



精通手机Flash CS5 动画设计

一本值得拥有的全新学习手册

47个完整案例的讲解分析，涉及手机壁纸、主题、待机屏幕、手机彩信等，使读者快速掌握手机Flash动画制作的实用技法。

600分钟的多媒体视频教学，详尽展示案例的制作，每个步骤都一目了然。

7天时间快速学习掌握手机Flash动画制作，从零起步也能成高手。



高 巍

飞思数字创意出版中心

编著

监制



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

DVD-ROM



精通手机Flash CS5 动画设计

高 巍

飞思数字创意出版中心

编著

监制



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

本书是一本使用 Flash 制作手机动画的实用操作手册,以通俗易懂的讲解、精美的实例制作来介绍 Flash 软件在手机动画制作方面的方法和技巧,突出了 Flash 的广泛应用,让读者易学易用,快速掌握 Flash 的操作方法和设计技巧。

全书共分为 7 天,以循序渐进的方式,全面介绍了 Flash 在手机动画制作方面的处理方法和技巧。第 1 天,动画基础——了解 Flash 的基础功能;第 2 天,必由之路——掌握 Flash 基本动画制作;第 3 天,更进一步——Flash 的高级动画制作;第 4 天,完美震撼——Flash 音频和视频的应用;第 5 天,神来之笔——Flash 动画中的字体和文本;第 6 天,手机专用——Flash Lite 的应用;第 7 天,终结武器——ActionScript 的应用技巧。

本书非常适合 Flash 动画制作的初、中级读者,以及有一定 Flash 操作基础的读者阅读,也可以作为手机 Flash 动画制作人员及相关专业师生的参考用书。书中配套的多媒体光盘中提供了本书中所有实例的相关视频教程,以及所有实例的源文件及素材,方便读者制作出和本书实例一样精美的效果。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

7 天精通手机 Flash CS5 动画设计 / 高巍编著. -- 北京:电子工业出版社,2012.4
ISBN 978-7-121-16510-8

I. ① 7… II. ① 高… III. ① 移动电话机—动画制作软件, Flash CS5 IV. ① TN929.53
② TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 041774 号

责任编辑:侯琦婧

文字编辑:陈晓婕 朱婷婷

印刷:北京市大天乐印刷有限责任公司

装订:

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编:100036

开本:787×1092 1/16 印张:18 字数:460.8 千字 彩插:4

印次:2012 年 4 月第 1 次印刷

定价:69.00 元(含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn。盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

