

LiveMotion 1.0

最新多媒体软件应用精彩实例系列

精彩实例学用

LiveMotion 1.0

刘然 主编

杨磊 编著



国防工业出版社

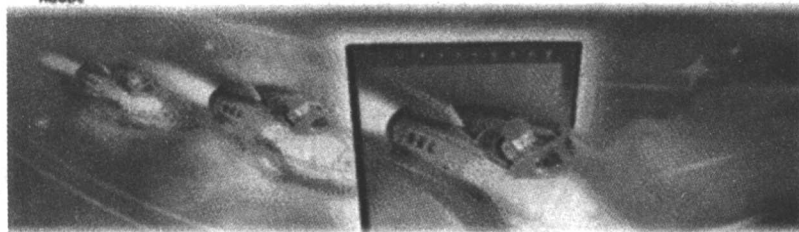
National Defence Industry Press

<http://www.ndip.com.cn>

国防工业出版社

National Defence Industry Press

<http://www.ndip.com.cn>



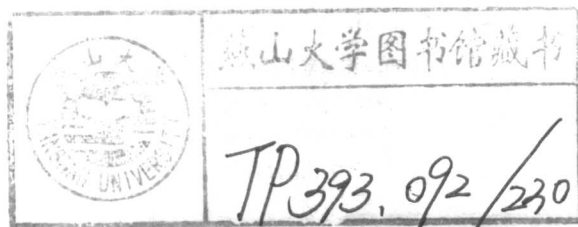
(Build 1.0.0.78)

Adobe® LiveMotion™

Ralf Berger, Ken Rice, Steve Troppoli, Norman Stratton, Christopher Prosser, Colin Day, Tom Pinkerton, Mike Caron, Debbie D'Andrea, Larry Sullivan, Craig D'Andrea, Joe Bowden, Michael Hinnest, Andrew Geibel, Ric Wright, Dan Gray, Charlie Maywood, Kevin Mackey, Michael Ellard, Shannon Ronald, Allen Ng, Jon Choe, Chih-Tun Lee, Akiko Fukuo, Matsuo Higano, Naoko Suzuki, Kana Rana, Christine Taylor, Steven Frank, Terra Morais, Tom Edeliniski, Charles Nishi, Susan Morovitz, Stacy Houston, Matthew Cotter, Whitney McCleary, Marcus Chang, Adam Blazczak, Daniel Brown

Adobe, the Adobe logo and LiveMotion are trademarks of Adobe Systems Incorporated. U.S. Patents 4,837,613; 5,146,346; 5,546,529; 5,943,063; patents pending. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia (<http://www.iis.fhg.de/ana/>).

LiveMotion 1.0



05
60
02

刘然 主编
杨磊 编著

最新多媒体软件应用精彩实例系列



0353172

~16

精彩实例学用

内 容 简 介

本书遵循实用的原则,由浅入深地为读者详细介绍了网页动画制作软件 LiveMotion 的相关内容。通过本书的学习,读者可以制作自己的网页动画。

全书通过 14 章的讲解,介绍了 LiveMotion 的使用和它的特性。主要内容包括 LiveMotion 基本的知识,如 LiveMotion 的工具箱和浮动面板等的使用;LiveMotion 与 Flash 软件的比较;LiveMotion 的颜色管理,还包括渐色和不透明色;LiveMotion 的互动性,包括滚动和行为;LiveMotion 的命令和工具的使用;LiveMotion 对象的创建、操作、转换和联合;LiveMotion 的输入与输出;LiveMotion 与 Photoshop 滤镜的使用;LiveMotion 的样式和库;使用 LiveMotion 制作动画,并通过实例加强学习效果。

本书以通俗易懂的语言配合大量图片讲述 LiveMotion,其内容丰富、结构清晰、实例丰富,适于 LiveMotion 的初、中级读者学习使用,也可供从事网页动画设计的相关人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

精彩实例学用 LiveMotion 1.0/杨磊编著. —北京:国防工业出版社,2003.1

(最新多媒体软件应用精彩实例系列/刘然主编)

