

## <<Flash CS4创意动漫制作基础>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS4创意动漫制作基础>>

13位ISBN编号：9787040346787

10位ISBN编号：7040346788

出版时间：2012-2

出版时间：高等教育出版社

作者：詹泽慧，李铂 编

页数：179

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>

## 内容概要

《高等学校计算机基础课程多元教学系列教材：Flash CS4 创意动漫制作基础》由詹泽慧、李铂主编，是长期工作在计算机基础教学及教学改革第一线的优秀教师根据多年的教学经验编写而成。全书共7章，主要内容包括动漫入门知识、Flash绘图工具、创建时间轴动画、给动画添加声音及插入视频、Flash动作脚本、动漫制作的整合和用Flash制作多媒体课件等。

为了更好地开展教学，本书的配套资源光盘中配备了本书范例、重难点录屏、教学课件和本书练习中所需的制作素材等教学资源。

本书既可作为高等学校非计算机专业“多媒体技术及应用”类课程的教材，也可作为计算机专业各层次“多媒体技术”课程的实验教材，还可以供从事多媒体作品设计和多媒体应用系统开发的技术人员学习和参考。

## 书籍目录

第1章 动漫入门知识1.1 动漫基础知识1.1.1 要点导读1.1.2 学习内容1.2 动漫作品的前期策划1.2.1 要点导读1.2.2 案例解析1.2.3 举一反三1.3 Flash CS4简介1.3.1 要点导读1.3.2 Flash概述1.3.3 案例解析1.3.4 举一反三第2章 绘图工具2.1 认识绘图工具2.1.1 要点导读2.1.2 学习内容2.2 绘制月亮2.2.1 要点导读2.2.2 案例解析2.2.3 举一反三2.3 绘制花朵2.3.1 要点导读2.3.2 案例解析2.3.3 举一反三2.4 复杂形态的绘制2.4.1 要点导读2.4.2 绘制汽车案例解析2.4.3 绘制蝴蝶案例解析2.4.4 绘制人物案例解析2.4.5 举一反三第3章 创建时间轴动画3.1 元件3.1.1 要点导读3.1.2 学习内容3.2 时间轴面板3.2.1 要点导读3.2.2 学习内容3.3 逐帧动画3.3.1 要点导读3.3.2 案例一：人物表情变化3.3.3 案例二：影片剪辑元件中逐帧动画的运用3.3.4 案例三：利用Deco工具生成逐帧动画3.3.5 举一反三3.4 形状补间动画3.4.1 要点导读3.4.2 案例一：利用形状补间制作矢量图形变形效果3.4.3 案例二：用形状渐变制作多环变幻的气氛背景3.4.4 案例三：利用形状提示符实现翻页特效3.4.5 举一反三3.5 动作补间动画3.5.1 要点导读3.5.2 案例一：图片动作效果3.5.3 案例二：文字特效中动作补间的运用3.5.4 举一反三3.6 引导层补间动画3.6.1 要点导读3.6.2 案例解析3.7 遮罩层补间动画3.7.1 要点导读3.7.2 案例：望远镜效果3.7.3 举一反三3.8 骨骼动画3.8.1 要点导读3.8.2 案例解析3.9 动画编辑器3.9.1 要点导读3.9.2 案例解析3.10 3D转换动画3.10.1 要点导读3.10.2 案例解析3.11 几种动画类型的对比第4章 给动画添加声音与视频4.1 Flash中的声音4.1.1 要点导读4.1.2 学习内容4.2 声音的应用4.2.1 要点导读4.2.2 导入声音4.2.3 在关键帧上添加声音4.2.4 举一反三4.3 声音的录制4.3.1 要点导读4.3.2 在windowsXP系统下进行录音4.3.3 在Windows7系统下进行录音4.3.4 转换音频文件格式4.4 使用公用库管理声音素材4.4.1 要点导读4.4.2 调用公用库中的声音素材4.4.3 注册公用声音库4.5 FLV视频的嵌入4.5.1 要点导读4.5.2 Flash支持的视频类型4.5.3 FLV视频4.5.4 在Flash动画中嵌入FLV4.6 导出动画4.6.1 要点导读4.6.2 将动画导出为SWF文件4.6.3 将动画导出为GIF文件第5章 Flash动作脚本5.1 ActionScript 3.0概述5.1.1 要点导读5.1.2 学习内容5.1.3 ActionScript 3.0与2.0的区别5.2 认识动作面板5.2.1 要点导读5.2.2 学习内容5.3 添加动作脚本5.3.1 要点导读5.3.2 案例解析5.3.3 将代码存储在ActionScript文件中5.3.4 举一反三5.4 “影片剪辑”控制5.4.1 要点导读5.4.2 案例解析5.5 影片剪辑的属性调整与路径5.5.1 要点导读5.5.2 案例解析5.6 按钮控制5.6.1 要点导读5.6.2 按钮概述5.6.3 使用按钮制作照片浏览器第6章 动漫制作的整合6.1 利用影片剪辑元件进行作品整合6.1.1 要点导读6.1.2 案例解析6.1.3 举一反三6.2 利用场景进行作品整合6.2.1 要点导读6.2.2 案例解析6.3 利用loader函数进行作品整合6.3.1 要点导读6.3.2 案例解析第7章 用Flash制作多媒体课件7.1 多媒体课件概述7.1.1 要点导读7.1.2 学习内容7.1.3 案例解析7.2 幻灯片型课件制作7.2.1 要点导读7.2.2 Flash演示文稿案例解析7.2.3 “李白诗词欣赏”演示文稿制作7.3 通过：Flash组件制作选择型课件7.3.1 要点导读7.3.2 学习内容7.3.3 选择型课件制作案例解析参考文献

### 编辑推荐

在“高等学校大学计算机公共课程教学改革”项目建设基础上，由张景中院士牵头，在编审委员会组织下精心挑选的优秀教师编写完成。

以多元他的教学理念为依据，为计算机基础课程教学提供多元化的教学模式，教学手段、教学资源，力图多元教学理念提供具体的实施方案。

本系列教材配有如下教学资源 学习辅助光盘--安装教材所附光盘中的“师友”多媒体教学软件读者能查看教材中每一个知识单元（包括实验单元）的学习内容、扩展阅读知识及单元小测试等。

网络学习平台--读者可以通过该平台完成课程内容的学习，单元作业、综合实训与实验、实时测试等。

网络学习资源-读者可登录网站，持续获取每本教材的更新内容。

使用本教材的教师可获赠“师友”多媒体教学软件（教师版），还可获得网络学习平台中课程管理、作业管理、考试管理等教学软件和素材。

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>