

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX网页动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787560606637

10位ISBN编号：7560606636

出版时间：2003-3

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：李香敏

页数：241

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

亲爱的读者，也许您在翻开小书时早已熟知Flash的大名了。

有了Flash，网络上才多出了一个名词，那就是“闪客”。

所谓闪客，就是用Flash制作品种网页动画和特效的玩家。

Flash MX是。

Macromedia公司于2002年3月发布的最新闪客动画软件，利用它可以制作网页动画、MTV、卡通短剧、电子贺卡、游戏、多媒体课件、屏幕保护动画、个人简历、影视片头、广告海报等各种作品。

存“闪客”和“准闪客”的世界里，不懂Flash，不会玩几招“闪功”，就犹如学电脑美术设计不会用Photoshop一样。

在如今的电脑一族中，在青年学生中，在平面广告与影视广告从业人员中，在网友的交谈中，“闪客”和“Flash”的流行恐怕是许多网络术语无法比拟的。

也许您已经看过不少书，但这些书可能给您的感觉足，要么强调理论，要么强调特效，可能您把每个特效都学会了，却不知该怎么组合与创意，怎么融合几种细节和特效。

别急，请您翻开这本专为您打造的“闪客”教程。

## 内容概要

本书是西安电子科技大学出版社出版且畅销的《Flash MX(西文版)网页动画制作教程》的改版,中文版Flash MX更能适合我国读者的需要,其界面、菜单和属性面板等更直观,即使英语不是很好的读者也能对其运用自如。

本书主要讲述了Flash MX的基础知识,并结合实际应用讲述了中文版Flash MX的图形工具、编辑工具、时间轴与帧操作、组件编辑、图层的基本应用、Flash动画的创建、按钮制作、声音编辑、Action面板的应用、动画的导出与发布等知识,全书的最后两章是专为巩固和综合应用前面所学知识而制作的Flash文字特效和网页动画实例。

本书通过深入浅出的讲解和大量实例介绍了如何用Flash MX软件制作网页和多媒体动画。全书概念浅显易懂,结构一目了然,实例生动有趣。

通过本书的学习,读者可轻松、快捷地掌握中文版Flash MX的操作方法,从而制作出理想的动画来。

本书适合各种层次的Flash动画初学者入门使用,还可作为网页动画的培训教材和众多Flash动画爱好者的自学教材。

## 书籍目录

第1章 Flash MX概况 1.1 课堂讲解 1.1.1 Flash简介 1.1.2 Flash的基本概念 1.1.3 Flash MX界面介绍 1.2 上机实战 1.3 课后练习 第2章 图形工具的使用 2.1 课堂讲解 2.1.1 图形工具的使用 2.1.2 填色工具 2.2 上机实战 2.2.1 制作太阳下的骑车人 2.2.2 灯光制作 2.3 课后练习 第3章 编辑工具的应用 3.1 课堂讲解 3.1.1 箭头工具 3.1.2 贝兹选取工具 3.1.3 自由转换工具 3.1.4 套索工具 3.1.5 橡皮擦工具 3.1.6 文本工具 3.2 上机实战 3.2.1 制作太阳下的骑车人的倒影 3.2.2 制作空心文字 3.3 课后练习 第4章 时间轴与帧 4.1 课堂讲解 4.1.1 时间轴的使用 4.1.2 帧和关键帧 4.1.3 编辑帧 4.2 上机实战 4.2.1 闪烁文字制作 4.2.2 制作逐渐出现的文字 4.3 课后练习 第5章 编辑元件 5.1 课堂讲解 5.1.1 元件概念 5.1.2 元件的类型 5.1.3 元件的创建 5.1.4 图库的使用 5.2 上机实战 5.3 课后练习 第6章 图层的使用 6.1 课堂讲解 6.1.1 图层的基本概念 6.1.2 层的类型 6.1.3 编辑图层 6.1.4 引导层的使用 6.1.5 遮蔽层的使用 6.2 上机实战 6.2.1 制作飘飞的羽毛 6.2.2 制作一个探照灯 6.3 课后练习 第7章 动画的创建 7.1 课堂讲解 7.1.1 逐帧动画的制作 7.1.2 运动渐变动画 7.1.3 形变动画 7.1.4 变形精灵的应用 7.2 上机实战 7.2.1 沿路径运动的小球 7.2.2 正方形变为花矩形 7.3 课后练习 第8章 按钮的制作 8.1 课堂讲解 8.1.1 按钮简介 8.1.2 按钮的创建 8.1.3 为图形按钮添加文字 8.1.4 为按钮添加超链接 8.2 上机实战 8.3 课后练习 第9章 Actions命令入门 9.1 课堂讲解 9.1.1 Actions命令基础 9.1.2 Goto语句的应用 9.1.3 Stop语句的使用 9.2 上机实战 9.3 课后练习 第10章 给动画添加声音效果 10.1 课堂讲解 10.1.1 音频的导入 10.1.2 音频的添加 10.1.3 音频的编辑 10.1.4 音频的输出 10.1.5 在关键帧中加入声音 10.1.6 为按钮增添声音效果 10.2 上机实战 10.3 课后练习 第11章 导出与发布动画 11.1 课堂讲解 11.1.1 动画的导出 11.1.2 动画的发布 11.1.3 发布前的预览 11.2 上机实战 11.3 课后练习 第12章 动画实例(一) 12.1 色彩变幻文字 12.2 卷动文字效果的制作 12.3 文字的光线效果 12.4 淡入淡出字幕效果 12.5 文字录入效果 12.6 激光束写字 第13章 动画实例(二) 13.1 旋转动画效果的制作 13.2 水滴效果的制作 13.3 弹跳小球的制作 13.4 残影效果制作 13.5 百页窗效果的制作