ISBN 7-118-02984-X

I. 精... II. 杨... III. 主页制作 - 图形软件, LiveMotion 1.0 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 080598 号

国防工业出版社出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号)

(邮政编码 100044)

北京奥隆印刷厂印刷

新华书店经售

*

开本 787×1092 1/16 印张 14 $\frac{3}{4}$ 335 千字

2003 年 1 月第 1 版 2003 年 1 月北京第 1 次印刷

印数: 1—4000 册 定价: 20.00 元

(本书如有印装错误,我社负责调换)

前言

LiveMotion 是 Adobe 公司于 2001 年 3 月发布的一款全新的制作网页动画的设计软件。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。它与 Adobe GoLive、Photoshop 和 Illustrator 紧密结合，构成 Adobe 公司 Web 页创作的完全解决方案。LiveMotion 与 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 的设计师们避免了许多弯道，不必重新去学习新软件的操作风格、熟悉菜单和整体的工作方式，方便了开发者。

如今的网页越来越精美了，设计人员通过生动的、富有吸引力的动画来装点自己的网页，使网页能够活灵活现地展现在访问者面前。LiveMotion 的最大竞争者是 Macromedia 公司推出的 Flash。然而 LiveMotion 也有自己的很多优点，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。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。

本书遵循实用的原则，由浅入深地详细介绍了 LiveMotion 的相关内容。第 1 章介绍了 LiveMotion 历史；第 2 章讲述了 LiveMotion 和 Flash 的比较；第 3 章讲述了 LiveMotion 的基本操作和一些实例，比如工具箱和浮动面板的使用；第 4 章介绍如何使用 LiveMotion 创建对象；第 5 章介绍如何操作对象；第 6 章讲述了转换和联合；

第 7 章讲述了使用 LiveMotion 导入图像；第 8 章介绍对象的层及对层的操作；第 9 章介绍了 LiveMotion 的颜色管理；第 10 章讲述如何使用 Photoshop 的滤镜；第 11 章介绍了 LiveMotion 的样式和库；第 12 章介绍了使用 LiveMotion 创建动画及一些实例；第 13 章介绍使用 LiveMotion 制作互动性；第 14 章介绍了 LiveMotion 作品的输出。通过这 14 章的讲述，介绍了各种常用的网页动画制作技巧，读者会对 LiveMotion 这个软件有深入的了解，并能为使用 LiveMotion 提供参考。

本书疏漏之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 概述	1
第 2 章 界面简介	4
2.1 LiveMotion 与 Flash 的比较	4
2.2 工作环境简介	5
2.2.1 操作界面	5
2.2.2 工具箱	5
2.2.3 菜单栏	7
第 3 章 LiveMotion 的基本知识	14
3.1 创建和打开作品	14
3.2 改变作品的设置	15
3.3 保存作品	15
3.4 打印作品	15
3.5 使用工具箱	16
3.6 使用浮动面板	17
3.7 查看作品	18
3.8 查看时间线	19
3.9 设置参数	20
3.10 撤消修改	21
3.11 入门实例之制作彩色的旋转盘条	21
3.11.1 颜色面板(Color)	22
3.11.2 颜色配置面板(Color Scheme)	23
3.11.3 不透明性面板(Opacity)	23
3.11.4 转换面板(Transform)	24
3.11.5 制作彩色的旋转盘条	25
3.12 入门实例之制作按钮	29
3.12.1 轮换面板(Rollovers)	29
3.12.2 纹理面板(Textures)	30
3.12.3 库面板(Library)	31
3.12.4 声音面板(Sound)	32
3.12.5 对象层面板(Object Layer)	32
3.12.6 层面板(Layer)	33
3.12.7 渐色面板(Gradient)	33
3.12.8 3D 面板	34
3.12.9 制作按钮过程	35
第 4 章 创建对象	37
4.1 关于 LiveMotion 的对象	37

