

电 脑 圆 梦 丛 书



电 脑 圆 你 娱 乐 梦

热门游戏 及 各种电脑娱乐 实例详解

程 玓 主 编 门 槛 创 作 室 编 著



電 子 工 業 出 版 社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

URL: <http://www.phei.com.cn>



电脑圆你娱乐梦

热门游戏及各种电脑娱乐 实例详解

程 玥 主编

门槛创作室 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 提 要

本书通过实例全面讲解了电脑在娱乐方面的种种应用,包括电脑游戏、家庭百科娱乐、电脑图形及立体动画制作的方法,以及有关网络应用的一些实例,旨在向读者展示电脑在娱乐方面的强大功能。使读者通过一个个实际的例子,体会到电脑给人们带来的快乐,在无尽的乐趣中获得所需要的知识。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,翻版必究。

丛 书 名: 电脑圆梦丛书

书 名: 电脑圆你娱乐梦——热门游戏及各种电脑娱乐实例详解

主 编: 程 玓

编 著: 门槛创作室

策 划: 赵丽松

责任编辑: 徐德霆

特约编辑: 王庆育

印 刷 者: 中国科学院印刷厂

装 订 者: 三河市金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 24.25 * 字数: 616 千字

版 次: 1999 年 4 月第 1 版 1999 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-5228-8
TP·2603

定 价: 33.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请向购买书店调换;若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话 68279077

出版说明

随着计算机技术的迅速发展，电脑已逐渐走入人们生产、生活的每个角落，它正以超乎人们想象的力量改变着我们生活的方方面面，给我们带来了许多预想不到的效率和各种成功机遇。

我们从儿时起就可能有过各种各样的梦想，也许你曾梦想成为一名作家、音乐家、美术家……，然而由于种种原因，你的梦想未能实现。但是我们是否就没有机会、没有办法展示我们各方面的天赋、欣赏自己的“佳作”了呢？不，电脑功能的日益完善为我们提供了新的机遇。现在，你可以利用电脑轻松地完成写作、绘画、作曲、设计等工作。然而要真正掌握电脑的种种技术，却需要学习许多基础知识和实际操作技巧。怎样能使人们在较短的时间内，通过生动而富有趣味性的学习方式掌握这些知识，从而达到运用自如的目的呢？这正是—一个亟待解决的问题。

电子工业出版社正是为满足大家这种求知欲望，特别推出《电脑圆梦丛书》。本丛书的宗旨就是要为读者提供一条快速掌握电脑知识，并能利用电脑实现个人梦想、展示自身才华的捷径。

本丛书采用新颖的写作方式，将知识性与趣味性紧密结合，力求突破一般科技图书的传统写作方式，采用形象、生动的语言和读者易于理解的讲解过程，使读者在轻松愉快的气氛中学到所需知识。本丛书提供了大量具有启发性的实例，通过对各种实例的详细介绍，使读者不必事先学习各种软件的每项功能，而从实例的制作过程中体会到每项功能的使用方法和最终达到的效果，这样既节省了读者的大量时间，同时也使读者有身临其境的感觉，并可以举一反三，将所学知识运用到实际工作中。

愿读者能从本丛书中获取所需知识，实现个人梦想。

电子工业出版社

电脑圆梦丛书

编 委 会

主 任：林慕新

副主任：马 宁 曾满平

委 员：	望 抒	王 晟	张朋辉	牛 海	周 鹏	于 伟
	刘敏华	程银河	贾媛媛	陈海军	阎义洲	江思敏
	郑 巍	王 隆	白 帆	程 玥	倪远南	张事忠
	彭浩怀	周 悦	孙翔久	薄纪元		

总序

此梦难圆

孩提时，你想象过自己的未来吗？当你吹灭一年多过一年的生日蜡烛时，你又许下过什么心愿呢？你是否被红尘的俗事所烦扰，厌倦了浮华喧嚣的都市，却渐渐融入城市化新人类中。至于那些美丽的梦想已经被忙碌的现实淹没了，埋进记忆深处，不是吗？

