

<<精通Flash MX动画制作>>

图书基本信息

书名：<<精通Flash MX动画制作>>

13位ISBN编号：9787505381490

10位ISBN编号：7505381490

出版时间：2002-12

出版时间：电子工业出版社

作者：闪客帝国

页数：796

字数：476000

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>

<<精通Flash MX动画制作>>

内容概要

本套丛书由我国知名闪客——边城浪子主编；邀集国内知名闪客：火凤凰、Superbug、阿萌、小东瓜、孤独过客、only编写而成；丛书先期推出两册——《精通Flash MX动画制作》、《Flash MX编程深层次应用》，既独立成篇，又相互关联，面向不同的应用层面；其中前者侧重于Flash MX动画和简单的Flash游戏制作，而后者侧重于ActionScript编程和Flash与后台程序协作方面的内容。

《闪客帝国精华集》更收录了“闪客列传——那一闪的风情”。14位著名闪客的闪客之路历历在目！“……闪客列传，由闪客帝国的知名闪客们讲述他们自己看似平凡的闪客历程。各位闪客们的文笔或有不同，有的是春秋笔法的小记，有的是品味闪客生涯的闪回，还有的是神思所至之处，“写在人生边上的”诗歌。十数篇文章，勾画出由他们所引领形成的闪客世界！……”除此以外，《闪客帝国精华集》还收录了“闪客品评”、“闪客帝国论坛精华贴”。

正因为以上这些精彩的内容，使得《闪客帝国精华集》称得上是厚积薄发的经典之作；使得她不仅仅是Flash MX理论与实际完美结合的典范，还是所有战斗在Flash第一线上的人们的最佳收藏品！

《闪客帝国精华集》(1)——精通Flash MX动画制作(含光盘)，在书中，国内最为知名、最早的闪客们通过讲解他们的原创作品，为读者讲述用Flash MX制作Flash动画的全过程。本书凝聚了我国闪客们的宝贵经验，真知灼见，是最具指导意义的Flash动画制作方面的著作。书后附有的反映闪客生活历程的“闪客列传——那一闪的风情(上)”，揭示了闪客世界的乐趣、闪客们的心路历程。

本书是一本寓教于乐的Flash动画制作教程，对于喜爱Flash动画的读者不失为学习、收藏的佳作。

闪客帝国精华集(2)——Flash MX编程深层次应用(含光盘)
与第1集互为姊妹篇。

在书中，国内最为知名、最早的闪客们通过讲解他们的原创作品，为读者讲述Flash ActionScript脚本语言编程基础、ActionScript特效编程、Flash与后台语言协作等深层次应用。本书凝聚着我国闪客们的宝贵经验，真知灼见，是最具指导意义的Flash ActionScript深层次编程和Flash网络深层次开发方面的著作。书后附有的反映闪客生活历程的“闪客列传——那一闪的风情(上)”，揭示着闪客世界的乐趣、闪客们的心路历程；而“闪客帝国精华帖”更是不可多得的闪客们的实践经验。

本书是Flash深层次开发方面不可多得的心血之作，对于众多Flash爱好者最具实用价值。

<<精通Flash MX动画制作>>

书籍目录

《闪客帝国精华集》(1)

