

<<无师自通>>

图书基本信息

书名：<<无师自通>>

13位ISBN编号：9787115173638

10位ISBN编号：711517363X

出版时间：2008-3

出版时间：人民邮电

作者：星光科技

页数：184

字数：301000

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>

## <<无师自通>>

### 内容概要

本书是“无师自通”丛书之一，针对初学者的需求，从零开始、系统全面地讲解了Flash CS3动画设计与制作等方面的基础知识、疑难问题与操作技巧。

本书共分为11章，主要内容包括：Flash快速入门、Flash绘图与色彩工具、Flash文字特效、Flash对象编辑和变化、Flash帧和图层的操作、Flash元件、实例和库、Flash特效应用、Flash动画制作、Action Script函数应用、Flash优化与发布、综合实例制作。

本书内容翔实、通俗易懂，实例丰富、步骤详细，图文并茂、以图析文，情景教学、生动有趣，版式精美、阅读轻松，双色印刷、重点突出，配套光盘、互动学习。

本书及配套多媒体光盘非常适合初学动画制作的人员选用，也可作为高职高专相关专业和电脑短训班的培训教材。

## 书籍目录

第1章 Flash快速入门 内容导航	1	学习要点	1	1.1 Flash CS3概述	1	1.1.1 启动Flash CS3	2
1.1.2 Flash CS3工作界面	2	1.1.3 退出Flash CS3	3	1.2 Flash CS3文档操作	3	1.2.1 打开Flash CS3文档	3
1.2.2 新建Flash CS3文档	4	1.2.3 保存Flash CS3文档	5	1.2.4 关闭Flash CS3文档	5	1.3 Flash CS3基本设置	6
1.3.1 舞台的操作与设置	6	1.3.2 设置尺寸、辅助线和网格	7	1.4 案例制作	9	本章小结	13
巩固练习	13	第2章 Flash绘图与色彩工具 内容导航	14	学习要点	14	2.1 使用Flash CS3绘图	14
2.2 使用选择工具选取对象	15	2.2.1 选择工具	15	2.2.2 部分选取工具	17	2.3 绘制线条路径	17
2.3.1 线条工具	17	2.3.2 铅笔工具	18	2.3.3 钢笔工具	19	2.4 绘制简单图形	20
2.4.1 矩形工具	20	2.4.2 椭圆工具	21	2.4.3 多角星形工具	22	2.4.4 刷子工具	22
2.4.5 橡皮擦工具	23	2.5 使用色彩工具进行填充	24	2.5.1 墨水瓶工具	24	2.5.2 颜料桶工具	25
2.5.3 滴管工具	26	2.5.4 渐变变形工具	27	2.5.5 颜色的使用	28	2.6 辅助工具	29
2.6.1 手形工具	29	2.6.2 缩放工具	29	2.7 案例制作	30	本章小结	32
巩固练习	32	第3章 Flash文字特效 内容导航	33	学习要点	33	3.1 添加文本	33
3.1.1 创建文本	33	3.1.2 修改文本	34	3.1.3 设置文本属性	34	3.2 分离与编辑文本	35
3.2.1 分离文本	35	3.2.2 编辑矢量文本	36	3.3 设置文本类型	36	3.3.1 静态文本	36
3.3.2 动态文本	37	3.3.3 输入文本	37	3.4 案例制作	37	本章小结	40
巩固练习	40	第4章 Flash对象编辑和变化 内容导航	41	学习要点	41	4.1 在Flash CS3中导入对象	41
4.1.1 导入图形与图像文件	42	4.1.2 导入声音文件	44	4.1.3 导入视频文件	45	4.2 编辑图形	47
4.2.1 任意变形工具	47	4.2.2 变形与信息面板	50	4.2.3 组合与排列	50	4.2.4 对齐操作	51
4.3 修饰图形	51	4.3.1 将线条转换为填充	51	4.3.2 扩展填充	52	4.3.3 柔化填充边缘	53
4.4 案例制作	53	本章小结	58	巩固练习	58	第5章 Flash帧和图层的操作 内容导航	59
学习要点	59	5.1 Flash CS3中的帧	59	5.1.1 帧的类型	59	5.1.2 插入帧	60
5.1.3 选择帧	61	5.1.4 复制和粘贴帧	62	5.1.5 删除帧	62	5.1.6 清除帧	62
5.1.7 移动帧	63	5.1.8 翻转帧	63	5.1.9 帧的显示模式	64	5.2 Flash CS3中的图层	65
5.2.1 图层的基本概念	66	5.2.2 图层的基本操作	66	5.2.3 引导层	69	5.2.4 遮罩层	70
本章小结	71	巩固练习	72	第6章 Flash元件、实例和库 内容导航	73	学习要点	73
6.1 元件的类型	73	6.1.1 图形元件	73	6.1.2 影片剪辑元件	74	6.1.3 按钮元件	74
6.2 创建元件	75	6.2.1 直接创建元件	75	6.2.2 转换为元件	75	6.2.3 创建按钮元件	76
6.3 编辑元件	78	6.3.1 在当前位置编辑元件	78	6.3.2 在新窗口中编辑元件	79	6.3.3 在元件编辑模式下编辑元件	79
6.4 实例	80	6.4.1 实例的编辑	80	6.4.2 实例的交换	81	6.5 元件库	82
6.5.1 元件库的基本操作	82	6.5.2 公用库	84	本章小结	85	巩固练习	85
第7章 Flash特效应用 内容导航	86	学习要点	86	7.1 添加滤镜效果	86	7.1.1 投影	87
7.1.2 模糊	89	7.1.3 发光	89	7.1.4 斜角	90	7.1.5 渐变发光	91
7.1.6 渐变斜角	91	7.1.7 调整颜色	92	7.2 Flash CS3混合模式	92	7.2.1 应用混合模式	92
7.2.2 混合模式的效果	93	7.3 时间轴特效的应用	94	7.3.1 时间轴特效的添加	94	7.3.2 编辑时间轴特效	95
本章小结	96	巩固练习	96	第8章 Flash动画制作 内容导航	97	学习要点	97
8.1 动画制作基础	97	8.2 创建各种动画	98	8.2.1 形状动画	98	8.2.2 动作动画	101
8.2.3 引导动画	103	8.2.4 遮罩动画	106	8.2.5 逐帧动画	109	8.3 案例制作	112
本章小结	116	巩固练习	117	第9章 ActionScript函数应用 内容导航	118	学习要点	118
9.1 认识“动作”面板	118	9.1.1 打开“动作”面板	118	9.1.2 “动作”面板	119	9.2 添加函数的方法	120
9.2.1 为关键帧添加动作	120	9.2.2 为按钮元件添加动作	121	9.2.3 为影片剪辑元件添加动作	123	9.2.4 理解ActionScript	124
9.3 ActionScript基本函数应用	124	9.3.1 控制影片的播放和停止	124	9.3.2 跳转语句	125	9.3.3 停止所有声音的播放	126
9.3.4 Flash播放器控制语句	126	9.3.5 转到Web页	126	9.3.6 加载/卸载外部影片剪辑	127	9.3.7 加载变量	127
9.4 ActionScript结构语句	127	9.4.1 顺序执行	128	9.4.2 条件控制	128	9.4.3 循环控制	128
9.5 案例制作	129	本章小结	134	巩固练习	134	第10章 Flash优化与发布 内容导航	135
学习要点							

