毛笔、喷枪、硬毛刷、蜡笔、炭笔、铅笔、水彩笔、粉笔等许多种笔刷，涂抹工具也有模糊化、涂抹、锐化、手指揉画、去除红眼、饱和度调节等多种处理效果。而且这些种类丰富的工具都是“鼠标跟随式”的，也就是说图像上只有鼠标拖动过的地方才会有这种效果，这比起先选定一个区域再施加滤镜的方法要方便多了。



克隆工具的种类与手绘工具类似,也有各种笔刷,值得一提的是最后的“对象克隆”,它可以以具体对象为蓝本,用画图点击的方式创建其复制品,相当于以某一个或几个具体对象作为笔刷来绘图,这适合于创建类似于“繁星满天”的效果。

填充工具也有以下几个选项:



色块填充
线性渐变填充
矩形渐变填充
椭圆形渐变填充

工具种类不少、参数繁多,大家可以在使用过程中摸索。

三、Enhanced EasyPalette(增强的百宝箱)

百宝箱这一个包含众多特效的图库可以说是“现成效果集”,其中存在的都是比较现成的可视化效果,特别适合于初学者和只需要一些特效、用不着去仔细研究的读者。它有上千个 Web 和非 Web 的效果实例,您只要双击自己所需要的效果,便可以给您自己的作品添加令人惊奇的色彩和动感魅力,而且您还可以定制自己的特殊效果(图3)。对于没有多少经验的初学者来说,这可以说是创建精美图像作品的最简单、最有效的方法。事实上百宝箱里的东西是 Effect 菜单以及



图3

其它一些工具的效果的叠加,并以可视化的形式呈现在用户面前,这显然比一层一层选菜单再仔细设置一些莫名其妙的参数更易于使用。而且您还可以在日常图像处理的过程中将自己认为比较满意的效果存入百宝箱,日后随时调用,可大大提高工作效率。

百宝箱分“创意画廊”、“对象库”、“层管理器”等几个部分。下面着重介绍前两种。

创意画廊(Galleries):单击百宝箱左上角第一个按钮可进入创意画廊,可以看到,创意画廊分许多种类,有填充、滤镜、样式、绘画、笔刷、粒子、光照、材质、变形、卷绕、文字、按钮、边框、自定义等。用户一方面可以对已经存在的图像施加各种各样的复杂效果,另一方面还可以利用这些效果来创建丰富多彩的背景,而用户所要做的只是单击欲使用的效果或把效果拖动到对象上而已。

填充画廊(Fill Gallery):填充画廊包含了几十种色彩斑斓的预设填充样式,您可以试一试,在 File 菜单中选 New 新建一个空白图像文件,再双击任何一种填充效果,您前面的这个空白图像的背景就已经被填充

上了奇妙的图案。简单吧?它还可以对已经存在的对象施加同样的效果。

滤镜画廊(Filter Gallery):滤镜画廊含有许多 Effect 菜单中的常见滤镜效果和一些基本的图像处理技术,与 PhotoShop 的滤镜有异曲同工之效。除此之外还有一些创新的设计,这里要提一下的是各种“卷页”效果,它可以给一片矩形区域加上一个半透明或不透明的卷角,看上去好象是一页纸卷起来了似的。

样式画廊(Style Gallery):样式画廊包含的也是一部分滤镜效果,所不同的是它们偏重于图像或对象的色调、饱和度、亮度等的调整。这可以迅速地使用户熟悉图像视觉效果调整的步骤,而不用花太多的时间去学习诸于色彩理论方面的知识。

绘图画廊(Painting Gallery):绘图画廊中包含了 Effect 菜单中与绘图艺术有关的一些效果,如块化处理、水彩处理等,用户在手工作画或使一幅作品具有某种艺术风格时需要用到这些效果。

笔刷画廊(Brush Gallery):笔刷画廊专用于手绘,其中有各种各样的笔刷,包括毛笔、铅笔、蜡笔、粉笔、油画笔等,其种类之多,几乎可以满足专业美工的需要,而且每一种笔刷都可以在 Brush Panel 中单独修改其宽度、亮度、疏密程度、方向等笔刷参数(显示 Brush Panel 的方法是右键单击工具栏,在菜单中选择 Brush Panel 即可)。当双击某一种笔刷时,当前工具自动切换成对应的笔,当然,双击前应该选中被描绘的对象,否则笔刷只对背景起作用。

粒子画廊(Particle Gallery):粒子画廊用于在图像中增添气泡、云彩、烟雾、雨滴、火焰、雪花、星星等环境艺术效果,操作方便简单,一试就知道。

光照画廊(Lighting Gallery):光照画廊用于产生各种光焰效果,包括闪电、焰火、光球、光晕、聚光灯、闪光灯、流星、彗星、激光等。

材质画廊(Material Gallery):材质画廊可以给三维对象赋予各种材质,这些材质可以分为色调、纹理、碎片、反射、阴影等,并且还有现成的塑料、金属等典型材质,足够满足普通三维效果的需要。值得注意的是当前对象只有是路径类的对象时才有效,最好是路径绘画工具所创建的三维对象。材质效果的各种参数也可以自由调节。

变形画廊(Deform Gallery):变形画廊提供对对象进行各种变形的功能效果。使用起来很简单,这里就不多说了。

卷绕画廊(Wrap Gallery):卷绕画廊主要用来实现一个对象(尤其是文字)沿特定的曲线排列的效果。有了它,要做广告里的各种拐来扭去的文字再也不是难事了。



文字画廊 (Text Gallery): 文字画廊用来制作文字特效,包括渐变文字、孔洞文字、玻璃及金属文字、浮雕文字、浮雕纹理文字、混凝土文字、沙化文字、光照文字、火焰文字、冰雪文字、霓虹文字和印章文字等。它通常和卷绕画廊里的效果结合起来,在制作千奇百怪的文字特效时发挥着不可估量的作用。

