

网络管理与技术丛书
网页制作、网络编程系列

LiveMotion 1.0

轻松掌握



Licensed

LVF100R7100843



Adobe® LiveMotion™

网页制作、网络编程系列 编委会

Adobe 公司的又一利器 同Flash各具特色

栩栩如生的网络动画 实现与图形软件的无缝链接



中国人民大学出版社
CHINA RENMIN UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

LiveMotion 1.0 轻松掌握/网页制作、网络编程系列编委会编著.

北京:中国人民大学出版社,2001.

(网络管理与技术丛书:网页制作、网络编程系列)

ISBN 7-300-03700-3/G·764

I. L...

II. 陈...

III. 动画—设计—图形软件, LiveMotion 1.0

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据 (2000) 第 84356 号

网络管理与技术丛书

网络制作、网络编程系列

LiveMotion 1.0 轻松掌握

网页制作、网络编程系列 编委会

出版发行:中国人民大学出版社

(北京中关村大街 31 号 邮编 100080)

邮购部: 62515351 门市部: 62514148

总编室: 62511242 出版部: 62511239

经 销: 新华书店

印 刷: 涿州市星河印刷厂

开本: 787×960 毫米 1/16 印张: 17.25

2001 年 1 月第 1 版 2001 年 1 月第 1 次印刷

字数: 429 000 印数: 1-5 000 册

定价: 28.00 元

(图书出现印装问题, 本社负责调换)

网页制作、网络编程系列编委会

陈 辉	肖 辉	师东生	彭绪红	华 斌	杨 波
王月明	鲍海珠	李 杰	胡华群	李志刚	丁 雨
高 云	杜 运	冯少荣	周金龙	陈燕玲	朱 兰
李 华	谭跃生	王静宇	崔迎东	靳 荣	王利青

出版说明

20 世纪的偶像是原子，
21 世纪的偶像是网络，
网络就是我们的未来！

美国《连线》主编凯文·凯利在《网络经济的十种策略》中的这一论断令人发聋振聩。

我们的时代正走向信息时代、网络时代。网络已远远越出技术的层面，它渗透到我们生活的各个方面，它重塑了这个时代的政治、经济、文化，改变了我们的生活方式、交往方式和思维方式，它好像被激活的高速裂变的细胞，扩散到社会有机体的各个部位，像活跃的蜂群笼罩着我们这个星球的表面。网络代表着新时代，网络象征着新生活。

网络离不开技术。计算机信息技术是网络社会的主角，那么掌握计算机技术意味着应对未来挑战的必不可少的手段。计算机将是我们生活中不可缺少的内容，学会计算机技术也是在未来生活中生存的一个必不可少的条件。

但是，仅仅依靠技术的进步而忽视人文关怀，人就成了被异化的“单向度”的机器，互联网世界应是最具人性化的“以人为本”的世界，互联网一方面体现着技术的发展，它同时也推动着经济的繁荣、管理的创新、文化的丰富以及社会的全面进步。

作为在人文社会科学有影响的出版机构，中国人民大学出版社一直关注着这场网络革命，早在 1997 年就推出了一套在业界引起广泛影响的“网络文化丛书”。今天，我们又在 IT 行业在全球迅猛发展，向各行各业渗透并引发新一轮产业革命的时候，及时组织了很多专家、教授、编程人员，出版具有自己特色的电脑图书，即把技术及其技术在经济、管理、法律等方面的应用紧密结合，从而形成自己的出书特色。

中国人民大学出版社版计算机图书像其他人大版图书一样比较全面、严谨、严肃。本系列图书几乎全部是关于网络、信息方面的知识。丛书共计 5 个系列，40 余本——计算机综合知识、网页设计及网络编程、UNIX 系统及网络管理、Oracle 数据库、信息管理。内容涉及到网络的方方面面：网络基础知识、网页制作、网络编程、数据库工程、系统平台、网络信息系统、网络安全、软件体系结构以及网站的筹建、管理等等。

本套丛书从整体上具有计算机图书固有的特点：

新——正式的版本、最新的版本
博——最常用软件、功能最强大软件
势——论述网络、领导大势
快——最快捷的工具书
通——内容系统、深入浅出
雅——版面沉稳、雅致

实——内容丰富、尽晓网络

总之，这套丛书系统地、全面地介绍了网络方面的知识，用户可以选择适合自己的图书，可以循序渐进地系统学习，同时也可以做为随身“博士”，随时帮助解决实际的问题；既有“入门”知识，又可以达到“入室”水准。这样，通过这套丛书的系统学习，我们将在信息爆炸的未来占有一席之地，搏击，以网制胜未来。

