

"十五"国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
多媒体电子出版物技术教材(7)

胡小盈 胡锡林 编写



CLASSROOM IN A BOOK ON MULTIMEDIA TECHNOLOGY

多媒体新课堂

**Snagit 6/ Photoshop 6/ Sound Forge 4.5/
Ulead VideoStudio 5/ Director 8**

极品课件制作指南



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



"十五"国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
多媒体电子出版物技术教材(7)

胡小盈 胡锡林 编写



CLASSROOM IN A BOOK ON MULTIMEDIA TECHNOLOGY

多媒体新课堂

Snagit 6/ Photoshop 6/ Sound Forge 4.5/
Ulead VideoStudio 5/ Director 8

极品课件制作指南



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhpe.com.cn



内 容 简 介

本书是利用 SnagIt 6 汉化版、Photoshop 6 中文版、Sound Forge 4.5 汉化版、Ulead VideoStudio 5 中文版、Director 8 等相关软件进行多媒体课件开发的优秀教科书。

本书由 7 章及附录构成,采用一条龙的形式,完整地展示了课件素材的收集、整理和装配的全过程。主要内容包括多媒体课件设计的基础知识,利用 SnagIt 6 汉化版进行截图及视频输出,使用图像处理软件 Photoshop 6 中文版处理图像素材和改造 GIF 动画的方法和技巧,利用声音处理软件 Sound Forge 4.5 汉化版录制、截取、合成声音素材,运用视频编辑软件 Ulead VideoStudio 5 中文版处理非线性编辑视频素材,最后介绍了利用 Director 8 组装各类素材的流程,以及两个完整的具有代表性的实例,在附录中列出了课件素材的相关网站,供读者参考。

本书从实用角度出发,以制作多媒体课件的主要流程为主线,以易学易操作为落脚点,重点突出,述及全面,结构紧凑。汉化界面图示及详尽中文对照贯穿全书,本书主要面向中小学教师和中等职业学校的教师,也适合爱好多媒体制作的初学者,读完后能迅速上手。

本光盘中包括书中部分素材,供读者参考。

盘书系列名:“十五”国家重点电子出版物规划项目 计算机知识普及和软件开发系列
多媒体电子出版物技术教材(7)

盘 书 名:极品课件制作指南——SnagIt 6/Photoshop 6/ Sound Forge 4.5 /Ulead VideoStudio
/Director 8

总 策 划:北京希望电子出版社

文本著作者:胡小盈 胡锡林 编写

责任编辑:高华

CD 制作者:希望多媒体开发中心

CD 测试者:希望多媒体测试部

出版、发行者:北京希望电子出版社

地 址:北京市海淀区知春路甲 63 号卫星大厦三层 100080

网址:www.bhp.com.cn

E-mail:lwm@bhp.com.cn

电话:010-62520290,62521724,62528991,62630301,62524940,62521921,82610344

(发行) 010-82675588-202(门市) 010-82675588-501,82675588-201(编辑部)

经 销:各地新华书店、软件连锁店

排 版:希望图书输出中心 马君

CD 生产者:北京中新联光盘有限责任公司

文本印刷者:北京双青印刷厂

开本/规格:787 毫米×1092 毫米 16 开本 22 印张 510 千字

版次/印次:2002 年 11 月第 1 版 2002 年 11 月第 1 次印刷

印 数:0 001~4 000 册

本 版 号:ISBN 7-89498-007-2

定 价:33.00 元(本版 CD)

说明:凡我社产品如有残缺,可执相关凭证与本社调换。

前 言

几年前，我们就开始做课件，可当别人问及怎样才能学会做课件的时候，竟然无言以对。细想之下，找到了无法回答的原因：想要学会做课件，要买什么书来学呢？

日复一日，依旧没能回答这个问题。看过、查过了很多资料后，知道用 PowerPoint 做演示文稿，用 Authorware 做课件，用 Director 进行多媒体开发，还能用 Dreamweaver、Flash 等做网页课件。老师们学习了不少软件，很多也做成了课件，可到头来，却远没有到“会”的程度。那些课件中或多或少还存在问题：影像不能很好地与背景融合在一起，声音中的背景音乐比旁白的音量大，大段的视频不知如何处理和利用，别人的 GIF 动画不能改造成所需面貌，Flash 动画想用用不了，大量精美的素材摆在眼前却不会为我所用。

