

Flash 5

动感网页 创意与设计

〔美〕 Hillman Curtis 著
潇湘工作室 编译

F l a s h



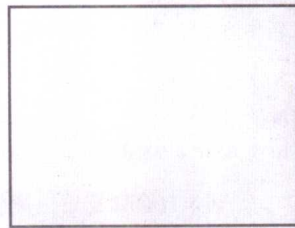
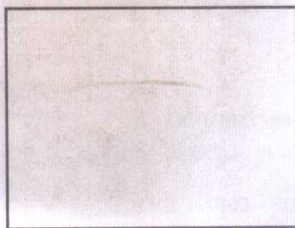
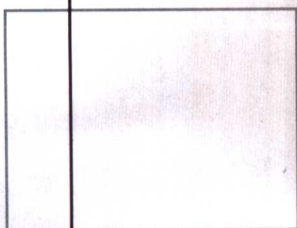
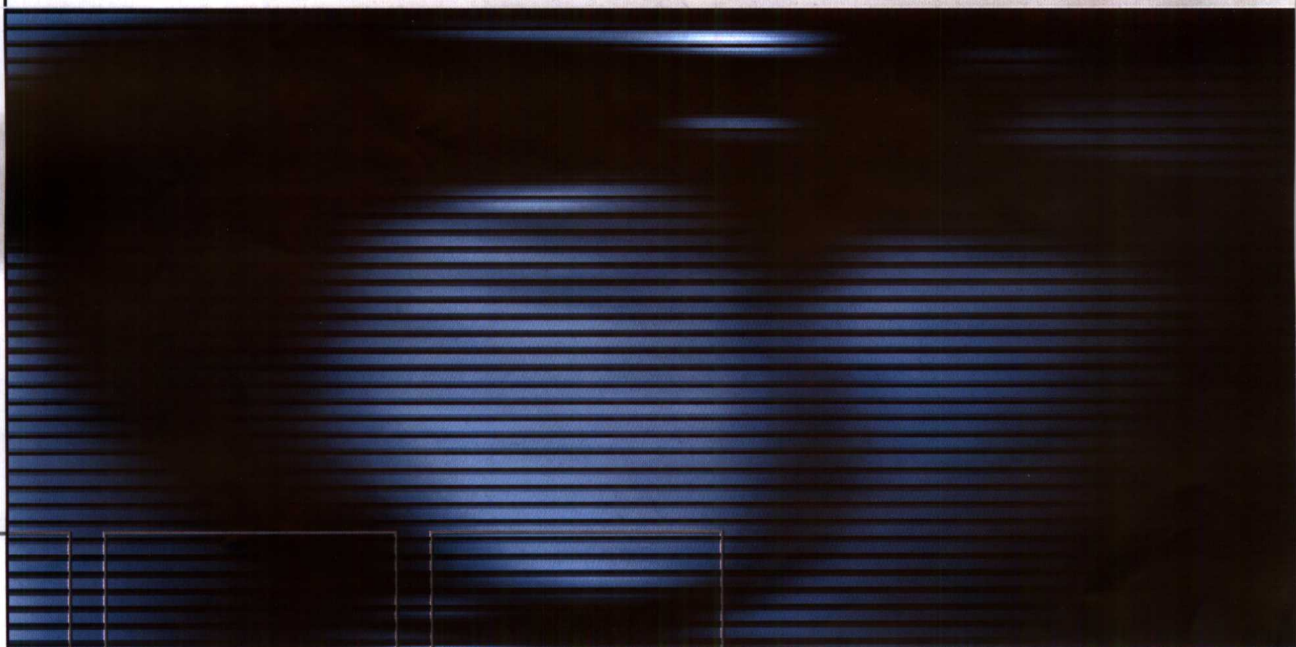
美国亚马逊网
上书店畅销书
作者最新奉献

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

New
Riders

Flash 5 动感网页

创意与设计



2008/10/15

[美] Hillman Curtis 著
潇湘工作室 编译

人民邮电出版社

Flash 5 动感网页创意与设计

◆ 著 [美] Hillman Curtis
编 译 潇湘工作室
责任编辑 李 际

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptph.com.cn
网址 <http://www.ptph.com.cn>
读者热线 010-67129212 010-67129211(传真)
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16
印张:14.75 2001 年 6 月第 1 版
印数:4 001 - 5 500 册 2001 年 12 月北京第 2 次印刷

