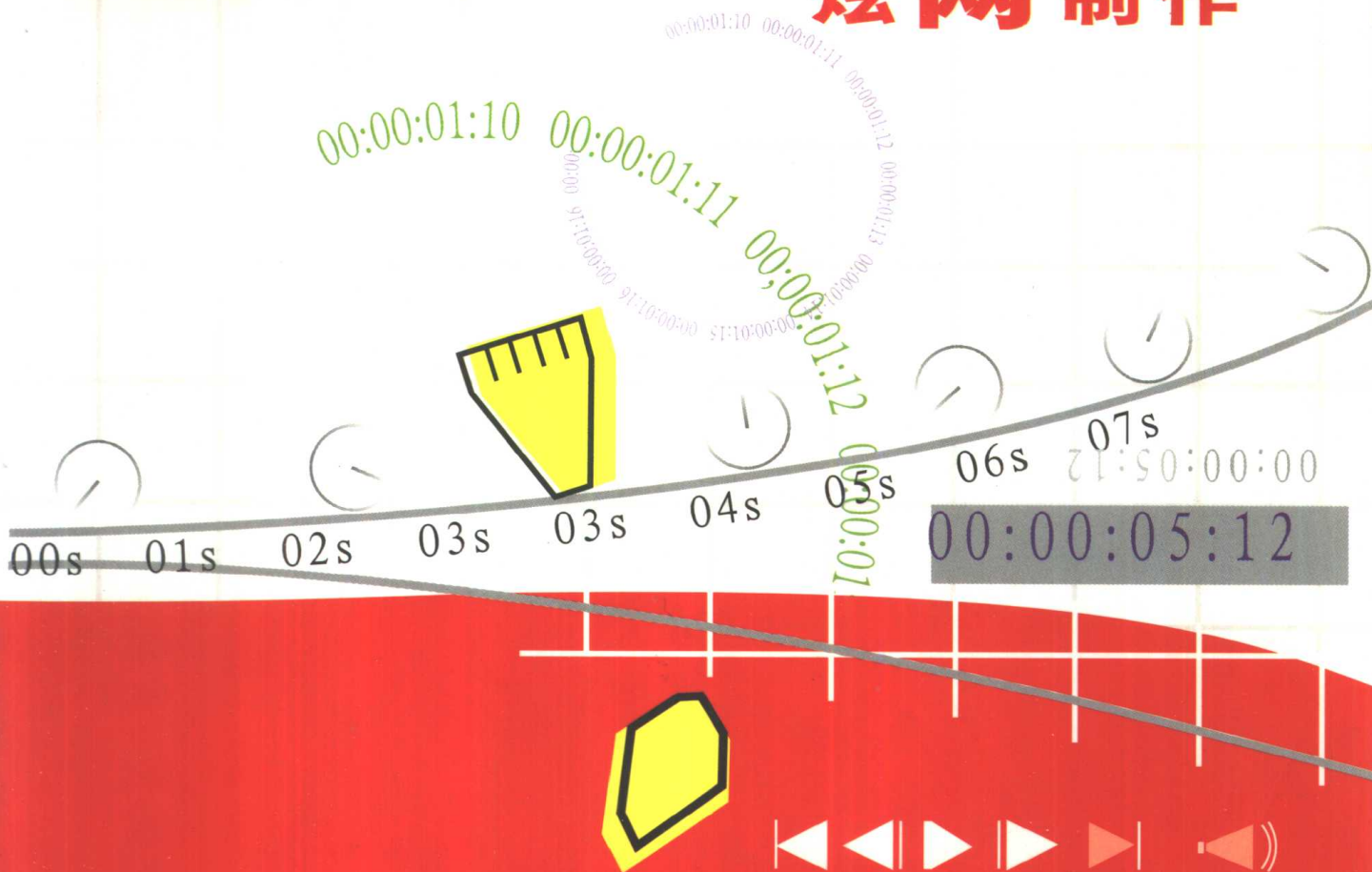


Adobe LiveMotion

炫网制作



吴敏萱 编著



- 本书所有精彩的范例百余枚
- 千禧大放送 —— 萱萱自制超可爱桌布及桌面图标多枚
- 完整动画影片实例四枚



科学出版社

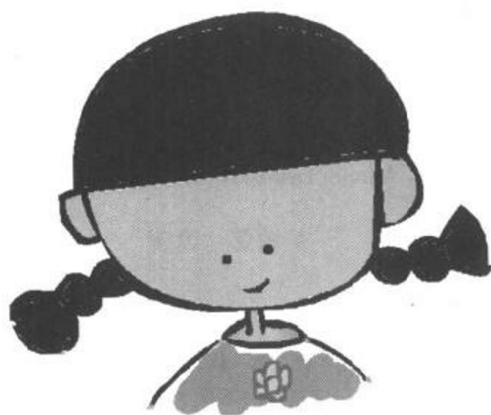


文魁资讯股份有限公司

Adobe LiveMotion

炫网制作

吴敏萱 编著



科学出版社

2001

内 容 简 介

本书主要介绍 Adobe LiveMotion 的功能,并结合 Photoshop、Illustrator 与 GoLive 等很受欢迎的应用程序的制作功能。因此,Adobe LiveMotion 不但能让用户在用组件导向、矢量基础的制作环境下,从个别网页动画图像中创造出结合动态、声光和交互式的网页,也能在网页图像制作处理中,不受任何限制的情况下发挥最大的效率。

本书为 Adobe LiveMotion 入门书,可作为广大网页制作爱好者的自学教材,亦可作为培训教材。

本书繁体字版名为《Adobe LiveMotion 炫网制作》,由文魁资讯股份有限公司出版,版权属吴敏萱所有。本书简体字中文版由文魁资讯股份有限公司授权科学出版社独家出版。未经本书原版出版者和本书出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的部分或全部。

版权所有,翻印必究。

图字:01-2000-3449 号

MS383/05

Adobe LiveMotion 炫网制作

吴敏萱 编著

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 15 号
邮政编码:100717