面对这么多尴尬，我们总结了几年来对教师培训的一些经验和自己制作多媒体课件的若干体会，聚积成册呈现在您的面前。

对非计算机教师怎样进行课件制作培训，这是一个新的领域，我们不敢说有研究，但确有体会。书店里的多媒体制作书籍，大多专业性强，内容单一，专业人士阅读尚可，但要作为中小学教师培训教材，未必适合。我们认为做课件涉及相关软件太多，大多数老师计算机基础欠缺，外语水平也有限，如果硬要啃下那五六本专业性很强的书籍，满纸“洋文”，加之术语连篇，即使他们不头疼，也会望而却步！鉴于此，我们周密策划了各章各节，精心设计了练习题目，并将所用的软件汉化，仅涉及软件于课件制作有用、重要的部分进行讲解，因此减少了内容，降低了难度，缩短了周期。根据本书的组织顺序，教师们从截图、截视频、录音等收集课件素材，到处理图像、视频、音频和改造 GIF 动画等整理素材，最后在 Director 中进行素材装配，完整地展示了课件制作的流水线作业。这样的流程，对于我们教师来说，可以感受到做课件就像骑自行车一样，并非难事。认真学完本书，相信您一定能做出满意的课件。

与成品可见相比，教师自己制作的课件具有很明显的优势。互联网的发展已经开始影响到教与学的形式和手段。网上的共享资源随处可见，课件资源也比比皆是，但多为零散的素材部件；有的成品课件下载下来，也不一定适合课堂所用。老师们只有掌握了一些相关的常用软件，利用其素材，改造成适合自己教学风格和学习群体的课件，这样的课件才算得上是成功的课件。现在市场上有很多商业课件，之所以没有能走进课堂，其原因就是对待学生千篇一律，没有真正地面向学生；而老师在课堂教学中则比较灵活，可以根据学生的具体情况来制作课件，老师学好课件制作技术，于己终生受益，对学生更能良好施教。

我们写这本书的目的，就是让老师们能更快、更轻松学会制作课件。

全书共计 80 学时。第 1 章 1 学时，第 2 章 5 学时，第 3 章 24 学时，第 4 章 8 学时，第 5 章 6 学时，第 6 章 32 学时，第 7 章 4 学时。在学习过程中，注意章节前后的连贯性，并认真完成各章节所附习题。在附录中为大家列出了课件素材的相关网站。

本书得以顺利出版，首先感谢广东外语外贸大学附设外语学校的各级领导，是他们创

造了一个激发员工灵感和智慧的工作环境。其次感谢北京希望电子出版社的编辑，在成就此书的自始至终，他们都提供了许多指导性的建议。还要特别感谢作者所在部门的同事，在他们一年来的支持和督促下，我们才未敢虚度时光。

因作者水平有限，加之编写仓促，错漏难免，敬请读者和同行批评指正。

作者

目 录

第1章 多媒体课件	1
1.1 什么是多媒体	1
1.1.1 概述	1
1.1.2 媒体格式	1
1.1.3 多媒体应用	2
1.2 课件制作流程	2
第2章 Snagit 6.02 汉化版	4
本章知识要点	4
2.1 初识 Snagit 6.02	4
2.1.1 主要功能及介绍	4
2.1.2 课件中的实际应用	4
2.2 彻头彻尾地认识 Snagit 6.02	5
2.2.1 看清它的脸	5
2.2.2 认识菜单	5
练习与指导 1	11
2.3 参数设置	11
练习与指导 2	12
2.4 详细捕捉	13
2.4.1 图像捕获	13
2.4.2 文本捕获	17
2.4.3 视频捕获	18
练习与指导 3	20
2.5 实际应用技巧	20
2.5.1 图像输出格式	21
2.5.2 视频输出格式	23
练习与指导 4	23
第3章 Adobe Photoshop 6 中文版	24
本章知识要点	24
3.1 约会 Adobe Photoshop 6 中文版	24
3.1.1 看清它创造美丽的脸	26
3.1.2 我们想吸取的精华部分	28
3.2 常用的工具、面板及菜单	28
3.2.1 必备的常用工具	28
3.2.2 控制面板	40
3.2.3 状态栏	44
3.2.4 适合使用的菜单	45
练习与指导 5	115
3.3 图层与通道	116

