

最新网页设计三豪杰丛书

LiveMotion LiveMotion



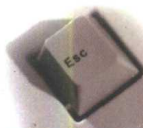
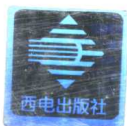
- 知识讲解
- 技巧运用
- 精彩实例

网页动画制作先锋 LiveMotion

乘方工作室 朱仁成 孙爱芳 编著

西安电子科技大学出版社

<http://www.xduph.com>

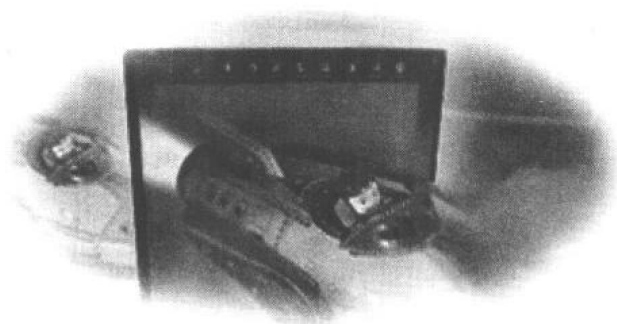


★最新网页设计三豪杰丛书

网页动画制作先锋

——LiveMotion

乘方工作室 朱仁成 孙爱芳 编著



西安电子科技大学出版社

2001

内 容 简 介

LiveMotion 是美国 Adobe 公司发布的一款网页图形设计与动画制作软件, 功能强大, 方便易用, 被许多网友戏称为 Flash 杀手。

本书从实用角度出发, 结合作者多年的教学经验, 较为全面地阐述了 LiveMotion 的强大功能与应用技巧。全书分为 11 章, 分别介绍了 LiveMotion 的基本概念与基本操作、图形的绘制与编辑、文字的使用、颜色与填充、特殊效果的实现、动画的制作、互动设计与超链接、习作的输出等知识, 同时给出了大量的实例练习。此外, 第 11 章中又给出了一些典型动画的制作方法, 以开拓读者的创作思路。

本书结构紧凑, 语言简练, 内容详实, 可操作性强, 可适合 LiveMotion 的初、中级用户使用, 也可作为网页制作爱好者的自学教材或社会培训教材。此书对专业设计人员也有一定的参考价值。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页动画制作先锋: LiveMotion / 朱仁成, 孙爱芳 编著.

—西安: 西安电子科技大学出版社, 2001.5

(最新网页设计三豪杰)

ISBN 7-5606-1013-7

I. 网… II. ①朱… ②孙… III. 动画-设计-图形软件, LiveMotion IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 14768 号

责任编辑 毛红兵 夏大平

出版发行 西安电子科技大学出版社 (西安市太白南路 2 号)

电 话 (029)8227828 邮 编 710071

<http://www.xduph.com> E-mail: xdupfxb@pub.xaonline.com

经 销 新华书店

印 刷 西安电子科技大学印刷厂

版 次 2001 年 5 月第 1 版 2001 年 5 月第 1 次印刷

开 本 787 毫米×1092 毫米 1/16 印张 16.125

字 数 376 千字

印 数 1~4 000 册

定 价 22.00 元

ISBN 7-5606-1013-7 / TP·0495

*** 如有印装问题可调换 ***

本书封面贴有西安电子科技大学出版社的激光防伪标志, 无标志者不得销售。

丛书前言

随着互联网技术的不断发展，人们在浏览信息的同时，越来越注重网页的视听效果。那么，如何才能制作出图、文、声、像并茂的动感网页呢？这对网页设计者来说，选择网页制作工具是十分重要的。为了满足读者朋友学习网页设计的需求，我们筛选了 Adobe 公司的 GoLive 5.0、LiveMotion、ImageReady 3.0 三款精品软件，推出了本套《最新网页设计三豪杰丛书》，希望能够对广大从业人员、学习网页设计的朋友及从事相关专业的广大爱好者提供有力帮助。