4.2	造型	37
4.3	用钢笔工具造型	38
4.3.1	绘制直线段	38
4.3.2	关于方向线和方向点	39
4.3.3	绘制曲线段	40
4.4	调节路径段	40
4.4.1	增加、删减和转变控制点	41
4.4.2	调节直线曲线路径段	41
4.5	创建文本对象	42
4.5.1	抗锯齿字体	42
4.5.2	输入文本	43
4.5.3	编辑文本	43
4.5.4	将文本对象转换为字符	44
第 5 章	操作对象	46
5.1	选择对象	46
5.2	堆叠对象	47
5.3	移动对象	47
5.4	复制对象	48
5.5	创建对象联盟	48
5.6	剪切、拷贝和粘贴对象	49
5.7	拷贝、粘贴对象属性	49
5.8	使用标尺、向导和栅格	52
5.8.1	使用标尺	52
5.8.2	使用向导和栅格	53
5.9	对象的对齐和分布	54
5.10	对象的组群	55
5.11	选择组群中的对象	56
5.12	文本对象组群后的格式保持	56
第 6 章	对象的转换和联合	58
6.1	关于转换	58
6.2	转换对象	59
6.3	修改几何对象的属性	62
6.4	剪裁对象	63
6.5	应用遮罩	64
6.6	使用 Alpha 通道	65
6.7	组群蒙板	66
6.8	联合对象	66
第 7 章	输入图像和其他对象	69

7.1 关于输入.....	69
7.2 输入图像文件.....	69
7.3 取代对象.....	70
7.4 编辑输入的文件.....	71
7.5 使用插件输入作品.....	72
7.6 扫描图像.....	72
7.6.1 输入扫描图像.....	72
7.6.2 使用 TWAIN 界面扫描图像.....	73
7.6.3 输入抗锯齿 PIC 文件（仅用于 Mac）.....	73
7.6.4 输入 PICT 源（仅用于 Mac）.....	73
7.7 粘贴图像.....	73
7.8 程序之间的拖放拷贝.....	74
7.9 输入层化对象.....	74
7.10 关于声音.....	75
7.11 添加声音.....	76
第 8 章 对象的层	78
8.1 关于对象的层.....	78
8.2 使用对象层面板.....	78
8.2.1 查看层.....	79
8.2.2 改变层的堆叠顺序.....	80
8.2.3 添加层.....	81
8.2.4 复制层和删除层.....	81
8.2.5 清除层属性.....	81
8.3 使用层面板.....	82
8.4 层的纹理应用.....	84
8.5 层的颜色调节.....	88
8.6 层的 3D 效果.....	89
8.7 层的变形效果.....	90
8.8 对象层及鼠标效果.....	91
8.9 立体效果及其他效果.....	94
第 9 章 颜色、渐色和不透明性	98
9.1 关于颜色管理.....	98
9.2 前景色、背景色和层的颜色的选择和修改.....	98
9.3 在颜色面板中确定颜色.....	99
9.4 拷贝色彩和样式.....	102
9.5 创建颜色配置.....	102
9.6 渐色.....	103
9.7 不透明性.....	105
9.8 透明的控制.....	106

第 10 章 使用 Photoshop 滤镜	108
10.1 关于 Photoshop 滤镜	108
10.2 预览和应用滤镜	108
10.2.1 变换	109
10.2.2 选择调节类型	109
10.3 Photoshop 滤镜面板	109
10.4 特效	110
10.5 选择滤镜效果	110
10.6 滤镜的应用实例	111
10.6.1 矩形条纹	112
10.6.2 蜘蛛精	113
10.6.3 如何正确应用滤镜	115
第 11 章 样式和库	117
11.1 关于样式	117
11.2 查看样式	118
11.3 应用样式	119
11.4 创建自定义样式	120
11.5 关于库	121
11.6 查看库内对象	121
11.7 使用库中对象	122
11.8 添加和删除对象	123
11.9 库文件的采集	124
第 12 章 动画	127
12.1 正确理解动画概念	127
12.2 认识时间线窗口	128
12.3 使用关键帧	130
12.3.1 创建关键帧	130
12.3.2 关键帧间的过渡	131
12.3.3 移动、查看关键帧	132
12.3.4 删除关键帧	134
12.4 创建动画	135
12.5 更改对象的持续时间	141
12.6 位图对象的着色	143
12.7 预览动画	143
12.7.1 播放控制	144
12.7.2 手动播放	144
12.7.3 预览动画	145
12.8 动画对象的保存与应用	145

