

## <<中文版Flash CS5工作过程导向>>

### 图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS5工作过程导向标准教程>>

13位ISBN编号：9787560628585

10位ISBN编号：7560628583

出版时间：2013-1

出版时间：西安电子科技大学出版社

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 CS5工作过程导向>>

## 书籍目录

项目01 绘制一个网页动画场景 1.1 项目说明 1.2 项目分析 1.3 项目实施 任务一：设置舞台大小及背景 任务二：绘制楼体 任务三：绘制窗户 任务四：制作倒影与光束 1.4 知识延伸 知识点一：Flash的应用领域 知识点二：如何新建文件 知识点三：设置文档属性 知识点四：两种绘制模式 知识点五：如何设置颜色 知识点六：绘图工具组 知识点七：线条工具 知识点八：选择工具 知识点九：任意变形工具 知识点十：渐变变形工具 1.5 项目实训项目02 绘制一个动漫角色 2.1 项目说明 2.2 项目分析 2.3 项目实施 任务一：创建文档并导入草图 任务二：描绘人物的轮廓 任务三：对人物进行填色 2.4 知识延伸 知识点一：导入对象 知识点二：视图的操作 知识点三：图层 知识点四：钢笔工具 知识点五：路径的调整 知识点六：颜料桶工具 2.5 项目实训项目03 绘制漂亮的动画场景 3.1 项目说明 3.2 项目分析 3.3 项目实施 任务一：对版面进行构图分割 任务二：勾画大树的轮廓 任务三：为大树填充颜色 任务四：绘制道路与草地 任务五：完成森林的绘制 3.4 知识延伸 知识点一：铅笔工具 知识点二：刷子工具 知识点三：初步认识元件 知识点四：实例的色彩效果 知识点五：复制与粘贴 3.5 项目实训项目04 森林里的小白兔动画 4.1 项目说明 4.2 项目分析 4.3 项目实施 任务一：背景的处理 任务二：绘制角色 任务三：制作动画 4.4 知识延伸 知识点一：【时间轴】面板 知识点二：认识帧 知识点三：元件的种类与修改 知识点四：【库】面板 知识点五：帧的操作 4.5 项目实训项目05 家政公司网络广告 5.1 项目说明 5.2 项目分析 5.3 项目实施 任务一：背景动画的处理 任务二：制作公司Logo动画 任务三：创建文字动画 任务四：制作电话号码的动画 5.4 知识延伸 知识点一：【变形】面板 知识点二：文本工具 知识点三：墨水瓶工具 知识点四：动画类型与【时间轴】面板中的标识 知识点五：动画预设 知识点六：传统补间动画 5.5 项目实训项目06 天正建筑网站片头 6.1 项目说明 6.2 项目分析 6.3 项目实施 任务一：制作Logo动画 任务二：制作主界面动画 任务三：制作文字动画 任务四：制作一个控制按钮 6.4 知识延伸 知识点一：补间形状动画 知识点二：翻转帧 知识点三：图层文件夹 知识点四：滤镜 知识点五：按钮元件 知识点六：代码片断 6.5 项目实训项目07 制作网站横幅广告 7.1 项目说明 7.2 项目分析 7.3 项目实施 任务一：背景的处理 任务二：制作幕布拉开动画 任务三：制作文字动画 7.4 知识延伸 知识点一：Deco工具 知识点二：补间动画 知识点三：动画编辑器 知识点四：【信息】面板 知识点五：分散到图层 7.5 项目实训项目08 弹出式Flash广告 8.1 项目说明 8.2 项目分析 8.3 项目实施 任务一：制作背景 任务二：制作剪影动画 任务三：制作书法动画 任务四：制作文字信息动画 8.4 知识延伸 知识点一：对齐与分布 知识点二：套索工具的使用 知识点三：引导线动画 知识点四：遮罩动画 知识点五：逐帧动画 8.5 项目实训项目09 制作简单的骨骼动画 9.1 项目说明 9.2 项目分析 9.3 项目实施 任务一：绘制火柴人 任务二：添加骨骼 任务三：导入图片 任务四：调整动作 9.4 知识延伸 知识点一：骨骼动画的创建 知识点二：骨骼动画的编辑 知识点三：绑定工具 知识点四：骨骼的属性 9.5 项目实训项目10 设计制作圣诞贺卡 10.1 项目说明 10.2 项目分析 10.3 项目实施 任务一：制作背景 任务二：制作飘雪动画 任务三：制作文字动画 任务四：添加背景音乐 10.4 知识延伸 知识点一：视频的使用 知识点二：柔化填充边缘 知识点三：喷涂刷工具 知识点四：声音素材的导入 10.5 项目实训项目11 制作一个数学课件 11.1 项目说明 11.2 项目分析 11.3 项目实施 任务一：课件界面的制作 任务二：制作按钮元件 任务三：制作“认识圆形动画” 任务四：制作“圆心动画” 任务五：制作“半径动画”和“直径动画” 任务六：添加AS脚本 11.4 知识延伸 知识点一：了解AS 3.0 知识点二：AS 3.0的基础语法 知识点三：变量、常量与函数 知识点四：AS 3.0的数据类型 知识点五：AS 3.0中的运算符 知识点六：AS 3.0的控制结构 知识点七：【动作】面板 知识点八：鼠标事件 知识点九：控制影片回放 11.5 项目实训项目12 制作一个Flash网站 12.1 项目说明 12.2 项目分析 12.3 项目实施 任务一：网站外观的制作 任务二：“摄影园地”动画的制作 任务三：“摄影欣赏”动画的制作 任务四：“摄影知识”动画的制作 任务五：“信息反馈”动画的制作 任务六：添加行为命令 12.4 知识延伸 知识点一：关于AS 2.0 知识点二：行为 知识点三：组件 知识点四：影片优化 知识点五：SWF文件发布设置 知识点六：HTML文件发布设置 知识点七：发布动画 12.5 项目实训



## <<中文版Flash CS5工作过程导向>>

### 编辑推荐

朱仁成、梁东伟编著的《中文版Flash CS5工作过程导向标准教程(附光盘)》围绕Flash CS5的实际应用详细讲解了12个教学项目，同时提供了12个实训项目作为学生的独立实践任务，其中包括动画场景、动漫角色、网络广告、网站片头、网站横幅广告、弹出式Flash广告、骨骼动画、圣诞贺卡、数学课件、Flash网站等实用项目，力求通过项目教学带动读者对Flash知识的理解与掌握。

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>