说起网页设计，Micromedia 公司的“三剑客”——Flash、Fireworks、Dreamweaver 可谓无人不晓。幸运的是，电脑软件行业永远没有垄断者，正当 Micromedia 公司的“三剑客”大行其道之时，Adobe 公司打出一记重拳，全力推出了 GoLive 5.0、LiveMotion、ImageReady 3.0 三款网页制作软件，分别用于网页排版、制作网页动画、处理网络图像。这三款软件的出现，为我们设计动感网页提供了一种全新的解决方案，被业界认为是最具有潜力的一套网页制作工具。

GoLive 5.0 是 Adobe 公司的首位网页制作工具，它能够完成 Dreamweaver 4.0 中的所有操作，同时还提供了更加灵活的源代码编辑器、QuickTime 对象、JavaScript 事件等。除了功能十分强大以外，其使用方法比 Dreamweaver 更方便、更灵活。LiveMotion 是 Adobe 公司新推出的网页动画与图形设计工具，它的使用方法比 Flash 简单，而且动画功能却有过之而无不及。ImageReady 3.0 是网络图像处理与优化软件，目前已经被整合在 Photoshop 6.0 之下，无限地扩展了其创造性，它是 Fireworks 不可比拟的。所有这些也正是我们推出本套丛书的原因。

为了使读者在较短的时间内掌握这套软件的核心内容，我们在写作上力求深入浅出，循序渐进，重点突出。本套丛书的指导思想是“融知识讲解、技巧运用、精彩实例为一体”，强调图书的可读性、可操作性。书中的所有实例都列出了详细的操作步骤，读者只要根据书中的步骤操作下去，就可以达到预期的效果。

本书的读者群体定位在初、中级水平，以及那些掌握了一定的网页制作技术，想继续学习新技术的读者朋友。

最后，特别感谢您选择了本套丛书，也请您把对本套丛书的意见或建议告诉我们。我们的电子邮件地址是 qdzrc@sina.com。

乘方工作室

2001 年 2 月

目 录

第一章 LiveMotion 预备知识	1
1.1 LiveMotion 概述	1
1.2 LiveMotion 运行环境介绍	2
1.3 基本概念	2
1.3.1 矢量图与位图	2
1.3.2 对象与习作	3
1.3.3 样式	3
1.3.4 对象层与层属性	4
1.3.5 动画	4
1.4 基本操作	4
1.4.1 LiveMotion 的工作界面	4
1.4.2 新建、打开习作	10
1.4.3 保存、关闭习作	11
1.4.4 设置前景色、背景色的基本方法	12
1.4.5 习作窗口的显示控制	13
1.4.6 标尺和辅助线的设置	14
1.5 学会使用帮助	17
1.5.1 启动帮助系统	17
1.5.2 查询帮助信息	17
第二章 图形对象的绘制与编辑	19
2.1 绘制图形	19
2.1.1 规则图形与不规则图形	19
2.1.2 图形工具的使用	20
2.1.3 设置【Properties】面板	25
2.2 修改图形	26
2.2.1 将图形转换成路径	26
2.2.2 添加、编辑与删除锚点	28
2.2.3 将路径转换为图形	29
2.2.4 图形的结合	30
2.2.5 实例练习——Adobe 公司标志	31
2.3 对象的变形	34
2.3.1 缩放对象	34

2.3.2 旋转和倾斜对象.....	35
2.3.3 翻转对象.....	36
2.3.4 修剪对象.....	37
2.3.5 精确变形对象.....	38
2.4 移动与复制对象.....	38
2.4.1 移动对象.....	38
2.4.2 复制对象.....	39
2.4.3 为对象创建别名.....	39
2.4.4 实例练习——美丽的花蝴蝶.....	39
2.5 对象的排列和对齐.....	42
2.5.1 排列对象顺序.....	42
2.5.2 对齐和分布.....	43
2.6 群组对象.....	45
2.6.1 建立群组.....	45
2.6.2 编辑子群组.....	46
2.6.3 解散群组.....	46
2.6.4 群组对象蒙板.....	46
2.6.5 实例练习——逼真的扑克牌.....	47
第三章 文字对象的使用.....	50
3.1 使用文字工具.....	50
3.2 设置文字的属性.....	51
3.2.1 使用【Type Tool】对话框.....	51
3.2.2 使用文字属性面板.....	51
3.2.3 文字属性介绍.....	52
3.3 文字的变形.....	54
3.3.1 文字的变形操作.....	54
3.3.2 实例练习——倒影文字.....	54
3.4 打散文字.....	56
3.5 插入 HTML 代码.....	58
3.6 批量替换 HTML 文本.....	61
3.6.1 用 CSS 更新 HTML 中的标题.....	61
3.6.2 在 HTML 文件中创建一批文本按钮.....	63
第四章 颜色和填充.....	65
4.1 【Color】面板的使用.....	65
4.1.1 认识【Color】面板.....	65
4.1.2 【Color】面板的显示方式.....	66
4.1.3 改变对象的颜色.....	67