12.9	动画样式的保存和应用	147
12.10	应用声音	150
12.11	组群与动画	152
12.12	遮罩动画	154
12.13	独立动画	156
12.13.1	创建时间独立动画	157
12.13.2	时间独立组群	159
12.14	保存和输出动画	160
12.15	动画实例	160
12.16	LiveMotion 动画实例(1)	164
12.17	LiveMotion 动画实例(2)	168
12.18	LiveMotion 动画实例(3)	172
12.19	LiveMotion 动画实例(4)	173
12.20	LiveMotion 动画实例(5)	177
12.21	LiveMotion 动画实例(6)	180
12.22	LiveMotion 动画实例(7)	184
第 13 章	互动性	186
13.1	关于“滚动”	186
13.2	对象状态	186
13.3	创建滚动效果	188
13.4	添加声效	191
13.5	“滚动”对象的保存和输入	193
13.6	“滚动”样式的保存和应用	194
13.7	遥控“滚动”效果	197
13.8	图像链接和图像地图	201
13.9	具有动画效果的滚动对象	202
13.10	行为	204
13.10.1	关于行为和行为事件	205
13.10.2	Play 和 Stop 行为	207
13.10.3	导航行为	207
13.10.4	其他行为	209
第 14 章	输出作品	211
14.1	关于输出	211
14.2	关于输出格式	212
14.3	作品的预览和优化	214
14.4	输出作品或对象	215
14.4.1	关于对象岛	215
14.4.2	使用输出面板	216
14.4.3	关于颜色	217

14.4.4 输出作品.....	218
14.5 切图和保存版面.....	221
14.5.1 为切图指定文件名, 替换文本和目标窗口.....	222
14.5.2 输出切图.....	222
14.6 使用批替换 HTML.....	223
14.7 在作品中插入 HTML 代码.....	224
14.8 使用 LiveMotion HTML 码.....	225

第 1 章 概 述

刚刚吹来新世纪的春风，2001 年 3 月 6 日，对每一个网页动画设计师来说，真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 Flash 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 Adobe 公司 Web 页创作的完全解决方案。其主操作界面如图 1-1 所示。

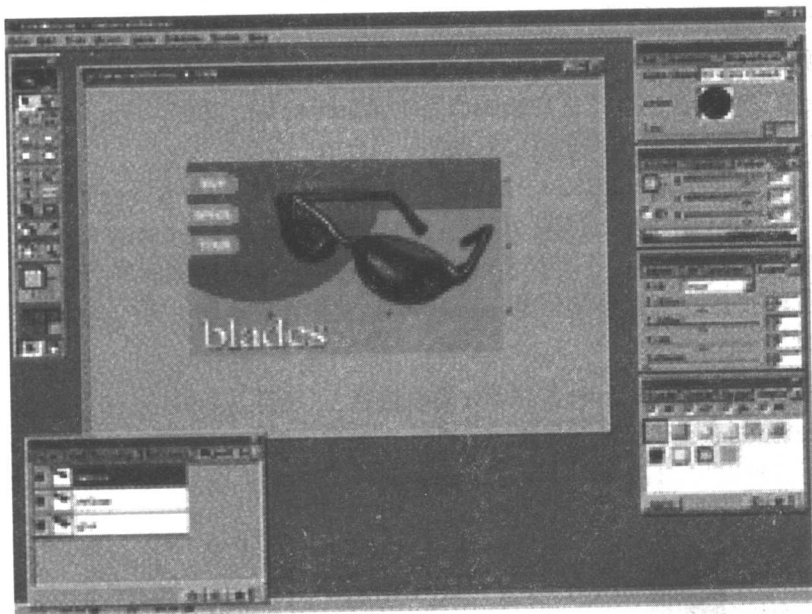


图 1-1 LiveMotion 主操作界面

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，而且在下一个即将发布的版本中，将支持 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抓住了人性化、统一化的操作界面，Adobe LiveMotion 有着与 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 的设计师们避免走许