## 章节摘录

插图：根据显示原理的不同，计算机中的图形可以分为矢量图形和点阵位图图形。

矢量图是由计算机根据矢量数据计算后绘制而成的，与屏幕的显示点无关，这种图形具有以下特点：

- 文件的大小与图形的复杂程度有关，但是与图形的尺寸无关。
- 图形的显示尺寸可以进行无极限缩放，缩放程序不影响图形的显示精度和效果。

位图是由显示器上的行扫描和列扫描点阵组成的，每个扫描点可以独立显示不同的色彩。

位图图形的特点为：· 文件的大小由图形的尺寸和颜色数来决定。

- 在同一分辨率下，图形的显示尺寸会固定不变。

当图形的复杂程度不是很大时，采用矢量图形可以减少文件的大小，并且可以进行无极限缩放。

2帧在Flash中，帧是构成动画的基本单位。

各帧都对应于动画的相应动作（如图形、音频、素材元件及其他嵌入对象）。

在时间轴控制窗口中，每一帧都由时间轴上的小方格表示。

由于在Flash编辑中引入了层的概念，因此，在这里帧的含义与传统动画（如电影）播放的帧不完全相同。

Flash场景上某一时间的图像，是由时间轴上当前播放指针所指的一列上可见帧中的内容组成的。

3) 层层是用于制作复杂的Flash动画用的。

在时间轴控制窗口中，每一动画动作都包括一个Flash图层，在每一个层中都包含一系列的帧，而各层中帧的位置是一一对应的。

Flash中的图层与Photoshop和CorelDraw软件中的图层功能一样，我们将在后面章节详细介绍各种层在Flash MX中的应用及其功能。

场景其实就是一段相对独立的动画播放的场地，每个场景都可以是一段完整的动画序列。

整个Flash动画可以由一个场景组成，也可以由几个场景组成，也就是说可以用场景把整个Flash动画分成几个部分。

当整个动画有多个场景时，动画会按照场景的顺序播放；如果在场景中使用了交互功能，可以改变播放顺序。

## 媒体关注与评论

书评亲爱的读者，也许您在翻开本书时早已熟知Flash的大名了。

有了Flash，网络上才多出了一个名词，那就是“闪客”。

所谓闪客，就是用Flash制作各种网页动画和特效的玩家。

Flash MX是Macromedia公司于2002年3月发布的最新闪客动画软件，利用它可以制作网页动画、MTV、卡通短剧、电子贺卡、游戏、多媒体课件、屏幕保护动画、个人简历、影视片头、广告海报等各种作品。