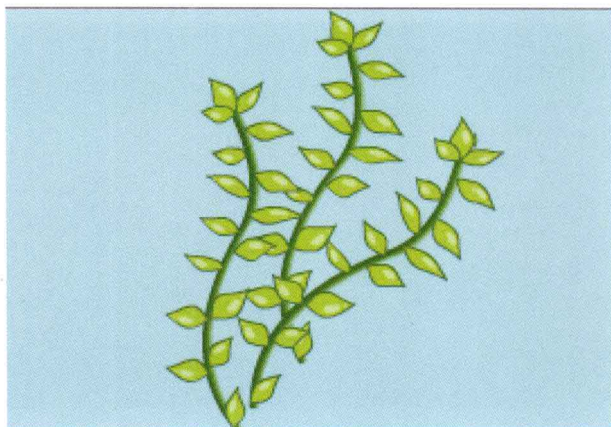
服务热线:(010) 88258888。

第1天 动画基础——了解Flash的基础功能

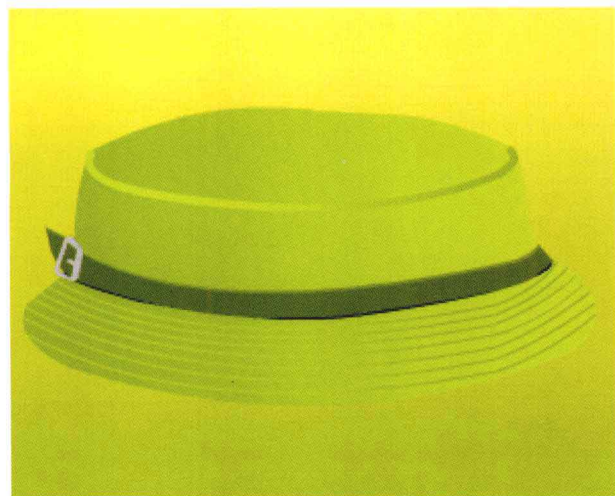
光盘\第1天\源文件



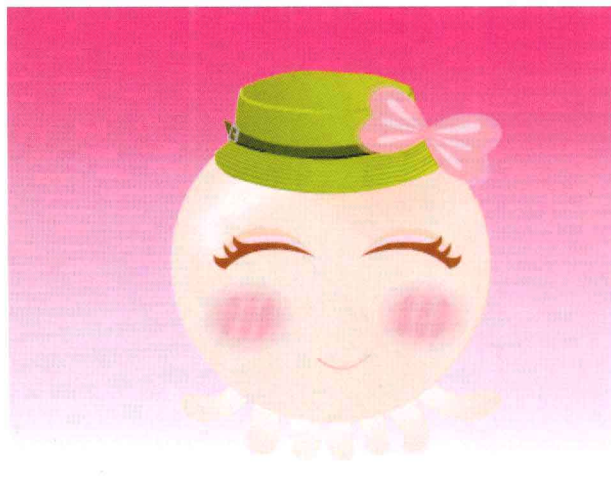
绘制动画场景



绘制绿色植物



绘制帽子实物



绘制可爱MOMO头像



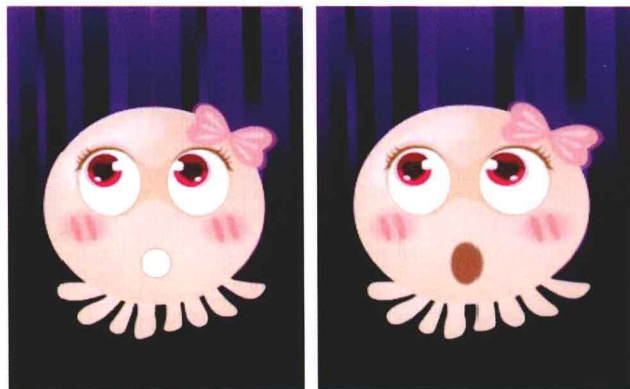
绘制动画角色——潇洒哥



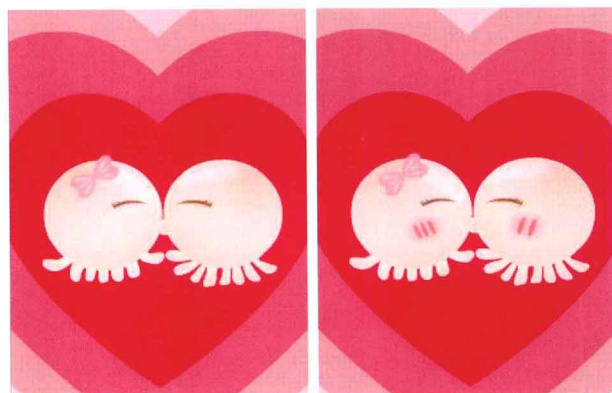
绘制卡通人物形象



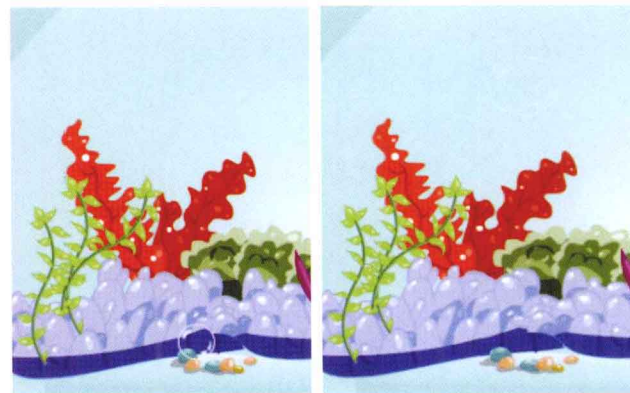
制作眨眼睛动画



制作惊讶表情动画



制作害羞表情动画



制作海底水泡上升动画



制作飞翔动画效果



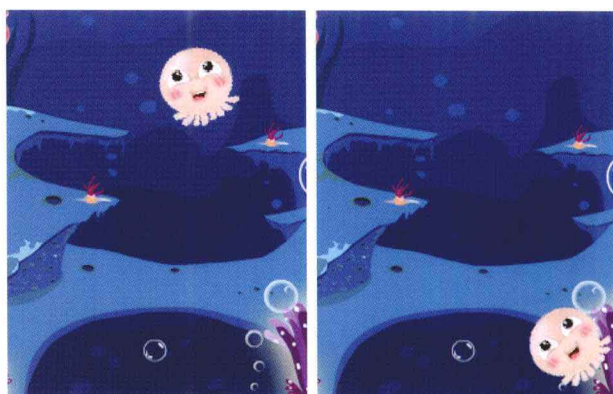
制作桃心弥漫动画

第3天 更进一步——Flash的高级动画制作

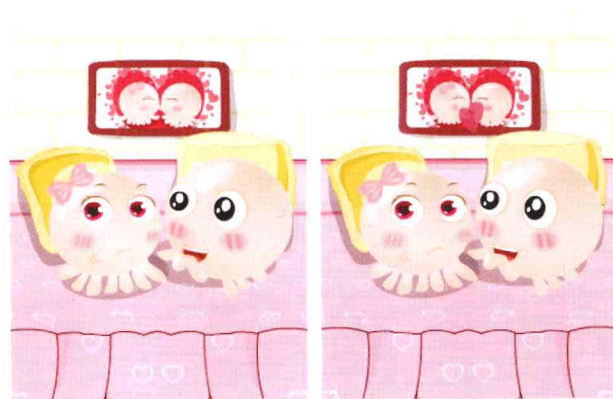
光盘 第3天 源文件