北京双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2001 年 1 月第 一 版 开本:710×1000 1/16

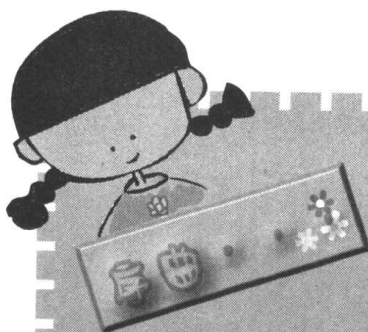
2001 年 1 月第一次印刷 印张:27 1/4

印数:1—5 000 字数:328 000

ISBN 7-03-008952-9/TP·1445

定价:45.00 元(含光盘)

(如有印装质量问题,我社负责调换<环伟>)



嗨！各位萱萱  的新读者、旧读者们，大家好！阔别了一个多月之后，萱萱又再度在序曲内与大家聊聊！一个月的时间说长不长、说短也不短，记得上次和大家闲聊，是在和川川合作写的《Flash4魅力四摄》序曲内，当时川川还没和川嫂结婚，现在他们小两口可是开始了甜蜜的新婚生活，至于萱萱呢？目前还是没写完论文 ，因为这本书急着交稿，所以论文就给它稍微拖了一下，希望吴指导教授、政睿老师原谅啦！

最近收到一些读者的来信 ，许多读者都不约而同地提到萱式  的装可爱版面作风，在这里一并感谢大家的认同，AmeKo！你寄来的信我已看，而且非常喜欢！Venassa！谢谢你的支持！以后也请继续！

凡是有来信的读者，萱萱都已将大家的E-mail建档 ，这样以后萱萱有什么新动态，都会首先通知大家。

在此向各位读者们宣告，未来您只要在市场上看到萱萱的任何作品，也一定会在作品的出版商宣告处看到“文魁”的字样，这也就是说：

要看萱萱，唯有文魁

哎呀呀！一下子又快要写完两页！还没有介绍本书的特色呢！算了！剩下的部分就让读者们自己去发掘吧！

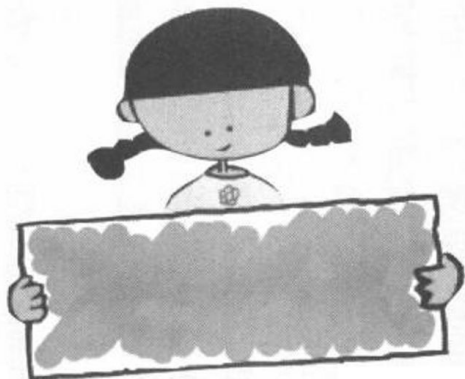
也请读者继续给萱萱支持及鼓励，有事找萱萱可以E-Mail给我哟！

祝 大吉



mailto:lara_wu@pchome.com.tw
2000.07.15 12:00A.M.





