

2CD

268 种

多媒体工具软件

技巧集锦 (上册)

乐 纓 编 著



268 种多媒体工具软件技巧集锦 (上册)

乐 纓 编著

科 学 出 版 社

1 9 9 9

内 容 简 介

本套丛书共分三册,上册包括动画天地,图形图像 2 部分;中册包括网上世界,影像处理,游戏制作 3 部分;下册包括三大公司(Adobe、Macromedia、Ulead)、音频世界,实用软件 3 部分等。本套丛书所介绍的 268 种多媒体工具软件是从数以万计的多媒体软件中精心挑选的,基本上覆盖了多媒体工具软件的所有领域,既有灵巧实用的小工具软件,如 Poser、Bryce2 等;也有经典的“大哥大”级的软件,如 PhotoShop、3DMAX、SoftImage、Lightwave 等。

本套丛书适合于广大的多媒体爱好者学习使用。

图书在版编目(CIP)数据

268 种多媒体工具软件技巧集锦 上册/乐纓编著. - 北京:科学出版社, 1999

ISBN 7-03-007669-9

I .26… II .乐… III .多媒体-软件工具 IV .TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 27413 号

科学出版社出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

北京双青印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

*

1999 年 8 月第 一 版 开本:787×1092 1/16

1999 年 8 月第 一 次 印 刷 印张:27 3/4

印数:1—5 000 字数:652 000

定价:60.00 元(含盘)

(如有印装质量问题,我社负责调换<环伟>)

前 言

俗语说,工欲善其事,必先利其器,对于广大的多媒体爱好者来说,要想加深对多媒体的了解,充分发挥各种多媒体硬件的性能,就应该了解并熟练使用各种多媒体工具软件。

多媒体工具软件种类之多,发展之快,往往令人有目不暇接的感觉,可以说优秀的多媒体软件数以万计,那么真正实用、典型的多媒体软件到底有多少,本套丛书精心挑选了 268 种多媒体工具软件,基本上覆盖了多媒体的每个领域,可以说这 268 种是到目前为止多媒体工具软件的优秀杰出代表。

至于什么是多媒体工具软件,往往仁者见仁,智者见智。有时分类也很难做到十分明确。本套丛书共分三册,上册包括动画天地、图形图像 2 部分;中册包括网上世界、影像处理、游戏制作 3 部分;下册包括三大公司(Adobe、Macromedia、Ulead),音频世界,实用软件 3 部分等。

有的读者可能会问,软件这么多,如何掌握?根据笔者近 10 年学习、使用软件的一点经验,最好注意以下三点:

1. 实例

学习新软件尽量通过实例学习,通过实例尽快地熟悉该软件,同时不断地给人带来一种成就感,从而有信心、有兴趣地继续学习该软件。

2. 不求全

不要想立即全面掌握该软件,对于有些软件,用多少,学多少,学以致用。

3. 比较

要学会与同类软件联想比较,只有知道同类软件的性能特点,才能有所取舍,各用所长。

也有的读者可能会问,有必要掌握那么多软件吗?确实,现代人的时间都很宝贵,所以本套丛书正是考虑了这一点,对每一种软件都进行了精心挑选。同时希望大家记住艺不压身,多学一些总是有所帮助的。

本套丛书可以说充分考虑了广大读者的需求,有以下几个特点:

1. 全面

所介绍的 268 种软件基本上覆盖了多媒体工具软件的所有领域,既有灵巧实用的小工具软件,如 Poser、Bryce2 等;也有经典的“大哥大”级的软件,如 Photoshop、3DMAX、SoftImage、Lightwave 等。

