

006.C
VYAC (2)
2006

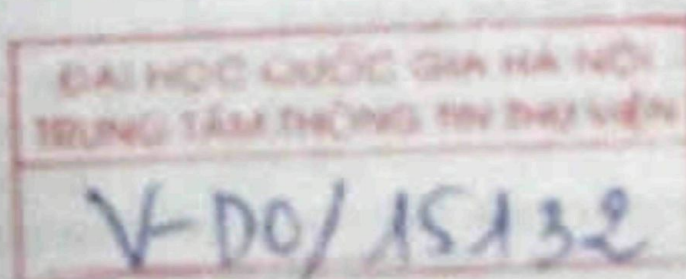


NGUYỄN TRƯỜNG SINH (Chủ biên)

macromedia

FLASH 8

●● tập 2



NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	3
THƯ NGỎ	4
MỤC LỤC	5
Chương 10: Hoạt hình với biến hình hình dạng	13
Tạo quả bóng đang nảy với biến hình hình dạng.....	13
<i>Cách thức định nghĩa biến hình hình dạng thông qua tab Frame</i>	
<i>Properties của hộp kiểm soát Property</i>	<i>14</i>
Tạo hoạt hình cho nét vẽ và vùng tô đơn giản.....	21
<i>Cách thức chuyển đổi hình bầu dục thành hình chữ nhật.....</i>	<i>21</i>
<i>Cách thức chuyển đổi hình chữ nhật thành hình dạng tự do.....</i>	<i>24</i>
Biến hình hình dạng cho nhiều hình dạng.....	25
<i>Cách thức biến hình hình dạng vùng tô với nét vẽ (đường viền).....</i>	<i>25</i>
Chuyển đổi hình dạng đơn giản thành hình dạng phức tạp.....	27
<i>Cách thức biến hình hình dạng một hình dạng phức tạp hơn.....</i>	<i>27</i>
<i>Cách thức sử dụng những gợi ý hình dạng.....</i>	<i>28</i>
Tạo hình dạng di chuyển khi chúng thay đổi.....	32
<i>Cách thức biến hình hình dạng một đồ họa đang di chuyển.....</i>	<i>32</i>
Chương 11: Các nhiệm vụ tạo hoạt hình phức tạp hơn	37
Tìm hiểu về cảnh	37
<i>Cách thức truy xuất bảng điều khiển Scene.....</i>	<i>37</i>
<i>Cách thức bổ sung một cảnh.....</i>	<i>38</i>
<i>Cách thức chọn một cảnh để chỉnh sửa.....</i>	<i>38</i>
<i>Cách thức xóa bỏ một cảnh được chọn</i>	<i>39</i>
<i>Cách thức thay đổi trật tự cảnh.....</i>	<i>40</i>
<i>Cách thức thay đổi tên cho cảnh</i>	<i>40</i>
Thao tác các khung hình trong nhiều lớp.....	41
<i>Cách thức chọn và sao chép các khung hình trong một vài lớp</i>	<i>41</i>
<i>Cách thức thay thế nội dung của các khung hình với phần chọn</i>	
<i>nhiều lớp</i>	<i>43</i>