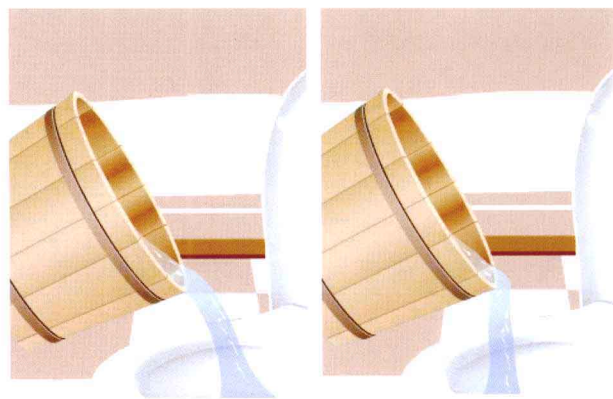
制作放大镜头动画



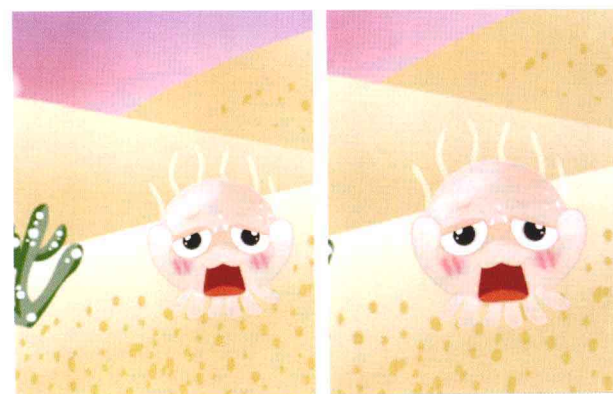
运用引导层定位对象



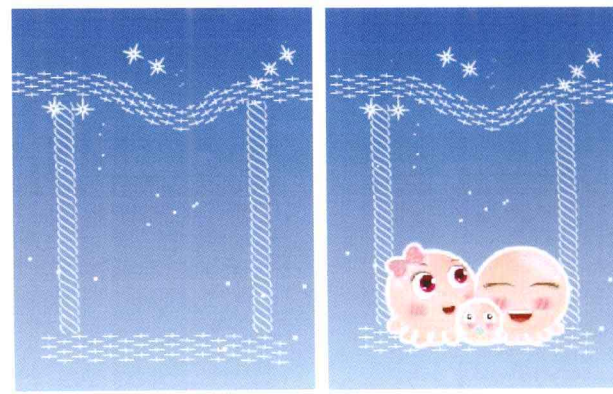
制作传统运动引导层动画



为形状添加骨骼



制作3D动画



制作3D动画

第4天 完美震撼——Flash音频和视频的应用

光盘\第4天\源文件



为按钮添加声音



为动画添加背景音乐



控制声音的播放停止



播放嵌入视频

第5天 神来之笔——Flash动画中的字体和文本

光盘\第5天\源文件



向舞台中添加文本



更改文本字段的字符属性



嵌入字体实现一致文本外观



创建滚动文本

第6天 手机专用——Flash Lite的应用

光盘\第6天\源文件



制作静态手机墙纸



制作手机墙纸



制作待机屏幕



制作手机彩信

第7天 终极武器——AcitonScript的应用技巧

光盘\第7天\源文件



制作时钟桌面动画



制作手机主题



制作Flash游戏动画(一)

NOMO的父亲

——XTone翔通动漫集团