2. 精选

每种软件都是经过再三取舍、精心挑选的,可以说在同类软件中具有领先地位。

3. 实例

大部分软件都配有详细的、经过精心挑选的实例。

同时为了方便读者,本套丛书的每一册都附有配套光盘,配套光盘中包括了每卷书中所介绍的大部分共享软件,以及非常好的实用素材、最新驱动程序等。

希望本套丛书确实对读者比较实用。但是由于编写时间仓促,加之水平有限,书中难免有不当和错误,望专家和读者批评指正。如有比较好的建议或意见,可以直接与作者联系。

联系方式:E-Mail:yueyinmail@263.net。

最后,谨以此套丛书献给我的父母,感谢他们这么多年一直支持、鼓励、帮助我。

作者 乐 缨

1999.5

目 录

第一部分 动画天地

第一章 FLIC/FLC 动画	(3)
第一节 Animator Pro	(3)
第二节 Animation Player	(14)
第三节 Animator Studio	(15)
第二章 GIF 动画	(21)
第一节 WWW GIF Animator 1.1	(21)
第二节 GIF Movie Gear V2.5	(24)
第三节 Animator GIF V 1.03	(29)
第三章 AUTODESK	(34)
第一节 3D MAX 2.0	(34)
第二节 3D Character Studio	(92)
第三节 3D MAX 外挂模块	(92)
第四节 3DS4	(93)
第五节 3D VIZ	(123)
第四章 VRML	(124)
第一节 VRML 简介	(124)
第二节 VRML 制作软件	(126)
第三节 Cosmo(TM) 播放器 1.0	(131)
第五章 经典动画	(135)
第一节 Soft Image	(135)
第二节 LightWave	(141)
第三节 MAYA	(145)
第四节 TrueSpace 4	(164)
第五节 Rhino	(179)
第六章 动画软件精选	(186)
第一节 3D Movie Maker	(186)
第二节 Ray Dream Studio	(186)
第三节 3D F/X	(189)
第四节 Hollywood FX V3.0	(193)
第五节 Morpher	(194)
第六节 StarFan	(195)
第七节 Video Craft	(197)

第二部分 图形图像

第七章 捕捉动态图	(201)
第一节 HyperCam for Windows 95	(201)
第二节 ScreenCam for Windows	(203)
第三节 Microsoft Camcorder	(206)
第八章 捕捉静态图	(207)
第一节 HyperSnap for Win95/NT	(207)
第二节 Snagit 2.5	(208)
第三节 Capture Professional	(209)
第四节 HardCopy V1.2	(210)
第九章 浏览图形	(211)
第一节 ACD See Ver 2.22 for Win95	(211)
第二节 VuePrint 6.0c/Pro 32 for Win95	(214)
第三节 PolyView 2.0 for Win95/NT	(215)
第四节 Xnview	(217)
第五节 GSView	(219)
第六节 ImageFox	(220)
第七节 PinUpPlayer	(221)
第八节 Flip Viewer	(223)
第九节 ThumbsPlus 3.0	(225)
第十节 Linux EE	(226)
第十章 2D 图形图像	(228)
第一节 PaintShop 5.0 for Win95	(228)
第二节 Kais Power Goo	(232)
第三节 Kai's Power SHOW	(233)
第四节 Super Goo	(235)
第五节 Photo Studio Suite	(235)
第十一章 3D 图形图像	(239)
第一节 MetaBRYCE Bryce 2.0	(239)
第二节 Ulead Cool 3D	(253)
第三节 Xara 3D 2.0	(256)
第四节 Pixel3D	(262)
第五节 Painter 3D	(262)
第六节 Crystal 3D	(263)
第七节 LogoMotion 2.1	(264)
第十二章 CorelDRAW	(266)
第一节 CorelDRAW 8.0	(266)
第二节 CorelDREAM 3D 8	(287)

第三节	Corel PhotoPaint8.0	(289)
第四节	Corel Texture 8.0	(295)
第五节	Corel Script	(295)
第十三章	图像软件精选	(298)
第一节	马赛克处理 FLMASK	(298)
第二节	In The Picture	(298)
第三节	WinImage	(304)
第四节	Poser 3.0	(305)
第五节	GRAPHER2	(313)
第六节	JPEG Optimizer 3.04	(314)
第七节	Protel98	(317)
第八节	Fractal Texture	(319)
第九节	The Compression Engine	(320)
第十节	数据分析科技绘图 Microcal Origin	(321)
第十四章	实用图像软件	(324)
第一节	远潮电脑婚纱摄影	(324)
第二节	艺术肖像钥匙链	(333)
第三节	方正指纹识别软件	(334)
第四节	TH - OCR	(334)
第五节	扫描编辑软件 ESP	(335)
附录一	上册配套光盘目录	(337)
附录二	中册配套光盘目录	(365)
附录三	下册配套光盘目录	(405)