著作权合同登记 图字:01-2001-2051 号

ISBN 7-115-09299-0/TP·2218

定价:50.00 元

本书如有印装质量问题,请与本社联系 电话:(010)67129223

内容提要

本书以网页设计为中心，通过实例介绍Flash 5的应用。每章从介绍基本的设计思想开始，详细说明概念、设计的构想以及实现的详细过程。本书的主要内容有：文本效果的动画设计、音频的应用、网页导航的多状态翻转、类似视频的效果、3D技术、矢量视频、声音流以及Flash编程等。另外还介绍了如何向客户推销和如何吸引客户的网页设计开发过程。

本书适用于网页设计人员。

版权声明

Hillman Curtis: Flash Web Design

Authorized translation from the English language edition

published by New Riders Publishing.

Copyright © 2001 by New Riders Publishing.

All rights reserved. For sale in mainland China only.

本书中文简体字版由美国New Riders 出版公司授权人民

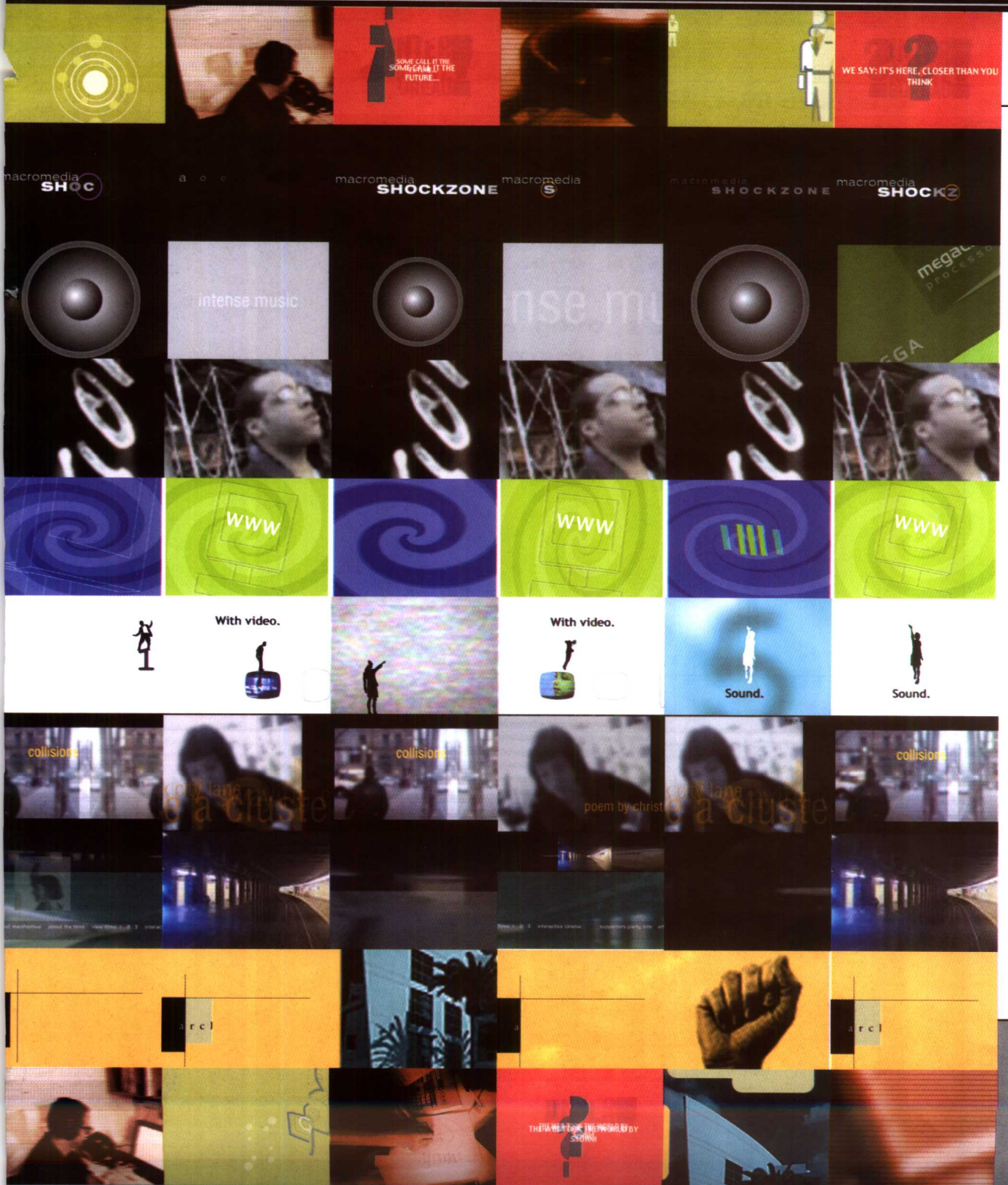
邮电出版社出版。未经出版者书面许可，对本书任何部分不得

以任何方式复制或抄袭。

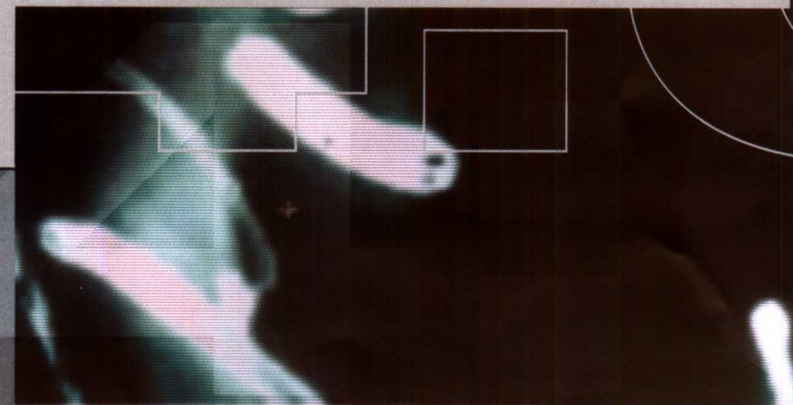
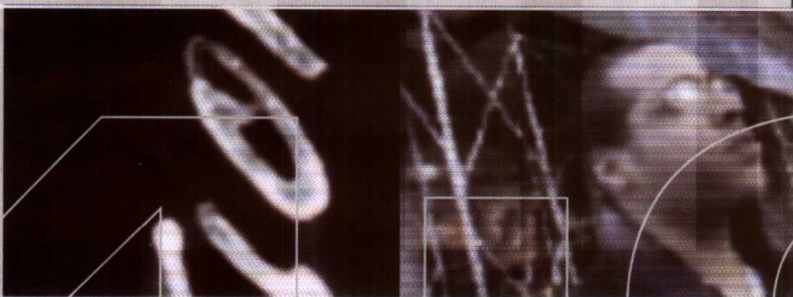
版权所有，侵权必究。

DECONSTRUCTION

OOHOOHOO



FOUR CHAPTER



04:00

目 录

TABLE OF CONTENTS

第1章

01:00

动画图形的艺术

- 1.1 欢迎来到hillmancurtis 01:02
- 1.2 本书的内容安排 01:03
- 1.3 Web设计的特点 01:04
 - 1.3.1 动作即信息 01:04
 - 1.3.2 向全球可视语言发展 01:05
- 1.4 全球可视语言 01:06
 - 1.4.1 处理全球可视语言 01:06
 - 1.4.2 向全球可视语言发展 01:07
 - 1.4.3 关注技术环境 01:08
 - 1.4.4 解决多任务问题 01:08
 - 1.4.5 确定情感中心 01:10
 - 1.4.6 结论 01:13