4.2 网页配色方案.....	67
4.2.1 认识【Color Scheme】面板.....	67
4.2.2 建立配色方案.....	68
4.2.3 实例练习——用自动配色创建网页.....	68
4.3 颜色工具的使用.....	72
4.3.1 吸管工具.....	72
4.3.2 颜料桶工具.....	72
4.4 填充.....	72
4.4.1 单色填充.....	72
4.4.2 渐变填充.....	73
4.4.3 实例练习——三维物体的实现.....	74
4.4.4 纹理填充.....	76
4.4.5 图像填充.....	79
4.4.6 扭曲填充.....	80
4.4.7 实例练习——七彩特效字.....	82
第五章 巧用对象层与层.....	84
5.1 对象层.....	84
5.1.1 认识【Object Layers】面板.....	84
5.1.2 新建与删除对象层.....	85
5.1.3 复制对象层.....	86
5.1.4 命名对象层.....	86
5.1.5 更改对象层的顺序.....	87
5.2 使用【Layer】面板.....	88
5.2.1 【Layer】面板介绍.....	88
5.2.2 改变对象层的位置.....	88
5.2.3 改变对象层的宽度.....	90
5.2.4 柔化对象层的边缘.....	90
5.2.5 选择不同填充方式.....	91
5.3 用层来实现特殊效果.....	92
5.3.1 实例练习——背景发光效果.....	92
5.3.2 实例练习——霓虹灯效果.....	94
第六章 特殊效果的实现.....	97
6.1 三维效果.....	97
6.1.1 【3D】面板介绍.....	97
6.1.2 实例练习——三维效果的实现.....	98
6.2 不透明度和颜色调整.....	102
6.2.1 【Opacity】面板介绍.....	102

6.2.2	让对象变得透明.....	103
6.2.3	【Adjust】面板介绍	103
6.2.4	颜色调整.....	104
6.2.5	实例练习——金属文字.....	104
6.3	滤镜效果.....	106
6.3.1	向作品中导入位图.....	107
6.3.2	使用滤镜的一般步骤.....	107
6.3.3	滤镜介绍.....	107
6.3.4	滤镜面板的使用.....	122
6.3.5	Alpha 通道的作用	122
6.3.6	实例练习——用滤镜创意作品.....	124
第七章	样式与库.....	127
7.1	样式.....	127
7.1.1	认识【Styles】面板	128
7.1.2	应用样式.....	129
7.1.3	建立自己的样式.....	129
7.1.4	删除样式.....	130
7.1.5	实例练习——创建一个按钮样式.....	130
7.2	库.....	132
7.2.1	认识【Library】面板.....	132
7.2.2	使用库对象.....	133
7.2.3	向库中增加对象.....	136
7.2.4	删除库对象.....	137
7.2.5	实例练习——制作如意算盘.....	138
第八章	动画制作概论	143
8.1	概述.....	143
8.2	【Timeline】面板介绍.....	144
8.2.1	动画对象的名称.....	145
8.2.2	动画对象的属性.....	146
8.3	动画制作流程.....	147
8.3.1	设置动画的帧频.....	147
8.3.2	设定动画播放时间.....	148
8.3.3	设置关键帧.....	150
8.3.4	关键帧间的过渡.....	152
8.3.5	移动、查看关键帧.....	155
8.3.6	删除关键帧.....	156
8.3.7	实例练习——水波动画.....	156