多弯道,不必重新再去学习新软件(如 Macromedia Flash)的操作风格、熟悉菜单和整体的工作方式。这样的确也方便了开发者。

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。

LiveMotion 还可以控制 Adobe Photoshop 和 Illustrator 格式的文件图像引擎,设计者可以将 Photoshop 和 Illustrator 文件直接放置入 LiveMotion,或打开 Photoshop 和 Illustrator 图层文件,将复合对象作为一系列独立的物体。

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,它包含了一整套内容创造工具,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目眩的效果。LiveMotion 提供基于矢量的画图和制作工具,这些工具是从 Photoshop 和 Illustrator 衍生而来的。

笔者知道这消息后,从 Adobe 的网站上下载了 LiveMotion beta 版本,文件大小为 25.3MB。LiveMotion 对系统的要求比较高,而且运行和启动的速度与 Flash 4.0 比起来还是有些差距。下面是 Flash 4.0 和 LiveMotion beta 的一些参数和性能的比较。LiveMotion 要求 Pentium II 以上 CPU 以及更高级操作系统 Windows 98、2000、Windows NT 4.0, SP4 内存, 64MB 硬盘空间, 100MB CDROM。

Flash4.0 要求: Pentium 133 MHz 以上 CPU, 操作系统为: Windows 95/98/NT4, 32MB 以上内存, 20MB 以上硬盘空间, 256 色 800×600 分辨率以及 CDROM 支持。以上比较说明 Adobe LiveMotion 是个耗损系统资源的软件。在启动速度方面在 PIII500、128MB 内存、丽台显示卡(8MB 显存)、Windows 98 系统配置的机器上进行启动软件速度测试,结果如下图。

由图 1-2 可以看出, Flash4.0 启动只需要短短 5s, 而 LiveMotion 却需要 37s, 很明显, Adobe LiveMotion 属于那种乌龟级的软件, 可以用“爬行”来形容。系统要求很高, 启动速度和运行速度比 Flash 4.0 慢很多。笔者觉得这应该是 Adobe 的软件工程师们必须解

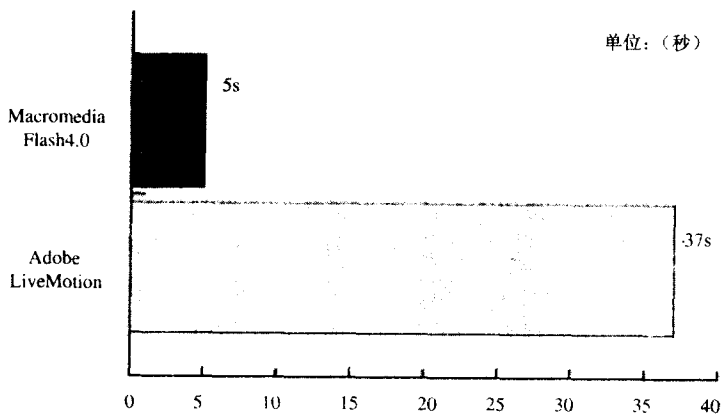


图 1-2 Flash 4.0 与 LiveMotion 启动速度比较

决的大问题，不然谁都不愿意花钱去买这款软件。

从 Adobe LiveMotion 与 Flash 4.0 支持导入的格式来看，一些基本的格式如 GIF、FPEEG、PNG、TIFF、BMP、AI、WMF 等都绝对支持，但 LiveMotion 对 Adobe Photoshop 的 PSD 格式却有很好的支持，这是 Flash 4.0 所不及的，在 LiveMotion 中可以直接调用 Photoshop 中的层文件，对一些非矩形的需要去掉背景的图层文件来说，要导入到 LiveMotion 中易如反掌，只需把该层文件拖入 LiveMotion 即可。因此，精通 Photoshop 的设计师可以很直接而且轻松地设计出你想要的效果。笔者还发现，LiveMotion 对 Adobe Web 套件产品中 ImageStyle 的 .IST 格式也有特别的支持。ImageStyle 也是一款 Adobe 公司比较优秀的制作网页特效图像工具。这一点对我来说，也很受吸引哟！