曾几何时，辗转无眠，似睡却醒之间，深夜梦回！

因为我们还有“柏拉图”，因为我们仍然难以割舍，因为我们万般期待……

但是，明天，艳阳将高照，梦想能成真吗？

耐其若何？无可奈何。

我们真的能望而却步，我们真的愿得过且过，我们真的将不知所措？

“不”！

“追梦”的人们永不言败，虽历经千险，但执着向前。

为了梦想，我们在所不惜。

圆梦丛书，正是缘此而发，它们将使你走上终南捷径，圆你未圆之梦。曲径虽幽，却有洞天桃源，仙景妙境。

电脑圆你动画大师梦——驾驭着侏罗纪的恐龙，指挥着玩具大军，在三维动画的王国里冲锋陷阵。

电脑圆你美术家梦——将使你掌握利用电脑进行美术创作的方法，成为名副其实的电脑美术家。

电脑圆你设计大师梦——引导你走向设计的殿堂，快速深入到电脑设计的精髓中去。

电脑圆你导演梦——为你营造一个属于自己的世界，尽情遨游，不再徒有“此情可待成追忆，只是当时已惘然”的感叹。

电脑圆你作家梦——告诉你怎样用电脑搜集素材，开始构思，设计框架，进行文学创作等。

电脑圆你程序员梦——你想成为一个真正的程序员吗？那么一定要学C语言。

电脑圆你娱乐梦——讲解了电脑游戏、图形及立体动画制作的方法，还有有关网络的一些实例，从而展示电脑在娱乐方面的一片天空。

电脑圆你游戏开发梦——只要拥有丰富的灵感和源源不断的创造力，就能制作出精美绝伦的高质量游戏。

电脑圆你音乐家梦——引导你发挥自己的创造力，在音乐圣地开垦属于自己的一片处女地。

电脑圆你创业梦——使你在掌握现今电脑热门技术的同时，开创自己的事业，用自己所学的知识，圆自己的创业之梦。

“Not all dreams come true, but keep on dreaming”（并非所有的梦想都会实现，但永远不能放弃梦想）。

特将《电脑圆梦丛书》献给那些胸怀鸿鹄之志，准备利用电脑编织美丽梦想的人们！



Computerman Corporation

门槛创作室

<http://menkan.yeah.net>

E-mail:ldandxwh@public.bta.net.cn



前 言

《电脑圆梦你娱乐梦》

在几年以前，我们还在游戏厅里玩赛车、玩麻将或是在任天堂的红白机上打沙罗曼蛇，每天都津津有味，乐此不疲。而如今，电脑游戏已经走入了我们的生活。当前，随着 PC 机和多媒体技术的迅速发展，电脑游戏的涉足领域日益广泛。不论是普通的益智型游戏——扫雷、纸牌，还是激动人心的三维战斗、公路赛车，电脑游戏都体现了它强大的功能。现在流行的网络游戏，使得电脑游戏的趣味性和观赏性大大提高。随着科学技术的发展进步，电脑游戏也在以非常惊人的速度发展着，有着非常广阔的发展前景。书中向读者展示了当今国内和世界最流行的游戏以及一些制作精良的经典作品。

多媒体电脑不仅可以用来玩电脑游戏，还可以进行家庭教育和娱乐，我们可以用它读百科全书、听 CD、看影碟、唱卡拉 OK……

目前在 PC 机上还可以进行图片与动画制作，在保证逼真动人的效果基础上，软件操作越来越容易了。本书第三篇向读者介绍 Photoshop，3DS MAX 这两个功能强大的图片处理及三维动画制作软件的有趣实例。

随着网络距离我们的生活越来越近，网上娱乐已是不容忽视的方面，本书最后一篇给读者介绍了几个网络应用的实例和一些精美的 Internet 网上主页。

本书包括 28 个实例，均为笔者精心挑选设计的。对每一个实例，书中都有详尽的操作步骤和相应的说明，并配以大量的插图，便于读者的学习和参考。

本书由程玥主编。由于水平有限，时间仓促，书中缺点和不足在所难免，敬请广大读者批评指正。



目 录



第一篇 圆梦开篇

	电脑游戏	2
	家庭多媒体娱乐	5
	艺术创作	7
	网络应用	8



第二篇 电脑游戏篇

	实例一 阿猫阿狗	12
	实例二 星际争霸	28
	实例三 堕落之神	56
	实例四 Age of Empires	77
	实例五 雷神之锤 II	95
	实例六 古墓丽影 II	117
	实例七 北方密使	138
	实例八 风之纹章	158
	实例九 魔法军团	173
	实例十 极品飞车	186