8.4 时间独立动画	159
8.4.1 时间独立对象的创建和使用	159
8.4.2 独立对象群组的创建和使用	162
8.4.3 时间独立对象的清除	164
8.5 其他	164
8.5.1 应用声音	164
8.5.2 群组动画	166
8.5.3 蒙板动画	167
8.5.4 实例练习——放大镜效果动画	168
8.6 使用行为	175
8.6.1 行为事件的创建、修改及删除	175
8.6.2 控制行为介绍	177
8.6.3 导航行为介绍	177
8.6.4 其他行为介绍	179
第九章 互动设计与超链接	183
9.1 互动设计	183
9.1.1 【Rollovers】面板	183
9.1.2 创建 Rollover 按钮	184
9.1.3 互动行为介绍	185
9.1.4 轻松实现互动效果	186
9.2 超链接	191
9.2.1 理解超链接和 URL	191
9.2.2 创建超链接	192
第十章 后期处理与输出	194
10.1 关于输出	194
10.2 优化习作的方法	195
10.3 输出的一般步骤	195
10.4 输出选项	196
10.5 输出为 SWF 格式	198
10.5.1 颜色格式的选择	198
10.5.2 声音和动画设置	200
10.6 将作品输出为不同格式的图像	200
10.6.1 Photoshop 格式	200
10.6.2 GIF 格式	201
10.6.3 JPEG 格式	201
10.6.4 PNG-Indexed 和 PNG-Truecolor 格式	202

第十一章 综合实例大比拼	203
11.1 定时爆炸动画	203
11.2 虚拟摆钟动画	209
11.3 “福”字闪耀动画	218
11.4 制作动态菜单	223
11.5 鼠标跟随效果	230
11.6 光盘导航界面	236



第一章 LiveMotion 预备知识

随着计算机技术的飞速发展，网络技术也日新月异，许多优秀的网站如雨后春笋般相继建立，制作精美的网页吸引了越来越多的浏览者。为了适应网页设计者不断提高的设计要求，Adobe 公司及时推出了网页动画制作新宠 LiveMotion 1.0。LiveMotion 是一款集 Web 图形和动画制作功能于一体，所见即所得的精品软件。它的出现给网页制作行业注入了新的活力，使网页创作技术又上了一个新台阶。

1.1 LiveMotion 概述

LiveMotion 是 Adobe 公司为网页设计师创作优秀的网页图形与动画而生产的一款精品软件。使用 LiveMotion 可以很轻松地设计、制作、优化网络图形与动画，同时还可以制作出炫目的 Rollover 按钮、导航栏等网页部件。它的推出为我们设计版面活泼、魅力四射的网页提供了新的解决方案。

在 LiveMotion 中，您可以尽情发挥想象力与创造力。它是一个完全基于矢量绘图的设计环境，支持 GIF、JPEG、PNG、PSD、FLA 等多种文件格式。使用它可以建立包括动态图形、音乐和动画于一体的交互式网页，同时 LiveMotion 与 Adobe 公司的其它产品如 GoLive、Photoshop 和 Illustrator 等软件能够实现无缝结合，这使网页设计者的工作效率大大提高。使用 LiveMotion 进行创作，您可以真正体验到成功和愉快的感觉。

LiveMotion 具有以下特点：

- 具有强大的图形处理与动画制作功能，它可以方便地处理多种格式的图形文件、生成 SWF 动画等。
- 可以处理矢量图形，也可以处理位图，还可以利用 Photoshop 滤镜产生逼真的水波、光照等图像效果。
- 可以使用图层来创建对象，修改起来十分方便，并且可以产生各种各样的图层效果。
- 能够导入含有图层的 PSD 格式的文件，导入后，图层转换成单独的对象或者关键帧序列。
- 可以将文件送回原来的图像处理程序进行处理。LiveMotion 中的图像将被自动更新。
- 具有以时间为基本单位的【Timeline】面板，使用户创作动画更加轻松。
- 具有可编辑的模板功能，大大提高了网页制作的效率。



