

2CD

268 种

多媒体工具软件

技巧集锦 (中册)

乐 纓 编 著



268 种多媒体工具软件技巧集锦 (中册)

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 中册/乐纓编著. - 北京:科学出版社, 1999

ISBN 7-03-007670-2

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 27416 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:787X1092 1/16

1999 年 8 月第 一 次 印 刷 印张:31 3/4

印数:1—5 000 字数:747 000

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. 不要求全

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,书中难免有不妥和错误,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

第三部分 网上世界

第一章 网页制作	(3)
第一节 Flash	(3)
第二节 FrontPage 98	(10)
第三节 Adobe Pagemill	(26)
第四节 Dreamweaver	(26)
第五节 网页制作诀窍.....	(38)
第六节 主页制作工具精选.....	(69)
第二章 网络呼机	(72)
第一节 网上寻呼.....	(72)
第二节 寻呼之王 ICQ99a	(81)
第三节 ICQ 技巧篇	(82)
第四节 ICQ 实用工具	(90)
第三章 网络电话	(92)
第一节 网络电话.....	(92)
第二节 网络电话和网上聊天.....	(109)
第四章 HTML	(111)
第一节 什么是 HTML	(111)
第二节 简单基本的 HomePage	(111)
第三节 背景的变化.....	(111)
第四节 字体的变化.....	(112)
第五节 一些分隔的标签.....	(113)
第六节 如何依照自定义排列方式显示.....	(113)
第七节 各种条列的排列.....	(113)
第八节 文件中的注解.....	(115)
第九节 如何使用超链接.....	(115)
第十节 如何加上图形.....	(116)
第十一节 表格的制作.....	(117)
第十二节 分割画面的制作.....	(118)
第十三节 透明图片及交错图片的制作.....	(119)

第四部分 影像处理

第五章 视频播放	(123)
-----------------------	---------

第一节	Xing MPEG Player 3.3	(123)
第二节	Active Movie 1.0 for Win95	(128)
第三节	超级解霸	(130)
第四节	Xing DVD 播放器	(131)
第五节	RealPlayer 5.0	(133)
第六节	Real Video	(136)
第七节	CDWizrd'98	(137)
第八节	视频点播	(138)
第九节	网际播放器 NET-TOOB Stream	(143)
第十节	视频会议 VideoLink 324	(143)
第十一节	Linux VCD 播放器	(145)
第六章	视频制作	(147)
第一节	Digital Video Producer	(147)
第二节	Premiere 5.0	(150)
第三节	Media Studio Video Editor 5.0	(172)
第四节	Media Studio Video Paint 5.0	(181)
第五节	Media Studio CG Infinity 5.0	(193)
第六节	LSX-MPEG Encoder 2.0	(194)
第七章	VCD 2.0 制作	(197)
第一节	VCD 2.0 制作步骤	(197)
第二节	VCD 相册制作	(199)
第三节	浪漫相册	(202)
第四节	Video CD Creator	(204)
第八章	VCD 3.0	(206)
第一节	概述	(206)
第二节	VCD 3.0 光盘制作步骤	(206)
第三节	实例制作	(216)
第四节	I-Author VCD 3.0 模拟及编译软件	(217)
第五节	VCD 3.0 疑难解答	(218)
第六节	开发工具	(218)
第九章	CD 工具集合	(220)
第一节	求真光盘伴侣	(220)
第二节	Virtual CD-ROM for Win95/NT	(220)
第三节	CD Quick-Cache 3.01 for Win 95	(222)
第四节	Quarterdeck SpeedyROM	(223)
第十章	刻录软件	(226)
第一节	Easy CD Pro	(226)
第二节	WinOnCD 3	(226)
第三节	CD-R 刻录软件简介	(227)

第四节	AutoPlay Menu Studio	(227)
第五节	光盘刻录机	(228)
第六节	制作启动光盘	(231)
第七节	光盘防盗版 DiscGuard	(232)