第三篇 家庭娱乐篇

	实例一 高保真音响	194
	实例二 VCD 与卡拉 OK	202

实例	实例三	少儿字典	209
实例	实例四	海底世界	218
实例	实例五	家庭图书馆	227
实例	实例六	车迷天地	240
实例	实例七	自己做名片	255
实例	实例八	乐器世界	267
实例	实例九	电影资料库	280



第四篇 艺术创作篇

实例	实例一	你好：富士山	294
实例	实例二	世界杯宣传画	303
实例	实例三	圆环与弹球	318



第五篇 网上揽胜篇

实例	实例一	电子邮件	330
实例	实例二	网上交谈	349
实例	实例三	旅游助手	357
实例	实例四	电子货币与电子购物	366
实例	实例五	一“网”情深	372
实例	实例六	电脑家电一体化	376



第一篇

圆梦开篇

各位朋友，你可能刚刚购买了一台电脑，或者正打算购买一台电脑，你可能会有下面的一些问题：

买电脑是为了工作还是为了娱乐？

如果想用电脑来娱乐，它怎么帮助你呢？想玩游戏，挑什么软件呢？想进行艺术创作，会不会很难学习呢？想听 CD，看 VCD、DVD，唱卡拉 OK，它行吗？想在网络上聊天、购物、玩游戏，怎么办？

如果读者有上面的问题，那么，这本书能让你有一个非常满意的答案。

电脑从问世到现在，已经有好几十年的历史了，它的发展是非常迅速的，它的每一个进步都是人们智慧的结晶，同时，电脑的进步对我们人类也是一个福音，人们从电脑中得到了许许多多的帮助。而且，这种趋势越来越明显了。电脑在我们日常生活中的作用越来越大了，小至普普通通的电脑游戏、电脑教育，大至系统建立、网络信息，电脑无时无刻不在发挥着它那神奇的作用。

本世纪 70 年代，PC 机出世了，在很快的时间里，PC 机就进入了家庭，成为家庭生活中重要的组成部分。随着时代的发展，家庭电脑在日常生活中的比重越来越大了，人们可以拿它来当作家庭办公室，进行文字处理、数据计算、经营策划，真正实现无纸办公；还可以用它进行科学研究、构思与设计等等。本篇简要介绍电脑在娱乐方面的种种应用。



电脑游戏

说起电脑娱乐，大家首先会想到电脑游戏。是的，电脑游戏是电脑娱乐中最重要的组成部分，如果一台电脑没有游戏功能的话（笔者只是做一个假设，如果这事真的发生了，各位读者和电脑玩家一定不会饶了我的），那么可以设想，电脑公司的生意会冷淡许多。

在科学技术飞速发展的今天，电子游戏在人们的生活中随处可见，无论是街上的大型游戏机、普通的家庭电子游戏机，还是发展最迅速的电脑游戏，大家在日常的娱乐生活中已经不能没有电子游戏了。现代人生活节奏极其繁忙和紧张，在工作和学习之余，适当地玩一些有益的电子游戏既对紧张繁忙的现代生活是一种调节，而且对反应能力和思考能力是一种非常有益的锻炼。

首先向各位读者介绍一下目前电脑游戏的发展情况。

80年代中期，笔者有一台任天堂的红白机，平时用它玩一玩《俄罗斯方块》，当时，觉得能有这样的游戏就已经是相当不错了，还有一些诸如《警察抓小偷》这样的游戏。到了后来，出现了《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》等等非常经典的游戏，真是让人们过了一把游戏的瘾。

当PC机进入人们的家庭以后，情况就大不一样了。

笔者94年时用的是一台486，只有8MB RAM。当时已经觉得心满意足了，任天堂的红白机被放在了一边，整天沉迷于DOOM之中，因为当时是第一次在自己家里玩三维效果这么强的电脑游戏。后来，又出现了一款《CRIME PATROL》，制作得更精美绝伦。

随着时代的进步，计算机的速度也在不断地加快，而游戏制作得也是越来越精彩了。各种游戏类型纷纷出现，不再是过去的寥寥几种了，从三维模拟射击到RPG角色扮演，从即时战略到公路赛车，电脑游戏正在以飞快的速度发展着。

