

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



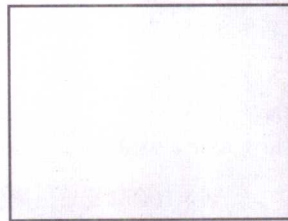
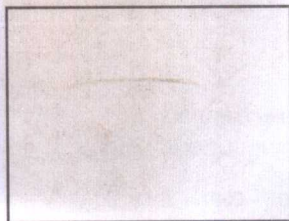
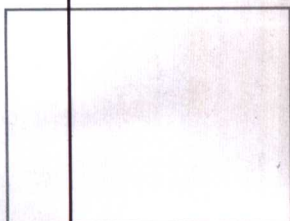
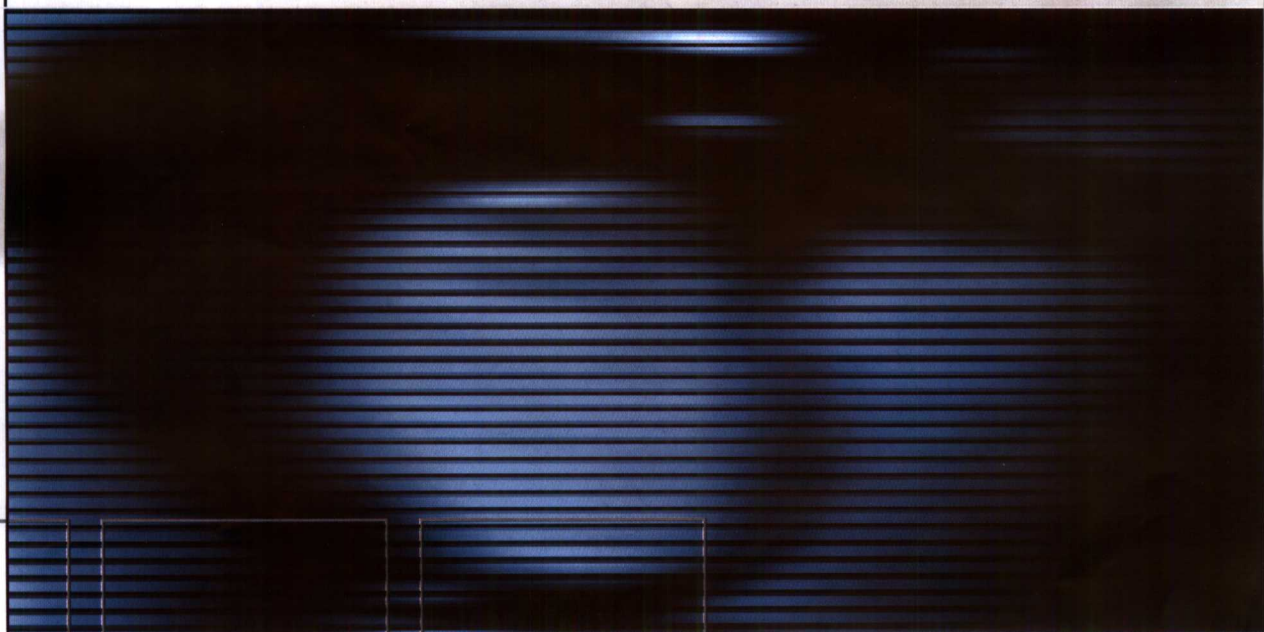
美国亚马逊网
上书店畅销书
作者最新奉献

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

New
Riders

Flash 5 动感网页

创意与设计



2008/10/5

[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@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.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.