本书的目录

第一篇 入门篇



第1章 Adobe LiveMotion 是什么

- 1.01 了解Adobe公司
- 1.02 LiveMotion简介
- 1.03 LiveMotion的特色
- 1.04 计算机的配置
- 1.05 如果获取相关资料?



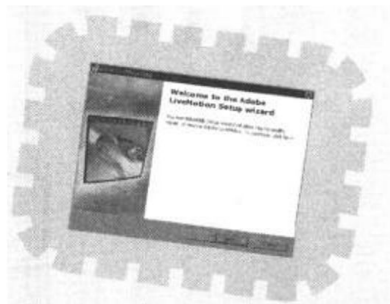
萱萱沉思着

如果已浏览过 Adobe 的 LiveMotion 网站，会发现这个乘着飞梭的小航天员及其小飞梭，就是 LiveMotion 的认证标志及吉祥物，所以不论在应用程序中，或是在它的网站内，都可以轻易地发现它的踪迹，还没发现它的朋友，可得仔细瞧瞧。

第2章 LiveMotion 的安装

2.01 浏览Adobe LiveMotion网站

2.02 安装Adobe LiveMotion



萱萱沉思着

很多读者会担心买了 Adobe LiveMotion 这套软件之后，才发现自己并不别需要，或是只是想要用用看这个软件，看看是否适合自己，如果因为这样就要花大笔的钱去购买，似乎有些不划算，没关系！这些烦恼在买了本书之后就可以一扫而空。因为本书的书后光盘内附上它的试用版。而且，萱萱还在书内讲解了有哪些地方可以找到它的试用版本。不过，直接从网络上下载可不是个好方法，因为萱萱是用学术网络下载，传了好几个小时，所以，还是用书上所附的应用程序比较经济，而且不传染病毒。

Adobe

第3章 LiveMotion 界面详述

3.01 启动LiveMotion

3.02 LiveMotion的工作舞台

3.03 Adobe的Timeline→时间轴面板

弹出Timeline



瞧瞧 Timeline 的模样

Current time maker 与 Current time



→ 所在时间指针与现在指针所在时刻

Playback controls → 播放控制器

动画播放长度

设定动画组件动画的出场时间及播放长度

更改动画组件的名称

3.04 LiveMotion 的 Standard Tool → 标准工具列 

3.05 LiveMotion 的 Toolbar → 工具箱

3.06 LiveMotion 的菜单

File → 文件菜单



Edit → 编辑菜单

View → 检视菜单

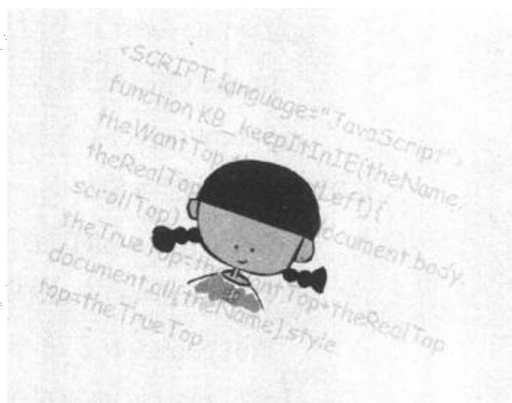
Object → 对象菜单

Layer → 图层菜单

Timeline → 时间轴菜单

Window → 窗口菜单

Help → 说明菜单



萱萱沉思着

在本章节内，萱萱要介绍 ADOBE LIVEMOTION 的基本结构，包括它的窗口概述，菜单有哪些功能、工具有哪些、该怎么用、有哪些小技巧等，学完这一单元，可以对 Adobe LiveMotion 有初步的了解，至于实际应用的部分，可再参考后面的章节，来加强技巧的磨练。



第二篇 绘制动画组件



第4章 制作动画组件的方法

4.01 动画组件的类型

Geometric objects(图形对象)

Text objects(文字对象)

Image objects(图像对象)

Sound objects(声音对象)



4.02 绘制图形对象

Rectangle tool(矩形工具)



Rounded-rectangle(圆角矩形工具)