本套丛书编写时间较短，书中难免有不足之处，请读者指出，我们会尽快改进。

中国人民大学出版社

内 容 简 介

LiveMotion 是 Adobe 公司推出的 Web 动画制作软件，它是继 Flash 之后的又一杰出的动画创作工具。LiveMotion 秉承了 Adobe 公司的一贯传统，在图像处理方面有着不俗的表现。LiveMotion 在时间线上采用以对象为中心，从位置、形状、颜色等几个方面变化，使用户在改变每个对象时不会影响整个动画。此外 LiveMotion 可以做到与 PhotoShop 的无缝连接，再加上 Illustrator、GoLive 等软件的支持，相信在不久的将来 LiveMotion 会与 Flash 平分天下。

本书主要介绍 LiveMotion 的安装、基础知识、对象操作、导入外部文件、层的使用、样式与库、色彩与渐变、滤镜的使用、动画的创建、交互效果、作品输出等内容，并配以很多实例，使读者能够通过自学，循序渐进地掌握 LiveMotion 整个软件。

本书主要面向初、中级读者，网页动画爱好者及相关专业人士，也可作为培训教材。

前 言

最近一段时间网络技术有了长足的发展,人们已经不能满足页面的静态显示,越来越多的浏览者希望看到栩栩如生的动画。随着这种需求的增长,网络动画技术越来越广泛地得到应用,无论是软件、资料还是书籍都逐渐丰富起来。

鉴于目前网络动画的发展趋势,国内用户急切地需要更多的有关网络动画创作软件的书籍,为此我们编写了这本《LiveMotion 使用大全》,相信通过本书的系统学习,你在网络动画创作水平上会有显著的提高。

现在一提及网络动画,可能马上会想到 Flash。自从 Flash 发布以来,真正的网络动画变成了现实,它突破了网络速度的限制,能够在很窄的带宽下流畅地播放动画。至今,数以万计的网站是基于 Flash 技术而创建的,但是 Flash 在图像处理方面有着一些缺憾,并且在易用性方面也不能令人满意。

现在图形处理方面的老大哥 Adobe 公司推出了自己的动画制作软件——LiveMotion。LiveMotion 秉承了 Adobe 公司的一贯传统,在图形处理方面相对于 Flash 来讲有着一定的优势。在处理动画的结构上,LiveMotion 与 Flash 有着相当大的区别,虽然两者都采用时间线结构,但 Flash 是以时间线为主导,所有对象按照时间线的播放而变化。LiveMotion 则是以每个对象为中心,从位置、形状、颜色等几个方面变化。相对来说,后者的优点便是在改变某个对象时,不会影响到动画的整体。在对数据的压缩比上,LiveMotion 能在效果不变的情况下生成比 Flash 更小的文件。

此外 LiveMotion 还有一大优势,就是它能和 PhotoShop 这个图形软件做到无缝连接。还有它可以得到 Illustrator、GoLive 等软件的支持,更为特殊的是 LiveMotion 能够在保留层的情况下,导入 PSD 格式的文件。

当然,以上这些都是 LiveMotion 的优点。虽然同 Flash 相比,在动画流程的控制以及 Action 脚本编程等方面与 Flash 还有些差距。但我们有理由相信,LiveMotion 最终会走向成功。

由于我们水平有限,文中错误在所难免,恳请读者朋友们批评指正。有关本书的一切问题、意见或建议请给我们发送 E-mail: livemotion@elong.com, 谢谢!

编 者

2000 年 12 月

目 录

第 1 章 LiveMotion 简介	1
1.1 认识 LiveMotion	1
1.1.1 LiveMotion 与 Adobe 家族产品	2
1.1.2 LiveMotion 与 Flash 的比较	3
1.1.3 LiveMotion 功能介绍	4
1.2 LiveMotion 的安装与运行	5
1.3 熟悉 LiveMotion 术语	7
1.3.1 作品	7
1.3.2 对象	8
1.3.3 形状	9
1.3.4 对象的层	9
1.3.5 层属性	10
1.3.6 样式	10
1.3.7 编辑	11
1.3.8 动画	11
1.3.9 LiveMotion 的文件格式	11
1.3.10 输出	11
1.4 LiveMotion 资源	12
1.4.1 Adobe 在线	12
1.4.2 互联网资源	13
1.5 本章小结	13
1.5.1 内容总结	13
1.5.2 复习思考题	14
第 2 章 LiveMotion 基础	15
2.1 LiveMotion 界面	15
2.2 使用工具箱	16
2.2.1 工具箱中的工具	16
2.2.2 使用工具箱	17