- 具有多种格式的输出功能，可以将文件输出成 JPEG、GIF、PNG、PSD、HTML、JavaScript 和 SWF 等格式。

总之，在众多的网页动画设计工具中，LiveMotion 的脱颖而出，充分说明了它在该领域的优势。明快的工作界面、强大的动画功能、简捷的操作方法，都证明了它是一款不可多得的精品软件。

1.2 LiveMotion 运行环境介绍

安装 LiveMotion 1.0，至少要有 100 MB 的磁盘空间。为了更好地运行 LiveMotion 1.0，我们建议硬件的配置如下：

- CPU：PII 或更高。
- 内存：64 MB 以上，128 MB 更佳。
- 硬盘：100 MB 自由硬盘空间。
- 显卡：支持 800×600 真彩色（24 位）。
- 其它：鼠标、键盘、CD-ROM。
- 操作系统：Windows 98、Windows 2000 或 Windows NT。

以上是我们推荐的硬件配置，有条件的用户可以选择配置更高的计算机，这样 LiveMotion 1.0 的运行将更加流畅。

1.3 基本概念

不同的电脑软件，都具有自身的一些基本概念和术语，LiveMotion 也不例外。为了便于大家的学习，首先简要介绍 LiveMotion 1.0 中的基本概念。

1.3.1 矢量图与位图

在计算机图形中，图形分为两类：一类是矢量图，另一类是位图。

所谓矢量图（Vector），是由叫作矢量的数学对象所定义的直线和曲线组成的，矢量图由图形的几何特性来进行描述。矢量图与分辨率无关。也就是说，任意缩放图形和以任意分辨率的设备打印图形，都不会影响图像的品质。在 LiveMotion 中，是以矢量方式进行创作的，绘制图形时，编辑的并不是一个个像素点，而是直接建立的一些基本图形，然后将它们组合成复杂的图形。

位图（Bitmap）也叫栅格图，它是由许多小栅格（即像素）组成的。处理位图时，实际上是编辑像素而不是编辑图形本身。位图的清晰度与分辨率有关，一般地，图形的分辨率越大，图形越清晰。在 LiveMotion 中，除了可以利用矢量的方法建立图形外，还可以对位图进行效果处理。位图的优点是制作的图像效果特别逼真，对位图感兴趣的读者朋友可以参阅本套丛书中的《网页图像处理利器 ImageReady 3.0》一书。

1.3.2 对象与习作

在 LiveMotion 中,对象是指构成习作的基本元素,换句话说,构成习作的任一部件,都通称为对象。根据对象的性质不同,可以将对象分为几何对象、文字对象、位图对象、声音对象。如图 1.1 所示分别是几何对象、文字对象和位图对象。

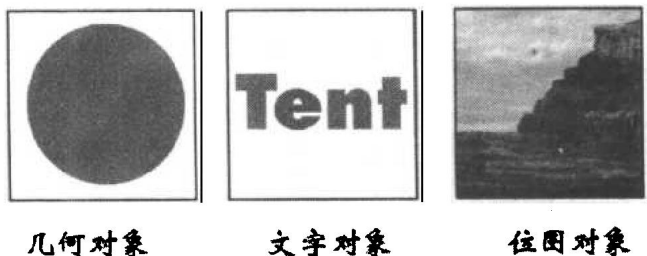


图 1.1 三种基本对象

- 几何对象是指用绘画工具绘制的几何图形或由其组成的群组,也可以是从库里调入到习作中的对象,如矩形、圆、不规则图形等。
- 文字对象是指用文字工具生成的文本。
- 位图对象是指导入到习作中的点阵图,也就是位图。
- 声音对象是指为动画和 Rollover 效果输入的音频文件,它只显示在时间轴窗口里。

习作是指 LiveMotion 处理的文件。在 LiveMotion 中,习作可以是一幅网页作品,也可以是一个动画、按钮、图像等。其实,习作就是指文件,只不过它在 LiveMotion 中改变了说法而已。

1.3.3 样式

简单地讲,样式就是应用于图形的一系列属性特征,如填充、描边、效果等,使用样式可以快速地改变图形的外观,减少工作流程,提高工作效率。在 LiveMotion 中,样式包括动画样式、滤镜样式、对象层样式和 Rollovers 样式。