第2章

02:00

剖析：流动的单词效果

- 2.1 设计思想 02:02
- 2.2 操作步骤 02:03
 - 2.2.1 第1步：准备舞台 02:03
 - 2.2.2 第2步：设置图层 02:04
 - 2.2.3 第3步：建立背景符号 02:05
 - 2.2.4 第4步：定位标志线 02:07
 - 2.2.5 第5步：编写文字 02:08
 - 2.2.6 第6步：让文字动起来之一 02:09
 - 2.2.7 第7步：添加帧和过渡 02:12

- 2.2.8 第8步: 淡变和缩放字母 02:13
- 2.2.9 第9步: 让文字动起来之二 02:16
- 2.2.10 第10步: 创建圆 02:18
- 2.2.11 第11步: 组合圆与字母 02:20
- 2.2.12 第12步: 综合在一起 02:22
- 2.2.13 第13步: 创建拆分淡变过渡 02:24
- 2.2.14 第14步: 添加动画粒度纹理 02:26
- 2.3 结论 02:29

第3章

03:00

剖析: 短小的广告

- 3.1 设计思想 03:02
- 3.2 操作步骤 03:03
 - 3.2.1 第1步: 处理背景 03:03
 - 3.2.2 第2步: 创建蒙版 03:05
 - 3.2.3 第3步: 在FreeHand 8中设计网格元素 03:08
 - 3.2.4 第4步: 将网格导入至Flash 03:10
 - 3.2.5 第5步: 调整网格 03:11
 - 3.2.6 第6步: 用梯度设计 03:13
 - 3.2.7 第7步: 利用梯度扩充扬声器 03:14
 - 3.2.8 第8步: 让扬声器动起来 03:16
 - 3.2.9 第9步: 添加文字, 运用强烈的节奏 03:18
 - 3.2.10 第10步: 使用客户的艺术品 03:20
 - 3.2.11 第11步: 添加声音 03:24
 - 3.2.12 第12步: 优化Web的声音 03:27
 - 3.2.13 第13步: 流的预加载 03:29
 - 3.2.14 第14步: 使用Bandwidth Profiler 03:32
 - 3.2.15 第15步: 使用Size Report 03:33
- 3.3 结论 03:35

TABLE OF CONTENTS

目录

第4章

04:00

剖析：导航网页

- 4.1 设计思想 04:02
- 4.2 操作步骤 04:03
 - 4.2.1 第1步：文件设置 04:03
 - 4.2.2 第2步：准备视频 04:04
 - 4.2.3 第3步：将连续位图导入Flash——创建movieclip1 04:07
 - 4.2.4 第4步：对齐导入的位图 04:09
 - 4.2.5 第5步：将连续位图导入Flash——创建movieclip2 04:11
 - 4.2.6 第6步：为转出动作编写脚本 04:13
 - 4.2.7 第7步：添加按钮区域 04:15
 - 4.2.8 第8步：命名动画剪辑实例 04:17
 - 4.2.9 第9步：为按钮写代码 04:18
 - 4.2.10 第10步：设置转出动作 04:20
 - 4.2.11 第11步：为动画添加Flash文本 04:22
- 4.3 结论 04:23

第5章

05:00

剖析：3D线框

- 5.1 设计思想 05:02
 - 5.1.1 过程综述 05:02
 - 5.1.2 故事板3D 05:03
 - 5.1.3 3D建模程序 05:03
- 5.2 操作步骤 05:04
 - 5.2.1 第1步：建立对象：CPU 05:04
 - 5.2.2 第2步：设置视图 05:05
 - 5.2.3 第3步：旋转CPU 05:05
 - 5.2.4 第4步：将CPU导入Flash 05:07
 - 5.2.5 第5步：令CPU居中 05:08
 - 5.2.6 第6步：优化CPU 05:08
 - 5.2.7 第7步：给对象赋予生命 05:11
 - 5.2.8 第8步：向线框图中添加维 05:12
 - 5.2.9 第9步：运动的冻结效果 05:14
 - 5.2.10 第10步：透视图模式下的运动 05:15
- 5.3 结论 05:17