Cách thức thiết lập hồ sơ để kiểm tra hành động khung hình	144
Cách thức bắt đầu viết mã kịch bản bằng cách bổ sung ghi chú...	145
Cách thức thiết lập để phim tạm dừng trong quá trình phát lại...	149
Bổ sung hành động cho nút nhấn	152
Cách thức chuẩn bị hồ sơ để kiểm tra mã kịch bản của nút nhấn	152
Cách thức bổ sung một hành động cho phiên bản biểu tượng nút nhấn bằng cách sử dụng Script Assist.....	154
Cách thức bổ sung hành động cho một phiên bản thành phần nút nhấn bằng cách sử dụng bảng điều khiển Behaviors	159
Xem trước các hành động	164
Cách thức kích hoạt các nút nhấn đơn giản	164
Cách thức kiểm tra các phần tử được kích hoạt đầy đủ	165
Thay đổi sự kiện	166
Cách thức chọn một sự kiện kích hoạt bằng cách sử dụng Script Assist.....	166
Cách thức chọn sự kiện kích hoạt bằng cách sử dụng bảng điều khiển Behaviors.....	169
Kích hoạt các hành động từ bàn phím	173
Cách thức thiết lập một hành động được kích hoạt bằng cách nhấn phím	173
Kích hoạt nhiều hành động với một sự kiện.....	175
Cách thức bổ sung nhiều hành động bằng cách sử dụng Script Assist.....	176
Cách thức tổ chức các hành động bằng cách sử dụng Script Assist.....	178
Cách thức xóa bỏ các hành động bằng cách sử dụng Script Assist.....	179
Sử dụng nhiều bộ xử lý sự kiện cho một nút nhấn	182
Cách thức thay đổi đáp ứng của một nút nhấn đối với những sự kiện khác nhau có liên quan đến chuột	183
Chỉnh sửa mã kịch bản	187
Cách thức chỉnh sửa mã kịch bản dựa trên một Behavior bằng cách sử dụng bảng điều khiển Behaviors.....	187

<i>Cách thức chỉnh sửa mã kịch bản bằng cách sử dụng Script Assist.....</i>	<i>188</i>
Bổ sung các hành động vào đoạn phim.....	191
<i>Cách thức bổ sung các hành động để làm cho một đoạn phim sao chép chính nó.....</i>	<i>191</i>
Bổ sung hành động cho nút nhấn đoạn phim.....	193
<i>Cách thức dừng nút nhấn đoạn phim.....</i>	<i>193</i>
<i>Cách thức bổ sung bộ xử lý sự kiện mouseEvent hiển thị các trạng thái nút nhấn mặc định.....</i>	<i>195</i>
Tạo hành động khung hình kiểm soát đối tượng.....	199
<i>Cách thức bổ sung các hành động khung hình để tắt nút nhấn đoạn phim bằng cách sử dụng Script Assist.....</i>	<i>200</i>
<i>Cách thức bổ sung các hành động khung hình trực tiếp vào ô Script.....</i>	<i>206</i>
Sử dụng ngôn ngữ để kiểm soát đoạn phim.....	211
<i>Cách thức làm cho biểu tượng nút nhấn dừng quá trình thể hiện đoạn phim.....</i>	<i>211</i>
Liên kết đến các trang Web khác.....	214
<i>Cách thức viết mã kịch bản cho nút nhấn mở trang Web.....</i>	<i>214</i>
<i>Cách thức tạo ra liên kết văn bản đến một URL.....</i>	<i>216</i>
Sử dụng Script Navigator.....	218
<i>Cách thức chọn và xem các mã kịch bản thông qua Script Navigator.....</i>	<i>218</i>
Chương 14: Sử dụng đồ họa không phải dạng Flash.....	225
Đưa vào các đồ họa không phải dạng Flash.....	225
<i>Cách thức đưa tập tin Freehand vào vùng thể hiện.....</i>	<i>225</i>
<i>Cách thức đưa các tập tin Adobe Illustrator (.AI, phiên bản 8 hoặc trước đó) vào vùng thể hiện.....</i>	<i>230</i>
<i>Cách thức đưa các tập tin Adobe Illustrator (AI, phiên bản 9 hoặc mới hơn), Portable Document Format (PDF) hay Encapsulated PostScript (EPS) vào vùng thể hiện.....</i>	<i>231</i>
<i>Cách thức đưa đồ họa bitmap vào vùng thể hiện.....</i>	<i>233</i>
<i>Cách thức đưa một chuỗi tập tin đồ họa vào vùng thể hiện.....</i>	<i>234</i>
<i>Biến đồ họa bitmap thành đồ họa vec-tơ.....</i>	<i>237</i>