3.3.1	图层的探究	116
3.3.2	通道的揭密	123
	练习与指导 6	128
3.4	图层及文字特效	128
3.4.1	自身的特效方式	128
3.4.2	外挂滤镜的特效	130
	练习与指导 7	131
3.5	实例图像处理	131
3.5.1	简单的处理	131
3.5.2	输出的作品类别	136
	练习与指导 8	139
3.6	改造 GIF 动画	139
3.6.1	GIF 动画的构成及运用	139
3.6.2	对 GIF 动画的双重改造	140
	练习与指导 9	145
3.7	课本中素材的扫描技术	145
3.7.1	描参数的设置	146
3.7.2	扫描后的图像处理	147
	练习与指导 10	149
第 4 章	Sound Forge 4.5 汉化版	150
	本章知识要点	150
4.1	牵手 Sound Forge 4.5	150
4.2	瞧瞧新面孔	150
4.3	基本操作	152
4.3.1	输入与输出	155
4.3.2	声音减肥	156
4.3.3	淡入与淡出	159
4.3.4	改造声音	160
4.3.5	剥离视频中的声音	167
	练习与指导 11	168
4.4	声音采集	169
4.4.1	行动前的准备	169
4.4.2	内录与外录	170
	练习与指导 12	172
4.5	课件中所要的声音	172
4.6	课件制作实例	173
	练习与指导 13	178
第 5 章	Ulead VideoStudio 5.0 中文版	179
	本章知识要点	179
5.1	钟情 Ulead VideoStudio 5.0	179

5.2	掀起它的盖头来.....	179
5.3	操作流程.....	185
5.3.1	开始.....	185
5.3.2	故事板.....	187
5.3.3	效果.....	192
5.3.4	标题.....	194
5.3.5	声音和音乐.....	197
5.3.6	完成.....	198
	练习与指导 14.....	200
5.4	实例制作.....	200
	练习与指导 15.....	204
5.5	交给 Director 的成品.....	204
第 6 章	Director 8 制作大法.....	205
	本章知识要点.....	205
6.1	初识 Director 8.....	205
6.1.1	Director 8 的制作能力.....	205
6.1.2	外部插件为其拓展功能.....	205
6.1.3	Director 8 的安装.....	206
	练习与指导 16.....	206
6.2	Director 8 设计环境介绍.....	206
6.2.1	剧组窗口.....	207
6.2.2	舞台.....	212
6.2.3	场景窗口.....	214
6.2.4	控制面板.....	215
6.2.5	属性检查器.....	216
	练习与指导 17.....	216
6.3	精 灵.....	217
6.3.1	精灵的创建和选择.....	217
6.3.2	精灵的分层.....	218
6.3.3	精灵的定位.....	219
6.3.4	编辑精灵.....	221
6.3.5	改变精灵出现的帧.....	224
6.3.6	精灵的墨水.....	225
	练习与指导 18.....	225
6.4	创建和导入各种素材.....	226
6.4.1	内部演员制作.....	226
6.4.2	导入外部素材.....	234
	练习与指导 19.....	243
6.5	动画制作.....	243
6.5.1	动画制作原理.....	243

6.5.2 动画基本制作方法	244
练习与指导 20	256
6.6 行 为	256
6.6.1 行为概述	256
6.6.2 事件和动作	258
6.6.3 添加行为	261
6.6.4 创建行为	263
6.6.5 脚本的类型和优先权	276
练习与指导 21	277
6.7 Lingo 语言	278
6.7.1 Lingo 语言基础	278
6.7.2 Lingo 控制结构	286
6.7.3 常用命令、属性和函数	291
6.7.4 控制精灵	294
6.7.5 控制文本	296
6.7.6 控制声音	299
6.7.7 控制视频	304
6.7.8 窗口中的影片	307
练习与指导 22	310
6.8 Xtra 介绍	311
6.8.1 Xtra 的作用	311
6.8.2 Xtra 的类型	311
练习与指导 23	312
6.9 打包发布作品	312
6.9.1 打包的过程	312
6.9.2 打包的技巧	314
练习与指导 24	317
第 7 章 实例大制作	318
7.1 实例一——数学课件	318
7.1.1 收集和整理素材	318
7.1.2 组装素材	327
7.1.3 打包发布	335
7.2 实例二——音量控制器	336
7.2.1 音量控制器	336
7.2.2 测试环境	340
7.2.3 打包发布	342
附录 A 相关网站	343

第 1 章 多媒体课件

1.1 什么是多媒体

随着信息时代的来临，人们对信息的需求越来越迫切，同时对信息的表现形式也有了更多的关注。完美的表现形式能淋漓尽致地表达主题，给人留下深刻的印象。而多媒体作品，更是艺术品。那么什么是多媒体？多媒体的特点是什么？

1.1.1 概述

多媒体作品可以是文本、图形、图像、声音、音乐、视频、动画的任意组合，这些媒体元素构成了一个有机体。

多媒体最显著的特点是交互性。什么是交互性？电视节目、电影、录像、VCD 也包含了文本、图像、声音、动画等，但它们不在多媒体之列。因为用户无法参与，只能顺序收看，不具有交互性。多媒体作品则允许用户参与，在内部程序作用之下，用户通过操作去控制播放顺序，可以自行选择播放顺序，这种操作就叫做交互。

