

<<中文版Flash MX 2004游戏与MT>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX 2004游戏与MTV动画制作一点即通（附1光盘）>>

13位ISBN编号：9787562431244

10位ISBN编号：7562431248

出版时间：2004-5-1

出版时间：重庆大学出版社

作者：袁英,晏兵

页数：290

字数：468000

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>

<<中文版Flash MX 2004游戏与MT>>

内容概要

本书是“一点即通系列培训丛书”之一，全书以最新版本的Flash MX 2004为基础，系统地介绍了Flash MX 2004的基础知识以及利用它制作游戏和MTV的方法。

主要内容包括Flash MX 2004基础知识、矢量图形的绘制与编辑、游戏和MTV的素材来源、动画制作基础、基本动画和特殊动画的创建、声音在游戏和MTV中的应用、脚本语言基础、脚本语言在游戏中的应用、动画的输出与发布等。

在本书的最后通过两个典型的游戏和MTV系统介绍了如何综合利用Flash MX 2004来制作游戏和MTV。

本书内容详尽、实例精美、通俗易懂。

全书共分为15章，在每章前均列出了本章的主要知识点，便于读者以清晰的结构掌握核心知识；在涉及重点和难点的讲解过程中采用了大量的实例，以加深读者认识；在每章的最后还配有习题，以起到巩固知识点的作用。

本书可供Flash动画的初中级用户、各类社会培训学员、Flash动画爱好者及网页设计，广告设计和游戏设计等相关专业人士学习和参考，特别适合想成为“闪客”的Flash爱好者作为自学参考。

