

三维动画

立体字型创作实例

林晨 宋敏 著

中国对外翻译出版公司

前 言

在当今的信息时代，作为人类交流手段，文字的功效随着科学技术，尤其是电脑、互联网等等新奇事物的出现，被赋予了时代的特征：文字早已不在是单纯的概念符号，它更成为了人类思想的一种延伸，或者说它早已成为人类思维多元化的一种客观载体。人们已渐渐习惯于使用特色文字来表达各个领域的信息。其中三维文字的应用是十分广泛的，从小小的一块板报到巨大的招贴广告，从个人笔记到 Internet，它的身影无处不在（其中当然包括诸如教育领域、经济领域、社科领域等）。

在本书中，我们将介绍三维特效文字在一定的软件环境中的制作过程。这些软件有 Photoshop、Ulead Cool 3D、Xara 3D 和 Font F/X 四种，与之相应的，我们也将本书划分为四大篇，在每一篇中间，分别介绍利用其中一种软件制作各式三维特效文字的过程。在我们介绍的这四种软件中，Photoshop 相信大家都已经久闻大名了，它是平面特殊效果处理软件领域的权威；Ulead Cool 3D 则是非常著名的三维字体特殊效果的处理软件，通过它制作出来的三维文字动画效果更可谓一绝；Xara 3D 则是一个“性价比”极高的三维文字软件，区区的 1M 空间却容纳了一个简缩版本的 Ulead Cool 3D，其即时动画效果更是令人称道；而 Font F/X 作为一个专门的三维特效文字以及动画效果的制作软件，同样具有其特色：丰富的材质库，多变的动画效果，各种的输出格式等等。

另外，在本书中所使用的各种软件，均是我们在写作过程中同期的软件最新版本。其中 Photoshop 是 5.5 版，Ulead Cool 3D 是 2.5 版，Xara 3D 是 2.1 版，而 Font F/X 是 2.0 版。

作为一本介绍具体实例创作过程的书籍，我们不想具体甚而繁琐地介绍每个软件的基础知识或者基本的操作方法，有关于这些方面的知识有待于读者自己通过寻找与软件相应的帮助手册、联机文档或者是基本的软件入门书籍来获取了。

通过学习本书中的实例，希望读者能从中获得一些有用的东西，能真正制作出一些三维特效文字。

当然，三维特效文字的制作正如各种艺术门类的工作一样，重要的是自身的实践，只有通过自身不断的努力，才能最终得心应手地完成具有自身特色的特效文字创作。

在本书的编写过程中，我们得到了郭秀英、杜培红、王思成、张展、叶晓波、白克勤、史青、沈建军、李卫、周天刚、郑小兰、侯仲英等同仁的大力帮助，在此表示衷心的感谢！

由于编者的水平有限，书中难免存在错误及不妥之处，敬请读者提出宝贵意见。

编 者

1999 年 12 月

目 录

第一篇 Photoshop 部分

实例一 水面的折射效果.....	2
实例二 烟雾效果	11
实例三 火焰效果文字	17
实例四 阴森文字效果	25
实例五 五彩鹅卵石效果	37
实例六 倒影效果	45
实例七 霓虹效果	54
实例八 站立阴影效果	62
实例九 凸现文字效果	68
实例十 文字环绕效果	74

第二篇 Cool 3D 部分

实例一 蓝天白云	84
实例二 随风飘散	89
实例三 大理石效果	94
实例四 风林火山	98
实例五 卷帘效果	104
实例六 震撼	109
实例七 流光溢彩	115
实例八 夕阳无限	120
实例九 碧波荡漾	125
实例十 黄金岁月	130

实例十一	木质文字	135
实例十二	动感之都	140
实例十三	七彩霓裳	145
实例十四	姹紫嫣红	150
实例十五	电闪雷鸣	155
实例十七	竞赛	159
实例十八	雪在烧	164
实例十九	雪在烧	169
实例二十	羽衣舞	174
实例二十一	古代遗迹	178
实例二十二	片片红叶情	183
实例二十三	大漠风沙	188
实例二十四	柔性缠绕	193
实例二十五	千重浪	198
实例二十六	天旋地转	203
实例二十七	桃花源记	207
实例二十八	千禧同心	212
实例二十九	人生旅途	217

第三篇 Xara 3D 部分

实例一	木纹效果文字	223
实例二	云海效果文字	228
实例三	长筒效果文字	232
实例四	大理石效果文字	236
实例五	彩虹效果文字	240
实例六	纤维效果文字	244
实例七	水波效果文字	248
实例八	空心效果文字	252
实例九	背光效果文字	256
实例十	槽形效果文字	260
实例十一	柔性效果文字	264
实例十二	镀金效果文字	268