00:08

第6章

06:00

视频分解为矢量

6.1 设计思想 06:02

6.2 操作步骤 06:02

6.2.1 第1步: 创作之前的规划 06:02

6.2.2 第2步: 运动捕捉和位图缩减 06:03

6.2.3 第3步: 视频分解为矢量: 位图转换为Flash中的矢量图形 06:05

6.2.4 第4步: 激活矢量视频 06:10

6.2.5 第5步: 创建反向动作 06:13

6.3 结论 06:15

第7章

07:00

MP3技术与声音流处理

7.1 设计思想 07:02

7.1.1 Flash动画中的MP3画外音流 07:02

7.1.2 记录并处理声音 07:04

7.1.3 firewire视频捕获 07:04

7.2 操作步骤 07:05

7.2.1 第1步: 捕获音频和视频 07:05

7.2.2 第2步: 优化音频——标准化 07:06

7.2.3 第3步: 优化音频 07:08

7.2.4 第4步: 导出声音段 07:09

7.2.5 第5步: 在Flash中进行MP3音频编码 07:10

7.2.6 第6步: 应用全局导出设置 07:12

7.2.7 第7步: 集成视频和音频 07:13

7.2.8 第8步: 处理文字 07:16

7.2.9 第9步: 淡出和浮出 07:18

7.2.10 第10步: 智能预加载和流测试 07:19

7.2.11 第11步: 智能预加载 07:21

7.3 结论 07:23

00:09

Flash多媒体编程实例

- 8.1 设计思想 **08:02**
- 8.2 操作步骤 **08:07**
 - 8.2.1 第1步：富有深度的ManiFestival **08:07**
 - 8.2.2 第2步：命名实例 **08:09**
 - 8.2.3 第3步：外部动画剪辑对象——隧道和地铁动画剪辑 **08:11**
 - 8.2.4 第4步：Script对象 **08:13**
 - 8.2.5 第5步：Script对象：Initialize脚本 **08:14**
 - 8.2.6 第6步：创建Script动画剪辑实例 **08:17**
 - 8.2.7 第7步：运行初始化例程 **08:17**
 - 8.2.8 第8步：ManiFestival动画行为 **08:19**
 - 8.2.9 第9步：组合脚本 **08:21**
 - 8.2.10 第10步：翻转脚本 **08:22**
 - 8.2.11 第11步：翻转脚本：控制Line对象 **08:23**
 - 8.2.12 第12步：RolloverScript：控制Dancer动画剪辑 **08:24**
 - 8.2.13 第13步：在Expression Editor中建立条件语句 **08:26**
 - 8.2.14 第14步：RolloverScript：控制Logo动画剪辑 **08:28**
 - 8.2.15 第15步：建立RolloutScript **08:28**
 - 8.2.16 第16步：RolloutScript:控制Dancer对象 **08:30**
 - 8.2.17 第17步：向导航按钮添加面向对象动作 **08:32**
- 8.3 结论 **08:37**