电脑游戏发展到今天，已经出现了“百花齐放，百家争鸣”的局面，国际上知名的电脑游戏厂商，比如EA、Virgin纷纷推出新产品，玩出新花样，从FIFA、the Need for Speed一直到前一段时间被大家炒的火热的Red Alert（红色警报）系列产品。这些优秀的作品都向大家显示了各大电脑游戏公司想称霸世界“游”坛的坚定决心。

与之相比，还有许多国内电脑游戏制作公司，看着世界上各大游戏公司纷纷进军我国市场，也不甘示弱，努力地研究和开发自己优秀的游戏作品，在水平上可能与世界一流的游戏公司还有一定的差距，但是我们要对民族产业有信心。相信在不久的将来，我们也一定会制作出自己的一流游戏软件来。

到这里，读者对电脑游戏已经有了一个比较初步的了解。拥有了属于自己的电脑时，你可能想真正尝试一下电脑游戏，那么你可能要面对一个很现实的问题：“我要玩什么样的游戏呢？我要玩哪一个游戏呢？”

下面就介绍一下目前比较流行的游戏类型，根据自己的需求和擅长，选择最适合自己的游戏。

目前，大家能够经常见到的电脑游戏一般有下面几种：



一、RPG 类（角色扮演类）

这类游戏一般是围绕着一个故事展开，故事情节通常都很离奇曲折，动人心弦。在这类游戏中，玩家可以选择扮演自己喜欢的角色，把自己当作故事中的主人公，运用自己的智慧和勇气，亲身参与到故事的发展过程中去。

RPG 类游戏非常重视游戏情节的连续性和艺术性，许多 RPG 类游戏都给大家留下了非常深刻的印象，不光是它的攻略技巧和斗智斗勇，最重要的就是它那让人时而欢笑，时而忧伤的动人情节。许多朋友玩完了许多 RPG 类游戏之后，对游戏的技巧并没有留下什么过多的印象，而对游戏的感人内容却久久不能忘怀。可以毫不夸张地说，一个优秀的 RPG 游戏就是一部优秀的感人的文学作品。由于 RPG 类游戏的这个特点，许多文学作品被搬上了电子游戏世界，尤其是金庸先生的许多作品，比如《鹿鼎记》、《笑傲江湖》等等，而且还出现了一部《金庸群侠传》，也不知道金庸先生平时玩不玩这些游戏。

重视剧情是 RPG 类游戏的一大特点，许多优秀的 RPG 类游戏成功之处就在于此，而一些失败的 RPG 类游戏也就是没有重视剧情的吸引力。一般来说，一个 RPG 类游戏的开始都是邪恶力量产生了，这时，玩家所扮演的英雄角色也就出现了，你——英雄，通过长时间的磨炼和战斗，练就了一身强大的本领，最后与邪恶力量进行一次精彩的决斗。在有些优秀的 RPG 类游戏中，玩家扮演的英雄角色会起到拯救世界的效果，这样的 RPG 类游戏会让玩家体会到前所未有的成功感。

RPG 类游戏一般都是武侠故事，而且剧情都很吸引人，这也就是它能够广泛流行的一个重要原因。

1993 年台湾就有 RPG 类游戏了，但是由于刚刚起步，还没有什么特别优秀的作品。一直到大宇公司推出了《轩辕剑二》，才真正在“游坛”引起了一阵大大的轰动。随后，智冠科技推出了《倚天屠龙记》，也造成了很大的影响。这两款游戏都有曲折离合的情节，浪漫的爱情故事，非常民族化的音乐和景色，让大家融入故事中，深深地打动了各位玩家的心。

接下来 RPG 类游戏就在以迅雷不及掩耳之势发展起来了，其中最值得一提的就是 1995 年大宇公司推出的《仙剑奇侠传》。这款游戏一经推出，马上引起了巨大的轰动，所有的人都在讨论着。就连平时很瞧不上 RPG 类游戏的即时战略型玩家都想一试身手了。笔者有一位好友，在连夜打通了它的最后一关后，激动不已，都快落下了眼泪。第二天又开始重新玩一遍这款游戏。最近大宇公司又推出了一部新型的卡通 RPG 游戏《阿猫阿狗》，十分具有新意，笔者会在后面详细介绍。