写在前边的话——Flash与闪客帝国

Flash概述2

Flash的发展历程2

FutureSplash Animator是如何成为Flash的3

Flash动画的类型与发展4

Flash网络动画4

Flash MV4

Flash动画短片4

视频动画5

Flash交互网站&交互游戏5

Flash的未来前景5

闪客帝国的发展(边城浪子)7

第一部分闪客上路

第1章Flash MX动画制作概论12

本章概述12

1.1 Flash MX新增功能12

1.新的属性面板12

2.改进的时间轴13

3.增强对视频的支持13

4.改进的Flash动画发布功能14

5.改进的脚本语言编辑器14

6.内置了界面组件15

7.多语言系统的支持15

1.2初试Flash MX——设置工作区16

1.2.1视图界面设置16

1.显示/隐藏属性面板18

2.移动属性面板19

3.缩小属性面板和时间轴20

4.隐藏全部工具面板、属性面板20

1.2.2新的Flash MX面板结构21

1.3深入了解Flash MX 22

1.菜单栏23

2.快捷工具栏27

3.播放控制按钮27

4.工具栏27

1.3.2 Flash MX的时间轴和工作区32

1.时间轴32

2.时间轴上的功能板块35

3.工作区——场景36

1.3.3 Flash MX的属性面板和独立浮动面板37

1.属性面板37

2.浮动面板区38

第2章Flash MX初试身手44

本章概述44

<<精通Flash MX动画制作>>

- 2.1制作Shape(形状渐变)动画44
 - 2.1.1矩形形状渐变45
 - 1.设置矩形的颜色45
 - 2.绘制矩形47
 - 3.制作矩形移动动画49
 - 4.制作矩形渐变动画50
 - 5.制作圆形——矩形渐变动画51
 - 2.1.2字母变形52
 - 1.打散命令的使用52
 - 2.Shape Hint(形状变形标记点)53
- 2.2制作Motion(动作渐变)动画、轨迹线的运用55
 - 2.2.1 Motion字体效果55
 - 2.2.2 Guide引导线58
- 2.3制作Mask(遮照效果)动画61
- 2.4制作Button(按钮)动画64
 - 2.4.1 Button的制作64
 - 2.4.2 Hit(响应区)的用法——透明按钮71
- 闪客品评(Part 1)73
 - 话题1：层的操作(Superbug)73
 - 话题2：帧的基本操作(火凤凰)73
 - 话题3：库的整理(Superbug)74
 - 话题4：三种symbol(元素符号)的各自特性(火凤凰)74
 - 1. Movie Clip(电影片断)74
 - 2. Button(按钮)74
 - 3. Graphic(图像)74
 - 话题5：Graphic与Movie Clip的一个重要区别75
 - 话题6：Movie Clip和Graphic区别与联系(Superbug)75
 - 话题7：如何更好实现Motion(动作)渐变(火凤凰)76
 - 话题8：Shape动画与Motion动画的区别(1)(火凤凰)76
 - 话题9：Motion和Shape动画的区别(2)(Superbug)77
- 第二部分在路上——闪客生涯1
- 第3章制作Flash动画片头、Flash贺卡80
 - 本章概述80
 - 3.1 Flash动画片头制作80
 - 3.1.1 Flash宣传片——制作Flash动画片头81
 - 3.1.2 Flash宣传片制作过程81
 - 1.建立新文件81
 - 2.保存设置83
 - 3.整理并制作素材84
 - 4.制作素材85
 - 5.导入素材87
 - 6.动画的合成89
 - 7.动画输出94
 - 8.动画修改与完善94
 - 3.2制作“新年之旅”Flash贺卡95
 - 3.2.1 Flash贺卡动画说明95
 - 3.2.2分析、观察源代码96

<<精通Flash MX动画制作>>

- 1.打开源文件96
- 2.分析动画结构98
- 3.2.3制作贺卡101
- 1.建立新文件101
- 2.动画属性的设置102
- 3.创建场景、制作场景1102
- 4.制作场景2——层的遮挡功能运用108
- 5.场景3、4、5动画制作要点109
- 3.2.4总结113
- 第4章制作Flash MV(音乐电视)114
- 本章概述114
- 4.1 Flash MV简介114
- 4.1.1知名Flash MV作品115
- 4.1.2 Flash MV的分类117
- 4.2 Flash MV制作原理及其步骤117
- 4.2.1前期准备117
- 1.选取歌曲118
- 2.分析、处理歌曲118
- 4.3图片展示型MV制作——《信仰》123
- 4.3.1前期准备124
- 1.录制音乐124
- 2.构思动画126
- 3.搜集图片素材127
- 4.3.2动画制作过程127
- 1.设置电影文件属性127
- 2.预载动画判断(场景1)的制作128
- 3.主场景动画(场景2)的制作132
- 4.作品发布设置144
- 4.4手绘(矢量图)型MV制作——《飞吧》146
- 4.4.1电影属性147
- 4.4.2预载动画148
- 4.4.3绘制素材148
- 1.绘制高速公路148
- 2.绘制桥墩149
- 3.绘制路牌150
- 4.歌名“飞吧”字体效果的制作152
- 5.背景圆弧效果的制作155
- 闪客品评(Part 2)(火凤凰)157
- 话题1电脑音频知识介绍157
- 话题2位图与矢量图的区别与联系158
- 话题3用Flash把位图转化为适量图160
- 第三部分在路上——闪客生涯2
- 第5章Flash Movie(动画电影)概述164
- 本章概述164
- 5.1动画电影的背景164
- 5.2 Flash动画与传统动画的区别166
- 5.3 Flash Movie的组成要素167