2.3	菜单栏	17
2.3.1	File 菜单	17
2.3.2	Edit 菜单	18
2.3.3	Object 菜单	19
2.3.4	Layer 菜单	19
2.3.5	TimeLine 菜单	20
2.3.6	View 菜单	20
2.4	使用面板	21
2.4.1	颜色面板 (Color)	22
2.4.2	颜色配置面板 (Color Scheme)	22
2.4.3	不透明性面板 (Opacity)	22
2.4.4	变形面板 (Transform)	23
2.4.5	上滚面板 (Rollovers)	23
2.4.6	材质面板 (Textures)	24
2.4.7	库面板 (Library)	24
2.4.8	声音面板 (Sounds)	24
2.4.9	对象层面板 (Object Layer)	25
2.4.10	层面板 (Layer)	25
2.4.11	渐变面板 (Gradient)	25
2.4.12	3D 面板 (3D)	26
2.4.13	调整面板 (Adjust)	26
2.4.14	样式面板 (Styles)	27
2.4.15	Photoshop 滤镜面板 (Photoshop Filters)	27
2.4.16	输出面板 (Export)	27
2.5	了解时间线	28
2.6	创作作品	28
2.6.1	创建新文件	28
2.6.2	改变作品设置	29
2.6.3	存储文件	29
2.6.4	打印文件	29
2.7	查看作品	29
2.8	设定属性	30

2.9	Undo 操作	30
2.10	本章小结	31
2.10.1	内容总结	31
2.10.2	复习思考题	31
第 3 章	图文工具的使用	32
3.1	关于 LiveMotion 对象	32
3.2	图形工具	33
3.3	钢笔工具	34
3.3.1	基本知识	34
3.3.2	绘制直线路径	35
3.3.3	方向线与方向点	35
3.3.4	绘制曲线路径	36
3.4	调整路径	37
3.4.1	控制点的添加、删除与转变	37
3.4.2	调节曲线与直线路径	38
3.5	创建文本对象	39
3.5.1	输入文字	39
3.5.2	编辑文本对象	41
3.5.3	反锯齿文字	42
3.5.4	文本与字符的转换	42
3.6	本章小结	42
3.6.1	内容总结	42
3.6.2	复习思考题	43
第 4 章	对象的操作	44
4.1	选择对象	44
4.2	堆叠对象	46
4.3	移动对象	47
4.4	复制对象	47
4.5	对象的化身	48
4.6	对象的复制、剪切与粘贴	49
4.7	对象属性的操作	49
4.8	标尺、栅格和导线的使用	53

4.8.1 标尺的使用	53
4.8.2 栅格与导线的使用	53
4.9 对象的排列与分布	55
4.10 对象的并组	56
4.11 组中的文本对象	57
4.12 本章小结	58
4.12.1 内容总结	58
4.12.2 复习思考题	58
第 5 章 对象的变形与联合	59
5.1 关于变形	59
5.2 对象的变形转换	60
5.2.1 变形面板	61
5.2.2 旋转对象	62
5.2.3 改变对象基点位置	62
5.2.4 改变对象大小	63
5.2.5 拉斜对象	63
5.2.6 翻转对象	63
5.3 修改图形对象的属性	64
5.3.1 改变图形形状	64
5.3.2 设定填充	65
5.4 裁剪对象	65
5.5 使用遮罩	66
5.6 使用 alpha 通道	67
5.7 创建组蒙板	67
5.8 联合对象	68
5.8.1 联合对象	68
5.8.2 解散联合对象	70
5.9 本章小结	70
5.9.1 内容总结	70
5.9.2 复习思考题	70
第 6 章 导入图像和其他对象	71
6.1 关于导入	71