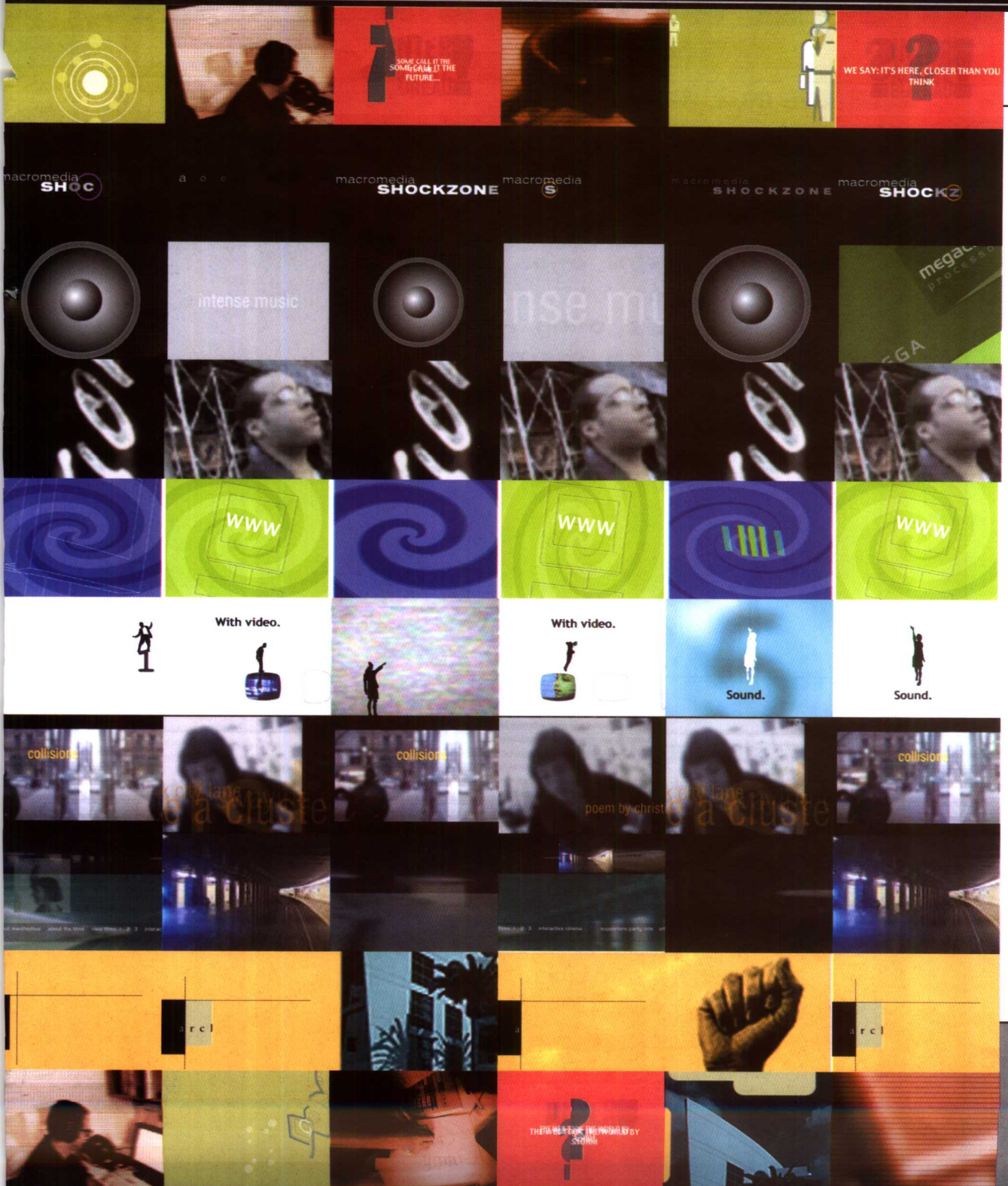
Copyright © 2001 by New Riders Publishing.

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。

00:00:00



NINI = CHAPTER

what is an
architect

an artist
a technologist?

a designer?

a coordinator?

a manager?



a r c h i t e c t u r e

we listen to our clients' needs, desires, expectations
management we use our design coordination technology
skills
translate to
an architect Translator
skip intro >

Architecture interior design planning
architectural
site navigation >
Lundstrom & Associates
architectural firm providing a highly effective and unique approach
to architecture centered around conceptual, practical
creative, and client focused solutions.
We are committed to translating the needs, desires and
expectations of our clients into a unique physical
architecture that is a pleasure to experience and function,
to effectively achieve the objectives of each client.

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: 渐变和缩放字母 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: 创建拆分渐变过渡 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

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

第8章

08:00

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

推销自己和赢得客户

09:09:09

“

要想做好工作，就得有好的创意，但更重要的是，
要能把好的创意卖出去。

许多设计人员都希望他们的作品能自己推销出去。
如果作品真正是好作品，而且满足客户的目标，
想卖出去并不难，
你需要的只是正确的工具。

”

skip intro>>

ARCHITECTURE



09:01

9.1 设计思想

像很多小公司一样，hillmancurtis.com不时要与各种公司合作。我们最好的合作伙伴是Juxt Interactive，这是一家Web设计和开发公司，基地在加州的Newport Beach。Juxt创作出许多优秀的Flash作品，开发了许多值得去推广的技术。它最有名应用最广的经验对我们非常关键：拉生意。

Juxt Interactive，特别是它的创作指导Todd Purgason，已经开发了一种表现客户品牌的方法，实践证明这种方法非常有效。更重要的是，它的表示过程直接导致了产出一使 workflow 更平滑。考虑下面的过程：