按钮画廊 (Button Gallery): 按钮画廊包含了各种按钮的形状、凹凸风格、光照方向等的效果,适合于 Web 应用,可以让用户很方便地创建按钮。Button Designer 中也能实现类似的功能。

边框画廊 (Frame Gallery): 边框画廊可以给对象加上各式各样的边框,有立体和非立体风格、典型风格、边缘镂空风格、魔术风格等,美观实用。其实这些边框就是 Format 菜单上的 Frame & Shadow 命令的集合,只是更直观明了而已。

用户自定义画廊 (My Gallery): 这个叫做“我的画廊”的 Gallery 在初始时一般为空,用户在日积月累的操作过程中可以把自己认为不错的效果加入其中,不仅提高了自己的工作效率,还让其他人也可以分享您的成果。

对象库 (Object Library): 用户可以通过单击百宝箱左上角第二个按钮进入对象库,可以看到,对象库与创意画廊一样分许多种类,有图像库、遮罩库、形状库、



图 4

勾勒线条库、路径库、Web 库和自定义库等 (如图 4)。对象库中提供的不是施加于某一对象的效果,而是现成的各种对象,数量众多,几乎“无所不包”(当然夸大了一点)。这些现成的素材固然给工作带来了许多方便,但对象库里的东西数量是有限的,我们不能让这种“库”来束缚创意的思维。万一对象库里找不到我们需要的东西怎么办?“自己动手,丰衣足食”,——是我在工作,不是 Ulead 在替我工作。(扯远了,打住。)

不过话又说回来,有这些现成的东西,总让人心里痒痒的。对于笔者这种懒鬼,还是“拿来主义”好。下面介绍一下里头的各种对象:

图像库 (Image Library): 图像库里有现实生活中的许多典型物品,分建筑物、喜庆用品、大自然的生物 (全是植物)、特殊物品 (也没见有多特殊,尽一些飞机火车钥匙烟斗茶杯灯盏沙漏地球仪之类的东西)、文具、手势符号等。其中建筑物居然是伦敦议会大厦的大笨钟、巴黎的埃菲尔铁塔和悉尼歌剧院,真像个世界各

地风光展览,只让人怀疑怎么少了埃及的金字塔和中国的万里长城。

遮罩库 (Mask Library): 遮罩说简单一点就是控制图像哪部分显示哪部分不显示的东西。遮罩本身显示为一个黑白的灰度图像,用灰度数据来表示,白的部分表示当它作用于一个对象时其下的对象图像可见,黑的则不可见,灰色的部分随着灰度的不同,透明度也不同。操作时仍然是只要把需要的遮罩拖动到对象上,该对象便会显示出遮罩效果,简单一点说就是被“遮住”。遮罩库中的遮罩分边缘模糊的和清晰的两种,大抵上能起到柔化对象边缘或突出对象中心部分等作用。遮罩的应用在图像处理领域属于一个比较复杂、不易掌握、但掌握了便如虎添翼、能使技术突飞猛进的范围,很遗憾,笔者自己也没掌握好。

形状库 (Shape Library): 形状库中是大量的几何图形,还有一些类似与卡通画的物品,如音符、箭头、雪花、车轮等,好像是画漫画用的。

勾勒线条库 (Outline Library): 勾勒线条库与形状库中的内容风格差不多,只是所有东西都是用线条勾勒的,只有边框,没有中间的填充。其对象分类也不少。

路径库 (Path Library): 这里说“路径”似乎不太合适,因为这里的東西都是一些活灵活现的 3D 物品或符号,丝毫没有“路”的样子,不过 PhotoImpact 5 中的路径估计就这么个定义。这些对象不同于图像库里的图像,这是作为可灵活编辑的部分而存在的,大多数情况下都可以分解成几个简单的对象来单独操作。

Web 库 (Web Library): Web 库提供了众多包括广告旗帜、按钮、图标、分隔线、列表用的小点、导航按钮、控制板、动态按钮等在内的 Web 素材,图中就是一部分关于导航按钮系列的,种类应该能满足一般的需要,而且它们和路径库里的东西一样,可以分解成多个子对象,这样就不用担心文字的修改了。您完全可以在插入一个图片系列后把里头的文字分解出来单独编辑 (如果它还没有被分解的话),方法是用右键单击对象,在弹出的菜单中选 Ungroup,就可以再选中文字进行编辑了。

用户自定义库 (My Library): 与“我的画廊”类似,这个叫做“我的库”(翻译得真难听)的 Library 在初始时空,用户在日积月累的操作过程中可以把自己认为不错的图形对象加入其中,不仅提高了自己的工作效率,还让其他人也可以分享您的成果 (跟上边一样)。

四、实例分析

下面我们以制作一个奇形怪状胡乱创意的图画为



例,尽可能地介绍一些工具和特效的使用方法,为大家走近 PhotoImpact 5 的世界作一个并不高明的“领头羊”。

例一:金秋里的埃菲尔斜塔

这个名字还挺有诗意的,不过效果如何就要看您的了。跟我来!