6.2	导入图像文件	72
6.2.1	导入单个文件	72
6.2.2	导入图像序列文件	72
6.3	替换对象	73
6.4	编辑导入的文件	74
6.5	使用插件导入作品	75
6.6	扫描图像	75
6.6.1	导入扫描图像	75
6.6.2	使用 TWAIN 界面导入图像	76
6.7	粘贴图像	76
6.8	在程序之间使用拖放拷贝	76
6.9	导入含有层的对象	77
6.10	导入声音	77
6.10.1	关于声音	78
6.10.2	向声音面板中添加声音	78
6.11	本章小结	79
6.11.1	内容总结	79
6.11.2	复习思考题	79
第7章	对象的层	80
7.1	关于对象的层	80
7.2	对象层面板	81
7.2.1	面板介绍	81
7.2.2	层的查看与选择	82
7.2.3	层的堆叠	82
7.2.4	层的创建、复制与删除	83
7.2.5	清除层的属性	84
7.3	层面板	84
7.3.1	层面板介绍	84
7.3.2	层的填充	85
7.3.3	层的偏移	86
7.3.4	层的边界宽度	87
7.3.5	层的柔化	87

7.4 层与材质	87
7.4.1 材质面板	88
7.4.2 应用材质	89
7.4.3 添加材质	91
7.4.4 删除材质	92
7.5 层的色彩调整	92
7.6 层的立体效果	94
7.7 层与变形	97
7.7.1 变 7 形面板	97
7.7.2 变形效果	99
7.8 本章小结	100
7.8.1 内容总结	100
7.8.2 复习思考题	100
第 8 章 样式与库	102
8.1 样式的概念	102
8.2 样式面板	103
8.3 应用样式	105
8.4 添加新样式	107
8.4.1 样式的添加	107
8.4.2 样式的重命名	108
8.4.3 样式的删除与替换	109
8.5 库与库面板	109
8.5.1 库的概念	109
8.5.2 库面板	109
8.6 库对象的使用	110
8.7 库对象的添加与删除	112
8.8 本章小结	113
8.8.1 内容总结	113
8.8.2 复习思考题	113
第 9 章 色彩、渐变和透明度	114
9.1 关于色彩管理	114
9.2 选择和改变前景色、背景色和层的颜色	114

9.3 使用颜色面板指定颜色	115
9.3.1 关于色彩模式	116
9.3.2 选色方法	117
9.4 使用滴管工具和油漆桶拷贝颜色和样式	118
9.4.1 使用滴管工具吸取颜色及样式	118
9.4.2 使用油漆桶应用颜色或样式	119
9.5 创建颜色方案	119
9.5.1 颜色方案面板	119
9.5.2 创建颜色方案	120
9.6 创建渐变	121
9.6.1 渐变的模式	121
9.6.2 渐变面板	122
9.6.3 应用和编辑渐变	122
9.7 调整对象和层的透明度	123
9.7.1 透明度面板	123
9.7.2 调整透明度	124
9.8 本章小结	125
9.8.1 内容总结	125
9.8.2 复习思考题	125
第 10 章 使用 LiveMotion 中的 Photoshop 滤镜	126
10.1 关于 Photoshop 滤镜	126
10.2 预览和应用滤镜	127
10.2.1 预览和应用滤镜	127
10.2.2 使用变换命令	128
10.3 使用 Photoshop 滤镜面板	130
10.3.1 滤镜面板	130
10.3.2 编辑滤镜设置	130
10.4 创建特殊效果	130
10.5 选择滤镜效果	131
10.6 Artistic (艺术效果滤镜)	131
10.6.1 Colored Pencil (彩色铅笔滤镜)	132
10.6.2 Cutout (简化滤镜)	133