我们不但可以把系统预置的样式应用于图形,更重要的是,可以将自己常用的图形效果建立成样式,放置到样式库中,需要时可以随时调用。如图 1.2 所示是应用了某种样式的文字。



图 1.2 应用了样式的文字



样式只能改变对象的外观属性,而不能改变对象的形状与本质属性,如:文字对象应用了样式后仍然是文字对象。

1.3.4 对象层与层属性

在 LiveMotion 中,对象层类似于 Photoshop 中的图层,它是一个用于绘制图形的电子画布,只不过 LiveMotion 中的对象层适用于单个对象,而不是整个习作。一个对象最多可以由 99 个对象层组成,通过对象层可以实现很多特殊的视觉效果,如阴影、层叠、镶边等。如图 1.3 所示是阴影效果的形成原理。

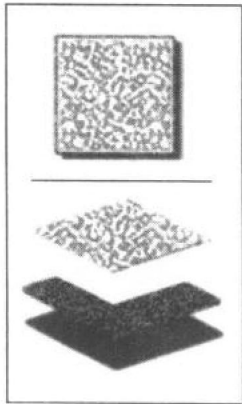


图 1.3 通过对象层实现的阴影效果

每一个对象层都具备私有属性,包括颜色、柔化、不透明度、渐变色、3D 和变形效果等,这就是所说的层属性。通过对不同的对象层设置不同的属性,可以创建出许多特殊的效果和复杂的对象。层属性对制作动画或 Rollover 按钮非常有益。

1.3.5 动画

所谓动画,是指一些静止的、表现连续动作的画面。也就是帧通过放映设备以较快的速度播放出来。由于人的眼睛具有“视觉暂留”的作用,所以当画面播放较快时,我们看到的就是连续的动画了。这是传统介质上的动画形成原理。

在 LiveMotion 中制作动画,我们不需要再逐帧地去描绘图形,只要定义好动画的播放时间、关键帧和必要的行为就可以了,其余的工作由 LiveMotion 来完成。这无论是对专业的动画设计师来说,还是对初学者来说,都是一个激动人心的福音。

1.4 基本操作

千里之行,始于足下。在本节中,我们将介绍 LiveMotion 的一些基本操作,目的是让读者朋友从基础做起,逐步深入地学习,为今后学习图形绘制、动画制作等高级技术奠定基础。

1.4.1 LiveMotion 的工作界面

LiveMotion 1.0 的启动与运行其他应用软件一样,单击屏幕左下角的  按钮,在弹出的开始菜单中单击【程序】/【Adobe LiveMotion】命令,就可以启动 LiveMotion 1.0 程序软件了。

