

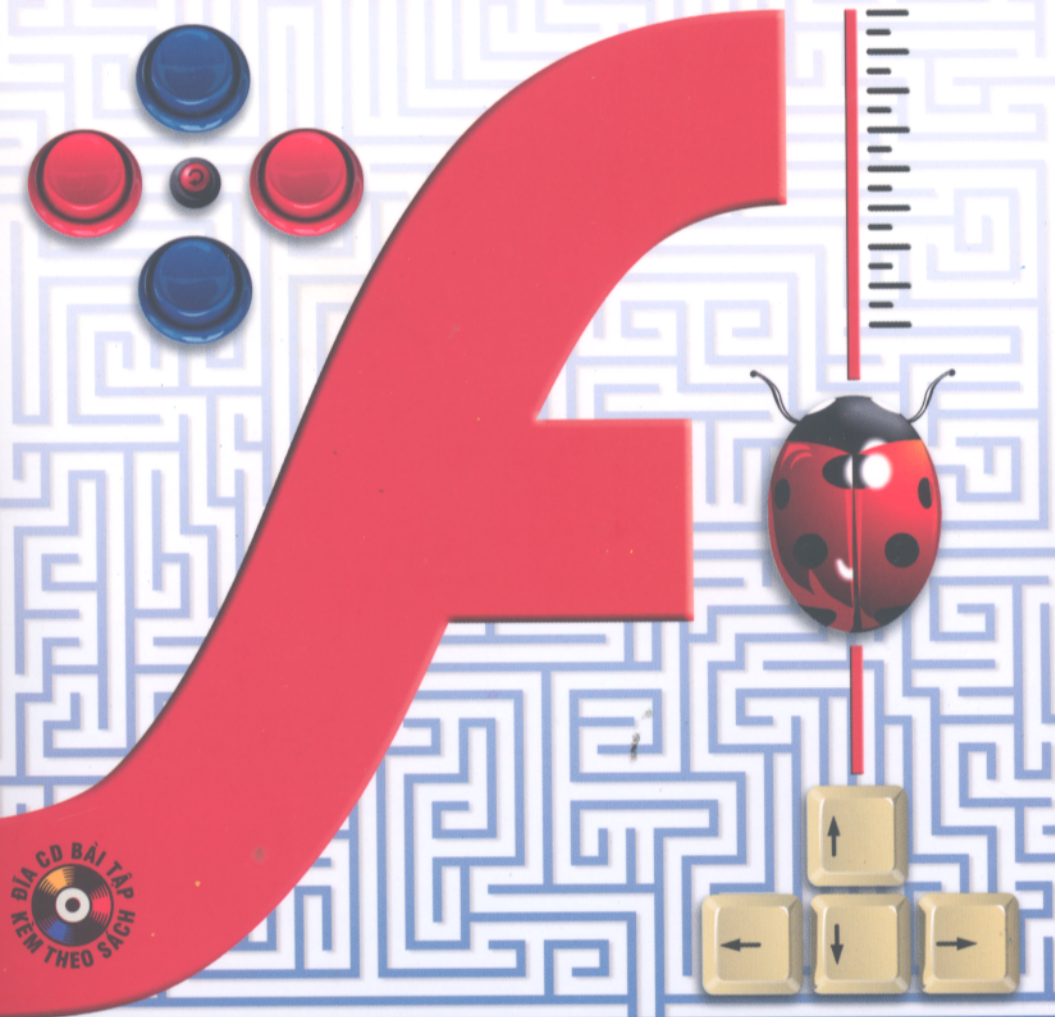


Nguyễn Trường Sinh (Chủ biên)



Version 6

macromedia **FLASH MX**



NHÀ XUẤT BẢN LAO ĐỘNG-XÃ HỘI



NGUYỄN TRƯỜNG SINH (*Chủ biên*)
LÊ MINH HOÀNG - HOÀNG ĐỨC HẢI

macromedia
FLASH MX



NHÀ XUẤT BẢN LAO ĐỘNG - XÃ HỘI
2003

LỜI NÓI ĐẦU

Các bạn thân mến!