## &lt;&lt;无师自通&gt;&gt;

135	10.1	优化动画	135	10.1.1	对象优化	135	10.1.2	动画和影片的播放速度	137	10.1.3	减小文件容量的10大技巧	137		
	10.2	发布动画	137	10.2.1	发布设置	137	10.2.2	发布Flash影片						
	10.3	发布预览	140	10.4	案例制作	140	本章小结	142	巩固练习	142	第11章	综合实例制作		
		内容导航	143	学习要点	143	11.1	制作贺卡	143	11.1.1	案例分析	143	11.1.2	制作要点	
			144	11.1.3	制作方法	144	11.2	制作网页广告	150	11.2.1	案例分析	150	11.2.2	制作要点
			150	11.2.3	制作方法	150	11.3	制作自动考试题	154	11.3.1	案例分析	155	11.3.2	制作要点
			155	11.3.3	制作方法	155	11.4	制作小游戏	159	11.4.1	案例分析	159	11.4.2	制作要点
			160	11.4.3	制作方法	160	11.5	模拟地球自转	168	11.5.1	案例分析	169	11.5.2	制作要点
			169	11.5.3	制作方法	169	11.6	模拟太阳系运动	175	11.6.1	案例分析	175	11.6.2	制作要点
			175	11.6.3	制作方法	175	本章小结	184						

#### 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>