

Live Motion

精彩实例教程

张永 王玉泉 编著



中国电力出版社

www.cepp.com.cn

LiveMotion

精彩实例教程

张永 王玉泉 编著

中国电力出版社

内 容 提 要

本书通过丰富的内容,贴切的实例,全面地介绍了如何使用 LiveMotion 制作图像和动画。全书共分两篇,“知识篇”和“范例篇”。第一篇全面介绍了 LiveMotion 的具体功能和用法,共 11 章。第 1 章到第 3 章,主要介绍有关 LiveMotion 的常识,包括如何安装该软件及一些基本概念。第 4 章到第 11 章,主要介绍 LiveMotion 的各种功能。第二篇则主要通过 17 个实例来介绍如何使用 LiveMotion 制作各种动画。

本书适于学习 LiveMotion 的业余爱好者或者专业的 LiveMotion 开发人员阅读,学习本书不失为快速掌握 LiveMotion 的一条捷径。

图书在版编目 (CIP) 数据

LiveMotion 精彩实例教程/张永,王玉泉编著.-北京:中国电力出版社,2001

ISBN 7-5083-0532-9

I.L… II.①张…②王… III.①主页制作-应用软件, LiveMotion-教材 ②动画-图形软件, LiveMotion-教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 04446 号

中国电力出版社出版、发行

(北京三里河路 6 号 100044 <http://www.infopower.com.cn>)

三河市实验小学印刷厂印刷

各地新华书店经售

*

2001 年 3 月第一版 2001 年 3 月北京第一次印刷

787 毫米×1092 毫米 16 开本 14.5 印张 323 千字

定价 22.00 元

版 权 所 有 翻 印 必 究

(本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换)

序 言

2000年3月6日,对每一个网页动画设计师来说都是个激动人心的日子,网络数字出版、印刷和动态视频媒体领域界的龙头老大 Adobe 公司发布了一款全新的制作生成 Flash 的网页设计软件——Adobe LiveMotion(beta),使 Adobe 公司的 Web 套件里又多一员新秀,令统领了整个网页动画解决方案的 Macromedia Flash4 从此不得出让出半壁江山给这位后起之秀。Adobe LiveMotion 与 Adobe GoLive、Photoshop 和 Illustrator 紧密结合,构成了 Adobe 公司 Web 页创作的完全解决方案。

LiveMotion 允许设计者从单独的动态 Web 图形建立起完整的包含动态图形、音乐和动画于一体的交互式网页,是一个全部基于矢量的设计环境。目前 LiveMotion 可以导出或支持 GIF、JPEG、PNG、Adobe Photoshop 的 psd 和全球最流行的 Flash 格式。而且在下一个即将发布的版本中,支持 W3C 的 SVG(Scalable Vector Graphics)格式。

Adobe 公司每次推出的产品的最大特点就是具有人性化、统一化的操作界面,Adobe LiveMotion 也有着同 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 应用软件相同的界面,甚至快捷键的使用都大致相同,使熟悉 Adobe 公司 Photoshop、Illustrator 的设计师们避免走了许多弯道,不必重新再去学习新软件(如 Macromedia Flash4)的操作风格、熟悉菜单和整体的工作方式。而这样的确方便了开发者。

“Adobe LiveMotion 使网页在生动性方面有了极大的提升”,著名的国际互联网络专业服务公司 AGENCY.COM 的动画设计师 John Nack 说,“利用 Flash 创作工具软件,我们不得不一幅一幅地重新设计,但是 LiveMotion 允许我们从 Illustrator 和 Photoshop 中输入完整的作品,同时可以保留图层。有了 LiveMotion,创建一个有勃勃生气的网站的想法离我们是那样的近。”

Adobe LiveMotion 与其他软件产品需要单独的应用软件来创建元素不同,它包含了特有的一套内容创造工具,使客户与开发者不需要任何额外的应用软件就能创造出令人眩目的效果,LiveMotion 提供了基于矢量的画图和制作工具,这些工具都是从 Photoshop 和 Illustrator 衍生而来。

相信创作者一定会在 LiveMotion 的帮助下做出精致而近乎完美的动画。现在就开始我们的 LiveMotion 之旅吧!