第五部分 游戏制作

第十一章	游戏制作	(237)
第一节	GAME 游戏概述	(237)
第二节	游戏工厂 Games Factory	(259)
第三节	即时战略游戏制作	(273)
第四节	《帝国时代》附加工具	(277)
第五节	RPG 制作入门	(279)
第六节	DirectX	(286)
第七节	游戏制作之路	(288)
第十二章	游戏修改器	(296)
第一节	FPE6.0	(296)
第二节	Game Worm	(298)
第三节	Game Master	(298)
第四节	游戏编辑器	(301)
第五节	金山游侠	(311)
第十三章	模拟天地	(315)
第一节	Callus	(315)
第二节	fwNES98	(319)
第三节	Mame	(328)
第四节	Pce	(332)
第五节	Sega	(332)
第六节	VSMC	(335)
第七节	Neorage	(338)
第八节	Snes9x	(340)
第九节	NO\$GMB	(343)
第十节	Rage0.9	(344)
第十一节	Raine	(345)
第十二节	模拟器声卡的设置	(347)
第十四章	分离器	(350)
第一节	Ripper 5.0	(350)
第十五章	MUD 游戏	(351)
第一节	侠客行	(351)
第二节	ZMUD 4.12	(353)
第三节	Kali for Win 95	(354)

第十六章 游戏攻略	(355)
第一节 辐射 2	(355)
第二节 骑士与商人.....	(370)
第三节 生化危机 2(RESIDENTE VIL2)	(373)
第四节 生死之间 2:末日传说	(377)
第五节 心跳回忆.....	(382)
第六节 银河飞将 5:秘密行动	(387)
第七节 绝地风暴 2 交叉火力.....	(392)
第八节 DUNE 2000	(396)
附录一 上册配套光盘目录	(401)
附录二 中册配套光盘目录	(429)
附录三 下册配套光盘目录	(469)

第三部分 网上世界

- 第一章 网页制作
- 第二章 网络呼机
- 第三章 网络电话
- 第四章 HTML

第一章 网页制作

第一节 Flash

Macromedia 公司于九七年年初发布了用于开发 Web 上的 Shockwave 多媒体应用的新产品 Macromedia Flash。

使用 Flash, Web 设计者能在网页中加入矢量化、交互动画、按钮和图片,令其更具吸引力。同时,Flash 也将 Shockwave 标准扩展到小型而快速的动画方面的应用。在 Macromedia 公司正式宣布收购 Future Wave Software 公司当天,原公司的获奖动画软件产品 FutureSplash Animator 更名为 Macromedia Flash,并结合了 Shockwave 多媒体播放技术。Flash 由此成为 Macromedia 产品家族中的新成员。

Flash 是一种便宜易用的软件,能制作基于矢量的分辨率图形,支持如 Macromedia Freehand 等专业图形软件制作的图形格式,并能对这些图形制作各种动画。它的制作环境中各种绘图工具、动画控制及支持各种图形格式的选项,还包括去毛边、取字模、关键帧生成和“Onion Skining”等制作技术。

Shockwave Flash Player 是用于网络浏览器的外部插件,大小仅有约 100k,下载速度非常快,不会占用太多的网络资源。Shockwave Flash 最大限度地压缩动画文件,以加快网上传输速度,使网页中的动画能够快速播放。因此,通过标准的调制解调器连接在网上,就能得到快速播放的动画。

Macromedia Flash 的推出,是为了响应网页设计者对于创建小型、快速而生动有趣的动画和图片的需求。Flash 将同 Director 一起把多媒体应用推向更广阔的市场,并使 WEB 带给人以更好的感觉。

Shockwave 已经成为网络多媒体的标准,全世界超过 1700 万的网络用户通过从 Macromedia Web 主页免费下载,或从著名浏览器软件的销售商处得到了各种 Shockwave 系列产品。Shockwave 产品已经同 Microsoft Windows 95, Netscape Navigator 等系统捆绑销售。从 Flash 的小型、快速动画,到 Director 的丰富、详实的内容,Macromedia 的多媒体产品已经扩展到网页设计的各个方面和层次。