首先在插图工具中形成创造性的概念，我们用的工具是FreeHand 8，把创造性的概念输出到打印表格，直接在网上发表，或者把元素直接移植到Flash。是不是很酷？客户得到了创造性概念的硬拷贝，他们得到了在网上发布的同一概念，可以与另一个办公室的同事共享。而且，在Flash中有直接导入的同一个概念的元素。自然，我们从Todd和他的团队那里了解到这个过程，并将它应用到实践当中，现在，我们已经可以做这项工作了。事实是：每次我们利用Todd在本章里详细叙述的过程，我们就能争取到项目。

我在1998年第一次认识Todd Purgason是在Macromedia User Conference会议上。组织者安排我和Todd一起参加一个会议。我记得那次的议题是“Flash和FreeHand，两个朋友”。我和Todd在会议开始之前花了几小时来熟悉对方，并计划我们的演讲。我们还没上台，就已经有了一种自然的亲密关系，而会议当然也进行得很顺利。

设计重点

- Juxt Interactive开发的赢得客户的过程
- 多媒体的故事板
- 结合Flash使用图形工具来使设计过程最大化。

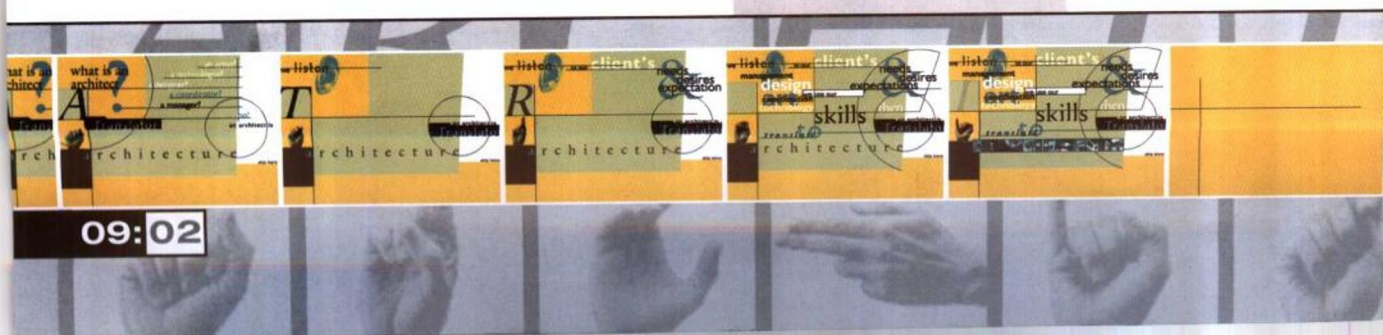
后来Todd告诉我他建立的公司，以及他开发的用来赢得客户的过程。这是我在会议中得到的最宝贵的信息，我觉得我应该把它写到书里。

在本章里，Todd详细介绍了这个过程，该过程从客户以FreeHand开发的演示开始，一直讲到Flash中的创作，在分析他们最受欢迎的站点的时候举了一个Flash的例子。本章后面的内容是Todd编写的。

9.1.1 打印作品

当许多Flash设计人员第一次听说客户的演示是打印文稿，而不是屏幕上的演示时，他们感到很惊奇。实际上，大型的硬拷贝演示比任何动画给人留下的印象都要深刻。要想做好工作，就要有好的创意，但更重要的是，要能把好的创意推销出去。许多设计人员都希望他们的作品能自己推销出去。如果作品真正是好作品，而且满足客户的目标，想卖出去并不难；你需要的只是正确的工具。我们接触过很多客户，也尝试过各种办法，但不会必胜的方法就是大型演示板。

我们致力于给用户造成影响。我们准备了演示板和计划得很好的口头演示，两者的重点都放在超出客户的期望上。这些演示板帮了我们很多忙，而屏幕构图不会取得这些效果。利用演示板，我们可以在描述项目时控制讨论的流向，而且可以确定关键网页或动画的关键帧。



利用这种控制我们可以做到以下事情:

- 解释如何在站点上宣传客户的品牌。
- 站点如何把客户信息传达给访问者。
- 给客户时间, 让他阐明相关的问题。
- 传达作品的构想。
- 清晰地表达该传达的东西。
- 消除项目昂贵的修正成本。

图09:01显示了一个30" × 42"的演示板。它是为最近一个Macromedia项目而做的: ANDES Coffee故事板。

9.1.2 屏幕演示的缺陷

尽管屏幕表面上是向客户表现设计概念的自然媒体, 但它也有许多问题。首先也是最重要的一点, 这种类型的演示非常耗时, 但很难获得客户的认可。

而且, 我发现显示器演示容易出错。可能出错的地方太多, 如设备故障、软件故障、网络故障以及电力故障), 毫无问题即可进行到底的演示很少。另外, 用屏幕来演示, 客户经常觉得难