1. 在 File 菜单中选 New 新建一个图像文件,在它弹出的对话框中选择大小为 512×482 像素、真彩色,如图 5:(大小可以不那么严格。)

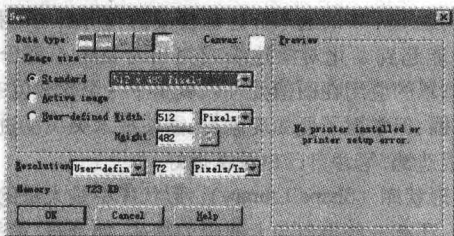


图 5

2. 打开百宝箱(如果百宝箱没出现,那么可以右键点击工具栏,在菜单中选 EasyPalette 或直接按热键 Ctrl+F1),点击第二个按钮切换到对象库 Library,选中 Image Library,把 Eiffel Tower 图标拖动到新建图像文件的空白背景上,图中就会出现一被选中的埃菲尔铁塔。什么?太大了?不要紧,让我们选择左边工具箱中的变形工具,点住边框的控制点把埃菲尔铁塔拉小一些(为了保证比例不变,可在拖动时按住 Shift 键),还可以把埃菲尔铁塔拖到一个合适的位置。然后在铁塔已经被选中处于变形状态、周围有八个控制点时在



图 6

属性工具栏中选择第三个按钮,即 Distort 按钮(此时控制点减少为四个),接着就可按住铁塔有上角的控制点,把铁塔拉成个类似于“比萨斜塔”的样子,如图 6:

3. 要体现秋天,最简单的莫过于来几片枫叶了,不过背景还得弄好一点,否则枫叶浮在“白纸”上,哪还有什么韵味?把百宝箱切换到创意画廊,双击 Fill Gallery,在展开的子项目中选择 Nature Texture,找到名字叫 Cloud 3 的填充效果(效果的名字是按字母排序的,找起来应该不难),马上拖动到图像上?且慢,先选选择工具在背景上点一下或直接按空格键(空格键是选中背景也就是不选择任何对象的快捷键),再拖动一下或双击效果,背景上就出现了“蓝蓝的天上白云飘”的景色。如图 7:(注



图 7

意,如果这里保持着铁塔的被选中状态而施加效果,则蓝天白云的效果会作用在铁塔的轮廓内,那时候就不伦不类了)。

4. 点缀枫叶。双击百宝箱中的 Brush Gallery,选中其下的 Object Clone,再双击 Object Clone 11(如果效果略图下边不能完整地显示效果名称的话,可以通过点击上边的下拉式列表框把效果图的大小改作 80×80),此时工具自动切换到画笔,您便可以凭借您的创意,像图 8 中那样在天空中点缀上朵朵枫叶。点、点、点点点……(画外音:怎么这么难看!)



图 8

5. 您一定注意到了,图像上的枫叶把埃菲尔斜塔给遮住了一部分,如果您不愿意这样,或者说是您要把枫叶“往后送”,您可以点击百宝箱上部的第三个按钮切换到层管理器(Layer Manager),这是以前没有介绍过的。其实层管理器和 PhotoShop 中的 Layer 面板很相像,只是功能没这么强,层的概念也不是很明显罢了。在层管理器中把遮住铁塔的枫叶所在的层拖动到铁塔层以下,图像中枫叶也就排在铁塔下了。如图 9(为了让枫叶真实一点,作了一些拉伸扭曲的变形。)



图 9

6. 下面再来一点小手脚。铁塔悬浮在空中显然不合情理,我们可以给它加上一层垫底,照这样做:先按空格键取消所有对象的选择,再用常规矩形选择工具在图像下部选择一个用来做地面的大矩形。注意,这个矩形左边右边和下边都碰到了图像边缘,只有上边紧挨着铁塔底。

7. 在 Selection 菜单中选择 Soften(柔化选区边缘)一项,目的是为了制造出来的地面轮廓不要太生硬,这里 Soften 参数选 8,其实多点点少点都没关系。

8. 接着给铁塔加一片草地的“地基”。(如图 10)仍然在百宝箱的创意画廊中选择 Nature Texture,找到名字叫 Grass 4 的填充效果,直接拖到选区上。再取消选择,看看最终效果如何?(画外音:有那么一点点……,但是,……)

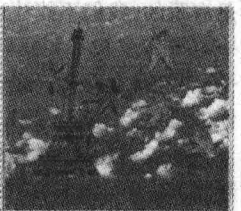


图 10

9. 我们做的图像作品不是印象派的,所以还需要一些文字说明以避免别人看不懂。怎么加文字?既不能太生硬(那不协调),又不能太花里胡哨(喧宾夺主),

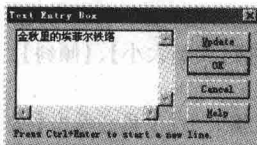


图 11

一般以普通的文字加上一些淡雅的效果为宜。在这里我们给图中添加“金秋里的埃菲尔铁塔”几个字:选工具栏中的文字工具按钮,在图中适当的地方单击,会弹出如图所示的对话框,我们可以在中间输入文字,而且字体字号颜色等的设置在属性工具栏上,另外我们在属性工具栏中还可以设置文字的立体效果。输入过程中看实际效果可按 Update 按钮,输入完毕按 OK(图 11)。作为例子,我们选择了“@ 楷体”,用以实现文字的竖排。