交互性是影视作品与多媒体作品的主要区别。也可以看出，多媒体作品是通过硬件、软件及用户的参与共同实现的。

1.1.2 媒体格式

计算机中的媒体类型众多，有声音、图像和视频等几类。下面分别予以介绍。

1. 声音

计算机中最常见的声音格式为 WAV（波形）格式。它将声音的各种变化（频率、振幅、相位等）转换成 0 和 1 的电信号记录下来，作为信息存储起来。其具体大小又与记录的声音质量高低有关。目前的声卡记录的数据大多在 16 位以上，每秒钟的采样频率能达到 44.1kHz（CD 音质）、22.5kHz（广播音质）及 11.025kHz（电话音质）。在记录声音信号时，如果设置的记录方式为 8 位、11.025Hz、单声道，那么记录的数据量为每秒 11.025KB。录制音乐产生的数据量更高，要达到 CD 音乐质量，必须使用 16 位、44.1Hz、立体声，每秒的数据量为 172kB，即每分钟几近 10MB。

MP3 格式的声音压缩比例很高，同样一段音乐，要比 WAV 需要的存储空间小得多。其他常见的格式还有 MIDI 等。

2. 图像

图像文档的常用格式为 BMP 位图格式。它将一幅图像的每个像素点的色彩、饱和度和亮度信息一一记录下来，产生的数据量非常大。一幅 640×480 像素大小的图像，若以 24 位色来存储，它需要的空间为 900kB，好在它没有失真。

多媒体作品中用得最多的却是 JPEG、GIF 格式的图片。JPEG 格式经过了压缩，因为是有损处理，所以图片会出现失真的现象。GIF 格式则是通过减少色彩位数来降低存储的空间。这两种格式存储的图片，较 BMP 图片要小得多，因此更适合用在多媒体和网页中。

3. 视频、动画

视频,实际上是由一幅幅图像连续显示而形成的。因为逐幅图像进行记录,每秒钟要播放几十幅图像,所以数据量特别大。一段像素尺寸为 352×288 、每秒播放25帧、24位未压缩的视频,短短5秒钟存储容量超过7MB。视频一般还包含音轨,如果再加上声音所占的空间,数据量就更大了。用动画制作软件最终也能产生视频。

常见的视频格式有AVI、MOV、MPEG、RM等。其中后两种的压缩比例较大,也使其更适用于多媒体作品中。

1.1.3 多媒体应用

多媒体技术已渗透到各个领域,社会对多媒体的需求也越来越多,对多媒体相关技术的要求越来越高,社会进步推动了多媒体的发展。多媒体应用在许多方面:

第一,在公共展示场所进行演示。让人们从多角度、多侧面了解产品、展品,资料全面;便于观众形成完整的印象。

第二,应用在教学领域。通过多媒体形象直观的演示效果,学生可以轻松地弄清课程内容,也有利于进行自学、自我测试。多媒体技术最适合于辅助教学,它将深刻地改变教学领域的面貌。

第三,用于各类培训。聚集各领域专家、学者的学术精华,设计成各种项目专题,面向学员进行培训、考核等,省时省力,见效快,并能降低成本。

第四,电子出版物。发挥了声音、图像、文字、视频多种媒介的优势,表现力强,生动活泼。

第五,网上多媒体。随着互联网的普及和带宽的提高,多媒体技术在互联网上也逐渐普及,一个混合了图像和声音的动态页面能更多地吸引网民的注意。

第六,制作游戏。游戏本身即为互动多媒体,寓教于乐,易于接受,尤其对青少年特别具有感召力。

1.2 课件制作流程

创作一个课件,需要花费一番心思。归纳起来应该遵循4步:

①整体规划。制作一个课件,一定有其主题。想表达什么,要展示什么,心里得先有个底。主题明确了,再来围绕主题切分所需的各功能模块,也就是将任务细化。任务清楚了,才开始规划用以表现的各元素,如对其出场的时间、方式、位置等作出安排。当然,刚开始不可能做到太细,但大致框架应该出台。建议先画一画草图,以便在动手制作时始终做到心中有数、有条不紊。

②收集素材。在课件作品中,会用到大量的媒体元素,如一个按钮、一段背景音乐或一截视频等。平常也应该注意积累这些可能有用的素材,并将它们分门别类地进行存放。

③整理素材。简单收集起来的素材,大多不可能百分之百地就符合课件的要求,这就需要进行整理了。有的图片可能有字需要去掉,有的声音可能太长了需要剪去一段,有的视频可能还不够表现力需要加上一截等等,将素材在各自对应的编辑软件当中,一一进行处理以备用。

④装配素材。最后一道工序就是装配素材了。本书提供的方法是，在多媒体开发工具 Director 8 中完成组装，导入各种媒体素材，在其帧时间线上集中上线，边组装边测试，直到符合要求为止。