第一部分 动画天地

- 第一章 FLIC/FLC 动画
- 第二章 GIF 动画
- 第三章 AUTODESK
- 第四章 VRML
- 第五章 经典动画
- 第六章 动画软件精选

第一章 FLIC/FLC 动画

第一节 Animator Pro

Animator Pro 是美国 Autodesk 公司开发的二维动画软件,它提供了影像制作及动画创作两大系统,功能比较强。

实例一 循环色彩流动动画

主要利用色盘及墨水效果制作完成。

(1) 选择 Ani:Tools 命令。

(2) 选择 Box 工具。



图 1.1.1 Tools 命令面板

(3) 在绘图区中放一个正方形。

(4) 单击右键回到主屏幕。

(5) 选择 Cel:Files 命令。

(6) 单击 Load。

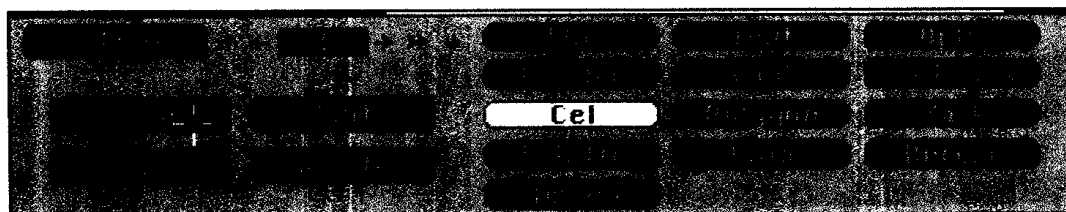


图 1.1.2 Files 命令面板

(7) 选择 Cel 文件,单击调入。

(8) 单击右键回到主屏幕。

(9) 选择 Cel:Paste 命令将图案复制到屏幕上。

(10) 用右键单击色阶进入色盘。

(11) 选择 Cluster:Get Cluster 命令,设定循环色阶颜色。

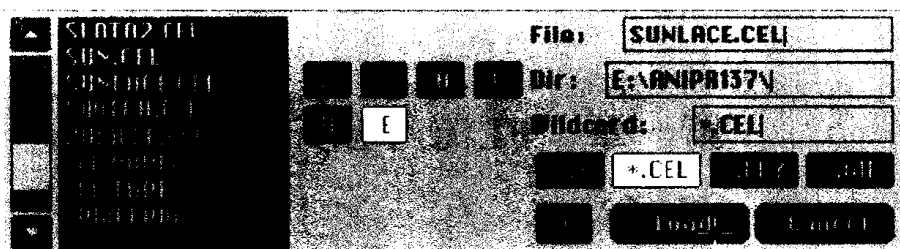


图 1.1.3 调入 CEL 文件

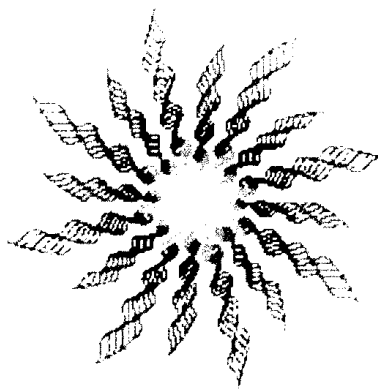


图 1.1.4 图案显示效果

(12) 在色盘中选择一个起点颜色。



图 1.1.5 选择起点颜色

(13) 再在色盘中选择一个终点颜色。



图 1.1.6 选择终点颜色

(14) 选择 Value:Ramp 生成渐黄色阶。

- (15) 在色盘中选择一个起点颜色。
- (16) 再选择一个终点颜色。
- (17) 单击右键回到主屏幕。
- (18) 用右键单击墨水效果区,进入 Inks 墨水面板。