10. 可以看到,文字整个都横了过来,需要将其顺时针旋转 90 度。选择工具栏中的变形工具,在属性工具栏中选择旋转按钮,拖动旋转文字对象即可。如果还

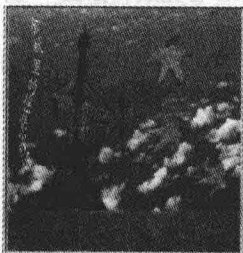


图 12

想加上一点特效,我们可以在百宝箱的卷绕画廊(Wrap Gallery)中挑一种文字卷绕的效果(如 Wave2),在文字处于被选中状态时双击,最终图像如图 12。——难看是难看了点儿,不过步骤是没错的。

例二:Web 导航按钮的制作。

这里笔者将做一个网页上常见的导航按钮。导航按钮常作为页面上的内容目录而存在,一般处于页面的左侧,体积不能太大,文字要求简洁。下面跟我来:

1. 新建文件,大小随意,只要能容纳一般大小的导航按钮就行。



图 13

2. 仍然用百宝箱。选对象库中的 Web Library 中的 Button Bar 一项,挑一个您喜欢的风格(这里用 Rectangles 5),双击。效果如图 13。您可以把它移到合适的位置。

3. 这里只有四个目录项,如果我们要五项怎么办呢?不要紧,用矩形选择工具先在外边点一下以取消选择,再按住 Ctrl 键在第四项的方框图像和文字对象上连续点击几下,直到文字和矩形图块都被选中为止。

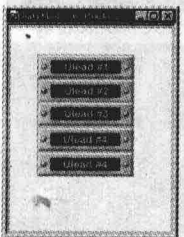


图 14

4. 在菜单中选 Copy(复制)、再 Paste(粘贴,作为对象 As an Object),此时屏幕上就会多出一块来,把它移动到合适的位置,取消选择,如图 14。

5. 接着是修改文字。我们只要

用选择工具在文字上点击,文字就会处于被选中状态,然后……然后最简单就是直接双击(单击右键再在弹出的菜单中选 Properties 也可,或者直接按热键 Ctrl + Shift + Enter),屏幕上会弹出对象属性的对话框,选 Text(文字)页,便可以直接修改文字对象的内容、字体、颜色等属性了。如图 15。

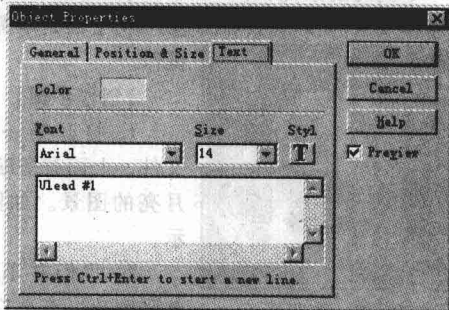


图 15

6. 我们把文字改成了网页上常见的形式,有“最近更新”、“游戏天地”、“精品下载”、“我的故事”、“与我联系等”。如图 16。

7. 导航按钮的制作至此也就差不多了。另外由于是“导航”的按钮,所以得给按钮的各个部分加上图像热点映射以创建超级链接,这可以在选中所有对象后启动 Image Map Assistant(图像热点映射助手)来帮您完成这个任务,不过笔者觉得这样的工作方式总不如在网页编辑软件中实现来得痛快,毕竟这里是处理图像的,即使能生成 HTML 代码也要贴来贴去,让人觉得别扭(赶紧声明,这只是笔者个人观点),而网页编辑那儿省去了一步 HTML 代码的复制过程。



图 16

8. 接着是保存我们的作品。图像旁边的空白部分是用不着的(图 17),我们可以用矩形选择工具围绕着五个对象划一个矩形,再选 Edit(编辑)菜单中的 Crop(裁剪)命令,最后形成的效果如图。因为是要保存成网页上的图像文件,我们可以用 Web 菜单下的 Image Optimizer(图像优化器)

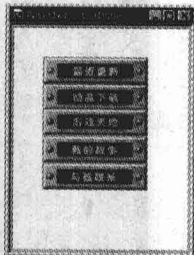


图 17

来帮助我们完成这个任务。我们可以选择用 JPG 还是 GIF 格式来保存,还可以调整各个参数以达到最佳的效果。

例三:平安夜

如图 18 所示,巍峨的雪山下,城市显得分外宁静,点点灯火映着白雪,似乎是告诉人们,又一个白色



图 18 平安夜



的圣诞节要到了。平安夜的主角圣诞老人,红衣白须,骑着月亮,在星光和萤火的簇拥下降临了,将给孩子们带来精美的礼物。

这幅美丽灿烂的图景是以两幅图片为原材料,用 PhotoImpact 制作出来的。

本例的制作,使用了 PhotoImpact 图形处理软件中的颗粒效果、变形工具和圈选工具。下面是本例的具体操作。

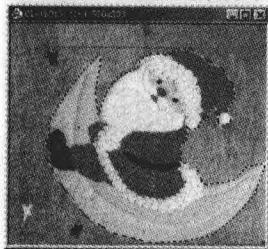


图 19 第一幅图片

(已圈选)

【创作步骤】

1. 打开第一幅图片文件,上面有圣诞老人骑着月亮的图景。如图 19 所示。

2. 我们并不想使用整张图片,而是只用一部分,所以,要选取所需要的部分。下面,我们使用圈选工具来做这项工作。单击【工具面板】中的【选取范围工具】按钮,拉出一条工具菜单。我们要使用的是其中的【圈选工具】,即按钮,单击即选中。