Macromedia Flash là công cụ được chú ý nhiều nhất trên Web vì khả năng hoạt hình kỳ ảo, các tập tin có dung lượng thấp và được tải xuống rất nhanh trên Internet. Điều này sẽ làm các trang Web đẹp, sinh động hơn và tạo được môi trường tương tác trực quan thân thiện với người xem. Bạn có thể tạo hoạt hình trên Flash với hàng loạt phép biến hình và bổ sung các thao tác với ActionScript (một ngôn ngữ lập trình của Flash). Âm thanh cũng được thêm vào, chỉnh sửa và đồng bộ với tất cả các dạng tập tin đồ họa vector và bitmap. Các đoạn phim hoạt hình sẽ được tối ưu hóa trước khi xuất bản trên Web hoặc chuyển ra các định dạng khác. Cuốn sách này sẽ giúp bạn tạo các đoạn hoạt hình đơn giản chỉ trong vài phút, cho tới các đoạn phim phức tạp bằng chương trình Macromedia Flash MX.

Cuốn sách được thiết kế để người đọc dễ tiếp thu:

- Chương: Mỗi khái niệm được chia thành các chương logic, rất phù hợp cho việc tự học.
- Mục tiêu: Mỗi chương được mở đầu với các kỹ năng cụ thể mà bạn sẽ nắm được khi đọc xong từng chương.
- Hỏi chuyên gia: Phần hỏi đáp sẽ bổ sung các thông tin phụ, các trao đổi thú vị và bổ ích.
- Bài tập 1 phút: Phần tự đánh giá nhanh để kiểm tra quá trình tiếp thu của bạn.
- Dự án: Các bài tập chứa trong mỗi chương giúp bạn thực hành những gì mình đã học.
- Bài kiểm tra: Phần bài kiểm tra cuối mỗi chương sẽ kiểm tra lại kiến thức với các câu hỏi chọn lựa hoặc điền vào khoảng trống.

Với cuốn sách này, hy vọng rằng bạn sẽ thấy Flash thật thú vị và dễ sử dụng.

MK.PUB

mk.pub@cinet.vnnews.com

www.minhkhai.com.vn

LỜI NGỎ

Kính thưa quý Bạn đọc gần xa, Ban xuất bản MK.PUB trước hết xin bày tỏ lòng biết ơn và niềm vinh hạnh trước nhiệt tình của đông đảo Bạn đọc đối với tủ sách MK.PUB trong thời gian qua.

Khẩu hiệu của chúng tôi là:

- * Lao động khoa học nghiêm túc.
- * Chất lượng và ngày càng chất lượng hơn.
- * Tất cả vì Bạn đọc.

Rất nhiều Bạn đọc đã gửi *mail* cho chúng tôi đóng góp nhiều ý kiến quý báu cho tủ sách.

Ban xuất bản MK.PUB xin được kính mời quý Bạn đọc tham gia cùng nâng cao chất lượng tủ sách của chúng ta:

Trong quá trình đọc, xin các Bạn ghi chú lại các sai sót (dù nhỏ, lớn) của cuốn sách hoặc các nhận xét của riêng Bạn. Sau đó xin gửi về địa chỉ:

E-mail: mk.book@cinet.vnnews.com; mk.pub@cinet.vnnews.com

Hoặc gửi về: Nhà sách Minh Khai

249 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, Tp. Hồ Chí Minh

Nếu Bạn ghi chú trực tiếp lên cuốn sách, rồi gửi cuốn sách đó cho chúng tôi thì chúng tôi sẽ xin hoàn lại cước phí bưu điện và gửi lại cho Bạn cuốn sách khác.

Chúng tôi xin gửi tặng một cuốn sách của tủ sách MK.PUB tùy chọn lựa của Bạn theo một danh mục thích hợp sẽ được gửi tới Bạn.

Với mục đích ngày càng nâng cao chất lượng của tủ sách MK.PUB, chúng tôi rất mong nhận được sự hợp tác của quý Bạn đọc gần xa.