前 言

与所有的动画制作软件一样，实践是学习的关键，在如何运用 LiveMotion 方面，本书将给读者提供一个良好的基础，而如何实践这些内容就取决于读者自己了。

本书的设计思路是将主体分为两部分，分别为第一篇和第二篇。

在第一篇中，将主要介绍 LiveMotion 的一些基本制作方法和概念，便于读者在以后的创作和学习中使用，因而这一篇被命名为“知识篇”。这一篇共分 11 章，我们系统地从各个方面介绍了 LiveMotion 的功能，并且，有许多部分都是结合实例介绍的，用户可以很容易地掌握这些功能。

在第二篇中，将涉及到读者真正关心的部分，实实在在地去做一些动画，此篇将具体讲述 17 个具体的例子，在此过程中，读者既可以模仿这些例子去做一些动画，也可对用 LiveMotion 制作动画有个深入的了解。在这一篇中，相信读者会真正感觉到 LiveMotion 的强大功能，因此本篇被命名为“范例篇”。

鉴于笔者水平有限，对 LiveMotion 的运用方面仍会受到一定限制，同时在讲述方面也会受到一定制约，相信读者在实际运用中一定会做得更好。

在这里，笔者也对为本文提供资料的网友和朋友表示真心的谢意。

编者

于 2000 年 11 月

目 录

总 序	
前 言	
第一篇 知识篇	1
第 1 章 初识 LiveMotion	3
1.1 网页的发展	3
1.2 Adobe 公司软件简介	4
1.3 Adobe LiveMotion 的界面	7
1.4 Adobe LiveMotion 与 Flash4.0 的比较	9
第 2 章 安装和卸载 LiveMotion	11
2.1 Adobe LiveMotion 运行的环境要求	11
2.2 安装 Adobe LiveMotion	12
2.3 卸载和重装 LiveMotion	19
第 3 章 基本概念	22
3.1 关于 Adobe LiveMotion	22
3.2 创建和打开 LiveMotion 文件	26
3.3 改变文件的大小区域	27
3.4 存储文件	27
3.5 打 印	27
3.6 使用工具箱	28
3.7 使用调色板	29
3.8 观看文件	31
3.9 设定参数	33
3.10 使用菜单	33
3.11 用上下文（快捷）菜单（Windows）	39
第 4 章 创建基本对象	40
4.1 创建基本对象的一般方法	40
4.2 使用钢笔创建对象	42
4.3 文本对象	46
4.4 图片对象	49
4.5 输入层对象	54
4.6 输入声音对象	57
第 5 章 编辑对象	58
5.1 基本方法	58

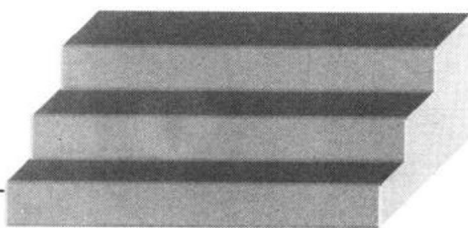
5.2	可视化辅助工具	66
5.3	对象分组	68
5.4	对象变换	69
5.5	组合对象	75
第 6 章	层的应用	77
6.1	层的基本概念	77
6.2	对象层面板	77
6.3	层面板应用	81
第 7 章	层的应用	83
7.1	纹理效果	83
7.2	应用三维效果	86
7.3	扭曲效果	87
7.4	图层颜色的应用	88
7.5	使用各种颜色工具	90
7.6	渐变效果	93
7.7	调整透明度	95
第 8 章	样式和库	97
8.1	样式的基本概念	97
8.2	使用样式	98
8.3	创建自定义样式	99
8.4	库对象的基本概念	100
8.5	使用库对象	101
8.6	库对象的基本操作	102
第 9 章	动画制作基础	104
9.1	动画的基本概念	104
9.2	创建动画对象	107
9.3	播放动画	116
9.4	保存动画	118
9.5	添加声音效果	121
第 10 章	制作交互性对象	124
10.1	创建对象的翻转效果	124
10.2	保存翻转对象	130
10.3	添加声音	132
10.4	使用行为	133
第 11 章	输出版面	140
11.1	输出格式	140
11.2	优化与预览版面	142
11.3	输出版面和对象	143
11.4	编辑 HTML 代码	150

第二篇 范例篇	155
第 1 章 动画制作基础	157
第 2 章 制作酷按钮	162
第 3 章 制作气囊按钮	169
第 4 章 键式按钮	171
第 5 章 利用现有材料制作按钮	174
第 6 章 制作奶油冰激凌	176
第 7 章 淡入淡出的应用	178
第 8 章 滤镜的应用	181
第 9 章 制作彩色的旋转盘条	186
第 10 章 如何正确应用滤镜	190
第 11 章 文字动画	195
第 12 章 倒数的文字效果	199
第 13 章 运用创作工具	201
第 14 章 LiveMotion 与 Photoshop 的结合	205
第 15 章 动态 Photoshop 图层	210
第 16 章 创作滚动效果的物体	214
第 17 章 创作滚动变化的动作按钮	218