在“闪客”和“准闪客”的世界里，不懂Flash，不会玩几招“闪功”，就犹如学电脑美术设计不会用Photoshop一样。

在如今的电脑一族中，在青年学生中，在平面广告与影视广告从业人员中，在网友的交谈中，“闪客”和“Flash”的流行恐怕是许多网络术语无法比拟的。

也许您已经看过不少书，但这些书可能给您的感觉是，要么强调理论，要么强调特效，可能您把每个特效都学会了，却不知该怎么组合与创意，怎么融合几种细节和特效。

别急，请您翻开这本专为您打造的“闪客”教程。

本书以Flash MX正式中文版为基础，结合制作实例，主要讲解了用Flash MX制作动画特效的各种方法、技巧，使您在学习中通过实战练习能够轻松、快捷地掌握网页动画制作的技巧，从而得心应手地制作出生动有趣的动画作品。

本书共13章，分基础和综合实例两部分。

基础部分共11章，第1章主要讲述中文版Flash MX的基础知识、基本概念和操作界面常识；第2和第3章主要讲述中文版Flash MX的图形工具、编辑工具及其作用；第4章讲述Flash MX中十分重要的两个概念：时间轴和帧，以及如何利用时间轴和帧设计、控制动画效果；第5章主要讲述Flash元件的概念、类型及创建方法，元件图库的使用等内容；第6章讲述图层的基本概念类型，图层的编辑方法，引导层及遮蔽层的使用方法；第7章讲述动画创建的几种类型及其方法；第8章讲述Flash作品中按钮的制作方法；第9章讲述Flash MX中比较高深的知识——Actions基础，Actions是Flash中创建跳转和控制动作的一种脚本语言，同时它还可以实现一些特殊效果，本章主要讲述Actions命令基础及Goto、Stop语句的应用，对于其他更深的知识本书未予涉及；第10章主要讲述如何在Flash中添加和控制音频效果；第11章讲述如何将完成的Flash作品导出或发布为可以独立运行的作品。

前面11章我们都特别注意理论与实践结合，并结合上机实战现学现用每章所学知识，以达到学以致用、融会贯通的目的。

第二部分为实例，主要综合运用前面11章中所学知识，制作出一个个精美的Flash动画作品。

第12章为Flash文字特效，主要是色彩变幻、卷字、光线、淡入淡出、录入和激光写字等文本特效，这些特效基本涵盖了Flash文字特效的大部分实例，有兴趣的读者也可尝试做一些其他文字特效；第13章主要以5个Flash网页动画实例讲述如何综合运用前面基础部分的知识制作出有各种效果的网页动画，一些有兴趣的读者也可尝试去做游戏、卡通短剧、MTV或音乐贺卡之类的Flash作品。

本书的各部分表达内容及使用约定如下：“XXX” “YY”：表示执行“XXX”菜单下的“YY”命令。

操作步骤：用“...”表示。

对话框内容注释：用“...”表示。

本书英文版于2002年4月面世，在短短几个月时间里其印数即超过10 000册，并深受培训学校和广大读者的厚爱，成为不少培训学校的培训用书和读者自学Flash MX的首选自学参考书。

应许多读者的要求，并参照他们提出的意见和建议，我们将其修订为中文版，同时，修订了英文版中的错误和Flash 6、Flash MX版本交叉中的问题。

本书由新视点工作室组织编写，参加编写的人员主要有蒋静、刘红等。

另外，梅志荣、李杰、陈国丽、邓元佑、王斌、郭何、邢彬、陈林、罗建忠、肖云川、陈悦、龚兵、冉静等人参与了部分章节的写作、插图和录入、校对等工作。

由于编者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。

读者在使用本书的过程中如有其他问题，或有什么意见、建议，可以到我们的网站<http://www.dx-kj.com>或<http://www.dxxkj.net>的【疑难解答】中留言，我们会在两个工作日内予以答复，还可以通过E-mail:[dxxkj@dx-kj.com](mailto:dxxkj@dx-kj.com)，[dxxkj@dxxkj.net](mailto:dxxkj@dxxkj.net)与我们联系。为了便于读者学习、练习和检查学习效果，我们将本书所有的实例源文件、练习时需要的原始文件、练习结果的最终文件置于我们的网站上，需要的读者可以到[Http://www.dx-kj.com](http://www.dx-kj.com)或<http://www.dxxkj.net>下的【下载专区】}【程序代码】中下载。