" *MK.PUB và Bạn đọc cùng làm !*"

MK.PUB

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	3
LỜI NGỎ	4
MỤC LỤC	5
CHƯƠNG MỞ ĐẦU	17
Ai nên đọc cuốn sách này.....	17
Cách đọc cuốn sách này.....	17
Về các tập tin thực hành.....	17
Các vấn đề cuốn sách này đề cập	18
Chương 1 : Tìm hiểu Flash	21
Bạn có thể làm gì với Flash?	21
Tạo các hình ảnh cho web	22
Hoạt hình website của bạn.....	24
Xây dựng các đoạn phim tương tác	25
Hiển thị các nút nhấn.....	26
Biến đổi hình dạng	27
Hiển thị bằng văn bản cuộn.....	28
Tìm hiểu các phần tử cơ bản của Flash.....	29
Stage của Flash	30
Tiến trình	32
Lớp (layers).....	34
Hộp công cụ (Toolbox).....	36
Bảng điều khiển	39
Dự án 1: Tạo một hoạt hình đơn giản.....	40
Bài kiểm tra.....	42
Chương 2 : Tìm hiểu hộp công cụ của Flash	43
Tìm hiểu hộp công cụ	43
Chọn các công cụ.....	44

Chọn các tùy chọn của công cụ.....	46
Sử dụng công cụ.....	47
Vẽ với công cụ Line (vẽ đường).....	47
Vẽ với công cụ Rectangle (hình chữ nhật).....	49
Vẽ với công cụ Oval (ô van).....	51
Bổ sung văn bản với công cụ Text (văn bản).....	53
Vẽ với công cụ Pencil (bút chì).....	55
Vẽ với công cụ Brush (bút vẽ).....	56
Vẽ với công cụ Pen (bút mực).....	57
Các chế độ tô bổ sung.....	59
Sử dụng công cụ Eraser (tẩy xóa).....	60
Chọn lựa với công cụ Arrow (mũi tên).....	62
Chọn với công cụ Lasso (dây thòng lọng).....	63
Dự án 2: Vẽ một xe tải và đưa vào một số văn bản.....	64
Bài kiểm tra.....	69
Chương 3 : Tìm hiểu các bảng kiểm soát của Flash.....	71
Tìm hiểu các bảng kiểm soát.....	71
Các bảng kiểm soát là gì?.....	71
Xác định đúng bảng kiểm soát.....	73
<i>Bảng kiểm soát Properties (thuộc tính)</i>	73
<i>Bảng kiểm soát Align</i>	76
<i>Bảng kiểm soát Color Mixer</i>	77
<i>Bảng kiểm soát Color Swatches</i>	78
<i>Bảng kiểm soát Info</i>	78
<i>Bảng kiểm soát Scene</i>	79
<i>Bảng kiểm soát Transform</i>	80
Bảng kiểm soát Actions.....	81
Bảng kiểm soát Movie Explorer.....	81
Bảng kiểm soát Reference.....	82
Cửa sổ Output.....	83

Bảng kiểm soát Accessibility.....	83
Bảng kiểm soát Components.....	83
Sử dụng các bảng kiểm soát.....	84
<i>Chọn lựa trong các bảng kiểm soát</i>	85
<i>Áp dụng các lựa chọn trong các bảng kiểm soát</i>	86
Tùy biến các bảng kiểm soát.....	86
<i>Tạo ra một tập hợp các bảng kiểm soát</i>	87
<i>Lưu các tập bảng kiểm soát</i>	87
<i>Hiển thị các bảng kiểm soát chuẩn</i>	87
Dự án 3: Thiết lập các thuộc tính với bảng kiểm soát Properties.....	88
Bài kiểm tra.....	90
Chương 4 : Sử dụng bảng tiến trình và lớp.....	91
Tìm hiểu cách thức làm việc của bảng tiến trình.....	91
Tìm hiểu khung hình.....	92
<i>Tìm hiểu các loại khung hình</i>	94
<i>Chọn khung hình</i>	95
<i>Thêm, Xóa và di chuyển khung hình</i>	97
<i>Ghi chú công việc của bạn</i>	98
<i>Bổ sung các nhãn để dễ kiểm soát</i>	100
<i>Xem kết quả của bạn với chế độ thể hiện Onion Skin</i>	102
Tìm hiểu các lớp (Layer).....	104
Mục đích của lớp.....	104
Bổ sung lớp.....	105
<i>Đặt tên lớp</i>	105
<i>Tầm quan trọng của thứ tự lớp</i>	106
Đưa các đối tượng vào các lớp.....	108
<i>Sử dụng các lớp vẽ</i>	108
<i>Sử dụng lớp Action</i>	109
<i>Lớp mặt nạ (Mask layer)</i>	110
<i>Lớp dẫn (Guide Layer)</i>	112
Dự án 4: Bổ sung một số lớp và khung hình vào bảng tiến trình.....	113