实例一 建立关键帧

(1) 设定帧数。将鼠标移到 LAYER1 那一行,帧数 20 处按下,出现一下拉菜单,选取 InsertFrame。

(2) 一切由第一帧开始。将游标移到第一帧,然后在版面输入内容。一般有三种输入方式,第一就是利用它本身的画图面版勾画出矢量图形,第二就是由 IMPORT 插入图案,还有一种方法就是用 LIBRARY 里的图案。应该注意到,当输入内容之后,时间段里的空心圆就会变成实心。

(3) 第二帧 将游标移到 2—19 其中任一帧,在 LAYER1 行按下出现下拉菜单,选

取 InsertKeyFrame,这样就可以在原有帧下加以改变得到第二个关键帧(用 Modify-Transform就可以)。理论上,那两帧的图像就可以构成一个动画了。

实例二 大脚走天涯

下面简单介绍如何制作《大脚走天涯》。

(1)大脚的制作,首先要制作两个脚板。选取 Insert-CreateSymbol,命名为 Foot1,开始刻画。选取工具栏的 Pencil-Oval,在版面上画出四个脚趾,再画出三个重叠的圆圈作为脚板,最后用 Paint-Bucket 填上颜色,这样就形成一只脚,再选取整个大脚,用 Modify-Group命令,就可以把它当个整体使用。接着用剪贴再复制一只脚板。



图 1.1.1 脚板轮廓成型

(2)第二只脚板。改变脚板位置,制作第二个 Symbol-Foot2。注意,在 Symbol 与 Movie转换可以在 EDIT 那里或者在最右的 TABS 中选取。

(3)动画制作。把游标移到第一帧。然后选取 Windows-Library 中将 Foot1 移动到版面。之后在第二帧处 InsertFrame,再选 InsertKeyFrame,然后选取 Foot2 移动到版面不同位置。就这样在以后的帧分别移动不同的 Symbol,放置在版面不同位置,这样一来就形成两只脚板在走动的效果。

细心的人可能会注意到,为何不一开始设定总的帧数,这是因为这样做时,当 Insert KeyFrame时,是会保留原来的图像的。

实例三 汽车飞驰

小车可以从图库剪贴过来,放进库(Library)里面,命名为 Car。

(1)小车的放置。从库里取出小车放于版面,并设置 Layer 名称为 Car,设定帧数为 30。



图 1.1.2 小车模型

(2)行动指引。行动指引就是 MotionGuide,在 Car 那层的下拉菜单选取 Add Motion Guide,就得到路径层刻划路径。使路径层为当前层,然后用铅笔工具的 Smooth 模式画出相应曲线。

(3)Tween。于 Car 层第 30 帧加入关键帧,回到第一帧使用帧下拉菜单,选取 Tween,选 Motion,使 Orient-to-path-Direction 有效。

(4)最后阶段。选 View-Snap。用箭头选小车,于第一帧时移动其中心到路径的开始端,于最后一帧移动小车到路径的另一端。决定无误,即可 Play。

实例四 动画输出

如果已使用最新版本 Flash3,不必再自己手动编写插入 swf 电影的 HTML 标签。可以利用 Flash3 编辑软件内附加的 AfterShock 程序来个别指定各种参数,让 AfterShock 程序为自动编写必要的 HTML 标签与 JavaScript。然后只需要将产生出 HTML 码与 JavaScript 拷贝、贴上网页之内即可。使用 AfterShock 程序的方法:

- (1)从灌装 Flash3 的资料夹里找寻 AfterShock 程序。
- (2)开启 AfterShock 程序之后,从下拉式菜单里单击 File: Add: Shock Wave。
- (3)从跳跃出的对话框里指定各项参数的设定值。