## 编辑推荐

亲爱的读者，也许您在翻开《中文版Flash MX 网页动画制作教程》时早已熟知Flash的大名了。有了Flash，网络上才多出了一个名词，那就是“闪客”。

所谓闪客，就是用Flash制作各种网页动画和特效的玩家。

Flash MX是Macromedia公司于2002年3月发布的最新闪客动画软件，利用它可以制作网页动画、MTV、卡通短剧、电子贺卡、游戏、多媒体课件、屏幕保护动画、个人简历、影视片头、广告海报等各种作品。

在“闪客”和“准闪客”的世界里，不懂Flash，不会玩几招“闪功”，就犹如学电脑美术设计不会用Photoshop一样。

在如今的电脑一族中，在青年学生中，在平面广告与影视广告从业人员中，在网友的交谈中，“闪客”和“Flash”的流行恐怕是许多网络术语无法比拟的。

也许您已经看过不少书，但这些书可能给您的感觉是，要么强调理论，要么强调特效，可能您把每个特效都学会了，却不知该怎么组合与创意，怎么融合几种细节和特效。

别急，请您翻开这本专为您打造的“闪客”教程。

《中文版Flash MX 网页动画制作教程》以Flash MX正式中文版为基础，结合制作实例，主要讲解了用Flash MX制作动画特效的各种方法、技巧，使您在学习中通过实战练习能够轻松、快捷地掌握网页动画制作的技巧，从而得心应手地制作出生动有趣的动画作品。

《中文版Flash MX 网页动画制作教程》共13章，分基础和综合实例两部分。

基础部分共11章，第1章主要讲述中文版Flash MX的基础知识、基本概念和操作界面常识；第2和第3章主要讲述中文版Flash MX的图形工具、编辑工具及其作用；第4章讲述Flash MX中十分重要的两个概念：时间轴和帧，以及如何利用时间轴和帧设计、控制动画效果；第5章主要讲述Flash元件的概念、类型及创建方法，元件图库的使用等内容；第6章讲述图层的基本概念类型，图层的编辑方法，引导层及遮蔽层的使用方法；第7章讲述动画创建的几种类型及其方法；第8章讲述Flash作品中按钮的制作方法；第9章讲述Flash MX中比较高深的知识——Actions基础，Actions是Flash中创建跳转和控制动作的一种脚本语言，同时它还可以实现一些特殊效果，本章主要讲述Actions命令基础及Goto、Stop语句的应用，对于其他更深的知识《中文版Flash MX 网页动画制作教程》未予涉及；第10章主要讲述如何在Flash中添加和控制音频效果；第11章讲述如何将完成的Flash作品导出或发布为可以独立运行的作品。

前面11章我们都特别注意理论与实践结合，并结合上机实战现学现用每章所学知识，以达到学以致用、融会贯通的目的。

第二部分为实例，主要综合运用前面11章中所学知识，制作出一个个精美的Flash动画作品。

第12章为Flash文字特效，主要是色彩变幻、卷字、光线、淡入淡出、录入和激光写字等文本特效，这些特效基本涵盖了Flash文字特效的大部分实例，有兴趣的读者也可尝试做一些其他文字特效；第13章主要以5个Flash网页动画实例讲述如何综合运用前面基础部分的知识制作出有各种效果的网页动画，一些有兴趣的读者也可尝试去做游戏、卡通短剧、MTV或音乐贺卡之类的Flash作品。

《中文版Flash MX 网页动画制作教程》的各部分表达内容及使用约定如下：“XXX” “YY”：表示执行“XXX”菜单下的“YY”命令。

操作步骤：用“...”表示。

对话框内容注释：用“...”表示。

《中文版Flash MX 网页动画制作教程》英文版于2002年4月面世，在短短几个月时间里其印数即超过10000册，并深受培训学校和广大读者的厚爱，成为不少培训学校的培训用书和读者自学Flash MX的首选自学参考书。

应许多读者的要求，并参照他们提出的意见和建议，我们将其修订为中文版，同时，修订了英文版中的错误和Flash 6、Flash MX版本交叉中的问题。

《中文版Flash MX 网页动画制作教程》由新视点工作室组织编写，参加编写的人员主要有蒋静、刘红等。



另外，梅志荣、李杰、陈国丽、邓元佑、王斌、郭何、邢彬、陈林、罗建忠、肖云川、陈悦、龚兵、冉静等人参与了部分章节的写作、插图和录入、校对等工作。  
由于编者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>