第四篇 Font F/X 部分

实例一	新年快乐	273
实例二	梦幻圆环	285
实例三	幻彩波浪	298
实例四	爱心聚合	309
实例五	美好时光	321

第一篇

Photoshop 部分

本篇总览

Photoshop，一个多么响亮的名字，许多年来业界公认的图形平面设计领域的龙头老大。

作为它功能的一个方面，三维效果文字的制作当然也是它的强项。只要您的脑海中闪现出了奇思妙想，您就可以用它来完成。

在本篇中，我们就要用一个个生动多变的实例，向您展示利用 Photoshop 创作三维效果字体的各个方面。

您可以看到最基本的工具栏的使用，可以看到文字的输入与编辑，也可以看到层、通道和路径的灵活运用，更可以看到一个个充满实用价值的滤镜美妙的效果。而这一切的一切，只需要您静静的、静静地聆听——同时打开永远令人艳羡的 Photoshop！

实例一 水面的折射效果

【实例说明】

从本例开始,我们介绍如何使用 Photoshop 制作一些十分有趣也有意义的文字特殊效果。在本例中,我们介绍的是水面的折射效果。

【创作步骤】

1. 首先新建一个文件,在弹出的新建文件对话框中设定图形的宽、高、分辨率各为 400pixels、250pixels、72pixels/inch,选择 RGB 色彩模式,文件名则定为“水面折射.PSD”。单击 OK 按钮,文件创建完成。如图 1.1.1 所示。

说明:除非特殊说明,以下所有例子中都采用 RGB 色彩,以及 400*250pixels、72dpi 的图形模式。

2. 单击通道面板中的“创建新通道”按钮,创建一个新的通道 Alpha1,用来制作文字效果。如图 1.1.2 所示。

技巧:新建、复制、删除通道等操作不一定要从菜单中实现,在通道面板里直接单击图标要更快捷一些。这对于其他一些面板同样适用。

3. 选择 Type Tool (文本输入)工具,在 Alpha1 通道面板上单击,弹出 Type Tool (文本输入)对话框。在这儿我们选择 SimHei

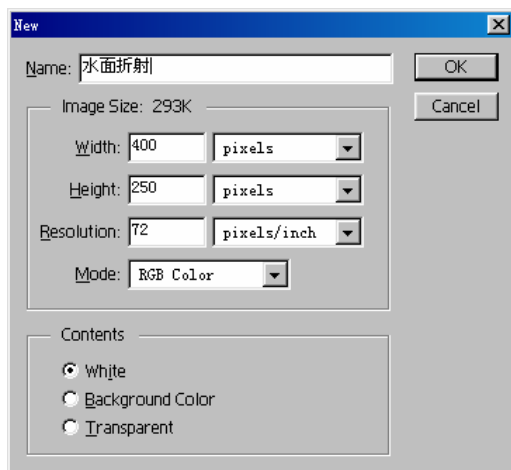


图 1.1.1 新建文件对话框

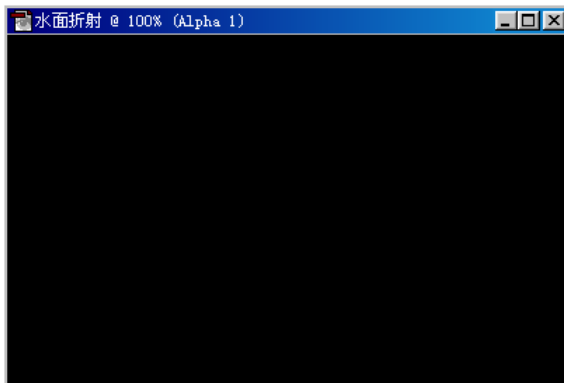


图 1.1.2 Alpha1 通道

字体, 字号大小取为 140points, 其他选项如图 1.1.3 所示。

4. 在 Type Tool (文本输入) 对话框中单击 OK 按钮, 完成文字输入。如图 1.1.4 所示。

说明: 一般在 Type Tool (文本输入) 对话框中单击 OK 按钮后得到的文字并不处于图形编辑区的中央, 这时可以单击 Move Tool (移动工具), 然后在图形区内按住鼠标左键, 拖动文字, 直到文字位于图形区的中央。

5. 打开 Filter (滤镜) 菜单下的 Blur (柔化) 子菜单, 选择 Gaussian Blur (高斯柔化) 项, 在弹出的 Gaussian Blur (高斯柔化) 对话框中, 设定 Radius (半径) 的值为 3pixels。如图 1.1.5 所示。