类型设定,可以输出单纯为广告动画片,SWF 输出,还可以 Java Class 格式以及用户定义在不同浏览器的输出设置。

至于仍然使用 Flash2 的网页设计者,为了让 IE 与 Navigator 浏览器的使用者同时都可以欣赏到的 Movie 作品,网页的原始码应该加入下列 HTML 标签:

```
<!--ForInternetExplorer3.0orlater-->
<OBJECT classid =
"clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase = "http://active.macromedia.com/
flash/cabs/swflash.cab#version=2,1,0,7"
pluginspage = "http://www.macromedia.com/
shockwave/download/
index.cgi? P1_Prod_Version = ShockwaveFlash2"
width = ? height = ? >
<param NAME = "Type"
VALUE = "application/x-shockwave-flash" >
<param NAME = "Movie"
VALUE = "电影档名.swf" >
<!--ForNetscape2.0orlater-->
<EMBEDSRC = "电影档名.swf"
pluginspage = "http://www.macromedia.com/
shockwave/download/
index.cgi? P1_Prod_Version = ShockwaveFlash"
type = application/x-shockwave-flash
width = ? height = ? >
</EMBED>

<!--ForbrowserswithoutFlashPlayer-->
<NOEMBED>
<IMG SRC = "代替电影的图档.gif" width = ? height = ? >
</NOEMBED>
```

</OBJECT>

在上列中,除了电影文件名、代替电影的 GIF 图形文件、以及电影的长宽度(width = ? height = ?)可以自行更改外,其他原始码都不可以任意变更它。

实例五 逐渐变形

FLASH3 增加了一个十分强大的功能,就是逐渐变形(Shape Tweening)功能。在 FLASH2 版本中,当要进行两种不同形状的图案的变换时,将花费很多的时间去处理中间过程,或者甚至转用 Morphing 去转换(但这个软件产生的文件将会很大),而借助 FLASH3,只要在开始帧和结束帧分别定义一个形态,它就会自动生成一个光滑变形过程。

(1) 简单形状变形

先要产生两个关键帧,设定 20 个帧,然后在第一帧中画一个圆形,于第二十帧中画一个矩形。

变形设定,双击第一帧弹出帧菜单,选取 Tweening 项,再于下拉菜单中选取 Shape 变换。

选项解释,第一个选取是混合类型 Blend Type,当中可选分布式和角度式。

分布式(Distributive)产生的中间体更光滑和不规则。

角度式(Angular)生成的动画片的中间体保留边角和直线。如果图形没有边角,设置会恢复为分布式形态变换。

(2) 渐变倾向 Easing

当选取 IN 时,动画就会倾向于开始帧向其他帧过渡的变化,而选取 OUT 时,动画就会倾向于其他帧向结束帧过渡的变化。

动画生成,按照上面的方法 FLASH 就会以内插值替换产生中间体,假如两个关键帧是填有不同颜色的形体,它会同时产生颜色变换。

(3) 文字变换

文字变换基本上与形体变换差不多,不同的是要先把文字打散 Break Apart。而且文字要越大越好,因为如果字体太小的话,就会十分难看。

(4) 变形提示 HINTS

使用变形提示可以控制更复杂和不规则的形态变化。开始帧和结束帧的变形提示点要一一相对应。比如要转换一个人的面部的表情,当不用提示点时,中间体就会产生不自然的过渡,所以这时候最好在五官都加入提示点,使其变化精确而自然。这样一来,只要有几个不同的面孔,就利用 Shape Tweening 来表演变相怪杰了。

实例六 对象设置

对于一个 Flash 动画来说,所有内容均称为对象,这是一个完全面向对象的工具,所以在建立动画前,应该有较明确的目标,甚至可以画成小场景,然后再开始工作。这个例子将建立一个按钮(button),按下按钮后播放一段动画。背景是蓝色的天空(可以在 FLASH 中建立),一架飞机将会天空中飞舞,随即产生一段美丽痕迹。在整个 Flash 动画下载的时候显示 Loading...,当下载完毕显示按钮。

所以现在要建立的对象有一架飞机图案,一片天空,一个按钮,一个“Loading...”图像,飞行路径和白色的痕迹。

对象出场当然是先显示“Loading...”,当文件全部读入内存后就显示按钮。单击按钮就播放动画。

(1)建立一层为 loading,然后建立五帧,按 Ctrl + L 打开 library,将刚才做好的“Loading...”图形拉到里面来,然后在第五帧建立空关键帧(Insert Blank KeyFrame)。

Loading...