第一篇 知识篇



本篇详尽完整地
介绍了 LiveMotion
最基本的操作方法、
工具使用、文字处理
等功能。



原书空白页

第1章 初识 LiveMotion

本章导读：在本章中，主要介绍以下内容：

- 网页的发展
- Adobe 公司软件简介
- Adobe LiveMotion 的界面
- Adobe LiveMotion 与 Flash4.0 的比较

1.1 网页的发展

在几年前，网页一直都是静态的，缺乏变化和生动，就像一本杂志的复印件一样，再怎么好看也像是一幅被定了格的风景——毫无生气。因为网络的带宽问题，使得连接传输速率很慢，要制作具有动画效果的 Web 网站很困难。1995 年，Sun 公司开发了 Java 程序设计语言，它使程序设计人员能创建 applet（应用小程序），这些 applet 能从服务器下载到浏览器上，并可在用户端计算机上运行。使用 Java，程序设计人员可以创建生成能够调用图片和声音的多媒体应用小程序。Java 一推出，就受到人们的宠爱，在短短一年内，Java 就风行全球。

进而，在众多的网页中出现了如水面倒影、飘雪、彩虹字、滚动字幕等叫人爱不释手的 Java 应用小程序。但是，如果你是一个细心的浏览者，你会发现当你进入某一个网页，它的动画效果不再是单纯的反复运动，而是可以在画面里进行菜单选择和操作以及播放声音文件的时候，你或者会问：“这是什么？”回答很简单，这也许就是 Flash。

随着网络技术的发展，多媒体技术在带宽问题被解决后有了它不可替代的一席之地。而 Macromedia 公司，这个多媒体制作的老大也在 1998 年的下半年打出了自己的一记重拳——Flash3.0，之后不久又推出了 Flash4.0，而在这同时，Macromedia 公司又推出了 Dreamwaver2.0 用以制作 DHtml 动态网页。

Flash 可以说是一个小的领路人，它可以帮你实现你在你主页制作中的一些梦想。而且，它的优势在于用 Flash 做出来的动画是矢量的（不论你把它放大多少倍，它依然那么清晰），而不像一般的 gif 和 jpg，当你放大它们的时候，你看到的是一个方形的色块。因此你可以把 Flash 的文件做得很小，而在 Html 中用命令把它放大。再有，Flash 生成的文件是带保护的。第三，Flash 上手很容易，凡是用过一点点类似 Photoshop 软件的人就可以很轻松地掌握用 Flash 制作动画。第四，用 Flash 生成的互动式的动画体积很小，相同功能的菜单用 Java 实现要 20 多 k，而 Flash 只用 10k 不到就可以实现，而且你要记住，它是动画，是在不断运动着的。最后，特别是对看到过 Flash 动画的朋友来说，Flash 的播放是流技术，动画是边下载边演示，如果速度控制得好，你几乎感觉不到文件还没完全下载，这比起 Java 的那个标明着 loading image 的灰色的框框叫人舒服多了。

但 Flash 也有美中不足，那就是浏览器必须要下载一个 Shockwave Flash 的插件才能正

常浏览由 Flash 制作的网页。

Internet 的技术发展一日千里,层出不穷,多媒体技术的运用会令我们的主页更加多姿多彩。

2000 年 3 月 6 日,对每一个网页动画设计师来说,都是个激动人心的日子,网络数字出版、印刷和动态视频媒体领域界的龙头老大 Adobe 公司发布了一款全新的制作生成 Flash 网页设计软件——Adobe LiveMotion (beta),使 Adobe 公司的 Web 套件里又多一员新秀。令统领了整个网页动画解决方案的 Micromedia Flash4 从此不得不让出半壁江山给这位后起之秀。Adobe LiveMotion 与 Adobe GoLive、Photoshop 和 Illustrator 紧密结合,构成了 Adobe 公司 Web 页创作的完全解决方案。

LiveMotion 允许设计者从单独的动态 Web 图形建立起完整的包含有动态图形、音乐和动画于一体的交互式网页,是一个全部基于矢量的设计环境。目前 LiveMotion 可以导出或支持 GIF、JPEG、PNG、Adobe Photoshop 的 psd 和全球最流行的 Flash 格式,而且准备要支持 W3C 的 SVG (Scalable Vector Graphics) 格式。