为了明确制作的4个步骤和以后各章的关系，以示意图进行展现，如图1-1所示。

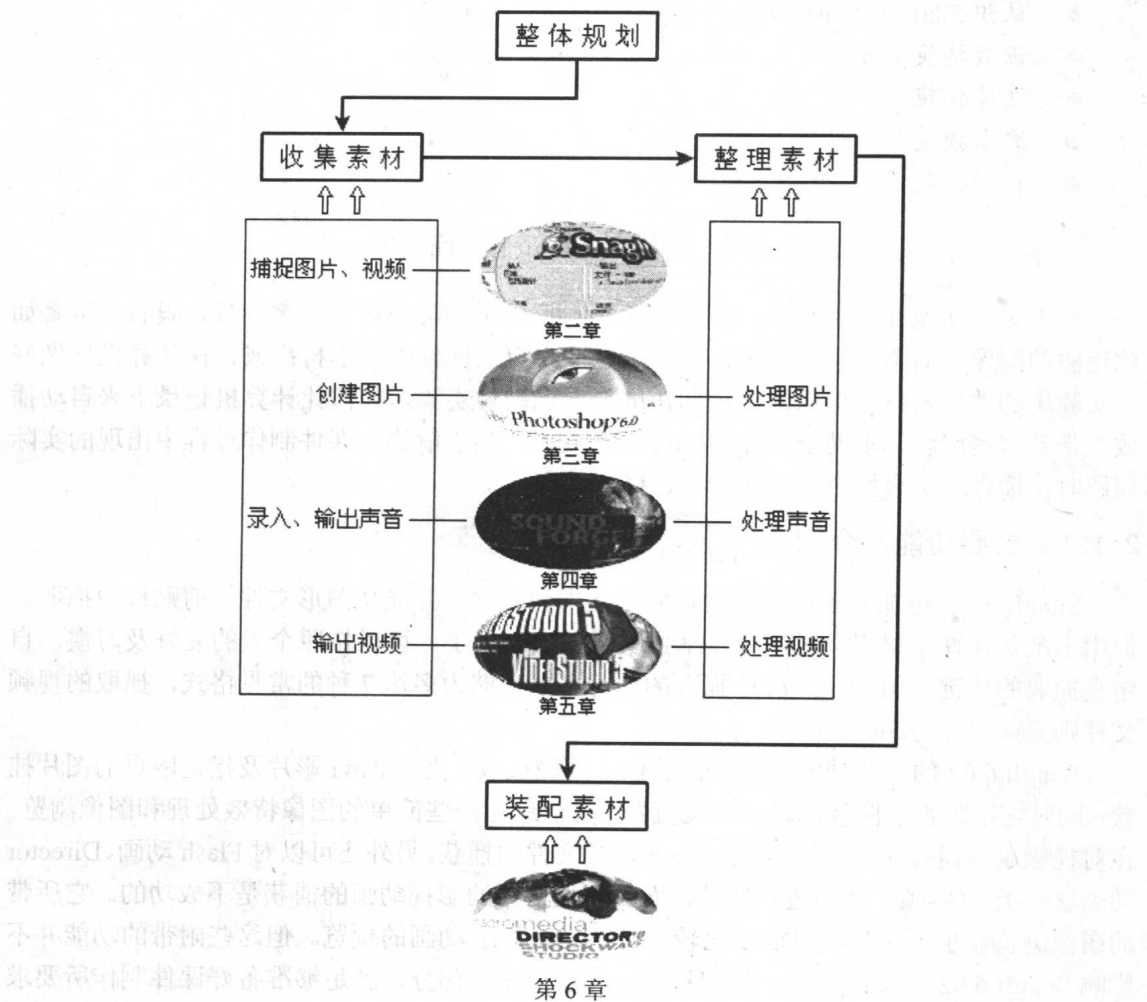


图 1-1

第2章 SnagIt 6.02 汉化版

本章知识要点

- ◆ 认识 SnagIt 6.02 的窗口菜单
- ◆ 设置捕获参数
- ◆ 图像捕获
- ◆ 文本捕获
- ◆ 视频捕获

2.1 初识 SnagIt 6.02

差不多每次做课件的时候，千言万语总是抵不过一幅“画”；许多时候，眼看着屏幕如此艳丽的图像和清晰的影视动画，就是不能成为自己课件中的素材；或许在计算机里做好了实验用的课件素材，但只能用鼠标在屏幕上拖动做实验，如何让计算机记录下来自动播放？带着这些问题，求助于 SnagIt 6.02 这个软件，当它解决了课件制作过程中出现的实际问题时，读者一定会惊奇：怎么会有这样的一个软件！