<i>Từng bước một</i>	113
Bài kiểm tra	116
Chương 5 : Vẽ các đối tượng	117
Vẽ đường và tô	117
Chọn các nét vẽ khác nhau	118
Chọn các chế độ tô khác nhau.....	120
Bổ sung các đường cong phức tạp.....	121
Sử dụng màu	124
Chọn màu.....	125
Bổ sung gradient	127
Tạo ra gradient của riêng bạn.....	127
Điều chỉnh gradient	129
Kiểm soát các thiết lập Alpha.....	131
Xoay, xô nghiêng và co giãn.....	132
Xoay các đối tượng	133
Xô nghiêng các đối tượng.....	134
Co giãn đối tượng	134
Xoay và co giãn đối tượng bằng cách sử dụng hộp thoại Scale and Rotate.....	135
Xoay, xô nghiêng và co giãn đối tượng bằng cách sử dụng bảng kiểm soát Transform.....	136
Gom nhóm đối tượng	137
Tìm hiểu việc gom nhóm đối tượng.....	137
Tìm hiểu các đối tượng được gom nhóm.....	138
Các ví dụ gom nhóm đơn giản.....	139
Tách nhóm khi cần thiết	141
Dự án 5: Vẽ một nút với chế độ tô gradient	142
Bài kiểm tra	144
Chương 6 : Tạo hoạt hình	145
Hoạt hình hoạt động như thế nào	145



Tìm hiểu tốc độ khung hình	146
Flash đơn giản hóa hoạt hình như thế nào	147
Tìm hiểu bảng tiến trình và các phép biến hình	148
Tìm hiểu các loại biến hình	149
Biến hình chuyển động	150
Biến hình hình dạng	151
Chọn dạng biến hình đúng	153
Tạo biến hình chuyển động	154
Vẽ một đối tượng cho biến hình chuyển động	154
Tạo đối tượng sẵn sàng cho biến hình chuyển động	155
Chuẩn bị bảng tiến trình cho biến hình chuyển động	155
Áp dụng biến hình chuyển động	156
Tạo biến hình hình dạng	158
Vẽ một đối tượng cho một biến hình hình dạng	158
Chuẩn bị bảng tiến trình cho một biến hình hình dạng	159
Áp dụng biến hình hình dạng	160
Sử dụng Easing	162
Sử dụng các điểm hướng dẫn của biến hình hình dạng	163
Dự án 6: Tạo một hoạt hình trái banh nảy	165
Bài kiểm tra	167
Chương 7 : Sử dụng đường dẫn và mặt nạ	169
Tìm hiểu đường dẫn	169
Tạo đường dẫn	172
Tạo lớp dẫn	172
Vẽ đường dẫn	173
Gắn đối tượng với đường dẫn	174
Mở rộng đường dẫn ra phía ngoài stage	175
Định hướng chuyển động	176
Sử dụng nhiều biến hình chuyển động với cùng đường dẫn	178

Tìm hiểu về mặt nạ	180
Tạo mặt nạ	181
Bổ sung một mặt nạ đồ họa	181
Sử dụng văn bản làm mặt nạ	183
Sửa đổi mặt nạ	186
Sử dụng mặt nạ trong hoạt hình	187
Tạo ra văn bản cuộn	188
<i>Văn bản cuộn ngang</i>	189
<i>Cuộn văn bản thẳng đứng</i>	189
Dự án 7: Sử dụng mặt nạ để tạo bảng văn bản	190
Bài kiểm tra	193
Chương 8 : Tạo biểu tượng và sử dụng thư viện.....	195
Tìm hiểu về các biểu tượng	195
Biểu tượng đồ họa	196
Biểu tượng nút nhấn	197
Các đoạn phim nhỏ	198
Tìm hiểu hiệu ứng làn sóng	199
Tạo biểu tượng	200
Tạo các biểu tượng đồ họa	200
Tạo các biểu tượng nút nhấn	203
Tạo biểu tượng đoạn phim	205
Mở biểu tượng để soạn thảo	207
Sử dụng các phiên bản của biểu tượng	209
Đưa các phiên bản biểu tượng vào phim của bạn	209
Kết hợp biểu tượng	210
Sửa đổi các phiên bản của biểu tượng	211
Sử dụng thư viện	213
<i>Tìm hiểu thư viện</i>	214
Đưa các đối tượng của bạn vào thư viện	216
Tổ chức thư viện	217