1.2 Adobe 公司软件简介

Adobe 公司建立于 1982 年,它针对网上冲浪和文件打印而建立了软件开发奖金鼓励制度。它的图画设计、加工图片、动态媒介和创作工具允许消费者在各种类型的媒介创建、出版和发行。公司的产品在网上被绘画设计者、专业发行人、文档拓展组织、各种商业用户和消费者所大量使用。

图 1-1 是现任 Adobe 主席的警句。



图 1-1 现任 Adobe 主席的警句

Adobe 是美国第 3 大个人计算机软件公司,每年收益约为 10 亿美元。它的职员超过 2,600 个,覆盖整个世界范围,在北美、欧洲、亚太、日本和拉丁美洲都设有分公司。其总部设在加利福尼亚的圣琼斯。

无论你是专业图像人员、爱好者还是有灵感的新手,Adobe 都有你所需要的有效工具来实现打印、网际传播或动态媒介信息传递。

下面简介一下 Adobe 公司的主要产品(如图 1-2 所示)。

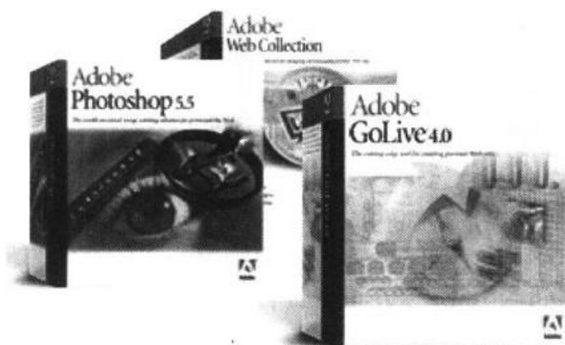


图 1-2 Adobe 公司主要产品

- Adobe Acrobat

可以把电子文档转化成能在任何计算机上被查看、注解并且印刷的 Adobe PDF 文件的专业软件。

- Adobe Acrobat Business Tools

与 Adobe Acrobat 互相配合作用于 PDF 文档，用于数字的签名、查找和网页捕捉。

- Adobe Acrobat Capture

把印刷的文档变成可以搜索的 PDF 文件，用作电子传媒和存档。

- Adobe Acrobat Distiller Server

基于服务器的为解决高卷次附言文件从文本到 Adobe PDF 文档转化的软件。

- Adobe Acrobat InProduction

为专业打印人员制作的旨在增加 PDF 文档生产力的专用软件。

- Adobe Acrobat Messenger

理想的为工作组所设计的软件。它使文档数字化，把文档转化为 Adobe PDF 文件并可以使它们通过电子邮件、网络和其他的媒体进行传播。

- Adobe Acrobat Reader

利用这种自由的分发软件工具可以在所有主要的计算机平台上查看和打印 Adobe PDF 文件。

- Adobe ActiveShare

利用这种创造性的软件可以在特定的网站上通过网络分享照片。

- Adobe After Effects

为影片、视频、多媒体和网络创建复杂的移动图像和可视效果。

- Adobe Classroom in a Book

用最容易的、最易理解的方法去掌握 Adobe 软件。

- Create Adobe PDF Online

创建 Adobe PDF 在线主机服务，可以帮你将各种文档转换为 Adobe PDF 文件。

- Adobe Design Collection

利用 4 种专业设计和出版软件解放你的创造力使之能有效发挥：包括 InDesign、Photoshop、Illustrator 和 Acrobat。

- Adobe Dimensions

利用这简单而强大的 3D 表演工具可以给艺术品和文本加强立体效果。

- Adobe Document Server

这种基于服务器的工具让你的工作组能在环球网内查看 Adobe PDF 文件而不需要 Adobe Acrobat Reader 或其他客户软件。

- Adobe Dynamic Media Collection

把 4 种包装的多媒体应用程序组成为有效的一组，并可把你的创意放在运动中：Adobe Premiere、After Effects、Photoshop 和 Illustrator。