注意: 此处采用 Gaussian Blur (高斯柔化), 是为了让文本有一个比较柔软的边缘效果; 所设的参数也可以自行设定, 只要能产生出更好的效果就可以了。

6. 打开 Filter (滤镜) 菜单下的 Distort (变形) 子菜单, 选择 Wave (波浪) 项, 在弹出的 Wave (波浪) 对话框中, 设定 Number of Generators (波源数量) 的值为 5, Wavelength (波长) 的最小值和最大值分别为 10 和 130, Amplitude (饱和度) 的最小值和最大值分别为 5 和 20, Scale (比例) 的水平方向和垂直方向分别为 35 和 20。其他单选框选项



图 1.1.3 TypeTool 对话框

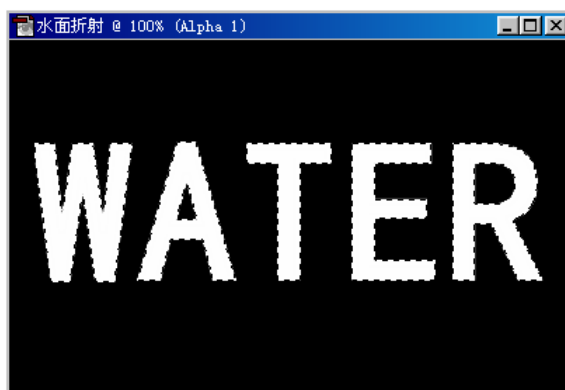


图 1.1.4 完成文字输入的 Alpha1 通道

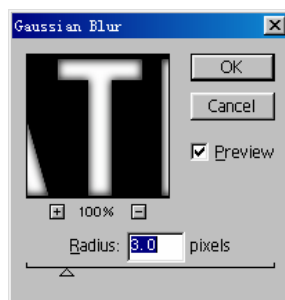


图 1.1.5 Gaussian Blur 对话框

如图 1.1.6 所示。单击对话框右下角的 **Randomize** (随机化) 按钮, 实现变形效果的随机显示, 当出现如图 1.1.7 所示的水面折射效果时, 单击 **OK** 按钮, 完成变形效果的添加。变形后的文字效果如图 1.1.7 所示。

说明: 在 **Wave** (波浪) 对话框中, 可以通过各参数的调节增强或减弱文字变形效果。**Randomize** (随机化) 按钮只是产生各种不同类型的变形效果, 而不会改变效果的强度。

7. 这一步, 我们要给变形后的文字增添阴影效果。从 Photoshop5.0 版开始, 在 **Layer** (层) 菜单下新增了 **Effects** (效果) 子菜单, 使得文字的阴影、辉光、浮雕等效果的制作较以前的版本更为简便。但在这里, 我们希望通过通道和层的联合实现这一效果。首先在通道面板中将 **Alpha1** 通道拖动到创建新通道按钮上, 复制出一个通道, 名为 **Alpha2**。用 **矩形选择工具 Rectangular Marquee Tool** (矩形选择工具) 选取图形编辑区中的文本。如图 1.1.8 所示。

8. 打开 **Select** (选择) 菜单下的 **Transform** (转换) 子菜单, 选择 **Distort** (变形) 项。这时在文本的四周出现一个带有八个方格的矩形控制框, 框中心是一个圆形控制点。它们是用来控制