<<精通Flash MX动画制作>>

- 5.3.1剧本167
- 5.3.2场景167
- 5.3.3演员和道具168
- 5.3.4声音168
- 5.4 Flash Movie制作人员配备168
- 第6章手绘型Flash Movie——“星星亮了”170
- 本章概述170
- 6.1前期准备170
- 6.1.1剧本创意170
- 6.1.2选取制作工具171
- 6.1.3配音及其他协助人员(按动画的复杂程度配备)171
- 6.1.4创造角色171
- 1.人物形象171
- 2.道具形象172
- 6.1.5分镜头描述及创造动画背景173
- 1.按故事情节分割主要场景174
- 2.按场景情节手绘场景和角色174
- 6.2定稿并开始准备在计算机中进行制作175
- 6.2.1搭建背景175
- 1.在Flash中设置场景175
- 3.在这个“大厦”层上绘制大厦180
- 4.制作大厦顶上的霓虹灯广告牌(静态)184
- 5.制作动态霓虹灯广告牌186
- 6.组合大厦与霓虹灯188
- 7.楼群189
- 8.最大的一颗星194
- 9.绘制漫天繁星196
- 10.绘制月亮198
- 6.2.2设计角色动作及在Flash中的制作技巧198
- 1.小女孩侧面坐在大厦顶上, 自言自语的动作199
- 2.小女孩正面放大头像, 说台词的动作204
- 3.小女孩想到一个好主意214
- 4.清洗星星的动作221
- 5.小女孩开心地笑了的动作224
- 6.2.3整合226
- 1.场景一226
- 2.场景二228
- 3.场景三231
- 4.场景四232
- 5.场景五233
- 6.场景六233
- 7.场景七233
- 6.2.4音效和音乐236
- 1.声音的挑选编辑及优化方法236
- 2.对话配音的制作237
- 3.为动画添加声音和字幕240
- 6.2.5添加Aciton和Loading243

<<精通Flash MX动画制作>>

- 1.制作本例的loading243
- 6.2.6包装封套246
- 6.2.7发布动画进行展示247
- 第7章Flash Movie制作实例2——ABOBO钓鱼记248
- 本章概述248
- 7.1前期策划248
 - 7.1.1《ABOBO的故事》系列动画的故事剧情249
 - 7.1.2风格和技法249
- 7.2前期制作249
 - 7.2.1卡通角色的形象设计250
 - 7.2.2故事分镜头剧本251
- 7.3制作动画254
 - 7.3.1制作背景254
 - 1.背景一：场景一中ABOBO坐在树桩上的背景254
 - 2.背景二：场景二ABOBO走出树林的背景257
 - 3.背景三：ABOBO在海边钓鱼的场景258
 - 7.3.2绘制角色动作261
 - 1.制作角色动作动画一：ABOBO在树桩上想吃鱼的动作262
 - 2.角色动作动画二：好运的ABOBO得到从天而降的鱼，从惊奇到高兴的动作神态265
 - 7.3.3绘制细节动画266
- 7.4后期制作(包装)266
- 7.5发布267
- 7.6总结267
- 闪客品评(PART 3)268
 - 专题1：动画制作技巧268
 - 话题1：绘画的技巧1(Superbug)268
 - 话题2：绘画技巧2(阿萌)269
 - 话题3：修改Symbol(符号)的策略(Superbug)269
 - 话题4：场景切换要素(Superbug)269
 - 话题5：洋葱皮功能的应用(阿萌)269
 - 话题6：动画优化方案(Superbug)270
 - 话题7：Loading动画制作要诀(Superbug)271
 - 话题8：合理制作动作MC(阿萌)272
 - 专题2：Flash卡通动画技法(阿萌)272
 - 话题9：动画技法一——S型运动272
 - 话题10：动画技法二——翅膀飞行的起落运动273
 - 话题11：动画技法三——模糊的高速运动274
 - 话题12：动画技法四——运动的变形274
 - 话题13：动画技法五——背景的移动275
 - 话题14：动画技法六——提高自身美术功底275
- 第8章Flash简单游戏制作277
- 本章概述277
- 8.1 Flash游戏的技术特性及分类277
 - 记忆类游戏278
 - 考眼力游戏279
 - 计算游戏280