10.6.3	Dry Brush (干笔刷滤镜)	134
10.6.4	Film Grain (薄膜纹理滤镜)	135
10.6.5	Fresco (壁画滤镜)	136
10.6.6	Neon Glow (氖光滤镜)	137
10.6.7	Paint Daubs (涂抹滤镜)	137
10.6.8	Palette Knife (颜色分割滤镜)	138
10.6.9	Plastic Wrap (塑包滤镜)	139
10.6.10	Poster Edges (海报滤镜)	140
10.6.11	Rough Pastels (纹理浮雕滤镜)	141
10.6.12	Smudge Stick (条状涂抹滤镜)	142
10.6.13	Sponge (海绵滤镜)	143
10.6.14	Underpainting (纹理覆盖滤镜)	143
10.6.15	Watercolor (水彩滤镜)	145
10.7	Blur (模糊效果滤镜)	145
10.7.1	Radial Blur (辐射模糊滤镜)	146
10.7.2	Smart Blur (精确模糊滤镜)	147
10.8	Brush Strokes (笔触效果滤镜)	147
10.8.1	Accented Edges (强化边界效果滤镜)	148
10.8.2	Angled Strokes (笔划倾斜滤镜)	149
10.8.3	Crosshatch (网线阴影滤镜)	149
10.8.4	Dark Strokes (黑笔触滤镜)	150
10.8.5	Ink Outlines (墨水轮廓滤镜)	151
10.8.6	Spatter (溅射效果滤镜)	152
10.8.7	Sprayed Strokes (飞溅笔触滤镜)	152
10.8.8	Sumi-e (总量滤镜)	153
10.9	Distort (扭曲变形滤镜)	154
10.9.1	Diffuse Glow (光芒散漫滤镜)	154
10.9.2	Glass (玻璃滤镜)	155
10.9.3	Ocean Ripple (波纹效果滤镜)	156
10.9.4	Pinch (挤压效果滤镜)	157
10.9.5	Polar Coordinates (转换坐标滤镜)	158
10.9.6	Ripple (涟漪效果滤镜)	158

10.9.7 Shear (修改弯曲滤镜)	159
10.9.8 Spherize (球化滤镜)	160
10.9.9 Twirl (风轮效果滤镜)	160
10.9.10 Wave (波动滤镜)	161
10.9.11 ZigZag (曲折滤镜)	162
10.10 Pixelate (块化处理滤镜)	163
10.10.1 Color Halftone (半色调滤镜)	163
10.10.2 Mezzotint (凹版画滤镜)	164
10.10.3 Pointillize (点画派滤镜)	165
10.11 Render (照明效果滤镜)	165
10.11.1 Clouds (云彩滤镜)	165
10.11.2 Difference Clouds (差异云彩滤镜)	166
10.11.3 Lens Flare (炫光滤镜)	167
10.12 Sketch (草图滤镜)	167
10.12.1 Bas Relief (浮雕滤镜)	168
10.12.2 Chalk & Charcoal (粉笔和炭精效果滤镜)	169
10.12.3 Charcoal (炭精画滤镜)	169
10.12.4 Chrome (铬印染滤镜)	170
10.12.5 Conte Crayon (蜡笔画滤镜)	171
10.12.6 Graphic Pen (绘图笔滤镜)	172
10.12.7 Halftone Pattern (网版图案滤镜)	172
10.12.8 Note Paper (记事本图样滤镜)	173
10.12.9 Photocopy (图片拷贝滤镜)	174
10.12.10 Plaster (石膏粘贴滤镜)	174
10.12.11 Reticulation (网眼效果滤镜)	175
10.12.12 Stamp (图章滤镜)	176
10.12.13 Torn Edges (分裂边界滤镜)	176
10.12.14 Water Paper (吸水纸滤镜)	177
10.13 Stylize (风格化滤镜)	178
10.13.1 Extrude (三维背景滤镜)	178
10.13.2 Glowing Edges (发光边界滤镜)	179
10.13.3 Tiles (瓷砖效果滤镜)	179

10.13.4	Wind (风效果滤镜)	180
10.14	Texture (材质滤镜)	181
10.14.1	Craquelure (裂纹效果)	181
10.14.2	Grain (颗粒纹理滤镜)	182
10.14.3	Mosaic Tiles (马赛克滤镜)	182
10.14.4	Patchwork (拼贴滤镜)	183
10.14.5	Stained Glass (彩色玻璃滤镜)	184
10.14.6	Texturizer (纹理构成滤镜)	184
10.15	本章小结	185
10.15.1	内容总结	185
10.15.2	复习思考题	185
第 11 章	动画	186
11.1	动画的概念	186
11.2	时间线窗口	188
11.3	关键帧	191
11.3.1	创建关键帧	191
11.3.2	关键帧的变化类型	195
11.3.3	关键帧的移动与导航	196
11.3.4	删除关键帧	197
11.4	动画的建立	197
11.4.1	一个简单的例子	197
11.4.2	各属性的用途	200
11.4.3	查看运动路径	201
11.5	对象的延续时间	202
11.6	位图对象的着色	203
11.7	查看动画	204
11.8	声音的使用	205
11.9	组与动画	207
11.10	遮罩与动画	208
11.11	独立的动画	210
11.11.1	独立时间线的操作	210
11.11.2	时间独立动画	211