玩了许多 RPG 类游戏之后，笔者个人体会在玩 RPG 类游戏时，有以下几点特别重要，应该掌握：

1. 练习

练习是 RPG 类游戏最重要的同时也是最乏味的了，相信各位玩家都深有体会：如果平时练功时不偷懒，勤练习，到了最后和敌人决一死战的时候，受益的还是玩家自己。“只要功夫深，铁杵磨成针”，当然了，练功是一件非常痛苦的事情，每个游戏练功的方法不一，这就要靠玩家自己掌握了。

2. 走迷宫



一般的 RPG 类游戏都有自己的迷宫。走迷宫是一件很让人头疼的事，好在有些游戏里给玩家提供了迷宫的功能，只需点一下，就可以看清楚所在的位置。而有些游戏则没有这么客气了，如果需要，只能自己拿出一张纸，亲自画出游戏的地形图了。

还要说一下，在有些迷宫里，玩家会发现一些特殊的规律，很容易地离开迷宫，不妨平时向 RPG 的高手打听打听。

3. 物品

在玩 RPG 类游戏时，有时需要找一些重要的物品来补充自己的能量或者给自己增加一些法术。物品一般分为武器、药草、防御工具和特殊物品。这些物品有大大的好处，玩游戏的时候，可以看看说明书，对玩家找到物品有很大的作用。另外还有一些物品是必需的，只有找到了这些东西，才可以把游戏继续下去。

以上是笔者对 RPG 类游戏的一点体会。总的来说，笔者个人是比较喜欢 RPG 类游戏的，它不单单是机械的敲击键盘，点击鼠标，练习反应，而且能让你在玩游戏的过程中得到一种美的享受。所以，如果读者没有接触过电脑游戏，可以尝试一下 RPG。

二、战略型游戏

这类游戏相对 RPG 类游戏，在情节上就没有那么浪漫了，但是它更重视那磅礴的气势。这类游戏一般都取材于历史故事，因此都有一种宏大的气魄。玩家可以扮演一位仰慕已久的历史人物，带领着千军万马纵横四海。战略型游戏的目的是统一自己的领土，至于方法就完全在玩家自己了。也就是说，玩家完全可以改变历史的脚步，因此，不会有人一模一样地把战略型游戏玩上几遍的。这也就是战略型游戏吸引人的另一个特点所在。

80 年代末期，光荣公司的《三国志二》出世了，马上风靡世界，随后又推出了第三代，第四代。《三国志》可谓是战略型游戏的代表作，尤其是第四代更是让人拍案叫绝，恢宏的气势，图像的逼真，还有立体的地形图，同时还有许多繁杂的功能，真可以说是一部电脑上的《三国演义》。

在战略型游戏中，不光是《三国志》系列，还有许许多多的精品。比如历史模拟类的《信长之野望》系列、《欧陆战线》系列；还有幻想模拟类的《超时空英雄传说》系列、《炎龙骑士团》系列，这些都是优秀的作品，不过轰动最大的还属《三国志》啦！

三、即时战略游戏

计算机水平高了，即时战略游戏也就出世了，玩战略游戏时我们通常是一个回合一个回合地打，但是有了即时战斗模式之后，情况就大不一样了，我们听到的除了玩家的叫喊声就是键盘劈里啪啦的声音和鼠标嘀嘀嘀嘀的声音，玩家的操作性一下子增强了。即时战略游戏的产生增加了游戏的交互的特点，使玩家进一步地融入到游戏中去了。

WESTWOOD 公司可以说是即时战略游戏的鼻祖，1993 年推出的《DUNE II》就是一款经典的即时战略游戏作品，它以绝对强大的优势把所有的电脑玩家都吸引过来。其异常精彩的场面让人拍案叫绝，尤其是消灭敌人的时候，看着自己的坦克横扫千军，那种感觉真是无与伦比。

1995 年，WESTWOOD 在《DUNE II》的基础上，又推出了一款惊人之作《COMMAND & CONQUER》（命令与征服）。它有许多分支，让你玩完一遍还想再来一遍，再配上精



美的图形和逼真的音响效果，真可以说是游戏中的精华。笔者已经玩这款游戏有八次了，每一次都是乘兴而来，尽兴而归。这个游戏目前有许多版本，各有特色。相信读者一定会喜欢上它的。

即时战略游戏除了《DUNE II》，《COMMAND & CONQUER》以外，还有诸如《星际争霸》，《Age of Empires》，《模拟城市 2000》等等许多这样的精品。