<<精通Flash MX动画制作>>

- 赌博游戏281
- 反应游戏282
- 智力游戏283
- 答题游戏283
- 单人牌类游戏284
- 方格游戏285
- 策略游戏285
- 联网游戏286
- 综合类游戏287
- 8.2游戏的常用技术实现方法288
 - 8.2.1定时触发功能288
 - 1.“秒针计时器”289
 - 2.倒计时程序289
 - 8.2.2键盘响应290
 - 1.Flash 5键盘响应的方法290
 - 2.Flash MX键盘响应的方法291
 - 3.控制物体移动291
 - 8.2.3随机函数的应用293
 - 1.random(n)随机函数293
 - 2.Math.random()随机函数293
 - 8.2.4鼠标响应294
 - 1.鼠标实时画线295
 - 2.实现Flash自带画线功能296
 - 8.2.5游戏的声音处理297
 - 1.声音循环播放298
 - 2.声音的暂停与开始299
 - 8.2.6游戏物件的移动300
 - 1.物体直线移动300
 - 2.物体抛物线的运动301
 - 8.2.7游戏的记分302
 - 1.“俄罗斯方块”游戏计分原理302
 - 2.分难度级别计分原理303
 - 8.2.8游戏的胜负判断与结束判断305
 - 1.超时结束判断305
 - 8.2.9游戏的调试与修改306
 - 1.Flash MX调试器306
 - 2.调试器对象窗口307
 - 3.调试器程序代码窗口308
- 8.3游戏实例1——“天上掉金币”310
 - 8.3.1游戏的构思310
 - 8.3.2制作思路310
 - 8.3.3具体制作与编程311
 - 1.制作游戏主角——跑来跑去的小老鼠311
 - 2.制作游戏背景313
 - 3.制作金币314
 - 8.3.4测试与调试321
- 8.4游戏实例2——“记忆扑克”322

<<精通Flash MX动画制作>>

- 8.4.1游戏的构思322
- 8.4.2制作思路322
- 8.4.3具体制作过程323
 - 1.制作一付扑克牌323
 - 2.制作游戏背景画面325
 - 3.随机摆放扑克326
 - 4.翻牌控制329
- 8.4.4游戏结束与过关检测333
- 小结336
- 知识点337
- 闪客品评(Part 4)(小东瓜)338
 - 专题1游戏的创意、设计338
 - 话题1游戏创意338
 - 话题2游戏的设计与制作338
 - 话题3哪些是好的游戏339
 - 专题2游戏的规划与策划339
 - 话题4合理的规划游戏339
 - 话题5游戏的策划340
 - 话题6游戏的目的340
 - 专题3游戏的技术手段340
 - 话题7唯技术论340
 - 话题8全盘考虑341
 - 话题9函数的独立性341
 - 话题10程序的健壮性341
- 第四部分那一闪的风情——闪客列传343
 - 闪客列传之边城浪子传344
 - 边城浪子档案344
 - 边城浪子自传344
 - 闪客列传之老蒋传346
 - 老蒋档案346
 - 老蒋自传346
 - 闪客列传之白丁传348
 - 白丁档案348
 - 白丁自传——从那以后349
 - 闪客列传之火凤凰(birdonfire)传351
 - 火凤凰(birdonfire)档案351
 - 火凤凰(birdonfire)自传351
 - 闪客列传之小冬瓜传353
 - 小东瓜档案353
 - 小东瓜自传353
 - 闪客列传之bbqi传355
 - bbqi档案355
 - Bbqi自传——自问自省356
 - 闪客列传之Dflying(DF)传357
 - Dflying(DF)档案357
 - Dflying(DF)自传358
 - 闪客列传之Superbug传359

<<精通Flash MX动画制作>>

Superbug档案359
 Superbug自传360
 闪客列传之阿萌(Ameng)传361
 阿萌(Ameng)档案361
 阿萌(Ameng)自传——闪回362
 闪客列传之ONLY传363
 ONLY档案363
 ONLY自传364
 闪客列传之Jimbob传365
 Jimbob档案365
 Jimbob自传366
 闪客列传之小乙哥(iching)传367
 小乙哥(iching)档案367
 小乙哥(iching)自传367
 闪客列传之孤独过客(Lonelyp)传371
 孤独过客(lonelyp)档案371
 孤独过客(lonelyp)自传372
 闪客列传之桃花岛主传375
 桃花岛主档案375
 桃花岛主自传375
 附录Flash MX快捷键一览表379

《闪客帝国精华集》(2)