3. 先单击【属性工具栏】中【选项】按钮,查看下拉菜单,确保【保留基底图像】一项已被选中。

4. 将光标移至图片上,将图片中圣诞老人和他骑着月亮圈起来。注意,要尽量没有毛边。可以少圈一点,也不要出现毛边。当然,越完整越好。

5. 打开第二幅图片文件,即城市夜景图。如图 20 所示。

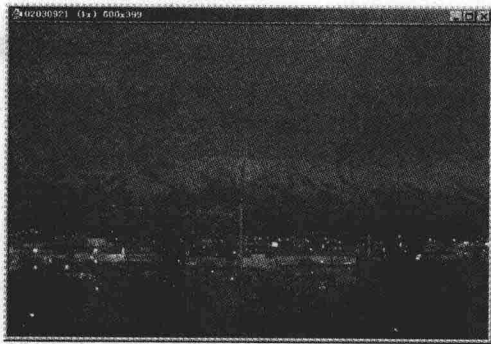


图 20 第二幅图片

6. 单击【工具面板】上的【选取工具】按钮,将光标移至第一幅图片选定的范围上,光标自动变成十字箭头状,拖动这一块选定范围,直接将之移至第二幅图片中城市的上空。

7. 将选定范围移至城市图片上之后,发现它太巨大了,于是让它回到自己的图片上,以进行缩小处理,我们用变形工具做这个工作。单击【属性工具栏】中【变

形工具按钮】,注意这时【属性工具栏】发生了变化,出现了一排变形和旋转工具,包括【调整大小】、【倾斜】、【扭曲】等。

8. 我们要使用其中的【调整大小】工具。单击【属性工具栏】中的【调整大小】工具按钮,选定范围的四角出现了四个控制点,拖动其中的一个即可调整大小。用它将被操作对象调小到适当的尺寸,如图 21 所示。

9. 再将调小的选定范围移至城市图片上。如不合适,还可调整。合适后,移回原图片(第一幅图片)。

10. 使用【百宝箱】中提供的各种颗粒效果。打开【百宝箱】,进入【画廊选择菜单】,选择其中的【颗粒画廊】。在【颗粒画廊】中,单击【萤火】一栏。

11. 我们要使用的是效果【萤火 2】,找到后单击,拖至第二幅图片中,萤火效果即告完成,如图 22 所示。如果对现在提供的萤火效果不满意,可以在萤火效果显示块上右击鼠标,在弹出菜单中选变化项,即得到一个对话框,那里有各种萤火效果可供选择。不过差别并不大,不是确有需要,一般不必调节。



图 21 缩小获得的对象

12. 使用星辰效果的基本操作和萤火效果一样,先选【星辰 1】,这是散布的星辰。这里可能确需调整一下星星的密度。

13. 选择合适的星辰密度,单击确定。这一步操作完后,整个城市上空已是一片星光灿烂,如图 23 所示。现在,可以把圣诞老人请过来了。



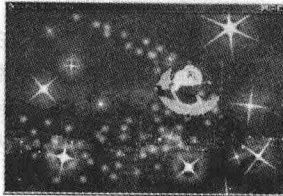
图 22 萤火效果

14. 将缩小好的圣诞老人骑月亮图像对象移到城市上空即图片的正中央。如图 24 所示。

15. 最后,再加一点星光。在百宝箱中再选【星辰 2】,这是集中式星光。和【星辰 1】的使用一样,拖过来即可。不过要注意一下它的位置,要放在圣诞老人的边上,这样圣诞老人身边是群星捧月,更加辉煌灿烂了。



图 23 萤火和星辰效果



16. 操作到此结束,图 24 将圣诞老人移至图片上



保存图片。

例四:四季的变换

利用【百宝箱】中提供的各种滤镜效果,我们能实现多彩多姿的效果。

如图 25 是冬天的效果图,在本例中还创建了春天、夏天、秋天的效果,一年四季的效果就这样能方便地模拟出来,我们还可以对它们的属性进行修改。

【创作步骤】

1. 首先在图像库的植物图片中选择一幅如图 26 所示的图片。

2. 打开【百宝箱】,在左边的结构树中选中【样式画廊】,【样式画廊】包含各种各样的预设滤镜,用以更改图像所表现的氛围。设计这些滤镜的目的就是,让我们可以快速增强图像的视觉效果,而不必在图像的处理机制上多作纠缠。

3. 我们可以单击其中每个命令来对效果略图进行编辑。由于要对图 26 所示的图像进行编辑,单击按钮 ,它指定图像以不同效果显示的状态。该组中的略图将变为当前的对象、图像或选定范围。【所选略图】用当前图像替换所选的略图。【可见略图】用当前图像替换屏幕上的可见略图。【所有略图】用当前图像替换所有略图。我们选择【所有略图】命令,如图 27 所示。要复位成原来的略图示例,单击按钮 ,并选取【重置所有略图】命令。

在百宝箱中可以观察到每种滤镜应用到图像 26 所示的图像中的效果略图。

4. 在【全部】选项卡中选中【黄转白】,拖动该略图,将其应用到原图像中。在效果略图中共有【黄转白】、【冬天】、【高山-积雪】等几种滤镜可以产生冬天的效果。我们可以再分别将它们拖动,应用到原图像中。可以看到,当用的滤镜越多,图像上的效果明显,大雪也就越来越厚。最后再将【荧光】效果应用到图像中,得到如图 28 所示