最后要提醒一点，这些即时战略游戏对计算机的要求要比 RPG 类和一般的战略游戏要求要高一些。如果需要，最好有个比较高的配置，这样，玩下面的三维模拟类游戏的时候也有好处。

四、三维模拟类游戏

电脑技术的飞速进步是三维模拟类游戏产生的源泉。计算机运算速度越来越快，内存容量越来越大，三维模拟类游戏就展示了它独到的一面。

三维模拟类游戏在情节上并没有 RPG 那么浪漫曲折，也没有战略型那么历史性，它的特点就在于它提供了绝对逼真的三维造型和音响效果。玩三维模拟类游戏时，你会有一种说不出的愉悦感。

三维模拟类游戏最早是以 90 年代初的《DOOM》系列为代表作的，在一台普通的 486 计算机上，就可以领略到它的风采。玩家在三维迷宫里走来走去，前方如果有敌人就要进行射击，还得留意后面是不是有目标，非常刺激和紧张。后来，《QUAKE II》也出世了，它和《DOOM》大同小异，同样精彩。如果和朋友联机对打，那乐趣更是多多。还有一款三维游戏《CREATURE SHOCK》，原来是专门为世嘉机设计的，由五部分组成，里面的怪物造型非常逼真，让人不寒而栗，笔者认为它是三维模拟类游戏的最佳作品了。

三维模拟类游戏中还有一支独树一帜的派别——三维赛车。三维赛车是众多车迷的选择，现在最有代表性的作品就是《THE NEED FOR SPEED》。玩家驾驶着世界一流的跑车，在各种赛道上狂奔疾驰。尤其是在和朋友联机赛车时，更能体会到那种世界级车手的感觉。

好了，上面给大家分类介绍了电脑游戏的情况。看完以后，相信你对电脑游戏已经有了一个比较完整的了解，可以根据自己的情况进行一下选择，找出真正适合自己的游戏。本书的第二篇专门介绍了一些精彩的游戏内容和玩法，希望对大家有所帮助。最后还要提醒读者玩游戏要注意劳逸结合，一次时间不要过长，以免累着身体。



家庭多媒体娱乐

人们不仅可以用电脑在游戏方面进行娱乐，多媒体电脑也给大家的生活带来了丰富多采的内容。从前的电脑没有多媒体功能，只是用来进行文字录入，编辑处理，打印输出，工作十分乏味。多媒体电脑（MPC）诞生以后，打破了这种僵局，使电脑的生活一下子丰富起来，如今有各种输入方式：键盘、手写、触摸、语音……电脑也有了多种输出方式：屏幕、声音、图形动画、影像……再加上网络的功能，电脑不再是一台冷冰冰的机器，而成为了大家的好朋友。图 1.1 给出了一个多媒体电脑的示意图。

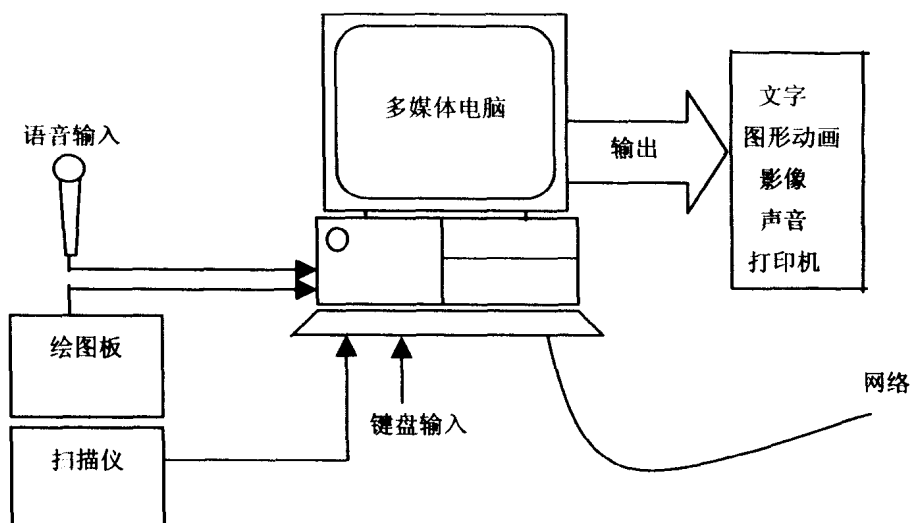


图 1.1 多媒体电脑

人们可以用多媒体电脑来进行家庭教育,阅读百科全书、听 CD、看影碟、唱卡拉 OK……读者也许会问:这么多功能,电脑一个“人”能完成吗?放心吧,多媒体电脑完全具备这些功能。