第9章

09:00

推销自己和赢得客户

9.1 设计思想 09:02

9.1.1 打印作品 09:02

9.1.2 屏幕演示的缺陷 09:03

9.1.3 影响客户, 切实交付 09:03

9.1.4 FreeHand如何使美梦成真 09:04

9.1.5 开发综述 09:04

9.2 操作步骤 09:05

9.2.1 第1步: 项目分解 09:05

9.2.2 第2步: 勾画介绍性的动画 09:06

9.2.3 第3步: 概念设计板 09:08

9.2.4 第4步: 从FreeHand转到Flash 09:09

9.2.5 第5步: 设置FreeHand导出到Flash的颜色 09:11

9.2.6 第6步: 组织导入对象 09:12

9.2.7 第7步: 执行动画 09:13

9.2.8 第8步: 导入下一个瞬间 09:14

9.3 结论 09:17

第10章

10:00

Flash资源

10.1 优秀的Flash站点 10:02

10.2 Flash技术站点 10:03

10.3 音频和软件 10:03

10.4 其他站点 10:04

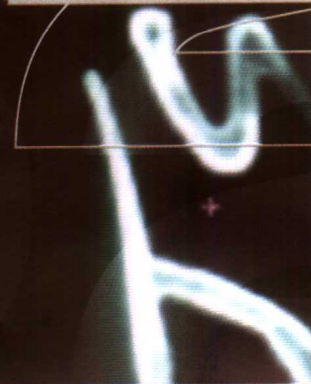
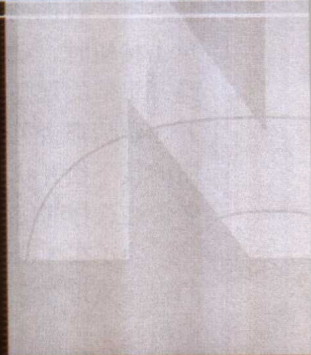
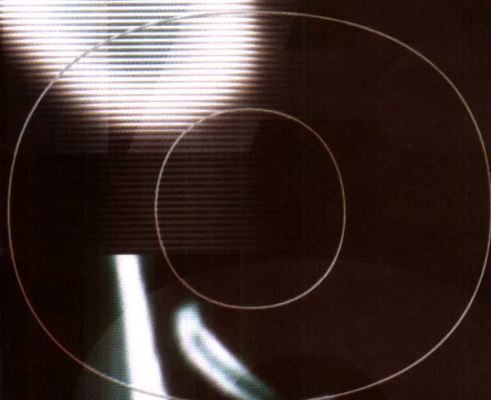
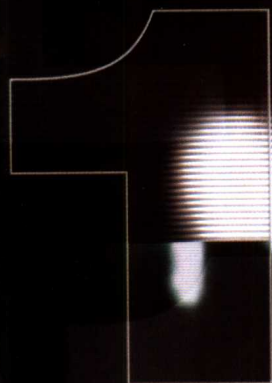
10.5 推荐书籍 10:04

04:04:04

“

我对矢量插图的一知半解，
加上我对动画的热爱，
驱使我走向了一种以位图为基础的动画艺术方向。
尽管我从此学会了运用矢量的技巧，
但动画艺术的方向仍是我风格中重要的一部分。

”



设计重点

- 多状态翻转导航按钮;
- 处理“视频”;
- 处理电影剪辑;
- 使用Tell Target动作;
- 优化并测试文件。

4.1 设计思想

当我写这本书的时候,我正处于hillmancurtis.com站点重新设计的开始阶段。在几个月内,原来的导航按钮即将成为历史。然而,它们为我和无数参观者提供了良好的服务,而且保留了出色的多状态翻转以及与动画剪辑合作的例子。另外,它们为连续(视频)位图的利用提供了一个很好的样板。

尽管我的导航页在设计上稍微小些,但它的交互性相当好。交互在站点上是很有用的。如果需要多状态翻转,就需要进行交流。例如,按钮处于松开状态时,关闭循环的视频剪辑(大部分是从优秀动画的小片段和动画剪辑效果拿来的),它们运作得很好,因为它们很漂亮而且是无缝循环的。我决定在站点上使用加载快的小动画。我要让参观者看到并理解hillmancurtis.com是一个致力于通过动画进行表达的公司。当按钮为Over状态时,我选择放一段睁开眼睛的视频。当鼠标单击按钮时,动画循环消失了,而且立即被一个睁开眼睛的视频所取代。无论是鼠标按下还是松开,眼睛都会关闭,返回到动画效果。我想让按钮的按下松开状态在视觉上引人注目,并向浏览者传达这样的信息:“请进来看一看吧”。

为了实现我的设计构想,我使用一系列不同的程序来准备素材,然后在Flash中将各个素材衔接起来。基本的布局在FreeHand中做,我在FreeHand中再次创建了一个镜像文档和标志线(参见第2章)。在视频方面,我用Adobe Premiere导出一系列的连续位图,然后我在Adobe Photoshop中操纵这些位图。

注意:

尽管本章详细讲述Adobe Premiere,但我用Premiere演示的技术与逻辑对任何能导出位图的数字视频编辑程序都可用。要把握这样的概念:使用从视频本身导出的独立的、连续的照片在Flash中表现视频。