图 25 冬天的效果

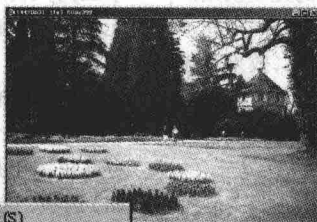


图 26 打开图片

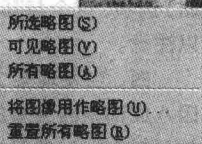


图 27 选择菜单

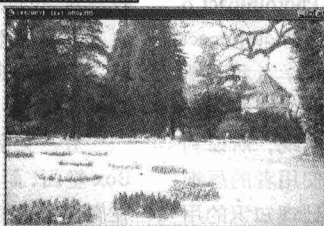


图 28 冬天效果

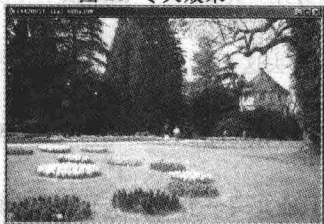


图 29 春天效果

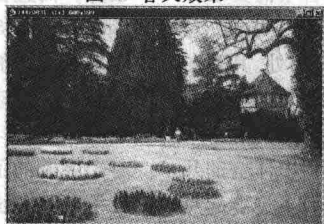


图 30 夏天效果



图 31 秋天效果

的图像。

5. 在【全部】选项卡的效果略图中共有【淡化】、【春天】、【苍白】、【新草】等几种滤镜可以产生春天的效果。我们可以再分别将它们拖动,拖动略图,将其应用到原图像中。可以看到,当用的滤镜越多,图像上的效果明显,春天的色彩愈亮丽。应用【青色 20%】也有明显的效果,得到如图 29 所示的图像。

6. 在【全部】选项卡的效果略图中共有【墨绿】、【夏天】、【黄转粉】、【亮绿】等几种滤镜可以产生夏天的效果。我们可以再分别将它们拖动,拖动略图,将其应用到原图像中。可以看到,当用的滤镜越多,图像上的效果明显,夏天的色彩愈亮丽。应用【绿色 20%】也有明显的效果,得到如图 30 所示的图像。

7. 在【全部】选项卡的效果略图中共有【淡化】、【衰草】、【红云】、【秋天】、【黄色 20%】等几种滤镜可以产生秋天的效果。我们可以再分别将它们拖动,拖动略图,将其应用到原图像中。可看到,当用的滤镜越多,图像上的效果明显,秋天的色彩愈显得突出。得到如图 31 所示的图像。

8. 操作完毕后,在【百宝箱】中右击鼠标,在菜单中选择【复位略图】,则略图就会全部变成原来的样子。

9. 在右键菜单中选中【修改略图属性并应用】,则会弹出如图 32 所示的对话框,我们可以从预设的底色列

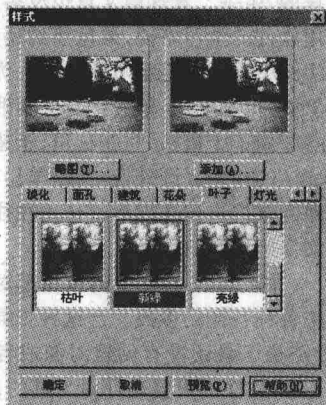


图 32 【样式】对话框



表中进行选取,以在图像上创建特定的情调。应用样式之后,图像成为一个对象。

【略图】可用于选择活动图像的一部分,以显示在对话框预览窗口中。

【添加】将样式添加到【百宝箱】。

【选取样式】是通过在各个命令之间滚动浏览并单击所需的命令,而从选项卡组中选择一种样式。

根据我们所选的样式,有以下不同的控制供用户对选定样式进行调整。

【程度】调整效果的强度。设置的值越高,效果就越强烈。

【色彩】依据所选的样式,选择色彩、来源、目标色彩或滤镜色彩。

【色彩范围】调整来源色彩的色调范围。

【浓度】调整滤镜的色彩浓度。

以上就是笔者举的四个简单的例子。大家可以想一想,如果用其它的图像处理软件,要做出这些效果,即使能,也大概得花很多时间,不会像 PhotoImpact 5 那样快捷,是不是?——不过话又说回来,PhotoImpact 5 的功能定位于简洁易用,用户定位于初学者和不精通专业图像处理知识的普通人,而且它的快捷相当一部分是靠提供现成效果或图像的百宝箱实现,所以利弊兼而有之。弊是靠丰富的素材束缚了使用者的思维和创意,当然这只对于小部分精通图像处理知识的用户而言;利则还是方便快捷。对于大部分用户来说,PhotoImpact 5 的功能已经足够复杂,效果已经足够完美,再要更进一步的深入恐怕没有多少人会去这么干,所谓“曲之弥高,和之弥寡”,大众化的工具适合于大众使用,专业设计工具则是专业人士的宠儿,两者是说不出一个好坏的。

对于 PhotoImpact 5,本文限于篇幅,只能介绍一个大概。对于熟悉其它图像处理软件的读者不需要看什么入门之类的书也能把 PhotoImpact 5 研究个半透;对于真正的“生手”,看这篇文章也没多大的用处。其实对于应用软件的学习来说,最重要的还是要多多实践,只有在实践中提高才是学习的捷径。为了帮助大家尽早熟悉 PhotoImpact 5,笔者把自己实践过程中体会的几条“原则”做了个概括,写在这里,希望它们多少能起点“领头羊”的作用。(画外音:又是羊!)有时候,一两条简洁的原则被用户记住以后,作用往往会比大段大段的累赘文字好得多。

一、每一个工具栏中的按钮都对应对应着上边属性工具栏中各种各样的参数,当这种工具还没有投入工作(譬如路径工具还没有创建对象或者画笔工具还没有画图)时,属性的设置是针对工具的,也就是说这种工具工作后所造成的效果会受属性设置的影响;当路径