一、百科娱乐

目前市场上有许多家用教学软件,而且价格都很便宜,涉及的范围也非常广,你可以挑选一些给孩子使用,这样,就可以在家里对孩子进行教育了。而你呢,就有更广阔的天地可以选择了,多媒体百科全书是阅读的一种全新方式,不仅可以阅读文字、看图片,还可以享受到美妙逼真的声音,甚至可以观赏到精彩的录像片段。微软公司的《HOME》系列在这方面首屈一指,里面包含文学、美术、音乐、建筑、体育、生物……许许多多,到现在已经有几十张光盘了,读者可以根据自己的兴趣选择其中的一些来进行阅读,里面有丰富的图片、音乐、录像,你可以尽情地享受。如果拥有了这几十张光盘,那么也就拥有了全世界最大的图书馆了,不过这套百科全书是英文的,英文不好的朋友阅读起来可能会感觉比较吃力。别着急,现在也有许多中文版的百科全书可供选择,市场上也是琳琅满目。目前销量最好的是一套《读者 200 期》,一共四张光盘,包含了 1981 年到 1998 年《读者》杂志的所有内容,有文字、音乐、图片,是一套绝对有收藏价值的电子版文学作品。

二、家庭影音娱乐

大家还可以把多媒体电脑当作一台多功能的家电产品,用它来进行家庭娱乐。如果你是个音乐发烧友,配上一对好音箱,完全可以在电脑上享受高品质的 CD 唱片,效果可以与一流的发烧音响媲美。同样,还可以观看 VCD 影碟。从前的计算机速度比较慢,要欣赏影碟只能花几百元买一块解压卡(笔者的计算机中仍留有当年价值 800 元的解压卡),现在机器速度快了,买一个解压软件(像 XING MPEG PLAYER,金山影霸等等),就可以轻轻松松地观看了;如果你也有解压卡或者你的显示卡有视频输出端子,用一根线就可



以将电脑与你的彩电连上，影片出现在大屏幕彩电上，一边听着立体声的音响效果，这就是“电脑家庭影院”！当然了，也能在上面唱卡拉 OK，过一把歌星的瘾。



艺术创作

大家观看影碟的时候，很可能被《侏罗纪公园》、《玩具总动员》这样的精彩影片所吸引，读者有时会问：那些逼真的恐龙模型，还有那些可爱的玩具造型，是不是用电脑制作的呢？对了，这就是电脑的另一个重要娱乐功能——多媒体艺术创作。

说到多媒体艺术创作，人们一般把它分成两类：图形动画制作和音乐制作。

一、图形动画制作

在图形动画制作方面，又可以分为平面图形动画和立体图形动画。

1. 平面图形动画

在平面艺术创作中，现在倍受推崇的就是 ADOBE 的 Photoshop 了，用于 PC 机的最高版本是 5.0 版，专门为 Pentium 的 MMX 系列设计的，它是图片艺术处理的“大哥大”。有许多广告公司进行设计用的就是它，留意一下街面上，书报杂志上的漂亮的广告画，就是用它制作的，如果有一个扫描仪，就可以将自己喜欢的画片、照片输入到电脑里，经过 Photoshop 的处理，就会变得异彩纷呈。

大家平时可能注意到大街上有“电脑婚纱摄影”、“电脑照片修补”，其实，这也就是电脑艺术处理图片的一个商业化的典型例子。如果掌握了 Photoshop，PhotoStyler 等等，这些东西在也就不那么神秘了，你甚至可以自己进行这样的尝试。

许多人问：学习它会不会很难？答案是：它肯定比欣赏 VCD 要难得多，但是如果读者有兴趣，经过十几天的学习，一定会制作出令人拍案叫绝的艺术图片的，那时候，高兴还来不及呢！本书中介绍了几个 Photoshop 的实例，希望对你有所启发。

2. 立体图形动画

说到立体艺术，那就更有意思了。电脑游戏中的三维精品《CREATURE SHOCK》，《THE NEED FOR SPEED》等等，都是以三维造型见长，也是它们吸引人的一个重要原因。我们的 PC 机可能不能制作出《玩具总动员》这样的优秀影片，但是可以发挥自己的想象力，在 MMX 上做出同样逼真的三维造型和动画。