Polygon tool(多边形工具)



Ellipse tool(椭圆形工具)

只绘制外框

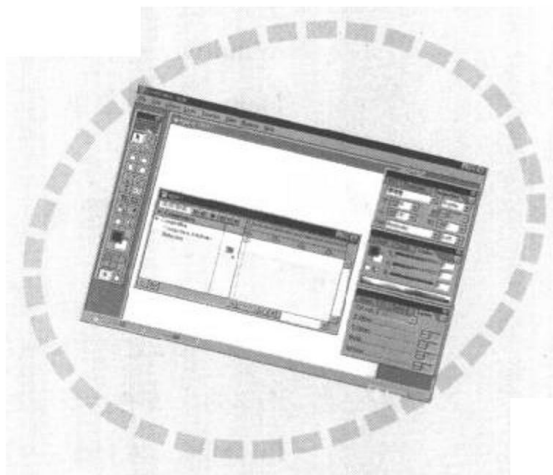
4.03 制作文字对象

拉长、缩短文字对象

旋转文字对象

倾斜变形文字对象

等比放大缩小文字对象



歪歪沉思着

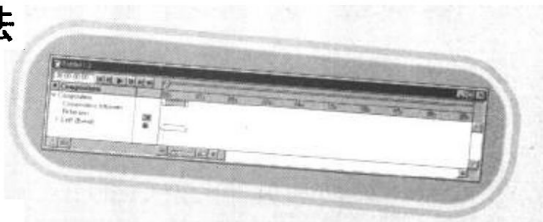
Adobe LiveMotion 的魔力，在于它有强大的绘图功能，有了 Adobe Photoshop 及 Adobe Illustrator 两大绘图软件的强力后盾，要绘制出美美的、优优的图形对象，并不是难事，试试看！

第5章 置入动画组件的方法

5.01 图像图形模式分析

矢量图形图像

位图形图像



5.02 置入图像文件

置入由其它应用程序制作的图像文件

置入连串的图像文件于一个动作中



5.03 取代动画组件

取代动画组件的方法

5.04 编辑输入的动画组件

编辑输入的动画组件的方法



5.05 由外挂程序输入动画组件

5.06 剪切、复制及粘贴动画组件

5.07 在 Adobe 兼容系统中以直接拖动的方式粘贴对象

5.08 输入多图层对象

Convert Layers Into 子菜单 

5.09 输入声音对象

试听音效

在声音浮动面板内加入声音事件

使用拖动的方式将声音事件拖到浮动窗口内

删除声音事件



歪歪沉思着

使用 Adobe LiveMotion 制作动态网页最大的好处是不会画画也可以制作出美丽又大方的网页，怎么做？从将现成的图文件置入就可以，不用亲笔画就可以有美丽的图，又省事，一举数得。



第6章 动画组件的编辑与修饰

6.01 选取动画组件

选取态势分析

6.02 动画组件的前后顺序

改变动画组件的排列顺序

将萱大头移到最前方

将萱大头移到最后方

向前移动一个顺序

向后移动一个顺序

6.03 移动对象

使用 Selection Tool(选取工具)

使用 Transform palette(变形浮动面板)

使用键盘上的上下左右键

6.04 制作动画组件的分身

使用“Edit”菜单的“Make Alias”命令

拖动对象加上使用快速键

使用复制功能

元身、分身分离

6.05 复制与粘贴动画组件的属性

该怎么做

细说 Paste Special 子菜单

Paste Image(粘贴图像)

Paste Texture(粘贴填色材质)

Paste Active Matte(粘贴形状)

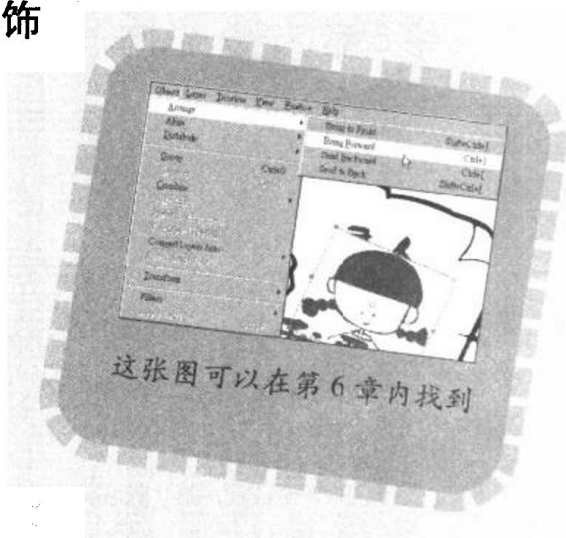
Layer(粘贴指定图层)