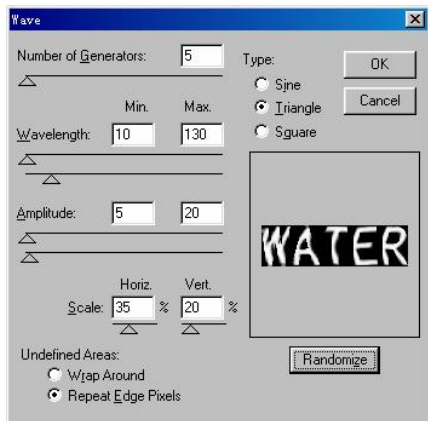


图 1.1.6 Wave 对话框

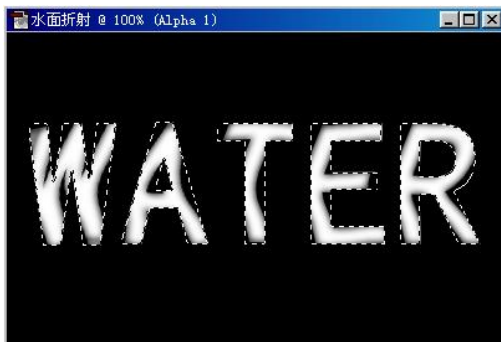


图 1.1.7 变形后的文字效果

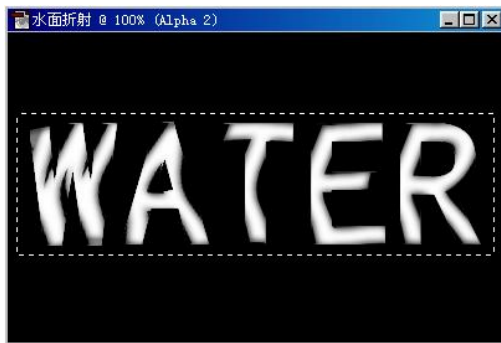


图 1.1.8 Alpha2 通道中文本的选取

文本的变形的。用鼠标拖动小方格对文本进行变形操作，效果如图 1.1.9 所示。完成后按回车键确认。

注意：因为 Alpha2 通道是用来实现文字阴影效果的，所以对它采取变形处理时应遵循适度原则，不能变形得太厉害，不然做出来的阴影就不真实了。

说明：图 1.1.9 中矩形框中央的圆形控制点是用来控制旋转等操作的中心的，在本例中不必拖动。

9. 打开 Filter（滤镜）菜单下的 Blur（柔化）子菜单，选择 Gaussian Blur（高斯柔化）项，对阴影进行高斯柔化处理。在弹出的对话框中，设定 Radius（半径）的值为 7pixels，如图 1.1.10 所示。

10. 单击 OK 按钮，并取消对文本的选择，结果如图 1.1.11 所示。

11. 特效文字如果单独存在，没有相当的背景来衬托，是很难把效果描摹得生动、逼真的。现在我们就为文字添加水层效果。创建一个新的通道 Alpha3。打开 Filter（滤镜）菜单下的 Pixelate（斑点化）子菜单，选择 Mezzotint（金属网线效果）项，弹出如图 1.1.12 所示 Mezzotint（金属网线效果）对话框。

12. 在该对话框的下拉菜单里选择 Medium strokes（中等条纹）项，单击 OK 按钮。并重复二至三次同样的 Mezzotint（金属

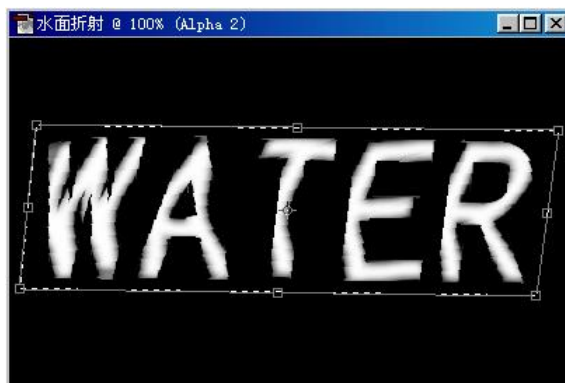


图 1.1.9 变形后的 Alpha2 通道文本

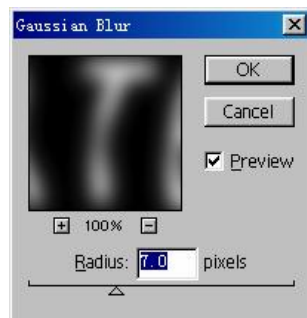


图 1.1.10 阴影文本的柔化处理对话框

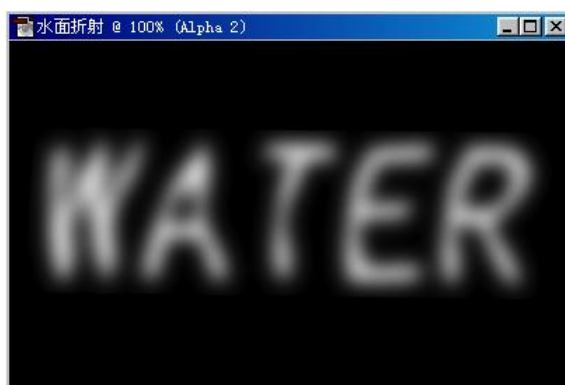


图 1.1.11 柔化后的阴影文本

网线效果)滤镜处理,来强化条纹状效果。如图 1.1.13 所示。

说明: Mezzotint (金属网线效果)就是一种类似于铜板刮擦、抛光的效果。现在使用下拉菜单栏里的中等条纹项来模拟水的状态。

技巧: 这里可以用 Control+F 来减轻重复地使用菜单命令项所带来的繁琐程度。

13. 打开 Filter (滤镜) 菜单的 Blur (柔化) 子菜单, 选择 Gaussian Blur (柔化) 项, 在弹出的对话框中, 设定 Radius (半径) 的值为 3.5pixels, 并单击 OK 按钮, 最终柔化效果如图 1.1.14 所示。