工具创建对象以后再修改参数时,如果被创建的对象仍然处于被选中状态,那么对象的属性也会一同改变。说简单一点,属性工具栏中会显示属于路径工具的对象属性,修改它会影响已经创建的对象。换个工具则只显示工具属性了。

二、当一个对象处于被选择状态时,再选择有效或修改功能的工具(包括百宝箱里的特效),那么这个工具只会对已选择对象起作用,对其它对象和背景无效;如果事先什么也没选,那么工具只会对背景有效。

三、当拖动背景上的选择区时,被拖动的区域会自动形成一个新的对象,而原来背景上的那部分是否存在决定于是否设置了 Preserve Base Image(保护背景图)选项,这个与其它图像处理软件不同,使用时应予以注意。

四、当发现某个效果不能作用于某一对象时,原因八成都是因为对象类型不对,如百宝箱里的边框特效只对 Image 类型的对象有用,把它拖到一个 Path 对象上去显然不会有什么结果。要解决这个办法也很简单,选中对象,点击 Object 菜单上的 Convert Object Type,按需要转换类型即可。

五、文字工具使用时,文字的输入在 Text Entry Box 里面,而字体、大小、颜色、效果、修饰等的设置又在属性工具栏里头,不知道别人感觉如何,反正笔者自己是很不习惯,第一次使用时找了半天也没找到怎样设置字体。(画外音:这也算是“原则”?)

六、要敢于动手做自己的事,反正咱们小时候涂鸦也不是没涂过。效果做错了可以重来(Undo 或 Ctrl+Z),畏首畏尾的习惯养成了可就不那么好改了。

总的来说,PhotoImpact 5 是一款不错的图像处理软件,而且在易用性方面还比较有优势。本文介绍了 PhotoImpact 5 的一些主要功能和使用方法,并举了两个不太像话的例子来说明一些操作步骤,照道理这对于介绍一个应用软件的使用方法来说是远远不够的。笔者希望读者在读了这篇文章后能对 PhotoImpact 5 有个大概的了解,至于适不适合您的兴趣,就要看您自己了。笔者也牢记这样一句话:“天涯何处无芳草”,各种图像处理软件多得很,这个不行用那个,总会有合适的。而且由于这种竞争,各个厂家都在竞相开发优秀的软件,这对于用户自然有好处。我们的目的,是希望大家能找到称手的图像处理软件,要是您找不到,来看看这里,没准 PhotoImpact 5 就是那“踏破铁鞋无觅处,得来全不费工夫”的玩意儿。

(本软件收录在随赠光盘\special\下)



动态文字精英 Cool 3D 3.0 应用

□5D 精英网 刘啸

Ulead Cool 3D 作为一款优秀的三维立体文字特效工具,广泛地应用于平面设计和网页制作领域,最近推出的 Cool 3D 3.0 版较以前又增加了许多新功能。本文即以 Cool 3D 3.0 版为例,来介绍它的界面、功能和基本操作方法。

Cool 3D 3.0 对系统的要求相对来说高一点,由于它的 3D 立体渲染功能比较强,所以相应地对 CPU 的速度、内存的大小有着相当苛刻的要求。为了提高渲染速度,系统中最好要装上 DirectX 7.0,还推荐安装 Quick Time 4 驱动程序和 Real Player。

Cool 3D 3.0 主要用来制作文字的各种静态或动态的特效,如立体、扭曲、变换、色彩、材质、光影、运动等。它的完整界面如图 1 所示:顶部是菜单栏,当中是被编辑图象的工作区,下部是包含各种现成效果的“百宝箱”,右边是对象管理器(Object Manager)。对象管理器用于当前文件中的各种文字图形对象,是 Cool 3D 3.0 增加的新功能。



图 1

工具栏中有众多命令的快捷按钮,其中比较重要的是对象工具栏,即图中被编辑窗口正中间紧挨着下边缘的那几个按钮,如图 2:(不同的情况下工具栏的位置也不同。如果图中没有这个工具栏,可以在 View 菜单中选 Object Toolbar,以使对象工具栏“现形”,对于其它工具栏方法类似)。对象工具栏中五个按钮的功能



图 2

分别是输入文字、编辑文字、插入图片对象、编辑图片对象、插入几何立体图形,而且前两个功能还可用快捷键 F3 和 F4 来实现。

刚输入的文字,它们的位置、角度、方向等参数往往不能满足需要,于是就需要在图中进行调整。手工调整所用到的工具如图 3,左边的下拉式列表框可以让您选择要编辑的对象,这在屏幕上对象较多无法用鼠标直接单击选中时特别有用。第一个按钮是移动按钮,当它按下时,鼠标对屏幕上对象的拖动效果反映为平移;第二个按钮旋转按钮按下时,拖动对象可引起对象在各个方向上的旋转;第三个按钮用来缩放对象。另外在对象需要精确定位时,可以对图中位置工具栏中的数值进行直接调整,如图 4。位置工具栏中最左边一个按钮表示当前使用的是什么调整工具。



图 3

图 4

调整了文字的位置和角度后就应该给文字加上各种效果, Cool 3D 3.0 在这方面比较体贴用户,视图下下部有许多圆环在里头动的一栏就是被称作“百宝箱”的 EasyPalette,它像 Ulead 的 PhotoImpact 中的 Easy-Palette 一样提供了许多现成的特效,共六大类,好几十个子类,是 Cool 3D 3.0 的主要创意区,图 5 中是它的效果类列表。对于大多数效果,屏幕下方的属性工具栏都会显示对应的参数即属性设置,而且左边标有“F/X”字样的按钮可以控制本次效果是否施加与被选择对象上。用户可以在施加效果之前调整效果的参数以达到使自己最满意的目的。对于满意的效果,还可以通过点击最右边的“Add”按钮把效果加入百宝箱的现成特效集中,当需要重复工作能提高效率。