第一部分成为终极闪客——ActionScript编程

第1章ActionScript编程2

本章概述2

1.1 ActionScript简介3

1.1.1 ActionScript的历史3

1.1.2 Flash MX ActionScript的特点3

1.1.3 Flash MX ActionScript编程元素4

1.1.4如何编辑ActionScript脚本5

1.2 ActionScript语法介绍7

1.2.1 ActionScript的数据类型7

1.2.2 ActionScript的常量和变量9

1.2.3 ActionScript的运算符11

1.2.4 ActionScript的简单语法13

1.3点符号和路径16

1.3.1对象和点符号16

1.3.2多层式对象结构17

1.4对象的属性和方法19

1.4.1一般对象属性19

1.4.2 Action指令20

本章小结26

第二部分闪客实战1——制作精彩的Flash特效

第2章ActionScript初级特效制作30

本章概述30

2.1文字特效31

<<精通Flash MX动画制作>>

- 2.1.1酷打字效果31
- 2.1.2显示字体列表33
- 2.2画面特效40
 - 2.2.1电视信号效果40
 - 2.2.2往返光条效果41
 - 2.2.3闪亮的圆环44
- 2.3综合特效49
 - 2.3.1多边形鼠标跟随50
 - 2.3.2 MP3播放器52
- 本章小结54
- 第3章ActionScript高级特效制作55
- 本章概述55
- 3.1堆栈特效56
 - 3.1.1递归法画方格线56
 - 3.1.2七彩色块59
- 3.2综合特效63
 - 3.2.1麦克风的控制63
 - 3.2.2血管特效66
- 3.3虚幻特效68
 - 3.3.1虚幻实境68
 - 3.3.2天堂之云70
 - 3.3.3 3D物体的旋转75
- 本章小结78
- 第4章第三方软件为Flash动画增效79
- 本章概述79
- 4.1为Flash动画声音增效80
 - 4.1.1音频简介80
 - 4.1.2音频工具82
 - 4.1.3音频波谱85
- 4.1.4 Flashamp86
- 4.2文字特效工具87
 - 4.2.1 SWiSH88
 - 4.2.2 FlaX89
- 4.3提取SWF文件90
 - 4.3.1 Woof90
 - 4.3.2 SWF Browser90
- 4.4关于3D支持92
 - 4.4.1 Flash MX与3D92
 - 4.4.2建模工具93
- 第三部分闪客实战2——Flash游戏高级编程
- 第5章复杂游戏的常用技术及方法102
- 本章概述102
- 5.1游戏中的数组应用103
- 5.2游戏如何与后台通信106
- 5.3游戏的智能109
- 5.4如何对付游戏修改工具112
- 5.5游戏作品的保护113

<<精通Flash MX动画制作>>

- 本章小结114
- 第6章Flash射击游戏——傲龙115
- 本章概述115
- 6.1前期准备——绘制游戏物件116
- 6.2游戏制作(前台)118
 - 6.2.1我的飞船118
 - 6.2.2我的子弹124
 - 6.2.3游戏中的令牌127
 - 6.2.4游戏中的普通敌人131
 - 6.2.5敌人中的大怪(Boss)137
 - 6.2.6游戏的初始化程序142
- 6.3游戏后台通信145
 - 6.3.1游戏积分排行榜145
 - 6.3.2记录玩家得分149
- 本章小结152
- 第7章网络连线游戏——四子连153
- 本章概述153
- 7.1游戏的登陆154
 - 7.1.1游戏初始化155
 - 7.1.2游戏主场景157
- 7.2游戏区160
 - 7.2.1棋手的坐下与起立161
 - 7.2.2棋盘的前后滚动170
- 7.3聊天区175
 - 7.3.1聊天内容显示框175
 - 7.3.2聊天文字输入框177
- 7.4在线用户列表区182
- 7.5实时下棋187
 - 7.5.1实时下棋的子程序187
 - 7.5.2下棋的协议193
 - 7.5.3游戏退出197
- 本章小结198
- 第四部分闪客实战3——Flash网络应用
- 第8章Flash和后台脚本语言200
- 本章概述200
- 8.1关于后台技术的基础201
 - 8.1.1传统HTML表单和后台程序的运行原理201
 - 8.1.2各种后台语言简介202
 - 8.1.3后台语言运行环境的建立205
- 8.2 Flash与后台语言的结合214
 - 8.2.1 Flash中的数据输入输出214
 - 8.2.2 Flash基于文本的后台数据交换——Flash计数器的制作218
 - 8.2.3典型的Flash表单——Flash电子邮件发送程序的制作224
 - 8.2.4 Flash文本留言板的制作229
 - 8.2.5 Flash数据库留言板的制作238
- 本章小结244
- 第9章Flash MX与XML的数据交换246

<<精通Flash MX动画制作>>

本章概述246

9.1 XML简介247

9.2 Flash和XML248

9.2.1 Flash MX的XML对象简介248

9.2.2 Flash MX中XML对象的语法介绍249

9.3 Flash MX与XML的实际应用266

9.3.1信息检索器266

9.3.2用户登录验证274

9.3.3制作动态菜单279

本章小结284

第五部分那一闪的风情——闪客列传(下)

闪客列传之白丁传288

闪客列传之Dflying(DF)传291

闪客列传之小东瓜传293

闪客列传之ONLY传296

闪客列传之Jimbob传298

闪客列传之小乙哥(iching)传300

闪客列传之桃花岛主传305

编辑后记309

附录闪客帝国论坛精华帖311

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>