14. 为了给图形编辑区添加光线透射到水底所引起的斑斓多彩的网状效果, 打开 Filter (滤镜) 菜单下的 Other (其他) 子菜单, 选择 Minimum (最小值) 项, 在弹出的 Minimum (最小值) 对话框中, 配合预览选项, 找到使水纹效果最佳的参数设定, 在本例中设定 Radius (半径) 的值为 2。如图 1.1.15 所示。

15. 单击 OK 按钮, 产生如图 1.1.16 所示的水纹效果图。

说明: 图 1.1.16 与图 1.1.14 看上去很相似, 是由于两幅图的色彩亮度以及对比度都不是很强, 所以在一些效果上的区别并不能看得很清晰。

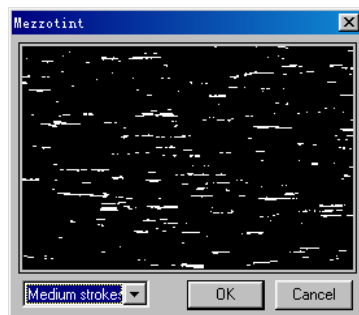


图 1.1.12 Mezzotint 对话框

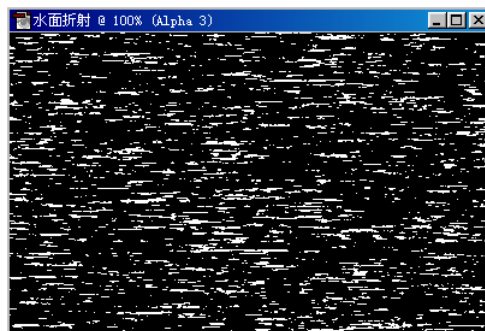


图 1.1.13 Medium strokes 处理效果

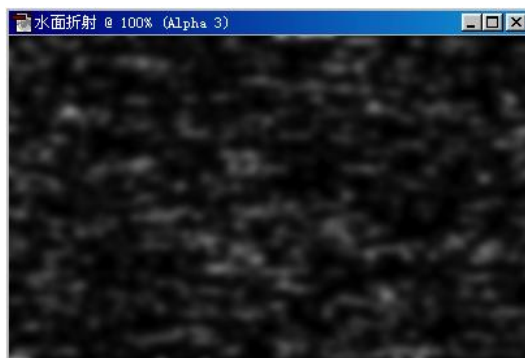


图 1.1.14 柔化后的通道 Alpha3

16. 如上所述, 图 1.1.16 的亮度和对比度都太差, 不容易看出水纹经阳光透射后所产生的波光粼粼的绮美景观。因此我们在这一步骤中要增加图 1.1.16 的亮度和对比度。打开 Image (图像) 菜单下的 Adjust (调整) 子菜单, 选择 Brightness/Contrast (亮度/对比度) 项, 弹出如图 1.1.17 所示的 Brightness/Contrast (亮度/对比度) 对话框。

17. 用鼠标拖动对话框里横条下面的小三角形, 或者直接在数字框里输入数据, 调整图形的亮度和对比度。本例中我们调整至亮度值为+25, 对比度值为+20, 单击 OK 按钮, 实现如图 1.1.18 所示效果。

18. 到现在为止我们已经完成了从 Alpha1 到 Alpha3 这三个附加的文字及特殊效果通道的处理。以下就要返回到复合颜色通道模式, 以实现图形各通道的综合效果了。单击 RGB 复合通道模式。选择 Select (选择) 菜单下的 All (全部) 选项来选定整个图形区。选择一种与水色较为近似的色彩作为前景色。在本例中我们选择湖蓝色 (R: 80, G: 100, B: 200) 作为前景水色。选择 Edit (编辑) 菜单中的 Fill (填充) 选项, 在弹出的如图 1.1.19 所示的 Fill (填充) 对话框中, 进行如图设置。