启动该应用软件时,首先出现的是版权信息。版权信息消失后,就进入了 LiveMotion 1.0 的工作界面,如图 1.4 所示。

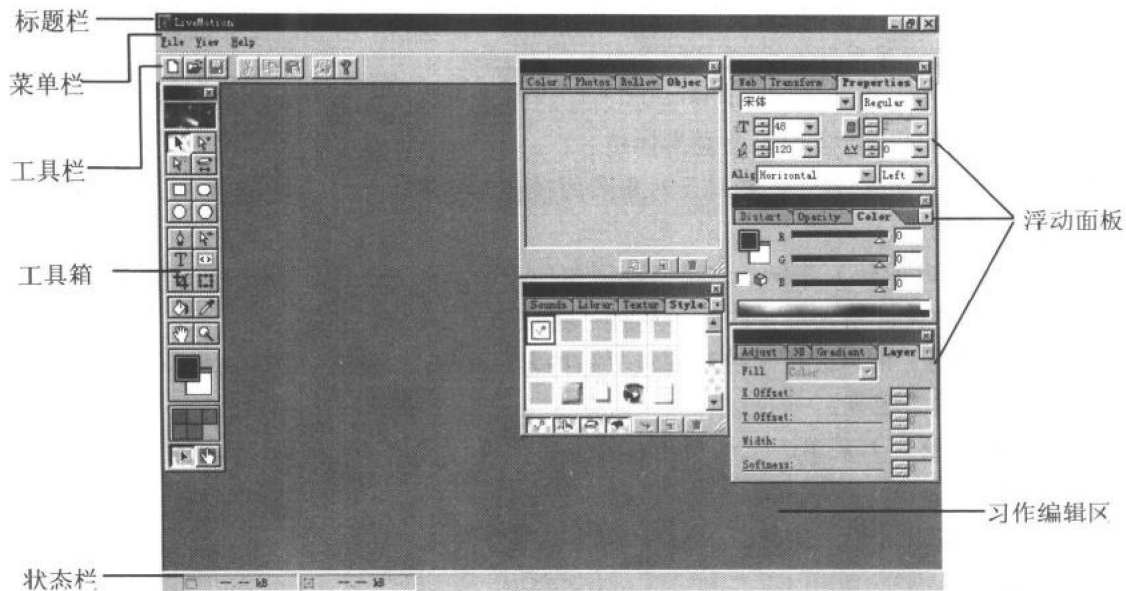


图 1.4 LiveMotion 1.0 的工作界面

LiveMotion 1.0 的工作界面与 Adobe 公司的其它软件类似,由标题栏、菜单栏、工具栏、习作编辑区、工具箱、浮动面板、状态栏等组成,这对于用惯了 Adobe 公司软件的用户来说,学习时非常容易上手。我们先认识 LiveMotion 1.0 的工作环境。

1. 菜单栏

启动 LiveMotion 1.0 后,并不产生一个默认的习作,这时的菜单栏上只有三个菜单,如图 1.5 所示。

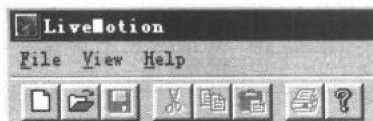


图 1.5 建立习作前的菜单

这是怎么回事呢?原来 LiveMotion 是一个智能化软件,它的菜单随着新习作的建立而变化。建立新习作后,菜单的内容就变得丰富了,如图 1.6 所示。

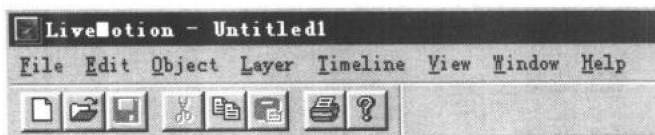


图 1.6 建立习作后的菜单

菜单栏中的菜单命令包含了 LiveMotion 1.0 的大部分操作,它的操作方法与其它 Windows 应用软件一样。下面,概括性地介绍一下各菜单的作用。

- **File (文件) 菜单**: 主要用于对习作文件进行操作与管理, 如新建、打开、保存、输出文件等。
- **Edit (编辑) 菜单**: 主要用于对当前习作中的对象进行编辑, 如复制、粘贴、撤销、恢复等, 另外可以设置系统参数、习作属性。
- **Object (对象) 菜单**: 主要用于对被选择的对象进行操作, 如对齐、分布、合并、群组等, 还可以对位图对象应用滤镜。
- **Layer (图层) 菜单**: 主要用于对象层的操作与管理, 包括新建、复制、删除、选择、排列等。
- **Timeline (时间轴) 菜单**: 这里集合了制作动画的所有命令, 利用该菜单, 可以设置动画的关键帧、动画的运动属性、播放方式等。
- **View (视图) 菜单**: 用于控制工作界面的显示方式, 包括是否显示标尺、网格、辅助线、状态栏等。
- **Window (窗口) 菜单**: 主要用于打开或关闭浮动面板, 也可以设置习作窗口的排布方式。
- **Help (帮助) 菜单**: 提供了 LiveMotion 的帮助信息。

2. 工具箱

相对于 Adobe 公司的其它软件来说, LiveMotion 的工具箱比较简单, 使用起来也很方便。它主要用于对象的选择、图形的绘制与编辑、颜色的填充、窗口的控制等各种操作。图 1.7 中列出了工具箱中各种工具的名称。