值得注意的是, Cool 3D 3.0 把文字对象看作是由五个部分组成,分别是前面、前面的斜切边缘、后面、后面的斜切边缘、后面。许多针对对象本身性质的效果可以选择施加到

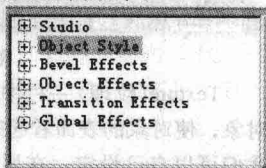


图 5



图 6

哪几个面上,这是由如图 6 的工具栏控制的,哪个按钮按下就代表哪个面能被施加效果。缺省是所有面,也就是效果施加于整个对象。

Studio(工作室或叫摄影棚):

这一大类中提供的主要是关于整个图象创作方面的典型内容,如 Compositions(构成)一栏中有图象页面布局和内容的具体实例,因为这是现成的对象,所以没有属性可以设置。

Background(背景)一栏中包含着十几个数量不多



但风格各异的背景图案,对应的属性工具栏中有色彩、亮度、饱和度、色调等参数,如果勾选了 Use Image(使用图象作为背景)复选框,则前几个选项都无效,如图 7 所示。



图 7

Objects(物体)一栏里被预先塞进了一些像房子、花朵、苹果、音符一样的物体模型,要用时可以直接拖, Motion(运动)一栏中有着许多种风格的运动方式,两者都没有属性的设置。至于 Camera(摄像机镜头)一栏中则定义了许多种视角,视角的变换能制作奇妙的运动效果。我们可以调节属性工具栏上的 Camera Lens(镜筒长度)和 Distance(距离)参数以获得不同的视角,镜筒长度越长,距离越远,图象也就越小。如图 8。



图 8

Object Style(对象样式):

这一大类是有关单独物体属性样式设置的总和。它也分几个子类: Gallery(画廊)里提供的是各种风格各异的现成效果,有静态的,也有动态的,都是各种纹理、光影、运动方式的叠加,无属性设置。Light & Color(光影与色彩)里是预设的十几种五彩缤纷的色调与光影效果,只要把所需要的效果拖动到工作区的某一个对象上,该对象就会具有这种效果,我们除了可以调节光影与色彩的亮度、饱和度、色调外,还可以在参数中选择光照效果是施加于物体表面、整体,还是作为镜面反射的参数(高光部分)。如图 9。



图 9

Texture(纹理)一栏中是纹理效果集,可以施加于对象,使对象的表面看起来像各种各样的不同材质。我们可以自己设定:在属性工具栏中勾选 Use Image(使用图片贴图)复选框,在弹出的对话框中挑一个适合于做材料的图片即可。左面下拉式列表框中的卷曲模式参数控制图片贴在物体表面的方式, Flat 表示平铺, Cylindrical 是圆筒式贴图, Spherical 是球形贴图。三个按钮能对对象上的材质分别作平移、旋转和缩放。Clear Tint(清除底色)按钮则用来屏蔽原对象的色彩属性。如图 10:



图 10

Bevel(斜切)一栏里含有多种风格的边缘斜切方式,即我们平时所说的“倒角”、“倒边”,它有斜角、圆

角、双层斜角、双层圆角等多种风格,能赋予对象以很强的立体感。属性工具栏中可以在左边的下拉式列表框中选择斜切效果的大范围,如斜角、圆角等。另外还可以在属性工具栏的右边调整斜切效果的各种细微的参数,如挤压系数(Extrusion)、特效字的粗细(Weight)、边框宽度(Border)、深度(Depth)、斜切面的光滑程度(Precision)等,就像图 11 中那样:



图 11

Bevel Effects(斜面效果):这一大类效果主要是给文字加上底板或边框形状,只要看看图中就可以知道,实际上它和上面的 Bevel(斜切)一栏属于同样一类,只是 Bevel(斜切)太过复杂,为方便用户这里便单独地分了出来。它提供各种形状的“板”,有镂空的、有雕刻的、有只加个边框的。因为我们所做的作品不会只要求文字浮在空中,所以这些效果几乎必不可少,使用频率不低。

Object Effects(对象效果):这一大类是可施加于具体对象的千奇百怪的特殊效果,既有静态的扭转、弯曲、折叠,又有动态的跳舞、翻滚、爆炸,而且各种效果的参数一般都能在图 12 中的属性工具栏里设置,如图。图中选中了 Explosion(爆炸)效果,对应的参数有移动方向(Movement Type)、爆破类型(Collapse)、动作顺序(Action Sequence)以及其它一些与动画的时间有关的参数等,随意改动一点就可以使制作出来的效果千差万别。



图 12

Transition Effects(跃迁效果):光听这名字听不出什么来,也许翻译成“转换”更好一点。这类效果一般是对对象整体的一种变换,像 Bump(撞击)一栏里的效果就是一些字一串串地窜来窜去, Jump(跳跃)一栏内是蹦来蹦去, Blast(爆炸)则是散来散去,都是一种整体的变化效果。

最后一个大类是 Global Effects(全局效果),其中包括辉光、火焰、阴影、运动模糊等子栏目。辉光特效一听就知道是给对象加上一层光晕效果的,其属性工具栏中的参数有辉光光带区宽度(Width)、辉光透明度(Transparency)、光影柔化程度(Soft)以及辉光色彩设置等。如图 13。



图 13

火焰效果(Fire)当然是用来产生燃烧效果的。图