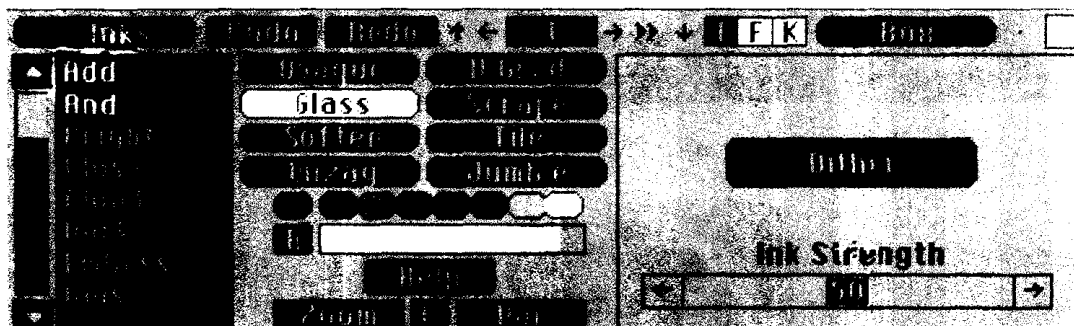


图 1.1.7 Inks 墨水面板

- (19) 选择 R-Grad 渐层效果工具。

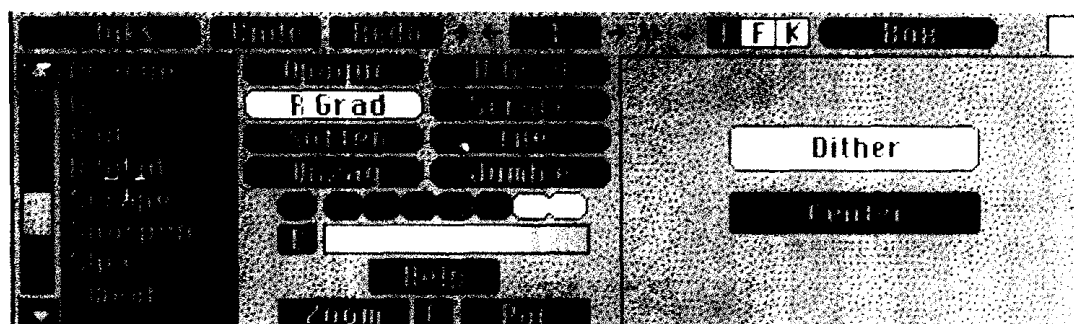


图 1.1.8 选择渐层效果工具

- (20) 再选择 Center 按钮出现十字光标。
- (21) 在正方形中心画一个圆。

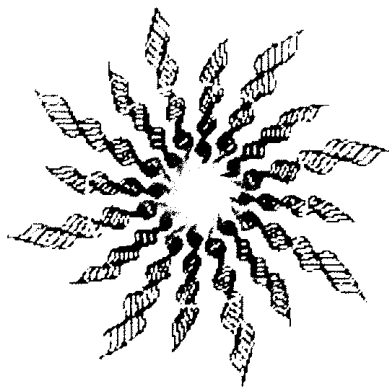


图 1.1.9 图案中心绘制圆

- (22) 单击右键回到主屏幕。
- (23) 用右键单击绘图工具区,进入绘图面板。
- (24) 在左边工具框中选择 Sep 工具。
- (25) 在正方形中按左键出现渐层色。

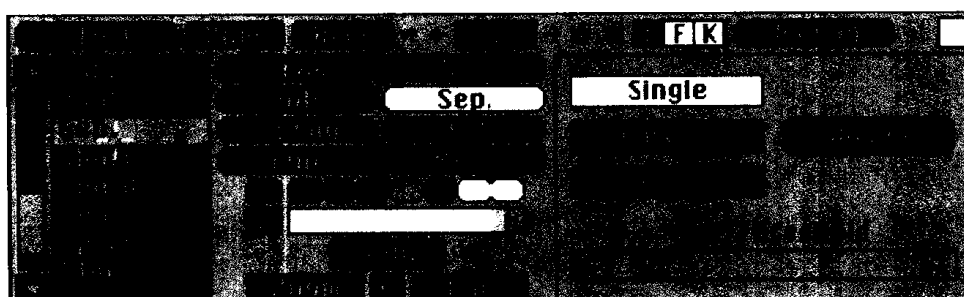


图 1.1.10 选择 Sep 工具

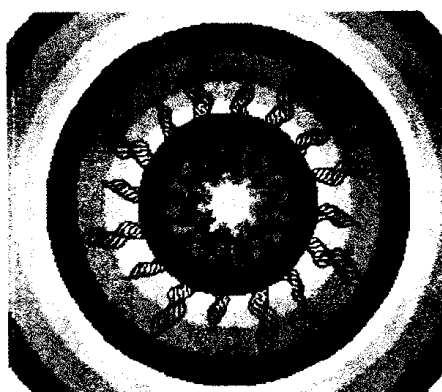


图 1.1.11 渐层色

(26) 单击右键回到主屏幕。

(27) 单击帧数显示按钮。

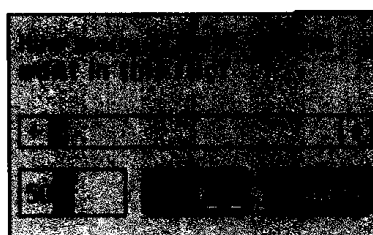


图 1.1.12 帧数显示面板

(28) 再单击 1 按钮。

(29) 将动画总帧数设置为 50 帧,再单击 OK 按钮。

(30) 单击右键回到主屏幕。

(31) 再用右键单击 Fit 色阶进入色盘。



图 1.1.13 显示色盘

- (32) 关闭 Fit 按钮。
- (33) 打开 T 按钮。
- (34) 选择 Arrange:Cycle 命令,准备色循环。
- (35) 在显示的 Time Select 面板上,选择 Render 着色。

