

<<玩设计>>

图书基本信息

书名：<<玩设计>>

13位ISBN编号：9787121180255

10位ISBN编号：7121180251

出版时间：2012-9

出版时间：电子工业出版社

作者：黎文锋 编

页数：310

字数：509000

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>

## 前言

Adobe Flash CS6是Adobe最新发布的Adobe CS6套装软件的应用程序之一，它是用于动画制作和多媒体创作以及交互式设计网站的应用程序。

使用Flash的设计人员和开发人员可以创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容，还可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果，构建包含丰富媒体的Flash应用程序。

本书通过由浅入深、由入门到提高、由基础到应用的方式，带领读者体验Flash CS6的新功能。通过讲解Flash CS6的界面、文件管理等基础知识，为读者学习Flash CS6奠定坚实的基础；然后延伸到插图应用、绘制和修改形状、插图的颜色填充和修改、应用元件实例与库资源等常规功能的讲解，并全面介绍了Flash CS6中时间轴的应用和动画创作入门、补间动画的创建与编辑、传统补间与补间形状动画的创建与编辑、反向运动（IK）类型动画的创作，以及文本、媒体和脚本的应用等知识；最后通过“虎娃插画”和“轮播动画广告”两个大型案例的介绍，让读者掌握综合应用Flash各功能创作动画作品的方法和技巧。

通过知识点与实操相结合的方式达到即学即用的目的，从而引导读者进入Flash动画设计的世界，体验Flash的乐趣，领略其在工作、生活中的实用价值。

本书结构 本书共11章，全书的内容始终以“设计导向、学以致用”为主要思想，为读者列举了大量的应用实例作参考，使读者能更好的学习Flash CS6程序。

本书的内容简介如下： 第1章：主要介绍了Flash CS6的入门基础知识，包括了解Flash CS6新功能的应用和界面元素，以及Flash的文件管理、发布动画等方法。

第2章：主要介绍了在动画中插图的应用，包括了导入外部插图、编辑与应用位图、使用绘图工具创建插图以及组织与布置插图等内容。

第3章：主要介绍了颜色的填充与形状编辑的知识，包括了颜色的选择和应用、颜色的填充与修改以及形状的删除与修改等内容。

第4章：主要介绍了元件、实例与库资源的方法，其中包括创建与编辑元件、编辑与应用元件实例、管理与共享库资源以及对元件实例进行变形处理等内容。

第5章：主要介绍了时间轴的应用和动画创作的基础知识，包括了时间轴的应用、Flash的动画类型、制作与查看逐帧动画以及播放与测试动画等内容。

第6章：主要介绍了补间动画的创建与编辑，包括了创建补间动画、编辑补间动画的路径、编辑补间动画的范围以及应用浮动属性关键帧和设置动画缓动等内容。

第7章：主要介绍了传统补间与补间形状动画的创建与编辑，包括了创建传统补间动画、编辑传统补间属性、创建补间形状动画以及使用运动引导层和遮罩层和使用形状提示点等内容。

第8章：主要介绍了IK（反向运动）动画创建和应用的知识。包括了IK动画的原理、制作IK动画的方法和对骨架进行动画处理的技巧等内容。

第9章：主要介绍了文本、媒体和ActionScript脚本语言在动画中的应用，包括了使用TLF文本和传统文本、导入与导出声音、声音和视频的使用以及ActionScript语言的使用等内容。

第10章：通过一个“虎娃插画”的例子，介绍了在Flash CS6中使用绘图工具和颜色功能绘制卡通插画的方法。

第11章：通过一个网店动画广告的例子，介绍了通过Flash制作轮播式动画广告的方法和相关技巧。

本书总结了作者多年开发Flash动画的实践经验，目的是帮助想从事动画设计、网站设计行业的广大读者迅速入门并提交学习和工作效率，同时对众多Flash动画爱好者和网页设计爱好者也有很好的指导作用。

本书由黎文锋主编，参与本书编写及设计工作的还有黎文锋、梁颖思、梁锦明、林业星、黄活瑜、吴颂志、刘嘉、黄俊杰、李剑明、周志苹、黎敏、黎剑锋和谢敏锐等，在此一并谢过。

在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

黎文锋



## <<玩设计>>

### 内容概要

本书是初学者快速自学Flash

CS6的经典教程和参考指南。

全书共分11章，从Flash的基础知识开始，带领读者体验Flash

CS6的新功能和全新的界面，以及文件管理、Flash动画原理、时间轴的操作等基础内容；然后延伸到绘制形状、填充形状、应用与编辑元件和实例、文本的使用等Flash

CS6的常规功能的讲解，并全面介绍了Flash

CS6的动画入门知识、基本的补间动画和补间形状创作、反向运动（IK）动画创作、多媒体以

及ActionScript的应用；最后通过“动漫卡通插画设计”和“轮播动画广告设计”两个案例，具体讲解Flash

CS6应用方面的技巧。

附带的1张视频教学光盘包含了书中所有实例的多媒体视频教程、源文件和素材文件。

本书不仅适合作为动画设计与制作初、中级读者的学习用书，同时也适合作为大中专院校相关专业的学生和各类培训班的学员参考阅读。

## 书籍目录

## Chapter1 Flash CS6应用基础

## 1.1 体验Flash CS6新功能

## 1.1.1 Text Layout Framework文本引擎

## 1.1.2 FLVPlayback 实时预览

## 1.1.3 自动生成Sprite表

## 1.1.4 增强的Flash Builder工作流程

## 1.1.5 新增HTML5发布支持

## 1.1.6 增强的ActionScript编辑器

## 1.1.7 增强的动画骨骼控制

## 1.1.8 Adobe AIR 发布设置UI

## 1.2 认识Flash CS6新界面

## 1.2.1 欢迎屏幕

## 1.2.2 菜单栏

## 1.2.3 编辑栏

## 1.2.4 工具栏

## 1.2.5 属性面板

## 1.2.6 时间轴面板

## 1.2.7 舞台和工作区

## 1.2.8 工作区切换器

## 1.3 管理Flash文档

## 1.3.1 Flash文档格式

## 1.3.2 创建新文档

## 1.3.3 从模板创建新文档

## 1.3.4 打开现有的文档

## 1.3.5 保存Flash文档

## 1.3.6 另存Flash文档

## 1.3.7 将文档另存为模板

## 1.3.8 发布Flash文档

## 1.4 小结与思考

## Chapter2 Flash动画的插图应用

## Chapter3 插图的填充与进阶应用

## Chapter4 应用元件、实例与库资源

## Chapter5 时间轴与动画创作基础

## Chapter6 创建与编辑补间动画

## Chapter7 应用传统补间与补间形状

## Chapter8 制作反向运动 ( IK ) 动画

## Chapter9 文本、媒体和脚本的应用

## Chapter10 动漫卡通插画设计

## Chapter11 轮播动画广告设计

## 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>