2.1.1 主要功能及介绍

SnagIt 6.02 可抓取多种类型的画面、文本和视频，并能从图形文件，剪贴板中抓取。但用于准备课件素材抓取时，仅仅掌握实时抓取就行了。可以按照个人的爱好及习惯，自定义抓取的热键。用 SnagIt 6.02 抓取的图片可以存储为多达 7 种的常见格式，抓取的视频文件则只能保存为 avi 格式。

SnagIt 6.02 的主要功能包括图像的任意区域截取、文本、avi 影片及指定网页的图片捕获；同时它还附带了图像编辑器和浏览器，可以进行一些简单的图像特效处理和图像浏览。在对视频进行捕获时，目前只限于对 avi 视频文件的捕获，另外还可以对 Flash 动画、Director 动画这一类“帧-帧”动画进行捕获，而对其他格式的影视动画的捕获是不成功的。它所带的图像浏览器也无法与 ACDSee 比较，且不支持 GIF 动画的预览。但这些附带的功能并不影响 SnagIt 6.02 的实用功能，我们只来学习它的精华部分，就足够准备好课件制作所要求捕获的素材。

2.1.2 课件中的实际应用

读者一定见过计算机屏幕上的精美图片，也一定想过如何将这幅图片保存下来。肯定见过人家用 Authorware 或 Director 做的课件，倘若有机会能打开它们的原文件时，会发现很多所想要的图片都被打包到运行文件中，而无法得到用来作为自己的素材。这个时候，得力助手 SnagIt 6.02 就会派上用场。无论屏幕上什么样的图片，也无论处在什么样的程序运行当中，都可以将它捕获并保存下来，真正地实现“所见即所得”的功能。

有时，从网上下载下来一段好的课件素材，而只要中间的一部分；或者希望能在电脑上亲自做某种演示，想让电脑记录下来以便自动播放；也许想过如何对学生讲解某个软件的操作方法，如何让电脑记录这些动作，以便给学生自己自由自在地观看。这个时候，应

该想到 SnagIt 6.02 这个超级屏捕能将屏幕内容捕获成电影文件的功能。

如果对捕获的图片或视频应用要求不高,可以大胆地应用到课件中去。如果需要进行调整,那请保存好这些素材,再利用后面所讲的 Photoshop 6.0 来处理图像、Ulead VideoStudio 5.0 来处理视频。

2.2 彻头彻尾地认识 SnagIt 6.02

2.2.1 看清它的脸

将 SnagIt 6.02 汉化后,可看到它的窗口不大,简洁得一目了然,如图 2-1 所示。



图 2-1

SnagIt 6.02 的界面由“菜单栏”、“快捷工具栏”、“菜单设置信息栏”、“状态栏”等构成。如此清晰友好的界面,几乎用不着去单击菜单,就可以去截图、捕获文本及视频,甚至抓取指定网页中的图片。

2.2.2 认识菜单

SnagIt 6.02 有 6 大菜单,值得我们去研究的实际上只有一半的内容。当然并不是说其他的菜单项就没有用,只是在课件制作中只用到这么多的一部分而已。

下面就一起来看看菜单吧。

1. “输入”菜单

“输入”菜单如图 2-2 所示,包括下列选项:

屏幕: 在捕获时,区间范围是整个屏幕。

窗口: 在捕获时,鼠标变为手形,用鼠标指向不同的窗口,SnagIt 能感应不同的窗口,同时会出现随窗口大小自动变化的红色方框,当方框套住不同的区域,再单击鼠标时,即可捕获。

活动窗口: 只捕获当前正处于活动的窗口。

区域: 捕获时,在按下捕获热键后,可以拖动鼠标画一个任意大小的方框,所画方框内的区域就能被抓取。

固定区域: 如果在“输入属性”对话框里设定了固定区域的大小,那么在捕获时,总是以其设定好的大小范围进行捕获。

物体：可以进行单个图形文件（例如桌面上的图标）的捕获。

菜单：如若对某软件的下拉菜单或右键菜单进行捕获时，可选择该项，即可捕获菜单。设置方式为：单击菜单“输入”→“属性”命令，在“输入属性”对话框中选择“包括菜单栏”、“捕获层叠菜单”（即某一菜单项展开的子菜单）复选框。