就两者导出文件来说，LiveMotion 就只能导出 SWF 格式，就像是个纯做 Flash 动画的软件，而 Flash 4.0 支持导出的文件格式就有很多种，分为导出图像和导出动画(如 GIF、JPEG、AVI、AI、MOV、DXF、EPS、WMF 等众多格式)，比 LiveMotion 有更强的伸展性。

LiveMotion 还有一个特别的现象，Flash 4.0 可以打开 LiveMotion 的 SWF 格式的文件，而 LiveMotion 却不能打开 Flash 4.0 的文件，这是因为 LiveMotion 就现在的这个 beta 版来说，它还不支持 Flash 4.0 的许多高级特性，所以不能完整地对 Flash 4.0 文件中的命令进行解释，从而无法打开该类文件。希望在 LiveMotion 以后的版本里能够很好的解决这个问题。

用户对一个软件的选择与支持，很大程度上要看这款软件运行的稳定性。就 Flash 4.0 来说，不必要再赞扬它的稳定性了。自 Flash 2.0 Flash 3.0 乃至现在处统领地位的 Flash 5.0，它都在不断超越以前的版本，功能越来越完善和强大。LiveMotion 虽然背靠坚实的 Adobe 后盾，但由于是完全重新编写代码，毫无前辙之鉴，所以整个程序还不完善。笔者打开程序经常会出现 Windows 错误的蓝屏，导致整个系统崩溃。有时新开一个 Timeline 也会导致系统出错，就稳定性来说，几乎无法和 Flash 4.0 相比。所以这一点是很让大家失望之处，但就 Adobe 公司所出的众多精品软件及其业界的口碑，不难想象它优秀的程序员这时也许正在昼夜不停的完善这一大作——LiveMotion。

从上面的比较来看，好像 Adobe LiveMotion 不是大家首选的软件，它启动慢，耗资源，支持格式又少，又不怎么稳定啦，可是从 beta 版本的角度来看，还是值得原谅的，但不是现在许多人叫的名字那样吓人（Flash Killer（Flash 杀手）），希望大家看到的正式版是个功能完善而且像 Photoshop 一样经典强大的软件。至少 Adobe 有勇气挑战 Flash 4.0，所以我们从现在开始就应该多支持 Adobe，学习 LiveMotion。

第2章 界面简介

2.1 LiveMotion 与 Flash 的比较

因出版 Photoshop 而闻名全球的美国 Adobe 公司于 2001 年 5 月 16 日正式推出其另一佳作 LiveMotion (Ver.1.0)。这个号称 Flash 杀手的网页图像和动画制作、编辑工具,一经面世,便在全球范围内掀起一股 LiveMotion 旋风,令很多 Flash 迷纷纷易帜,改用 LiveMotion 为网页制作图像和动画。表 2-1 是 LiveMotion 和 Flash 的比较。