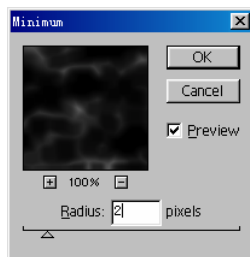


图 1.1.15 Minimum 对话框

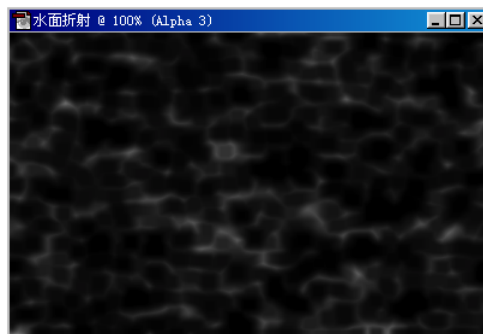


图 1.1.16 Minimum 效果处理后

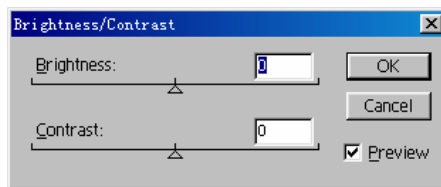


图 1.1.17 Brightness/Contrast 对话框

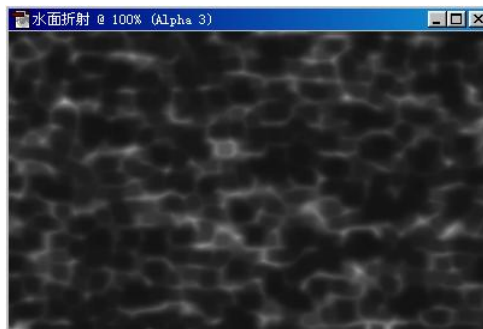


图 1.1.18 亮度、对比度调整后的图像

19. 单击 Fill (填充) 对话框中的 OK 按钮, 用刚才设置的湖蓝色填充整个图形编辑区。效果如图 1.1.20 所示。

技巧: 事实上, 在设定完前景色后, 我们可以直接按 Alt+Delete 键, 用前景色填充整个图形区。

20. 选择 Select (选择) 菜单的 Load Selection (载入选择区域) 选项, 弹出如图 1.1.21 所示的 Load Selection (载入选择区域) 对话框。在 Channel (通道) 下拉菜单中选择 Alpha2 通道作为我们选择的通道。

说明: 实际上, 这个步骤我们是把原先 Alpha2 通道中的文字阴影效果载入到现在的 RGB 复合通道中间。以下几步, 包括本步, 就像贴图一样, 把我们业已处理完的三个辅助通道中的东西, 一一加载到复合通道, 最后达成漂亮的合成效果。

21. 单击 OK 按钮, 并改变前景色为深蓝色 (R: 80, G: 50, B: 150), 按快捷键 Alt+Delete 填充阴影文字选择区。效果如图 1.1.22 所示。

22. 选择 Select (选择) 菜单的 Load Selection (载入选择区域) 选项, 在弹出的 Load Selection (载入选择区域) 对话框中的 Channel (通道) 下拉菜单里选择 Alpha1 通道, 即我们原先制作的变形文

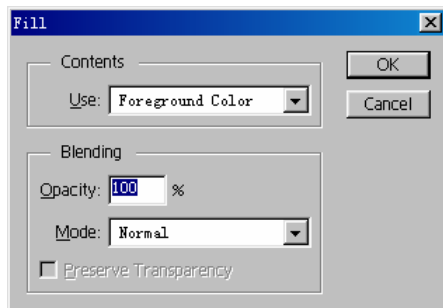


图 1.1.19 Fill 对话框

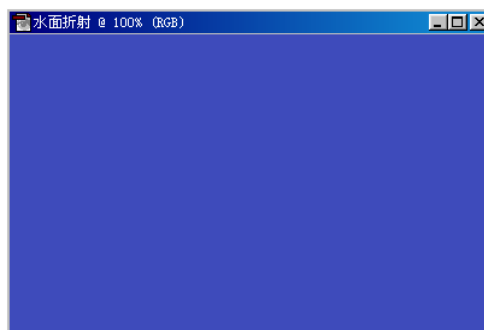


图 1.1.20 前景色填充图形区

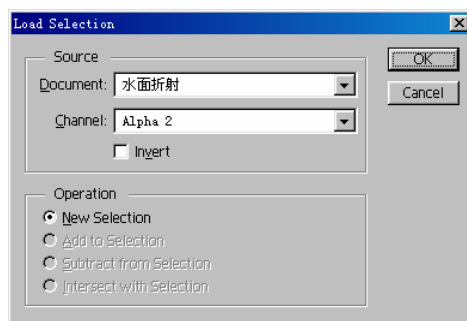


图 1.1.21 Load Selection 对话框

字通道。任意选择一种你所喜爱的并且与底色互相和谐的颜色，比如嫩绿色（R：167，G：236，B：96）作为前景色，然后仿照前述填充文字色彩步骤，或按下 **Alt+Delete** 键填充文字选择区。效果如图 1.1.23 所示。