XTone翔通动漫集团是中国大陆最早从事手机动漫的企业，是文化部、工信部动漫产业发展重点扶持企业，是中国动漫产业最大的手机动漫公司之一。

2005年，XTone翔通动漫集团定位于新媒体网络手机应用的“绿豆蛙”品牌建设。短短一年以后，品牌得到了行业认可。目前，致力于自主品牌研发的翔通已有上百个原创形象，多种类、多系列漫画作品，横跨平面、视频多个平台，得到了各大动漫门户网站的鼎力支持。其原创形象广泛应用于各种动漫衍生品，各大网站年传播量过亿，并完成了移动、联通、电信三大主力运营商SP渠道的测试合作。



NONO：我们的家庭成员可多了，有爹地，有MOMO，有绿豆蛙、有酷巴熊。

问：NONO的爹地是谁？

NONO：爹地是XTone翔通动漫。他好厉害，养了我们一大群孩子！

问：咕~~NONO你果然又呆又可爱……那NONO能让我们见一见爹地吗？

NONO：爹地，快来，有人要采访你！

动漫品牌：

绿豆蛙、酷巴熊、NOMOLOVE、BOPOLove、Hobo、功夫包子、闪客、猫咪宝贝、Mini姐妹、四小、功夫狸猫、熊猫娃娃、豌豆兄妹、开心鼠、黑叫兽、黄果男、加勒比海盗、小丁、小丫、阿爆、粽子妹、陀姐、枪哥、嘿莉猫、肥肥鼠、笨笨猫、小羊乖乖、小兔乖乖、嘟嘟鹅、小小鸟、番茄妹、萝卜哥、童年雪糕、呕兔、屁屁兔、肥肥熊、笨笨熊等。



