

### 图书基本信息

书名：<<7天精通手机Flash CS5动画设计>>

13位ISBN编号：9787121165108

10位ISBN编号：7121165104

出版时间：2012-4

出版时间：电子工业出版社

作者：高巍

页数：274

字数：460000

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

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，它也被广泛的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。而且还可以制作例如音乐短片、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 全书共分为7天，以循序渐进的方式，全面介绍了Flash在制作各种手机项目和动画的方法和技巧。

动画基础——了解Flash的基本功能，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 必由之路——了解动画的基本制作流程，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，使读者更快的掌握Flash软件的基本操作。

更近一步——Flash的高级动画制作，主要介绍了Flash的几种高级动画方式。包括了遮罩动画、引导层动画、动画预设、骨骼动画和制作3D动画。

并介绍了DECO工具的使用，掌握制作Deco动画的方法。

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。

同时介绍了Flash中视频的导入和使用技巧。

神来之笔——文本和字体的应用，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。

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，更好的巩固学习内容。

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和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，循序渐进的讲解了使用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。

本书读者对象 本书适合Flash动画制作的初、中级读者、有一定Flash操作基础的读者阅读，也可以作为手机动画开发制作人员及相关专业师生的参考用书。

本书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。

## 内容概要

《7天精通手机Flash CS5动画设计(附光盘)》(作者高巍)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。

《7天精通手机Flash CS5动画设计(附光盘)》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。

书籍目录

第1天 动画基础——了解Flash的基础 功能

1 Flash动画在手机中有哪些应用？

1.1 Flash动画的应用

1.1.1 手机领域的开发

1.1.2 游戏开发

1.1.3 站点建设

1.1.4 多媒体娱乐

1.1.5 教学系统

1.2 Flash动画的特点

1.3 Flash动画基本术语

1.3.1 文件的类型

1.3.2 动画场景

1.3.3 帧、关键帧和空白关键帧

1.3.4 图层

1.4 位图和矢量图

1.5 手机Flash动画的要求

1.5.1 手机系统

1.5.2 Flash手机播放器

1.5.3 动画保存位置

1.6 基本绘图工具使用

1.6.1 “工具”区域

1.6.2 “查看”区域

1.6.3 “颜色”区域

1.6.4 “选项”区域

1.7 创建移动设备的Flash

1.8 适合手机Flash动画的准则

1.8.1 设置正确文档尺寸

1.8.2 选择正确的播放器

1.8.3 限制补间数目

1.8.4 慎用Alpha

1.8.5 图形优化

1.8.6 显示重绘区域

1.8.7 其他优化

自我检测

1 / 绘制动画场景

2 / 绘制绿色植物

3 / 绘制帽子实物

4 / 绘制可爱MOMO头像

5 / 绘制动画角色——潇洒哥

6 / 绘制卡通人物形象

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——Action Script的应用技巧

## 章节摘录

版权页：插图：1.8 适合手机Flash动画的准则 当创建用于手机播放的Flash动画时，一定要记住手机CPU的限制。

这样做有助于避免Flash Lite内容在手机上运行缓慢。

1.8.1 设置正确文档尺寸 在创建新的Flash Lite文件时，请检查文档是否已正确设置。

虽然Flash文件可以平滑缩放，但是，如果该文件没有按照其本地舞台大小运行而必须在播放器中进行缩放，则会导致性能降低。

请尝试设置文档的舞台大小以匹配目标设备的分辨率。

1.8.2 选择正确的播放器 将Flash Player设置为正确的Flash Lite版本，并在Device Central中选择一个合适的设备配置文件，是保证动画正常播放的前提。

Flash Lite可以按照低、中、高三种品质渲染矢量图形。

渲染的品质越高，Flash Lite渲染矢量图形时就越平滑、越精确，而且对设备CPU的需求也越大。

若要制作复杂的动画，应尝试更改播放器的品质设置，然后对SWF文件进行全面测试。

1.8.3 限制补间数目 限制同时发生的补间数目，也是保证手机Flash动画播放的一个重要手段。

减少补间数目或设置动画序列，以使一个动画在另一个动画结束时开始。

尝试组合使用补间、关键帧动画和ActionScript驱动的运动以生成运行效率最高的结果。

1.8.4 慎用Alpha 动画中使用透明度（Alpha）效果会占用大量CPU处理时间，因此对元件应适度使用透明度效果。

尤其应避免对具有不完全透明度（小于100%）的Alpha级别的元件进行补间动画的制作。

除了慎用Alpha以外，大型蒙版、剧烈运动、混合模式、大量渐变和复杂的矢量图形都会加大CPU运行的工作量，应该尽量避免使用。

1.8.5 图形优化 渲染矢量椭圆和圆形比渲染四边形更消耗内存。

使用圆形和椭圆描边也会大大增加对CPU的使用。

所以，制作动画时，尽可能地少使用圆形或者椭圆形。

1.8.6 显示重绘区域 当Flash绘制动画区域时，它会在该区域周围定义一个矩形定界框。

尽量使该矩形以优化绘制。

由于Flash会将合并区域解释为单一矩形，从而生成一个较大的整体区域，因此应避免重叠补间。

使用Flash Lite的“显示重绘区域”功能可以优化动画。

重绘是Flash Lite性能消耗的主要部分，所以优化减小重绘区域面积，减少不必要的重绘操作次数，往往能够带来比较大的性能优化回报。

1.8.7 其他优化 避免使用alpha=0和visible=false以隐藏屏幕上的影片剪辑。

如果只是关闭影片剪辑的可视性或将其透明度更改为零，则在线条渲染计算中仍会包括此影片剪辑，从而会对性能产生影响。

不要尝试通过将影片剪辑遮蔽在另一幅图稿的后面来隐藏它。

那样它仍将会包括在播放器的计算中。

应该移动影片剪辑以使其完全脱离舞台，或者通过removeMovieClip来删除这些影片剪辑。

### 编辑推荐

《7天精通手机Flash CS5动画设计》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《7天精通手机Flash CS5动画设计》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《7天精通手机Flash CS5动画设计》实例一样精美的效果。

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>