现在来做“Loading...”图像,这也是个 Symbol 对象。选则 Insert|Create Symbol(或者按 F8)进入对象编辑窗口。点输入字符的图标,字体随便。在屏幕中央输入“Loading...”。

}

(2)建立一层为 button,建立 150 帧,并在第 19 帧建立关键帧,将 button 对象拉过来。

Button

}

(3)最后做个 button,建立 button,单击 Insert:Create Symbols 然后选 Button,进入 button 编辑窗口。在该窗口里面,时间条变成了状态条,有 Up、Over、Down、Hit 四个状态。Up 是按钮普通的状态,Over 是鼠标移到按钮上的按钮的状态,Down 是鼠标按下按钮时按钮的状态,Hit 是按钮能让鼠标产生 Over 和 Down 事件的区域。选中这四格按鼠标右键选择 Insert Frame,然后单击 Up 事件格,绘制按钮,画好后继续完成后面的三个,注意的是,Hit 区域如果不是处于特殊目的,通常会把按钮的所有区域定义为 Hit 区域,而且该区域最好是比较规则的图形。不然用户单击按钮的时候鼠标不容易准确的移动到按钮上。

}

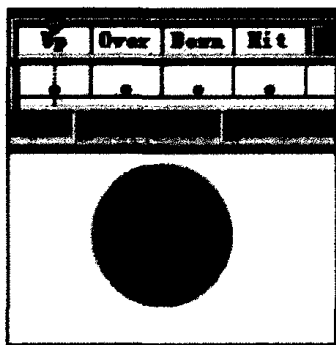


图 1.1.3 按钮效果

(4)接着建立一层叫 Sky,并在第 20 帧建立关键帧。

开始描绘天空

}

(5)为了真实一点,天空要有深蓝色向蓝白色渐变的效果,调色版没有需要的颜色梯度,因此要自己建立一个蓝白色阶。

① 选取 window:colors,按色阶颜色(Gradient)选项。

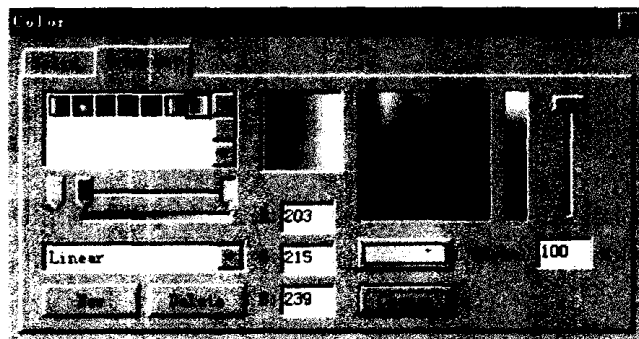


图 1.1.4 蓝白色阶

② 单击 NEW 产生一个新色阶,选取线性(Linear)变化,选中左边标签,然后在色板里选取合适的深蓝色,再选取右标签,在色板上选取很浅的蓝白色,这时候单击 Change 就生成一个蓝白色阶。

③ 先用笔画一个矩形,再用色桶涂上刚才建立的色阶,这样一来就做成蓝色的天空。

(6)建立一层叫 plane,并在第 20 帧建立关键帧,摆放飞机动画片。

飞机导入

假如有矢量的图形就最好用这种形式,如果没有就只好用臃肿的位图了。

先重新建立一个层,选取 Import 就可以导入飞机图案,同时可以看到库(Libray)里面已经包含了飞机对象。

建立引导

在飞机层中按层弹出菜单,选取 Add Motion Guide,产生一个行动向导。再于向导层画一条向导路径。然后按照上面教程的方法将路径应用于飞机对象。

白色轨迹

先不要隐藏路径,建立一个新层,按照不同的帧沿着路径涂上白色(这里需要细心调整)。这时候就可以关闭路径了。

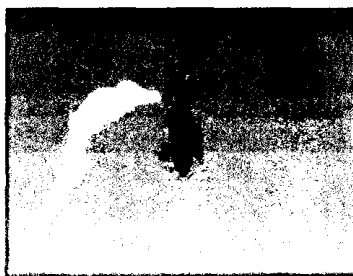


图 1.1.5 最终效果

最后加入事件(方法)。