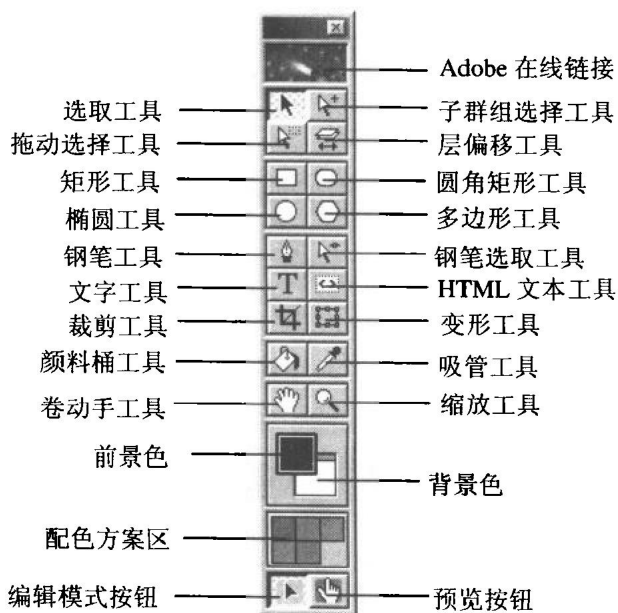


图 1.7 LiveMotion 的工具箱

LiveMotion 1.0 的工具箱中共收集了 18 种工具, 有了这些工具, 我们就可以对习作进行操作了。

工具箱的基本使用方法如下：

- 将光标移动到工具按钮上单击一下，即可选择该工具。当选择了某个工具后，上一次选择的工具会自动复位，不再起作用。
- 单击工具箱底部的  按钮，可以将习作窗口切换到预览模式，直接预览习作的效果；单击  按钮，可以将习作窗口从预览模式切换到编辑模式。
- 当我们在习作窗口中进行操作时，工具箱上部的 Adobe 在线图标会不停地播放动画，停止操作时，动画也停止播放。此时，如果计算机在线，单击  图标，会自动链接到 Adobe 公司的网站上，这样就可以浏览该公司网页了。



将光标指向工具按钮时，稍一停顿便会出现该工具的名称及快捷键。直接按下快捷键，可以快速选择该工具。建议大家牢记这些快捷键，这对提高操作速度是很有益的。

至于每一种工具的具体使用方法，我们将在以后的章节逐步深入地介绍，这里不再赘述。

3. 浮动面板

浮动面板主要用来设置被选择对象的相关属性。LiveMotion 1.0 共有 19 个浮动面板，分为 6 组，它们是我们利用 LiveMotion 进行创作的好助手。单击【Window】菜单下的相应命令，可以打开或关闭相应的浮动面板（以下简称面板）。

第一组是 Web（网页）/Transform（变换）/Properties（属性）面板，如图 1.8 所示。这一组面板主要用于改变对象的属性、控制对象精确变形、设置超链接、CSS 样式、输出对象到网页。

第二组是 Distort（扭曲）/Opacity（透明度）/Color（颜色）面板，如图 1.9 所示。这一组面板主要用于设置对象的扭曲、对象与对象层的不透明度、颜色填充等。

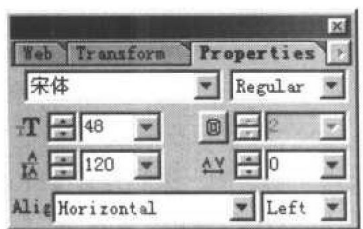


图 1.8 Web/Transform/Properties 面板组

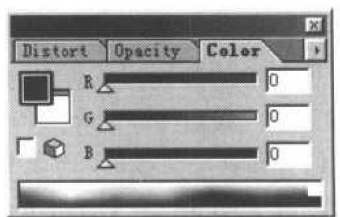


图 1.9 Distort/Opacity/Color 面板组

第三组是 Adjust（调整）/3D（三维效果）/Gradient（渐变）/Layer（图层）面板，如图 1.10 所示。这一组面板主要用于调整对象的色彩、设置 3D 效果、渐变填充、图层属性等。

第四组是 Color Scheme（配色）/Photoshop Filters（Photoshop 滤镜）/Rollovers（悬停效果）/Object Layer（对象层）面板，如图 1.11 所示。这一组面板主要用于网页配色，设置滤镜效果，生成悬停按钮，调整对象层等。