Transformations(变形)

Fill(填色)

Effects(拷贝 3D 或扭曲变形)

Properties(拷贝属性)



Adobe

Animated by
Adobe LiveMotion



6.06 使用 rulers、guides、以及 grids

6.07 对齐的应用

向左对齐

向右对齐

向上对齐

向下对齐

向水平线中心对齐

向垂直线中心对齐

向中心点对齐

6.08 将对象群组起来

把对象群组起来

解散群组



动画组件上场后，既不会编辑也不会修改，那可伤脑筋。别担心！让萱萱主播在本章中传授全部秘技。

第7章 高级编辑→动画组件的变形

7.01 什么是变形

7.02 基本变形手则大公开

使用选取工具翻转动画组件

使用变形工具翻转动画组件

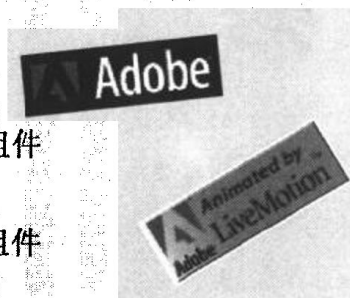
使用快速键翻转动画组件

使用 Transform 浮动面板翻转动画组件

使用选取工具移动动画组件

使用 Transform 浮动面板移动动画组件

Transform 浮动面板还有哪些功能



7.03 修改 LIVE 绘动画组件的属性

打开 Properties 浮动面板

瞧瞧 Properties 浮动面板

番外篇→瞧瞧由外部

置入的动画组件的 Properties 浮动面板

使用 Properties 浮动面板

更改 LIVE 绘动画组件的属性

将实心的 LIVE 绘动画组件改为空心

将空心的 LIVE 绘动画组件改为实心

三角形变五角形

更改框线粗细

改变文字的属性

7.04 剪裁

7.05 加上边框

替动画组件加上边框

变换边框样式

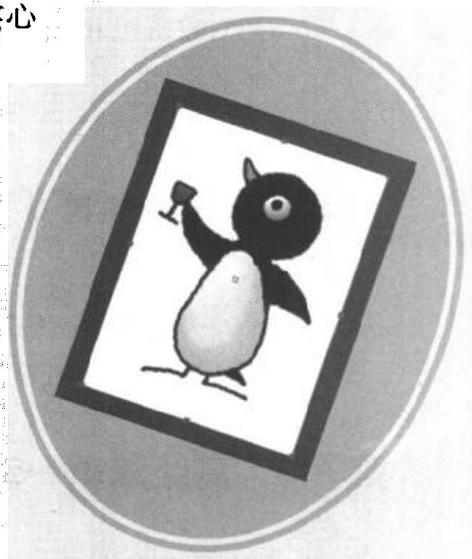
7.06 使用Alpha频道

不使用 Alpha 频道

使用 Alpha 频道

从对象中建立 Alpha 值

使用边框



莹莹沉思着

在写完第6章“动画组件的编辑与修饰”章节之后，莹莹扪心自问，如果光是那些东西，各位亲爱的读者够用了吗？在编辑动画组件时，可以得心应手、称心如意了吗？还有哪些该说的，却来不急在第6章交代清楚的内容？就是变形，包括变大、变小、变透明等，在接下来的第7章，莹莹主播 Adobe LiveMotion 的神奇变形效果！