动画剪辑

对于这个导航按钮,我用动画剪辑取代了前一例子中类似的动画。动画剪辑和动画图形之间的基本区别在于,动画图形与主时间线一起使用,而动画剪辑则使用它自己的时间线。这就意味着不管对主时间线发生什么事情,动画剪辑都不会受到影响。因此,在这个动画的主时间线中,只使用了帧。在需要连续循环动画或在利用鼠标的按下与松开来控制动画的情况下,动画剪辑才有用。



4.2 操作步骤

4.2.1 第1步：

文件设置

首先选择Modify > Movie，文件的大小设置为宽80、高60。我一般根据目标回放环境来设置fps（frame per second，帧/秒）。如果我知道目标机器为233或更高，调制解调器为56k或更高，我会将帧速率提升至20fps。记住，快的帧速度会影响流，因为帧调用的速度越快，就会有更多的帧使文件变大。另一方面，如果文件准备向大众发行，那么我会将帧速率设为12fps或更低。这个速率通常在慢速的机器上进行测试，以确保回放的速度可让人接受。对于这个项目，我将帧速率设置为12fps。

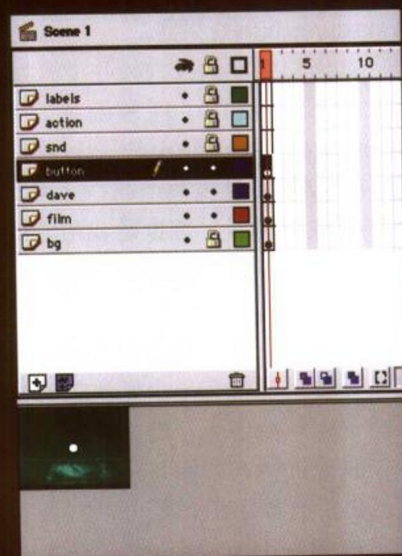
另外，我还设置了Flash图层，按从上到下的顺序依次为：

labels
action
sound (snd)
dave
film
button
background (bg)

这些图层应该如图04:01所示。

至于本书中的前一个例子，我在背景图层上插入了一个大小与舞台一样的矩形，并创建了它的一个符号（F8）。这样我可以控制背景最初的颜色以及在回放的整个过程中的颜色。该文件中的button图层将容纳一个不可见的按钮，它用来定义屏幕上的交互区域。

图 04:01



04:03

准备视频

当我第一次开始设计Flash广告时，我还不了解插图技术。我以前是使用Photoshop和Director的，而这两者都是位图工具，因此我不会坐下来学习如何控制贝塞尔曲线，相反我决定将我有限的技巧集中在Flash上。我在矢量插图领域中的一知半解，加上我对动画的热爱，把我推进了一个基于位图的Flash动画艺术方向。尽管我从此以后学会了矢量作图的技巧，但这个动画艺术方向仍然是我风格中重要的一部分。这里的巧妙之处就在于在短暂的瞬间将视频拍下来，然后从中捕捉一些令人注目的东西。

然而，对于hillmancurtis.com的导航页，我在一个视频源CD-ROM上找到了动画编辑效果—随机的优秀动画和动画纹理。我在这个文件里用的动画效果剪辑是从免版税的视频剪辑集(作者是Radius)中获得的，它可以从<http://www.digitalorigin.com/products/filmtextures.html>处买到。

如何得到动画或视频并没有如何在Flash中处理和使用它们那么重要。找到了视频源后，我第1步是将它导入Adobe Premiere。Premiere是一个桌面数字视频编辑工具，可用于CD-ROM的各类视频产品，还可离线使用。它是一个多功能的数字视频编辑器，这也是我用它的原因。重申一遍，不管选哪种视频编辑工具，意思都是一样的。导出的数字视频应该是连续的位图。

在可以利用这些视频编辑程序之前，必须将视频数字化。许多计算机都带有一个低质量的视频数字化标准。另外可以购买一个视频数字卡，价格从300到5000美元不等。还有就是找一家服务机构，帮你将视频数字化。最后，如果你既没有视频相机也没有数字卡，则可以购买不用许可证的来自CD-ROM的数字视频。<http://www.photodisc.com>就是这样一个网站，hillmancurtis.com (<http://www.hillmancurtis.com/book>) 也有一个视频下载的区域。