表 2-1 Adobe LiveMotion 和 Macromedia Flash 的比较

LiveMotion 1.0	Macromedia Flash 4.0
网页图形 交互动画 强大的绘图工具	交互动画
输出文件格式: SWF ANIMATED GIF JPEG GIF PNG PSD HTML(JAVASCRIPT); 除了 SWF LiveMotion 还可以将作品以 HTML 格式输出; 使用表格来为供 ROLL-OVER 使用的个体图形和 JAVASCRIPT 定位	输出文件格式: SWF ANIMATED GIF JPEG GIF PNG PICT EPS 6.0 QUICK TIME; 当输出非动画格式文件(如 GIF JPEG PNG)时, Flash 不生成含有个体图形的 HTML 文件。Flash 将当前帧以单个图像方式输出。位图输出品质差, 矢量图像输出过程中有 RGB 值和层的丢失
矢量工具及光栅工具	仅矢量工具, 如果想生成光栅效果必须使用另外的程序。如: Photoshop, Fireworks
可以输入含有层的 PSD 及 AI 格式文件, 层被转换成单独的对象或者关键帧序列	输入 PNG、JPEG、BMP 或者 GIF 动画。而 AI 格式的文件必须是 EPS 7.0, 或者通过插件处理, 而且与原文件编辑程序没有直接的链接
可以将文件送回原编辑程序处理 LM 自动更新处理后的文件	因无法与原文件编辑程序直接链接, 所以用户必须手工操作, 打开原程序处理文件, 无自动更新功能
图形格式、动画样式及 ROLLOVER 样式, 对象属性均可以保存下来, 方便其他的对象采用	没有样式, 关键帧序列必须经拷贝, 再粘贴方能应用到其他对象, 而且由关键帧控制的元素, 一次只能交换一个
自动关键帧和区间动画 LM 自动将用户编辑的关键帧插入时间线, 并自动生成区间动画; 不同的属性有各自的关键帧	必须先将对象转换成图形角色, 然后手工插入每一个关键帧; 无法为对象的某一属性专设关键帧, 对象的所有属性均包含在同一个关键帧里
自动管理角色 自动优化	手工管理角色
以时间为基本的时间线。用户可在任何时间改变帧速率, LM 自动重置关键帧位置以动态适应新的速率, 动画可以按不同的关键帧速率输出, 方便对比	以关键帧为基本的时间线。若改动关键帧速率, 用户必须手工重置关键帧, 以适应新的速率; 文件无法按不同的速率输出, 只能以重新编辑的方式, 输出不同关键帧速率的动画
可以为每一个对象设置不同的输出参数以适应不同性质的对象输出要求, 达到各自优化的目的	不支持 PSD 格式文件, 输出的必须是经过压缩的格式, 如 JPEG、GIF 等。可以为每个对象设置压缩参数, 但不缩减位图的色数
支持动态输出预览, 在输出之前便可以知道文件的大小和不同的设置结果	不支持动态输出预览。如果对输出文件不满意, 必须以重新编辑的方式重新输出
熟悉的、一贯性的界面。LM 是建立在用户所熟悉的 Photoshop、Illustrator、Aftereffects 等程序统一使用的以面板为基础的用户界面之上。它们的工具、菜单和键盘命令几乎相同	非一贯性熟悉界面, Director、Fireworks、Freehand 的界面也有很大的不同
标尺、可调栅格、动态向导线	标尺, 栅格
无损方式支持 Photoshop 滤镜	不支持 Photoshop 滤镜



以上只是两个软件的一部分特点的比较,不是全部的特性,也不是最终的定性结论。

2.2 工作环境简介

2.2.1 操作界面

从现在起,让我们一起来领略 LiveMotion 的迷人风采吧。在开始制作动画之前,先简单介绍一下 LiveMotion 的操作界面。启动 LiveMotion 后,它的操作界面如图 2-1 所示。