用于 PC 机的三维制作软件当归属于 3D Studio Release 4.0 和 3DS MAX 了，前者有被后者取代的趋势。1997 年以前，3D Studio Release 4.0 被广泛使用，而且效果非常好，但是由于 Windows 95 的普及，3DS MAX 的强大优势体现出来了。它是在 Windows 95 平台上的，而且操作起来更容易一些，界面也更加友好了。因此，它一出世就受到热烈的欢迎。本书分别有实例介绍这两个软件。

用家用电脑做三维设计，不光可以用来创作一些富有想象力的三维模型，还可以派上实际的用途。比如有一种立体居室设计的软件，用户可以完全在电脑上进行家庭居室的设计和布置：自己设计一款家具，看看放在哪里合适；变一变尺寸，从各个角度看看效果如何；把各个家具换换位置，怎样空余空间最大……省去了许多的麻烦。



不过进行三维设计,不仅需要有很强的立体想象力,还需要一台运算速度快,内存容量大的电脑,不然,感觉会是“老牛拉破车”,十分失败。笔者 1995 年用一台 Pentium 75MHz, 8 MB RAM (当时已经算是比较好的配置了), 用 3D Studio Release 4.0 做了一个 60 帧的动画, 仅仅染色就用了一顿大餐的功夫, 需要的耐心可想而知。

如果只用电脑进行图形图片的制作, 会不会觉得它很单一? 对了, 加上声音, 这才叫“多媒体艺术创作”!

二、音乐创作

电脑作曲实际是电脑应用中独立的一个分支, 现在越来越多的音乐都用电脑制作了。从前人们还说电脑音乐效果赶不上真实音乐, 这是真的, 但是也不可否认, 电脑音乐的发展速度之快确实让人吃惊, 效果也是越来越好了。

你如果真想创作出优秀的作品, 那么一块好的声卡和优秀的音箱就十分重要了。如今, 声卡的标准非常混乱, 声卡质量也是良莠不齐。在多媒体技术刚刚出现的时候, 大家采用的是 AD-LIB 标准, 当时它主要用来支持电脑游戏的音乐的, 也用于电脑作曲。后来, 新加坡的 Creative Lab 推出了一种新的标准——Sound Blaster, 在国内被译作“声霸卡”, 它除了具有原来 AD-LIB 的全部功能, 还增加了数字录/放音功能, 以及 CD-ROM 接口, 使得它自从一问世就马上成为新一代的多媒体声音标准。

目前市场上的声卡都符合 Creative Lab 标准, 兼容性都很强, 可以放心地选择。价格差距也很大, 最便宜的几十元就可以买得到, 最贵的则需要上千元, 这就要看用户的需求和经济实力了。

一般的声卡上面应该有输出端子 LINE-OUT (包括有源输出和无源输出)、输入端子 LINE-IN、麦克风端子 MIC 以及游戏杆输出接口, 有些好的声卡还有乐器数字接口, 用来将外接数字乐器 (比如电子琴, MIDI 合成器) 的信号传给计算机……可以根据自己的情况进行选择。

用电脑熟练地制作出精彩的图形、动画, 再配上“自创音乐”, 这就是一部真正属于自己的多媒体节目了。

下面又有新问题: 制作完了一个多媒体节目, 一定很想让朋友们一起分享这份快乐, 那就需要把它拷贝到软盘上去, 带给朋友们去欣赏。但是一个“作品”容量一般都很大, 有好几兆甚至十几兆, 拷贝起来非常麻烦。这种情况下, 如果有网络的支持, 问题就迎刃而解了。



网络应用

网络是最近几年刚刚流行起来的, 就是因为各个电脑之间信息传递太不方便了。有了网络, 传递信息的任务一下子从软盘落到了电话线身上。简而言之, 网络就是将电脑用电话线连接起来, 进行信息传递。由于电脑里都是离散的数字信号, 而电话线只能传递连续的模拟信号, 因此需要调制解调器先将电脑和电话线连起来。

调制解调器有内置式和外置式之分。内置式的就是一块插卡, 你打开机箱, 将它插进去, 再连上电话线就可以了, 它的特点是体积小, 节约空间, 不需要额外的电缆和电源线,