23. 选择 **Select（选择）** 菜单的 **Load Selection（载入选择区域）** 项，在 **Load Selection（载入选择区域）** 对话框中的 **Channel（通道）** 下拉菜单里选择通道 **Alpha3**，即我们制作的水纹效果通道。把背景色设定为白色，按 **Delete** 键，用背景色填充整个图形编辑区，就实现了如图 1.1.24 所示的效果。

24. 如图 1.1.24，图像的色彩较为呆板，缺少水所应该具有的流动性，我们可以给它添加一些光亮的“异色”。

打开 **Filter（滤镜）** 菜单下的 **Distort（扭曲）** 子菜单，选择 **Diffuse Glow（漫射光线）** 项，给原图加以光线漫射变形。在弹出的如图 1.1.25 所示的 **Diffuse Glow（漫射光线）** 对话框中，设定各参数如下：**Graininess（颗粒度）**：1，**Glow Amount（发光量）**：3，**Clear Amount（清晰量）**：17。调节这些参数的同时注意观察预览框里图形的变化，应根据预览效果灵活调整参数。

25. 单击 **OK** 按钮，完成对图形的 **Diffuse Glow（漫射光线）**

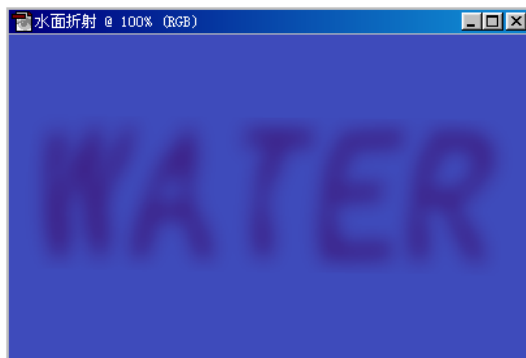


图 1.1.22 阴影文字的填充

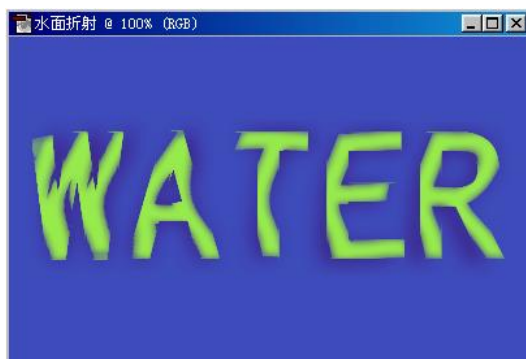


图 1.1.23 变形文字的填充

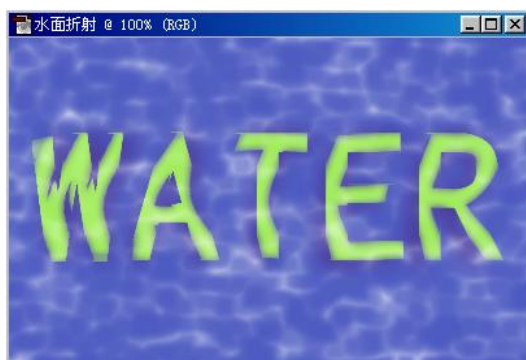


图 1.1.24 整合效果

处理。

最后的图形效果如图 1.1.26 所示。

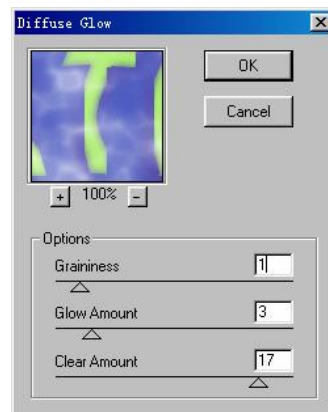


图 1.1.25 Diffuse Glow 对话框

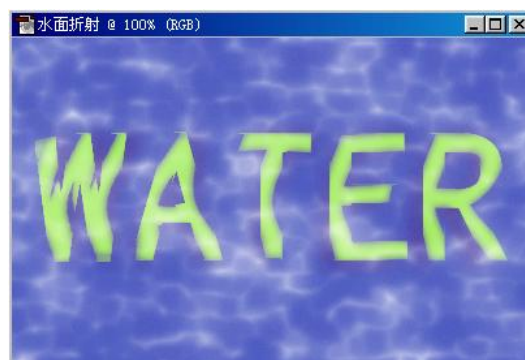


图 1.1.26 水面折射效果图

实例二 烟雾效果

【实例说明】

在本例中，我们介绍如何使用 Photoshop 制作具有烟雾效果的朦胧的文字图像。我们可以单独制作特效文字，当然也可以给具有烟雾效果的文字附加一个自己喜爱的背景图案。在此，我们采用 Photoshop5.5 自带的 FlowerPower.psd 图像文件作为文字的背景图像。