翔通知名动漫品牌

NOMOLOVE

关于NOMOLOVE

姓名：NONO

星座：双鱼座

优点：善解人意，幽默，浪漫

缺点：多愁善感，容易陷入沮丧而不可自拔

受欢迎指数：80%（人见人爱，车见车载，美女见了不自在）

失恋指数：未知

浪漫指数：100%

口头禅：达令

姓名：MOMO

星座：巨蟹座

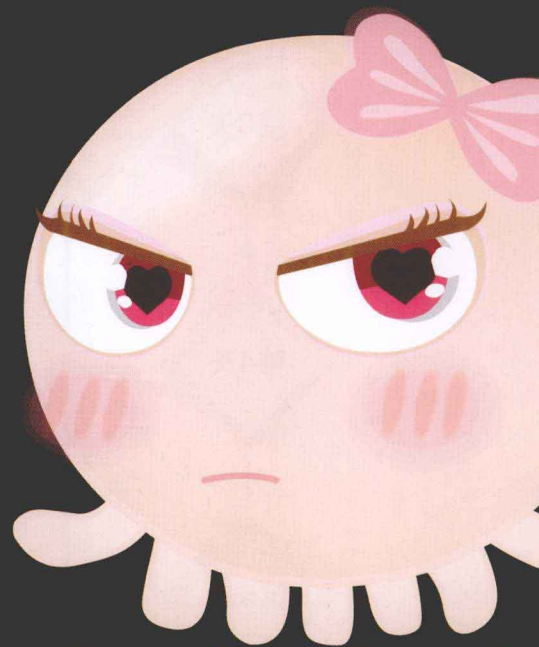
身份：一个平凡的大学生，但学业不错呢

性格：亲切，责任心强，温柔

（时下流行野蛮女友，这样的女子真是难得呀！）

学历：海洋浮蛋大学高材生

最讨厌听到的话：那只死章鱼怎么配得上你，
千万别为了一颗星星放弃整个银河系！



NONO和MOMO在海底快乐生活着，他们似乎全身上下都是各种80后、90后孩子们的缺点，但在任何时候，他们都相信爱情，相信陪伴着自己的对方。尽管会因为对事情不同认知而争吵，会因为处理方法不同产生分歧，但是这一切都是NONO和MOMO之间的爱情调味剂，只会让他们的爱情变得更加绚烂多姿。在NONO和MOMO的爱情里，他们就是彼此的王子公主，那么你呢，愿不愿意当自己生活的主人，做彼此的王子公主？NONO、MOMO等着你来加入这浪漫温馨的生活！

跟我们一起来有效率地轻松学习吧!



第1天

动画基础——了解Flash的基本功能

您将学到的知识：常见手机系统、Flash工具箱、Flash应用，以及Flash手机动画特点

您将会制作：手机动画场景的绘制、手机动画卡通人物的绘制等

第2天

必由之路——掌握Flash基本动画制作

您将学到的知识：时间轴面板、帧、关键帧、空白关键帧、补间动画、补间形状和传统补间动画等

您将会制作：简单Flash的动画制作，例如制作眨眼睛动画、制作惊讶表情动画、制作飞翔动画效果等

第3天

更进一步——Flash的高级动画制作

您将学到的知识：遮罩层、引导层、骨骼工具、3D工具

您将会制作：遮罩动画、引导线动画、骨骼动画、3D动画

第4天

完美震撼——Flash音频和视频的应用

您将学到的知识：音频的导入、编辑；FLV视频的导入和运用

您将会制作：为动画添加音效和背景音乐，将视频文件导入到Flash文档中

第5天

神来之笔——Flash动画中的字体和文本

您将学到的知识：文本工具、TLF文本、动态文本、静态文本、传统文本

您将会制作：向动画中添加文本，给动画嵌入文本字段，以及文字动画的制作

第6天

手机专用——Flash Lite的应用

您将学到的知识：Flash Lite、鼠标和按键事件，以及手机Flash动画的基本要求和发布规范

您将会制作：手机按钮的制作、手机墙纸的制作、手机待机屏幕的制作，以及手机彩信的制作等

第7天

终极武器——ActionScript的应用技巧

您将学到的知识：添加代码片段、“动作”面板，以及脚本助手的使用

您将会制作：通过脚本制作交互的Flash手机动画



前言

Flash 是 Adobe 公司推出的一款功能强大、应用面广泛的动画制作软件。它具有强大的矢量绘图功能，除了可以应用在网络、商业展示上以外，还被广泛地应用到了移动终端设备中，也就是我们常说的手机设备。

使用 Flash 可以制作手机设备中各种元素，包括了手机壁纸、主题、待机屏幕、手机彩信，等等。而且还可以制作如音乐短片、漫画、游戏动画等内容，供用户选择。Flash 的良好交互功能使得越来越多的手机厂商选择支持 Flash 动画。

■ 本书章节安排

本书共分为 7 天，以循序渐进的方式，全面介绍了 Flash CS5 在手机动画制作方面的方法和技巧。

第 1 天 动画基础——了解 Flash 的基础功能，主要介绍了 Flash 动画的应用，Flash 手机动画的特点。并针对 Flash 动画的基本术语，手机 Flash 动画的要求和适合手机 Flash 动画的准则进行了介绍。