本书配套光盘包含了本书实例操作中所涉及的全部素材文件和最终效果文件(.fla)。

书籍目录

第1章 初识Flash MX 2004	1.1 Flash MX 2004基础	1.1.1 Flash MX 2004的新增功能	1.1.2
Flash动画的特点	1.1.3 Flash MX 2004与游戏、MTV	1.2 认识Flash MX 2004工作界面	1.2.1
常用按钮	1.2.2 时间轴	1.2.3 场景	1.2.4 常用面板
		1.2.5 菜单功能	1.3 剖
析Flash动画“内幕”	1.4 Flash推荐网站	练习1第2章 绘制矢量图形	2.1 认识“绘图”工具栏上的工具
2.1.1 工具区域	2.1.2 查看区域	2.1.3 颜色区域	2.1.4 选项区域
2.2 绘制线条	2.2.1 线条工具	2.2.2 铅笔工具	2.2.3 钢笔工具
		2.3 绘制简单的几何图形	
2.3.1 矩形工具	2.3.2 椭圆工具	2.3.3 刷子工具	2.4 文本工具的使用
2.4.1 输入文字	2.4.2 文字属性设置	练习2第3章 为图形填色	3.1 选择图形
		3.1.1 选择工具	3.1.2
套索工具	3.2 为图形填色	3.2.1 使用墨水瓶工具	3.2.2 颜料桶工具
		3.2.3 滴管工具	3.2.4 混色器的使用
		3.2.5 填充变形工具	练习3第4章 编辑矢量图形
4.1 群组与打散图形	4.1.1 群组对象	4.1.2 打散对象	4.2 图像的变形
4.2.1 用选择工具变形	4.2.2	4.2.3 用任意变形工具变形	4.3 图形的擦除
4.4 排列图形	4.4.1 通过辅助线对齐图形	4.4.2 用对齐面板对齐图形	4.5 做一张新年贺卡
练习4第5章 游戏、MTV的素材来源	5.1 什么是素材	5.1.1 素材的类型	5.1.2 素材的来源
5.2 如何调用素材	5.2.1 导入图片素材	5.2.2 导入视频素材	5.3 图像素材的编辑
5.3.1 设置位图格式	5.3.2 将位图转换为矢量图	5.3.3 导出图像	练习5第6章 游戏、MTV动画制作基础
6.1 帧的基本操作	6.1.1 帧的作用及类型	6.1.2 编辑帧	6.2 图层的使用
6.2.1 图层的概念及作用	6.2.2 图层的类型	6.2.3 图层的编辑	6.2.4 制作“窗外”
练习6第7章 元件、实例和库	7.1 元件的创建	7.1.1 元件概述和元件类型	7.1.2 创建图形元件
7.1.3 创建按钮元件	7.1.4 创建影片剪辑元件	7.2 元件的引用——实例	7.3 素材库的使用
7.3.1 元件库的基本操作	7.3.2 管理元件	7.3.3 公用库的使用	7.3.4 使用已有动画的库
7.3.5 导入素材到库	7.4 场景的应用	7.4.1 场景在游戏和MTV中的作用	7.4.2 场景的创建及编辑
7.4.3 场景的应用	练习7第8章 制作基本动画	8.1 动画的基本类型	8.1.1 认识动画的标识方法
8.1.2 各类动画的制作原理	8.2 制作逐帧动画——眨眼睛	8.3 制作形状补间动画	8.3.1 燃烧的蜡烛
8.3.2 制作可控的形状补间动画	8.3.3 制作色彩变化动画	8.4 制作动作补间动画	8.5 动画的翻转
练习8第9章 声音在游戏和MTV中的应用	9.1 声音文件概述	9.1.1 MP3格式	9.1.2 WAV格式
9.2 导入声音	9.3 添加声音	9.4 为按钮添加音效	9.5 编辑声音
9.6 输出音频	练习9第10章 制作特殊动画	10.1 制作引导动画	10.1.1 引导动画的制作方法
10.1.2 制作多个引导动画——飞机相撞	10.2 制作遮罩动画	10.2.1 制作遮罩动画的基本步骤	10.2.2 制作MTV序幕
练习10第11章 Actions语句基础	11.1 Actions概述	11.1.1 ActionScript在哪里	11.1.2 变量
11.1.3 命令、函数和运算符	11.1.4 Actions语法规则	11.2 “动作”面板的使用	11.3 常用的Actions语句
11.3.1 停止语句stop	11.3.2 播放影片语句play	11.3.3 跳转语句goto	11.3.4 if else
11.3.5 实现超级链接语句getURL	练习11第12章 Actions语句在游戏中的应用	12.1 动画播放的控制	12.1.1 通过语句来控制动画播放
12.1.2 通过按钮来控制动画进程	12.1.3 通过键盘来控制游戏进程	12.2 为影片剪辑添加Actions语句	12.3 影片剪辑属性设置
12.3.1 影片剪辑位置_x和_y	12.3.2 影片剪辑的缩放属性_xscale和_yscale	12.3.3 影片剪辑大小属性_Width和_height	12.3.4 旋转属性_rotation
12.3.5 透明度属性_alpha	12.3.6 _xmouse和_ymouse	练习12第13章 动画的输出与发布	13.1 测试Flash作品
13.2 优化Flash作品	13.2.1 对动画的优化	13.2.2 对元素的优化	13.2.3 对文本的优化
13.2.4 对色彩的优化	13.3 导出Flash作品	13.4 发布Flash作品	13.4.1 设置发布作品的格式
13.4.2 预览发布效果	13.4.3 如何将Flash作品发布到网上	练习13第14章 贪吃蛇	14.1 游戏制作的基本方法
14.2 制作“贪吃蛇”游戏	14.2.1 实例目标	14.2.2 制作分析	14.2.3 操作过程
练习14第15章 我是一只小小鸟	15.1 制作MTV前的准备工作	15.1.1 歌曲的选择	15.1.2 确定主角的形象
15.1.3 情节的构思	15.2 制作MTV的基本方法	15.2.1 图形的前期处理	15.2.2 场景的显示及切换
15.2.3 歌词与歌曲的处理	15.2.4		

动画的调试 15.3 制作目标 15.4 制作分析 15.5 制作过程 15.5.1 制作需要的元件
15.5.2 制作MTV序幕 15.5.3 制作场景动画 15.5.4 添加歌词 15.5.5 导入歌曲 练
习15

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>