【创作步骤】

1. 首先打开 Photoshop5.5 自带的 FlowerPower.psd，然后选择 File（文件）菜单的 Save as（保存为）项，把文件名另定为“烟雾”。单击 OK 按钮，完成文件的保存。如图 1.2.1 所示。

说明：Photoshop5.5 自带的样本图像保存在相对目录 Photoshop5.5\Goodies\Samples 下面。如图 1.2.2 所示。

2. 单击层面板中的创建新层按钮，创建一个新的层，并将之命名为 Text，用来制作烟雾文字效果。选择新层为当前编辑层。并单击 Layers（层）面板中每层前面都附带的眼晴图标，隐藏其他层。如图 1.2.3 所示。

技巧：新建、复制、删除层的操作就像通道的操作，不一定从菜单里实现，在层面板里可以



图 1.2.1 另存为名为烟雾的文件

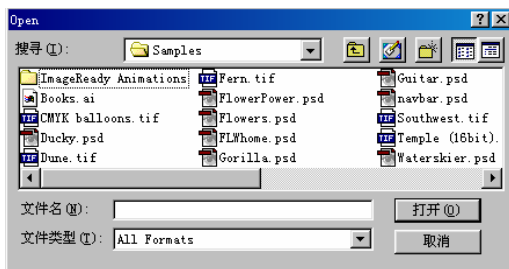


图 1.2.2 样式图像的目录

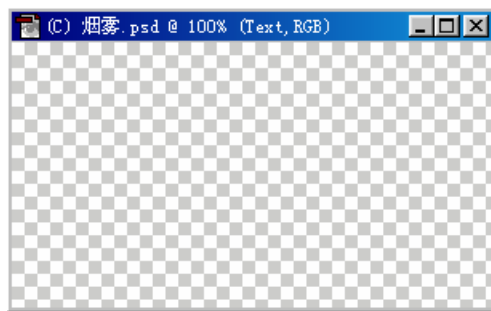


图 1.2.3 新建的 Text 层

更为直接地实现。

3. 打开 Filter (滤镜) 菜单下的 Render (渲染) 子菜单, 选择 Clouds (云化) 项, 经云化处理的 Text (文本) 层效果如图 1.2.4 所示。

4. 在这一步中我们要为新建的 Text (文本) 层添加一个层遮罩。在这个遮罩上面对我们要编辑的文字进行各种处理。打开 Layer (层) 菜单下的 Add Layer Mask (增加层遮罩) 子菜单, 选择 Reveal All (全部) 项, 就为当前的 Text 层加上了一个透明的遮罩。这时在 Layer (层) 控制面板中 Text 层和它的遮罩是链接在一起的。如图 1.2.5 所示。

5. 为了便于文字的雾化处理, 我们将前景色设定为黑色, 并用这一前景色填充 Text 层遮罩。具体是: 首先在 Channels (通道) 面板中单击 RGB 复合通道, 然后选择 Edit (编辑) 菜单下的 Fill (填充) 项, 在弹出的 Fill (填充) 对话框中, 确认使用前景色填充整个图像区即可。填充后效果如图 1.2.6 所示。

6. 单击工具栏中的 Type Tool (文本输入) 工具。弹出如图所示的 Type Tool (文本输入) 对话框。我们在本例中选择字体为 Arial Black, 字体大小为 25points, 其他部分则采用系统默认值, 即 Anti-Alias (防锯齿) 下拉菜单选



图 1.2.4 云化处理的 Text 层



图 1.2.5 Layers 控制面板

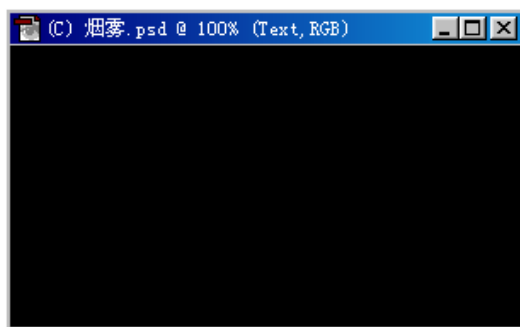


图 1.2.6 前景色填充遮罩