第 2 天 必由之路——掌握 Flash 基本动画制作，学习了 Flash 制作动画的一些基本概念，并学习了逐帧动画和补间动画的制作方法，并且通过多个不同类型 Flash 动画制作，将理论与实际操作相结合，使读者更快掌握 Flash 软件的基本操作。

第 3 天 更进一步——Flash 的高级动画制作，主要介绍了 Flash 的几种高级动画制作方式，包括了遮罩动画、引导层动画、动画预设、骨骼动画，以及如何制作 3D 动画。并介绍了 Deco 工具的使用，掌握制作 Deco 动画的方法。

第 4 天 完美震撼——Flash 音频和视频的应用，学习了 Flash 动画中声音的相关知识。介绍了 Flash 支持的声音格式，如何导入声音，如何在 Flash 中编辑声音，等等。并介绍了在 Flash Lite 中使用声音的要点，同时也介绍了 Flash 中视频的导入和使用技巧。

第 5 天 神来之笔——Flash 动画中的字体和文本，主要介绍了文字在手机 Flash 动画中的用途和要求。并通过多个案例学习了如何向动画中添

加文本，如何嵌入文本字段。同时掌握制作文字动画的方法。

第6天 手机专用——Flash Lite 的应用，主要介绍了手机 Flash 播放器 Flash Lite 的使用。介绍了配置 Flash Lite、优化手机 Flash 动画的方法。并通过多个案例，制作手机壁纸、彩信、屏幕灯内容，更好地巩固学习内容。

第7天 终极武器——ActionScript 的应用技巧，介绍了在手机动画制作中常用的 ActionScript 脚本。给 Flash 动画制作初学者介绍了实用的代码片段，以及脚本助手的实用方法和技巧。

■ 本书特点

全书内容丰富、结构清晰，通过7天的时间安排，为广大读者全面、系统地介绍了使用 Flash 进行手机 Flash 动画制作的实用技法，案例典型，快速上手。

本书主要有以下特点：

◎ 形式新颖，安排合理，通过7天的时间安排，循序渐进地讲解了使用 Flash 制作 Flash 动画的要点。

◎ 语言通俗易懂，讲解清晰，前后呼应。以最小的篇幅、最易读懂的语言来讲述每一项功能和每一个实例。

◎ 知识点与案例相结合，在每天的学习过程中都能够学习到新的知识点，并将知识点与实例相结合，使读者更容易理解和掌握，从而能够举一反三。

◎ 对书中每个案例，均录制了相关的多媒体视频教程，使得每一个步骤都明了易懂，操作一目了然。

本书由高巍执笔，另外畅利红、杨阳、刘强、贺春香、贾勇、罗廷兰、黄尚智、刘钊、陶玛丽、衣波、张国勇、王权、王明、张晓景等也参与了部分编写工作。书中错误在所难免，希望广大读者朋友批评、指正。

编 著 者

联系方式

咨询电话：(010) 88254160 88254161-67

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>



目录

第1天 动画基础——了解Flash的基础功能 1

1

Flash动画在手机中有哪些应用?	2
1.1 Flash动画的应用	3
1.1.1 手机领域的开发	3
1.1.2 游戏开发	3
1.1.3 站点建设	4
1.1.4 多媒体娱乐	5
1.1.5 教学系统	5
1.2 Flash动画的特点	6
1.3 Flash动画基本术语	6
1.3.1 文件的类型	6
1.3.2 动画场景	7
1.3.3 帧、关键帧和空白关键帧	7
1.3.4 图层	7
1.4 位图和矢量图	8
1.5 手机Flash动画的要求	9
1.5.1 手机系统	9
1.5.2 Flash手机播放器	9
1.5.3 动画保存位置	10
1.6 基本绘图工具使用	10
1.6.1 “工具”区域	10
1.6.2 “查看”区域	14
1.6.3 “颜色”区域	15
1.6.4 “选项”区域	15
1.7 创建移动设备的Flash	16
1.8 适合手机Flash动画的准则	17