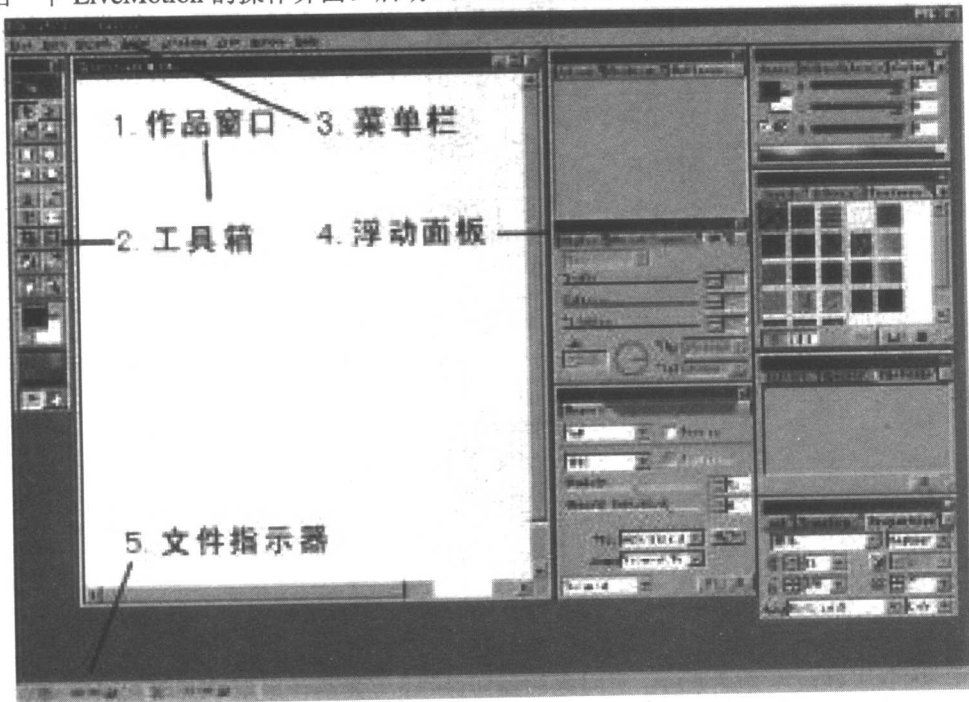


图 2-1 LiveMotion 的操作界面

图中:

1. 作品窗口: 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。单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,几乎提供了 LiveMotion 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。

2.2.2 工具箱

工具箱包含了使用 LiveMotion 程序创建、选择、填充、编辑和查看对象及背景的常

用工具，如图 2-2 所示。

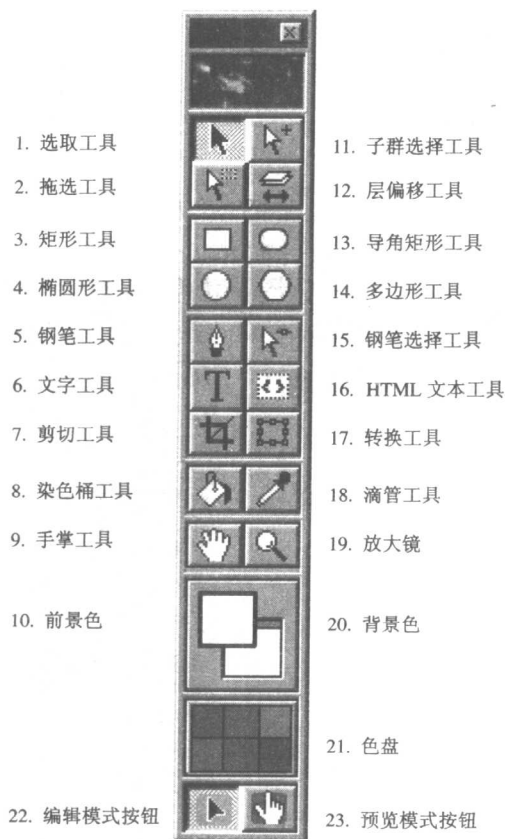


图 2-2 工具箱

1. 选取工具：一般情况下，对对象的任何操作，首先要使用选取工具来选取该对象。然后才能进行编辑、填充等操作。

2. 拖选工具：可以将被另一对象遮盖着的对象移动出来。

3. 矩形工具：用来创建矩形和正方形几何对象。

4. 椭圆形工具：用来创建椭圆形和圆形几何对象。

5. 钢笔工具：用来创建自由路径。

6. 文字工具：用来创建文本对象。

7. 剪切工具：对选择的对象进行剪切，使多余的部分不可见。

8. 染色桶工具：对选择的对象、前景和背景染色。

9. 手掌工具：用来平移作品窗口，查看全部作品内容。

10. 前景色：用来指示、改变作品窗口的前景色。

11. 子群选择工具：用来选择子群组或群组内的某一个对象，每单击一次，就向下一层选择一次。

12. 层偏移工具：用来实现对象层的相对偏移。