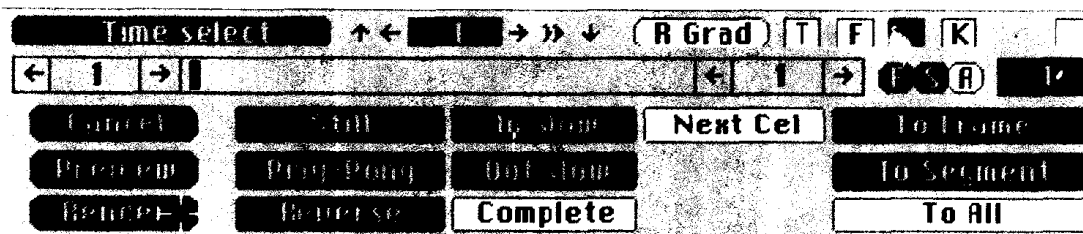


图 1.1.14 Time Select 面板

- (36) 单击右键回到主屏幕,制作完毕。

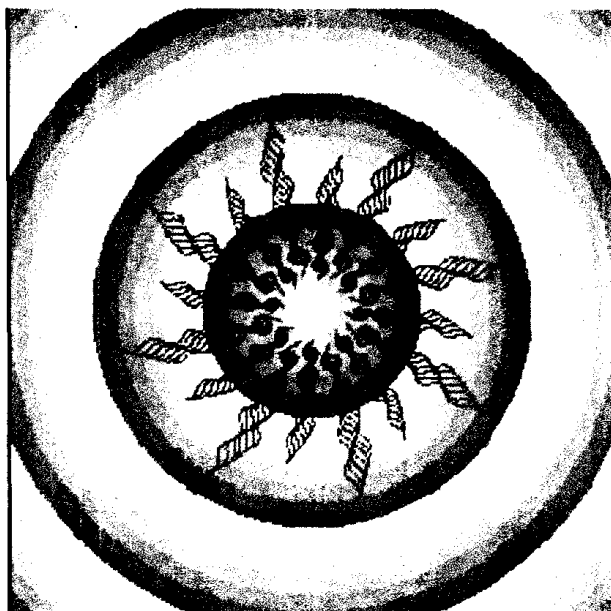


图 1.1.15 图案制作完毕

实例二 缩放动画

利用缩放动画的制作方法可以产生推拉镜头的效果。

- (1) 选择 Pic:Files 命令。
- (2) 单击 Load。
- (3) 找到要使用的图像。
- (4) 单击 Load 调入。
- (5) 单击右键回到工作窗口。
- (6) 单击确定总帧数。
- (7) 将缩放动画总帧数定为 30 帧,按右键回到工作窗口。
- (8) 选择 Ani:Optics 命令进入视觉效果框。
- (9) 选择 Size 选项。



