第一图书网, tushu007.com

<<边用边学>>

图书基本信息

书名：<<边用边学>>

13位ISBN编号：9787302184713

10位ISBN编号：7302184712

出版时间：2009-3

出版时间：清华大学出版社

作者：王新平

页数：230

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

第一图书网, tushu007.com

前言

如果您是一位电脑初学者，当翻开这本书的时候，您将会得到一个可以在短时间内让您轻松地从电脑使用初学者转变为电脑高手的学习机会，同时您将会体验到一种全新的互动学习过程。
您在体验轻松、愉快的学习方式时，能够真正实现电脑知识一学就会、即学即用，达到学习电脑知识不求人的效果。
一本好的入门级丛书除了教会读者电脑知识，更重要的是为读者创造一个良好的学习环境，提供优秀的学习方法。
为此，我们组织了一批教学精英和业内专家特别为初学者量身定制了这套《边用边学》系列丛书。
本丛书提倡全新的学习模式，在短时间内帮助读者学用电脑、精通电脑。
本丛书完全摒弃传统的图书编排模式，强调以轻松上手、快速掌握为出发点，全程通过图解教学和多媒体互动光盘演示的方式，让枯燥无味的电脑知识变得轻松易学，充分体现了丛书“ 全面、快速、易学 ”的特点。
丛书主要内容本套丛书涵盖了电脑各个应用领域，包括电脑硬件知识、操作系统、文字录入和排版、办公软件、电脑网络、图形图像、网页制作等，在涉及到软硬件介绍时选用应用面最广最为常用的版本为主要讲述对象。
众多的图书品种，可以满足不同读者的需要。
本套丛书主要包括以下图书：丛书主要特色作为一套面向初中级电脑用户的系列丛书，《边用边学》的最大特色就是采用环境教学、全程图解的写作方式，科学合理的学习结构，简练流畅的文字语言，美观新颖的版式设计，方便阅读的双色印刷，以及制作精良的多媒体互动教学光盘。
通过全新的教学模式，让读者发现：原来学电脑是如此的简单！
本套丛书由专业的图书排版设计师精心创作，突出轻松与活泼的风格，形成一套完善的内容视觉表现体系，让读者在阅读时具备舒适愉快的心情。
丛书采用大开本，图文排版紧凑，其中230多页的篇幅容纳了传统图书500多页的内容。
这样，我们就能在有限的篇幅内为读者奉献更多的电脑知识，让读者的学习效率达到事半功倍的效果。

第一图书网, tushu007.com

<<边用边学>>

内容概要

本书是《边用边学系列》多媒体版丛书之一，全书以通俗易懂的语言、翔实生动的操作实例，全面介绍了Flash CS3的使用方法和技巧。

本书共分11章，内容涵盖了Flash CS3基础知识，Flash图形的绘制与填充，创建和编辑Flash文本，编辑Flash图形对象，使用Flash中的帧与图层，使用Flash中的元件与库，制作常见Flash动画，导入声音和视频，ActionScript基础与应用，Flash动画的测试与发布，Flash综合实例应用等。

本书采用环境教学、全程图解的方式，书盘结合、形成互动，使读者能够快速上手。

全书版式新颖、双色印刷；开本大、排版紧凑，知识容量远远大于同类图书；图书与制作精良的多媒体互动教学光盘配合使用，读者可以学以致用，达到最佳的学习效果。

本书面向电脑初学者，是广大电脑初级、中级和家庭用户的首选参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<边用边学>>