- Adobe Extreme

这种软件利用分布式的多重 CPU 和自动操作的便携的工作方式，提供快速、柔和、可靠的并且可度量的印刷效果。

- Adobe Font Folio

可在 CD-ROM 获得全部 Adobe 类型库的 2500 多种字体，可以随时解开锁定而准备应用。

- Adobe FrameMaker

为创作和出版长的、结构化的、目录过于复杂的、跨计算机平台的文件提供最终解决方案。

- Adobe FrameMaker+SGML

Adobe FrameMaker+SGML 具有在容易使用的环境中创建、编辑并且出版复杂的标准通用标注语言文档的能力。

- Adobe FrameViewer

利用这种在线观看工具可以提供瞬时存取 FrameMaker 的全部库和 FrameMaker +SGML 文件的能力。

- Adobe GoLive

在这种网页创作程序中可以利用可视设计工具来创建和管理网站。

- Adobe Illustrator

利用这种工业标准例证软件可以创建用于打印、赠送或是网络的艺术品。

- Adobe ImageReady

在版本 2.0 后，Adobe ImageReady 成为了 Photoshop 的组成成分，不再被独立出售了。

- Adobe InCopy

Adobe InCopy 是为编辑者和设计者的密切合作而设计的强大的工具。

- Adobe InDesign

专业人员的优秀出版工具，你可以通过该软件创作出有独特风格的网页。

- Adobe LiveMotion

为专业人员制作网页图像和动画而制作的软件。可以使你的创造力和直觉得以充分的发挥。

- Adobe Magazine

为 Adobe 软件爱好者而做的高级出版物，该软件可以大大提高你的出版效率。

- Adobe Pagemaker Plus

使用简单和可靠的页面工具、模板和层艺术来创建高品质的商业文档。

- Adobe PageMill

这个简单的软件可以帮助你创作和管理站点，并帮助把你自己的商业推向互联网。

- Adobe PDF Merchant

这种基于服务器的软件允许电子书籍和目录提供者安全地出售和分发电子文档。

- Adobe PhotoDeluxe 2.0

利用这种一组编辑工具的特殊效果可以迅速而且方便地修改和个性化你的照片，并且同时也适用于 Mac 用户。

- Adobe Photoshop

为打印和网络而设计的图片设计软件，具有方便易用等特点，因而在图形设计软件中占有极其显著的地位。

- Adobe Premiere

利用这种专业人员的数字视频编辑软件可以为视频、影片、多媒体和网络制作高质量的广播电影文件。

- Adobe PressReady

利用这种强大的印刷软件可以将你的彩色打印机进行高品质的校对。

- Adobe Streamline

可以立即把扫描图像转化成可编辑的对象。

- Adobe SVG Viewer