1.8.1 设置正确文档尺寸	17
1.8.2 选择正确的播放器	17
1.8.3 限制补间数目	17
1.8.4 慎用Alpha	18
1.8.5 图形优化	18
1.8.6 显示重绘区域	18
1.8.7 其他优化	18
自我检测	19
1 / 绘制动画场景	20
2 / 绘制绿色植物	22
3 / 绘制帽子实物	24
4 / 绘制可爱MOMO头像	27
5 / 绘制动画角色——潇洒哥	31
6 / 绘制卡通人物形象2	36

第2天 必由之路——掌握Flash基本 动画制作 43

2

想要学习制作手机Flash动画从哪里开始呢?	44
2.1 时间轴的概念	45
2.2 帧、关键帧和空白关键帧	45
2.3 元件的分类	47
2.3.1 图形元件	47
2.3.2 按钮元件	47
2.3.3 影片剪辑	48
2.4 逐帧动画的制作	48
2.5 形状补间动画	49
2.6 传统补间动画与补间动画	51
2.6.1 传统补间动画	51
2.6.2 补间动画	52
2.6.3 补间动画相关选项	54
2.7 时间轴中标识动画	54
2.8 用于移动设备位图设置压缩	56
2.8.1 为单个位图设置压缩	56
2.8.2 为所有位图设置压缩	57
自我检测	58
1 / 制作眨眼睛动画	59

2 / 制作惊讶表情动画	61
3 / 制作害羞表情动画	63
4 / 制作海底水泡上升动画	67
5 / 制作飞翔动画效果	70
6 / 制作桃心弥漫动画	73

第3天 更进一步——Flash的高级 动画制作 79

3

“传统运动引导层”跟“引导层”有什么区别?	80
3.1 图层的概念	81
3.1.1 普通图层	81
3.1.2 引导层	81
3.1.3 遮罩层	82
3.2 制作遮罩动画	82
3.2.1 遮罩图层	82
3.2.2 创建遮罩动画	83
3.3 制作引导层动画	84
3.3.1 创建引导层动画	84
3.3.2 调整到路径	84
3.4 使用动画预设	85
3.4.1 动画预设面板	85
3.4.2 制作模糊飞入动画	86
3.5 制作骨骼动画	86
3.5.1 创建骨骼系统	86
3.5.2 制作基本骨骼动画	87
3.5.3 为形状对象添加骨骼	88
3.5.4 制作形状骨骼动画	89
3.5.5 处理反向运动	90
3.6 制作3D动画	91
3.6.1 使用3D旋转工具	91
3.6.2 全局转换和局部转换	91
3.6.3 使用3D平移工具	92
3.7 Deco工具制作动画	93
3.7.1 Deco刷子效果	93
3.7.2 制作Deco动画	94

自我检测	95
1 / 制作简单遮罩动画	96
2 / 制作放大镜动画	98
3 / 运用引导层定位对象	103
4 / 制作传统运动引导层动画	105
5 / 为元件添加骨骼	108
6 / 为形状添加骨骼	112
7 / 制作3D动画	115
8 / 使用Deco工具绘制动画场景	117
9 / 使用动画预设快速制作动画	120

第4天 完美震撼——Flash音频和视频的应用 123

4

手机中使用声音视频和在计算机中使用一样吗?	124
4.1 Flash中使用声音	125
4.1.1 事件声音	125
4.1.2 音频流	125
4.1.3 声音格式	125
4.2 声音的导入	126
4.2.1 为时间轴添加声音	126
4.2.2 为按钮元件添加声音	127
4.3 在Flash中编辑声音	128
4.3.1 在“属性”面板中选择声音	128
4.3.2 为声音添加效果	129
4.3.3 设置声音的同步方式	129
4.3.4 声音的重复	129
4.3.5 声音编辑器	130
4.3.6 更改声音的音量	130
4.3.7 更改声音开始点和结束点	131
4.3.8 使用行为控制声音播放	131
4.4 声音的压缩	132
4.4.1 设置声音输出属性	132
4.4.2 声音的压缩设置	133
4.5 在Flash Lite中使用声音	133
4.5.1 设备声音	134