7.07 制作群组屏蔽

7.08 组合动画组件

组合对象的各种类型

unite

Unite with Color

Minus Front

Intersect

Exclude

组合动画组件的方法

取消组合动画组件的方法



第三篇 让画动起来



第8章 动画制作原理与制作流程

8.01 什么是动画

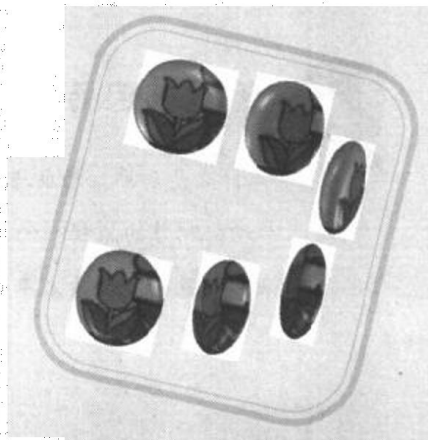
8.02 动画制作流程

8.03 LiveMotion 动画制作流程

8.04 新建文件

8.05 打开旧文件

8.06 设定舞台的型式与尺寸



更改舞台型式及大小尺寸设定

设定动画播放速度

8.07 插入动画成员

8.08 安排动画组件的出场顺序及设定动画效果

设定动画长度

安排动画组件的出场顺序

设定动画效果

8.09 测试动画

从时间拉把所在的位置开始播放动画

指定开始播放位置

从头开始播放动画

8.10 保存文件与输出动画

保存文件

8.11 输出动画

输出格式

Flash

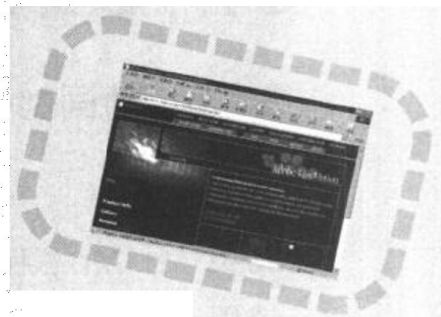
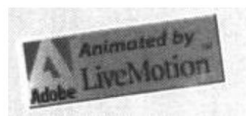
JPEG

GIF

PNG-Indexed 及 PNG-Truecolor

Photoshop

预览动画文件大小



歪歪沉思着

什么是动画？动画与图片有何不同？动画的制作原理是什么？动画制作的流程……，如果以上的问题至少有一题回答不出来，那就一定要看本章的内容，这里会有详尽的解答。

第四篇 动画制作技巧补习班



第9章 动画效果→基础概念篇

9.01 直线移动

制作具有直线移动效果的动画

9.02 曲线移动及自订移动路径

曲线移动

制作具有曲线移动效果的动画

自订移动路径

制作具有自订移动路径移动效果的动画

9.03 旋转

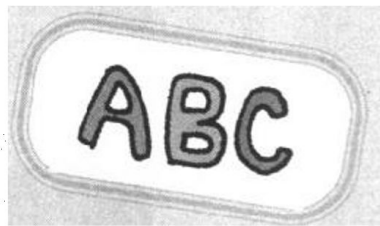
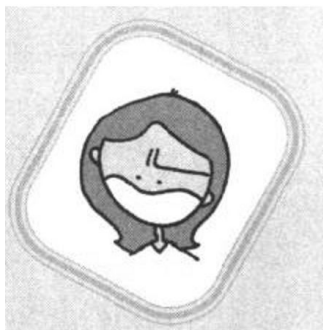
制作具有旋转效果的动画

9.04 一边移动一边旋转

制作具有一边移动一边旋转效果的动画

9.05 变大变小变变变

制作具有尺寸大小变化的动画



萱萱沉思着

从本章开始，萱萱主播就会以一章一个动画主题，再加上一个完整动画实例一步一步引导制作的方式，逐一将 Adobe LiveMotion 的动画技巧，一一的呈现在各位读者的面前，请仔细跟着学习。

首先登场的是移动旋转

想制作会跑、会跳、会旋转、会跟着移动方向转弯的动画，



看完这一章的说明，能让动画动…动…动…，给它移动起来，不但可以直线移动、曲线移动、连转个弯，都可以动的如此自然。



实例一→ 我和我的雪舞飘扬

在本章中，莹莹要引导大家制作的动画是“我和我的雪舞飘扬”，很美的名称，不是吗？可别以为只有名称美，连动画影片也是美的令人发痴，不妨先打开本书书后所附光盘内的文件“实例一”，亲身领略一下它的效果。

剧情介绍

开新文件

动画组件上场

从外部置入的雪景照片图文件

使用绘图工具绘制四种颜色的雪球

设定动画长度

为动画组件取个好记的名字

替动画组件→雪球制作动画特效

输出作品成SWF格式



白蔼蔼的雪景中，落花柳絮般的下着白溜溜的雪，构成这幅“我和我的雪舞飘扬”