Adobe SVG 浏览器已到达可以查看 W3C 的新建可度量的矢量图像的程度。

- Adobe Type Library

Adobe 字库提供给你 2500 种字体的宽广选择，可以帮助你拥有最好的字体。

1.3 Adobe LiveMotion 的界面

在桌面上（如图 1-3 所示）或是开始菜单中（如图 1-4 所示）找到 LiveMotion 的执行程序并执行后，可以看到如图 1-5 所示的画面。



图 1-3 桌面上的 LiveMotion

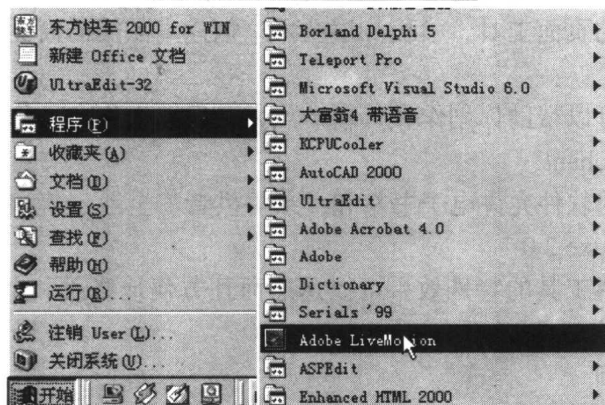


图 1-4 开始菜单中的 LiveMotion

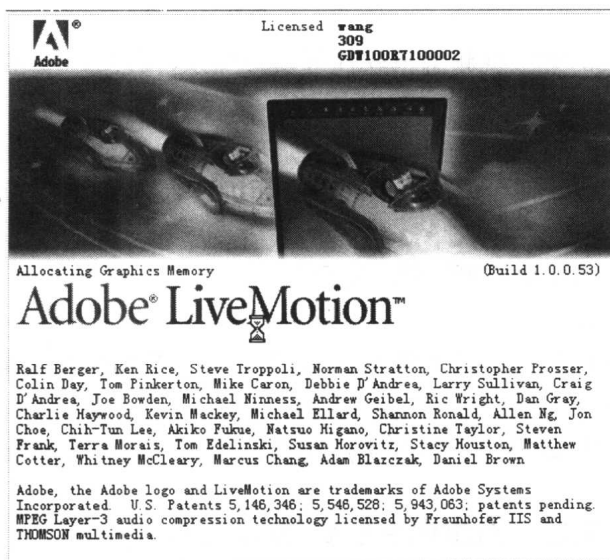


图 1-5 LiveMotion 的执行

进入之后，便可以看到 Adobe LiveMotion 的主菜单了，如图 1-6 所示。

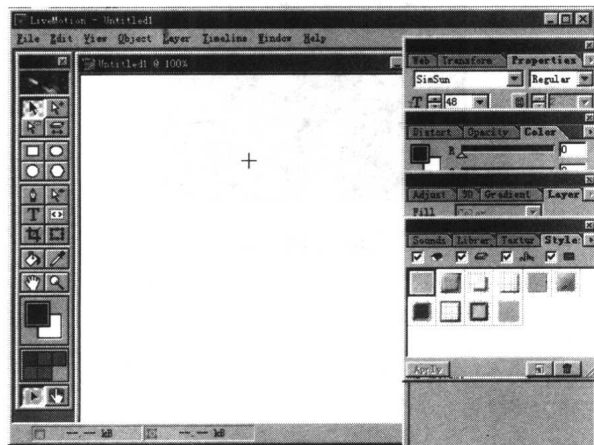


图 1-6 Adobe LiveMotion 的主界面

界面构成如图 1-7 所示。

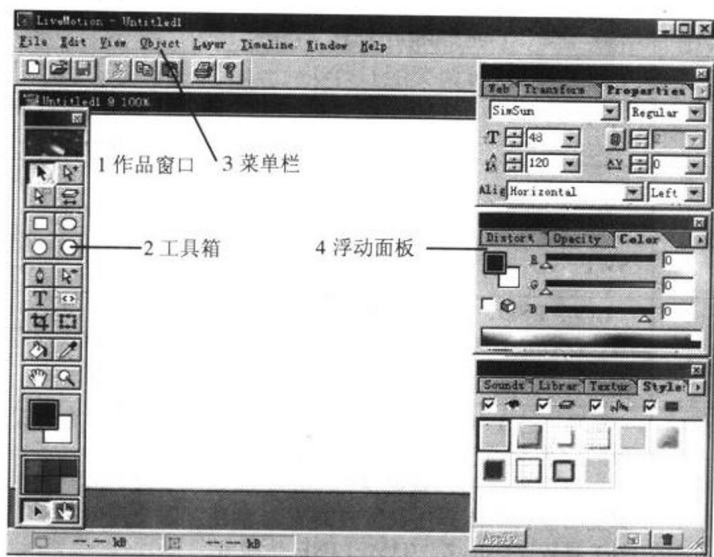


图 1-7 界面构成

图 1-7 中各部分功能说明如下：

- (1) 作品窗口：是创作 LiveMotion 对象的工作区。
- (2) 工具箱：提供创作图像和动画所必需的各种工具，如：选取、移动、剪切、文字输入等。点击上部的彩色动画窗口，可以快速进入 Adobe 网页。
- (3) 菜单栏：共有 8 个菜单，提供了 LiveMotion 的几乎全部功能。
- (4) 浮动面板：通过使用浮动面板，可以运用许多制作动画和图像所必需的工具、手段、技术等。浮动面板组可以自由拆分和重组。LiveMotion 的浮动面板保持了几乎同 Photoshop 一样的特性。
- (5) 文件指示器：可以预先知道输出文件或对象的大小，而且是动态指示，很方便。

1.4 Adobe LiveMotion 与 Flash4.0 的比较

有人将 LiveMotion 称作为 Flash 的杀手，个中的原因不外乎它们在制作精品网页时有一定的相似之处，下面就将它们的比较列举一下，如表 1-1 所示。

表 1-1 Adobe LiveMotion 与 Flash4.0 的比较

特 性	LiveMotion 1.0	Flash 4.0
出品公司	Adobe	Macromedia
大小	25.5M	10.1M
最新版本	V1.0	V4.0
安装过程	需要重新启动，要注册码 (SN:GDW100R7100002-687)	不要重启动，要注册码 (SN:FLW400-16664-27865-12345)
绘图工具	14 个（类似于 Photoshop）	11 个
脚本编程	12 个预设语句直接支持 (Javascript)	20 个预设语句支持简单变量调用