图 1.1.16 调入图案

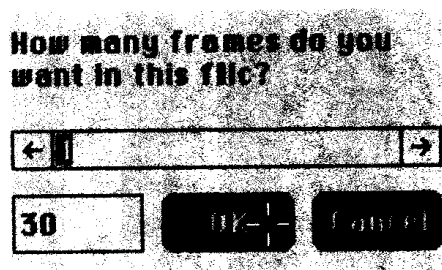


图 1.1.17 帧数显示面板

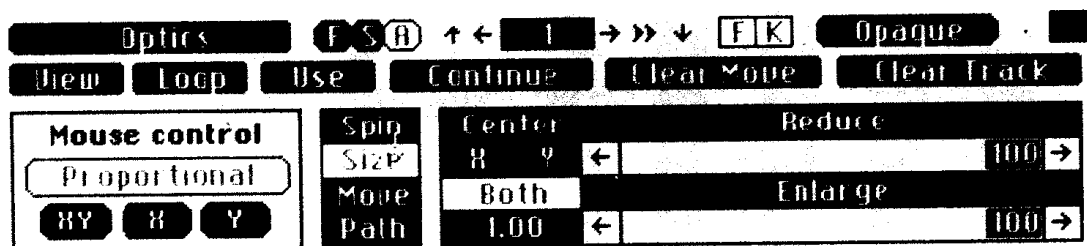


图 1.1.18 Optics 显示面板

(10) 移动 Reduce 框中的数据、实现缩小。

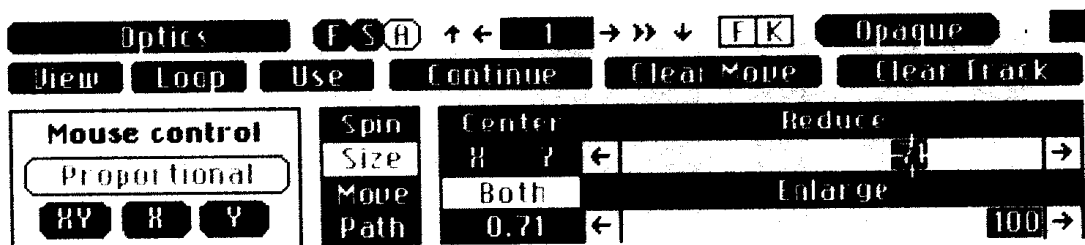


图 1.1.19 Reduce 缩小数据

(11) 在 Turns 栏中选择旋转角度,如 360 度。

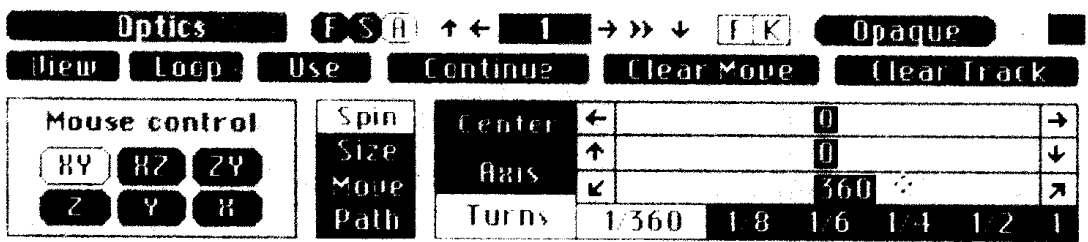


图 1.1.20 Turns 旋转角度

- (12) 单击 View 观看动画轮廓效果。
- (13) 单击 Use 进入 Time Select 框。

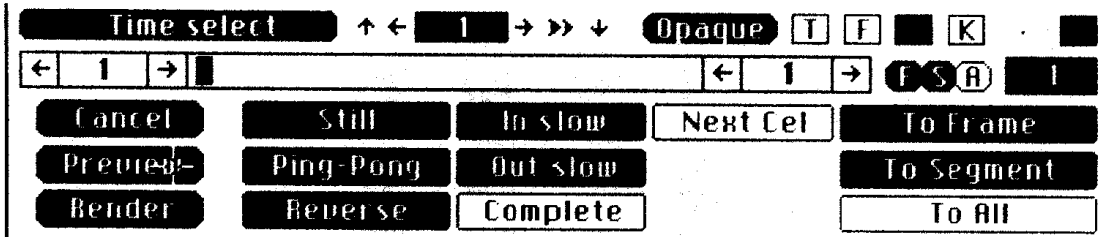


图 1.1.21 Time Select 工具面板

- (14) 单击 Preview 预览动画效果。
- (15) 若满意,单击 Render 渲染,制作完成。

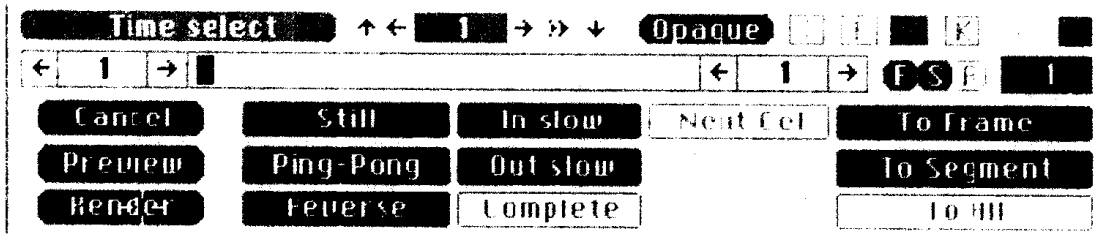


图 1.1.22 Render 渲染图案

实例三 旋转动画

- (1) 选择 Pic:Files 命令
- (2) 单击 Load
- (3) 选择要使用的图像,单击 Load 调入。

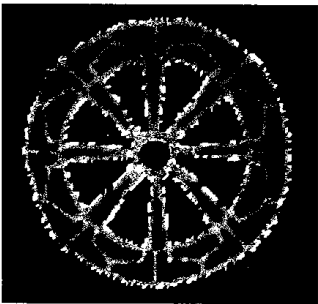


图 1.1.23 调入图像