外形。可以对捕获的区域进行任意地设置，包括规则与不规则的区域，如图 2-3 所示。

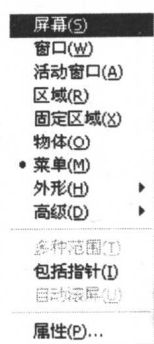


图 2-2

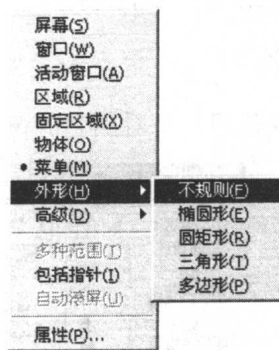


图 2-3

高级：进行捕获时的一些高级技巧设置，如图 2-4 所示。

多种范围：捕获时，可以按住键盘上的 Shift 键，同时选择多个相邻或不相邻的区域、窗口进行捕获。

包括指针：当鼠标指针在屏幕上运动时，可以确定是否也将鼠标的指针形状也捕获下来。

自动滚屏：在屏幕上显示的文字或图片有超过屏幕的部分，而又需要截取，最好选择此项，这样在捕获时，会连看不见的部分也抓取下来。

属性：打开属性窗口，有 5 个选项卡，需要掌握的有 3 个选项卡。

- 固定区域：用来设定矩形的范围和坐标原点。如果不喜欢设定具体的数值，可以单击“选择”按钮，按住鼠标左键拖动一个具体大小的方框即可，如图 2-5 所示。

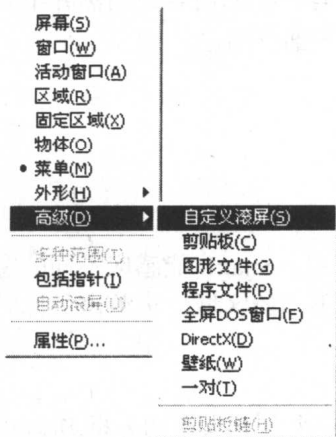


图 2-4

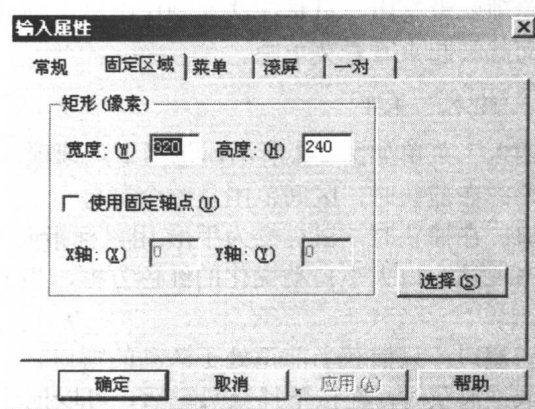


图 2-5

- 菜单：有两个复选框“包括菜单栏”及“捕获层叠菜单”，是对程序的菜单（包括子菜单）进行捕获时的设置，如图 2-6 所示。
- 滚屏：如果捕获大于屏幕范围的文本及图片，那么在这里可以设置自动滚屏的开始点及滚屏方向，如图 2-7 所示。

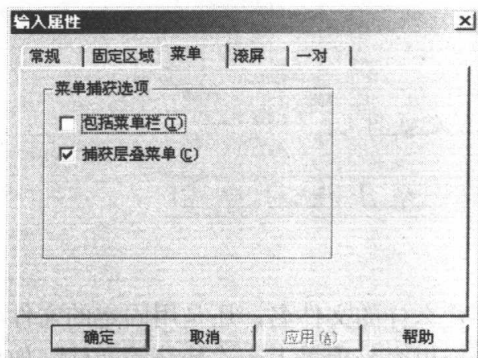


图 2-6

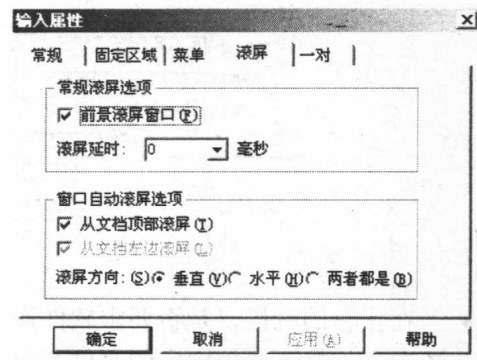


图 2-7

2. “输出”菜单

“输出”菜单，如图 2-8 所示，SnagIt 6.02 支持将抓取的图像输出到一个或多个对象，提供了很大的方便，但通常所用到的只是输出到文件。“输出”菜单包括下列选项：