书籍目录

第1章 初识Flash CS3 1.1 认识Flash动画 1.1.1 Flash动画的特点 1.1.2 Flash动画的应用方向 1.1.3 Flash动画的制作步骤 1.1.4 Flash中的常用术语和概念 1.2 了解Flash CS3的工作界面 1.2.1 菜单栏与“绘图”工具栏 1.2.2 “时间轴”面板 1.2.3 舞台与“属性”面板 1.2.4 其他常用面板集 1.3 Flash文档的基本操作 1.3.1 新建常规文档 1.3.2 新建模板文档 1.3.3 打开文档 1.3.4 修改文档属性 1.3.5 保存文档 1.4 设置Flash的工作环境 1.4.1 设置首选参数 1.4.2 设置快捷键 1.4.3 设置个性化工作界面 1.4.4 设置绘图环境 1.4.5 设置舞台的显示模式第2章 Flash图形的绘制与填充 2.1 认识Flash中的基本绘图工具 2.2 矢量线条绘制工具 2.2.1 线条工具 2.2.2 铅笔工具 2.2.3 钢笔工具 2.2.4 刷子工具 2.3 几何图形绘制工具 2.3.1 椭圆工具 2.3.2 矩形工具 2.3.3 多角星形工具 2.4 选择填充图形 2.4.1 使用选择工具 2.4.2 使用套索工具 2.5 使用墨水瓶工具 2.6 使用颜料桶工具 2.6.1 填充颜色 2.6.2 选择填充模式 2.7 使用滴管工具 2.7.1 吸取色块属性 2.7.2 吸取线条属性 2.7.3 吸取文字属性 2.8 使用“颜色”面板 2.8.1 填充纯色 2.8.2 填充渐变色 2.8.3 填充位图 2.9 导入图形图像 2.9.1 导入的方式 2.9.2 导入不同格式的图形图像 2.10 编辑导入的位图 2.10.1 设置位图属性 2.10.2 矢量化位图第3章 创建和编辑Flash文本 3.1 创建文本对象 3.1.1 Flash中的文本类型 3.1.2 文本框类型 3.1.3 创建静态文本 3.1.4 创建动态文本 3.1.5 创建输入文本 3.2 设置文本属性 3.2.1 设置字体、大小、颜色和样式 3.2.2 设置字符间距、位置和字距微调 3.2.3 设置对齐、边距、缩进和行距 3.2.4 输入纵向文本 3.2.5 设置动态文本和输入文本的参数选项 3.3 编辑文本对象 3.3.1 选择文本 3.3.2 分离文本 3.3.3 变形文本 3.3.4 文本滤镜特效 3.3.5 添加文本链接 3.3.6 替换缺失字体 3.4 制作渐变效果的文字 3.5 制作霓虹灯效果文字 3.6 制作位图填充文字第4章 编辑Flash图形对象 4.1 对象的基本编辑 4.1.1 查看对象 4.1.2 移动对象 4.1.3 复制对象 4.1.4 删除对象 4.1.5 层叠对象 4.1.6 组合对象 4.1.7 分离对象 4.1.8 排列对象 4.2 使用任意变形工具 4.2.1 旋转图形对象 4.2.2 倾斜图形对象 4.2.3 缩放图形对象 4.2.4 翻转图形对象 4.2.5 扭曲图形对象 4.2.6 封套图形 4.3 使用“变形”面板 4.3.1 绘制树木的年轮 4.3.2 绘制鲜花 4.4 使用渐变变形工具 4.5 使用其他图形编辑工具 4.5.1 使用橡皮擦工具 4.5.2 使用选择工具 4.5.3 曲线优化 4.5.4 修改对象轮廓第5章 Flash中的帧与图层 5.1 认识帧 5.1.1 帧的基本类型 5.1.2 不同的帧在时间轴中的表示 5.1.3 认识时间轴 5.2 帧的操作 5.2.1 插入帧 5.2.2 选择并移动帧 5.2.3 将多帧转换为关键帧 5.2.4 复制与粘贴帧 5.2.5 删除帧以及所有对象 5.2.6 任意延长和缩短帧 5.2.7 设置帧频 5.3 图层的操作 5.3.1 图层的概念 5.3.2 添加和删除图层 5.3.3 隐藏图层 5.3.4 改变图层名称和顺序 5.3.5 锁定和解锁图层 5.3.6 显示图层轮廓线 5.3.7 一次性选择所有图层 5.3.8 修改图层属性第6章 Flash中的元件与库 6.1 使用元件 6.1.1 元件的基础知识 6.1.2 创建图形元件 6.1.3 创建影片剪辑元件 6.1.4 创建按钮元件 6.1.5 将对象转化为元件 6.1.6 修改和编辑元件 6.1.7 设置元件的颜色和透明度 6.2 使用库 6.2.1 认识库 6.2.2 管理库内的元件 6.2.3 导入素材到库 6.2.4 编辑库内的元件 6.2.5 使用其他动画中的库 6.2.6 认识公用库 6.2.7 将元件设置为公用 6.3 实例操作——制作图形对应动画第7章 制作常见Flash动画 7.1 认识动画补间和形状补间 7.1.1 动画补间和形状补间的区别 7.1.2 动画补间的类型 7.1.3 形状补间的类型 7.2 制作改变大小和位置的动画 7.2.1 大小和位置发生变化的补间动画 7.2.2 给多个图层添加动画补间 7.2.3 设置动画补间运动的时间间隔 7.2.4 给动画设置加速度效果 7.3 制作旋转的动画 7.3.1 制作原位置旋转的动画 7.3.2 制作绕中心点旋转的动画 7.4 制作改变透明度和颜色的动画 7.4.1 制作逐渐消失的云彩图形 7.4.2 制作颜色发生变化的文本动画 7.5 制作改变对象形状的补间动画 7.5.1 制作树叶之间变形的动画 7.5.2 在形状补间中添加形状提示 7.6 制作引导动画 7.6.1 添加引导层指定运动路径 7.6.2 制作吃豆子的动画 7.7 制作遮罩动画 7.7.1 在动画中添加遮罩层 7.7.2 制作不停移动的遮罩效果 7.7.3 制作文字滚动消失的遮罩动画 7.8 制作并使用影片剪辑元件 7.8.1 制作影片剪辑动画 7.8.2 改变影片剪辑动画 7.9 制作并使用按钮元件 7.9.1 制作基本的按钮动画 7.9.2 复制按钮元件制作其他菜单 7.9.3 制

第一图书网, tushu007.com

作鼠标置于其上并运动的按钮动画 7.10 制作影片剪辑和遮罩的动画 7.11 使用时间轴特效 7.11.1 了解时间轴特效 7.11.2 一次性复制多个对象 7.11.3 按照一定比例进行变形或复制 7.11.4 使用模糊和投影特效 7.11.5 使用展开和分离特效 7.11.6 使用变形特效 7.11.7 使用转换特效 7.12 使用Flash模板制作动画 7.12.1 使用模板制作幻灯片放映效果 7.12.2 将制作好的影片保存为模板第8章 导入声音和视频 8.1 了解Flash中的声音 8.1.1 声音的文件格式 8.1.2 声音的采样频率 8.1.3 声音的位深 8.2 在动画中添加背景音乐 8.2.1 在Flash动画中添加声音的方法 8.2.2 在文档中添加反复播放的背景音乐 8.2.3 编辑文档中的音频文件 8.3 给按钮元件添加声音 8.4 使用透明按钮制作多种音效 8.5 添加与动画对应的音效 8.6 使用视频文件 8.6.1 Flash中的视频格式 8.6.2 在文档中导入视频第9章 ActionScript基础与应用 9.1 了解ActionScript语言 9.1.1 ActionScript概述 9.1.2 ActionScript语法基础 9.1.3 ActionScript数据类型 9.1.4 ActionScript中的变量 9.1.6 ActionScript中的函数 9.2 认识“动作”面板 9.3 使用stop和play动作 9.3.1 在时间轴上添加stop动作停止动画播放 9.3.2 通过按钮控制动画 9.4 使用gotoAndPlay动作 9.5 修改ActionScript动作 9.6 使用getURL动作加入链接 9.7 使用startDrag和stopDrag动作 9.8 使用loadMovie动作载入影片第10章 动画的测试与发布 10.1 测试Flash动画 10.2 优化Flash动画 10.3 导出Flash动画 10.3.1 导出动画文件 10.3.2 导出动画图像 10.4 发布Flash动画 10.4.1 设置发布属性 10.4.2 预览发布效果 10.4.3 发布Flash动画运行文件（.exe） 10.4.4 将Flash动画置于网页中间第11章 Flash综合实例应用 11.1 制作使用键盘控制小狗的动画 11.1.1 制作根据方向变化的小狗影片剪辑 11.1.2 制作对键盘动作作出反应的小狗 11.2 制作小狗躲避障碍物的游戏动画

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：

第一图书网, tushu007.com

<<边用边学>>

编辑推荐

《边用边学:Flash CS3动画制作》由清华大学出版社出版。
《边用边学:Flash CS3动画制作》特色：图书：大开本，排版紧凑，版式精美，采用高档纸张双色印刷，知识容量远远大于同类图书。
光盘：超大容易DVD多媒体教学光盘，收录书中全部实例视频、素材和源文件、模拟练习及实战演练练习，播放时间长达20个小时。
服务：精心构建的丛书技术支持网站http://www.tupwk.com.cn/study），为读者提供在线答疑。
实惠：图书+光盘＋网站，全方位互动学电脑，定价超值，花最少的钱学最多的知识！
！
精美版式 双色印刷，由国内资深电脑教育专家，总结多年教学经验精心编著，采用情景式教学、全程图解，语言通俗易懂，实例丰富精彩，书盘对应，同步学习。

第一图书网, tushu007.com

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