打印机。直接将捕获的图像及文字输出到打印机里。

剪贴板。将捕获的内容送到剪贴板中，以便在其他应用软件中进行粘贴。

文件。这种方式是经常采用的，问题是要保存怎样的格式。这方面的内容在后面的章节里要详细介绍的。

发送邮件。选择该选项，捕获完成后会启动邮件服务软件，直接将所捕获的内容通过 Internet 送到指定的电子信箱。

图像浏览器。将所捕获的图像、文本、视频文件送到 SnagIt 6.02 自身所带的浏览器，可以在浏览器中直接查看。

网页。将所捕获的内容送到指定的网页，一般我们很少用到。

图像编辑器。这里所指的“图像编辑器”指的是 SnagIt 6.02 自身所带的图像编辑器，它具有一般的图像处理功能。但我们很少能用到它，毕竟它的功能很有限。

预览窗口。所捕获的素材若想预览一下，可以选择该选项；若想直接存储成文件，就不要选择了。

多种输出。输出文件采用多种方式，但只有当先选择了“多种输出”命令后，才能勾选多种输出方式。

属性。在输出的属性里，也有 5 个选项卡，通过设置，可以将捕获的内容送到指定的打印机、保存到文件、发往指定的电子信箱、图像浏览器、特定的网页。但在课件应用中通常所用到的就是将其捕获的“作品”保存到文件。

- 文件格式里有 7 种保存格式可供选择，每一种格式又可以通过“选项”进行相关的一些设置，如颜色、压缩类型、透明、质量等等。请看如图 2-9 所示“图像文

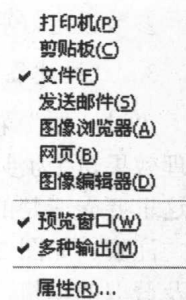


图 2-8

件”选项卡与相应的“文件格式选项”对话框。

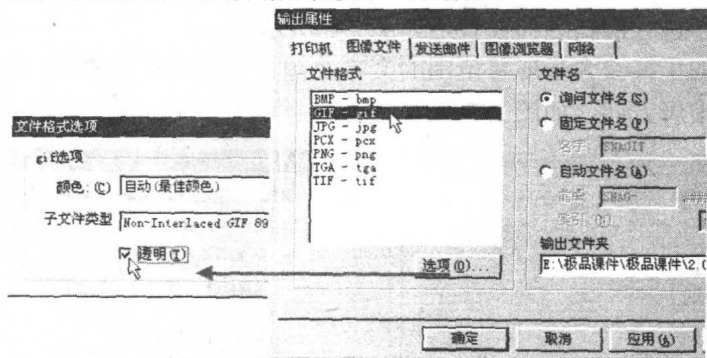


图 2-9

- 在保存的时候，是否要求软件询问保存什么样的文件名，还是用固定的文件名保存。最好不要用固定的文件名保存，这样很容易覆盖上一次捕获的文件。如果选择的是“自动文件名”，设定好索引数字，如设为 4，便可以在捕获后文件存盘时，文件名自动会为 SNAG-####，其中#代表自动排名的数字。
- 输出文件夹，设定好专有的捕获文件保存文件夹，这是一个良好习惯，方便日后随意地查询。

参数设定好后，一定要单击“确定”按钮，方可在下一次捕获时产生作用。

3. “过滤器”菜单

“过滤器”菜单如图 2-10 所示，也可称为 SnagIt 6.02 滤镜。它里面有一些关于图像的处理效果，因为涉及到后面我们要学到 PhotoShop 6.0 这个软件，所以在这里就不去研究它。在这里要弄清楚的是“注解”、“边界”、“水印”、“整齐”这几个菜单项：

注解。如图 2-11 所示，当截取了一幅图像，在长时间保存过后又想了解当初的一些信息及截取的动机，那么就要给图片添加一些注解。注解的内容为“显示标题注解”和“系统标题注解”，通过“选项”按钮，还能设置注解的字体、颜色、立体及阴影效果，最后还能确定是否用打印机打出标题内容。

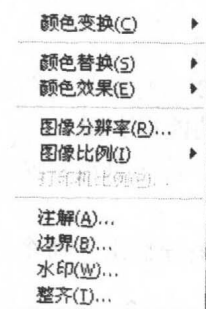


图 2-10

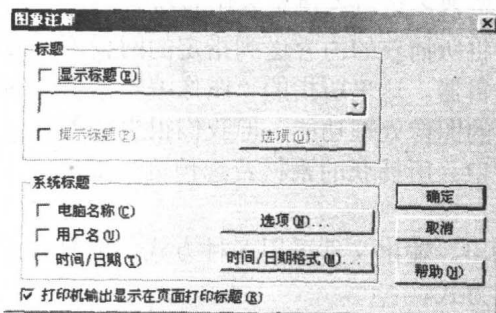


图 2-11

边界。如图 2-12 所示，所捕获的图像边界，要想美化一下，增加立体的边界，那么就可以在这个对话框中进行设定。可以设定立体的阴影边框、边框的颜色、3D 效果。在设置时，右边的预览窗口里有同步的立体显示，相当地直观。