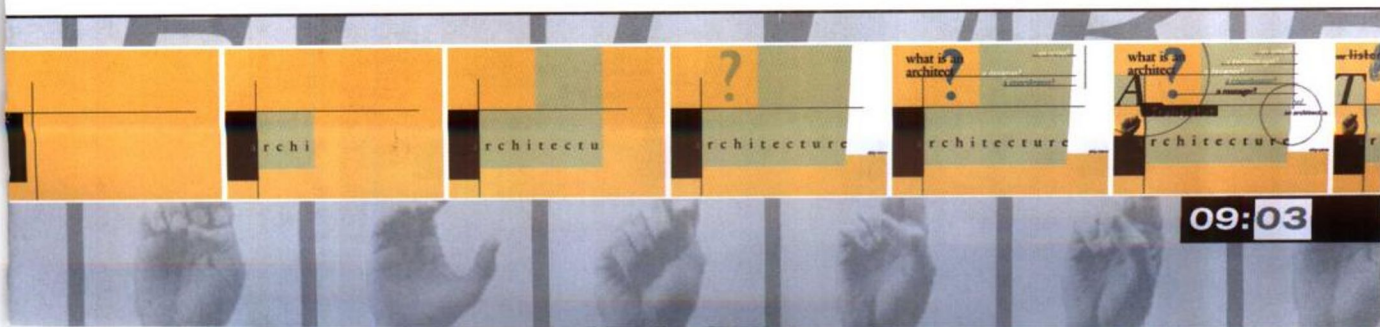
图 09:01



以把握整个作品, 每一次都只演示其中的一段, 没有可视词汇的概观或感觉。

9.1.3 影响客户, 切实交付

对比之下, 硬拷贝的大型演示板不仅解决了显示器的问题, 而且还有自己的优势。影响客户只是成功的一部分; 大格式的演示片段向客户传达了这样一种信息, 即我们已经投入了大量的时间和精力来开发他们的项目。在屏幕构图中不能让客户体会到这一点。



因为人们觉得屏幕构图通常容易创造，因此容易不断地修正。客户可以触摸打印出来的演示板，使他們有这样的感觉：这是山峰上实实在在的一个立足点，他们正在和我们一起向上攀登，他们有安全感。如果他们觉得安全，他们就会坐回来，让我们来掌握方向，信任我们是专家，允许我们来有效地帮他们完成工作。这种安全感在演示的过程中得到了加强，我们拿着演示板，明确地向客户指出关键的点。我们要做最好的工作，努力排除阻碍我们实现目标的障碍。打印只是一种工具，它使我们能够传达好的创意，从而我们看到它的内在事物。

从概念上讲，客户更容易看到设计如何在站点上实现，他们有了切实的感觉，觉得很安全。从实际监督来讲，在这种阶段，进行大的修正更加容易，如修改字体或重新设计布局，而不是在已经开始设计的时候做修正。

9.1.4 FreeHand如何使美梦成真

在大格式演示板中使用的创造性资源只是在设计方案的概念中画出的草图。我选择使用FreeHand，在处理矢量和光栅图形方面它的表现很出色，而且我发现，在进行开发的过程中，它是Flash的一个理想伙伴。FreeHand的重要性不能小视。尽管Flash在它专长的方面也很优秀，而R&D对FreeHand的改进已经有10多年的历史了，其重点在于发掘它的重用性和基于矢量的工具的潜力。我在FreeHand中很容易进行创意，勾画出概念，一旦概念得到肯定，就可以立即在Flash中做成动画。在FreeHand中，我可以尽情利用它强大的排版和插图工具，迅速将头脑中的设计搬到屏幕上。最重要的是，我能够使用FreeHand的多媒体工具，及时展开设计；我可

以提前在视觉上研究动画。如果不投入大量的时间，在Flash中制作的动画效果是不会成功的。它最好的一个特点就是当我画好草图，研究了设计时，我便拥有可以迅速地将它们汇总起来，形成演示板，向客户的演示。

一旦客户肯定了我的概念，我就返回FreeHand，现在，我已经有有了一个很好的起点。FreeHand有一个非常好的SWF导出工具，它将我的布局导入Flash，完美地保留设计，自动为过程的优化创建Flash符号。

9.1.5 开发综述

为了更好地体会Juxt Interactive如何处理工作流，请看以下过程综述：

- **FreeHand的策略。**我们首次与客户会面，对客户问题做出适当的分析后，为项目开发出一个策略和项目的总体结构。我们使用FreeHand创建站点的总体结构和交互图，它们从结构和功能上向客户描述了站点的工作原理和站点的组成。

- **站点设计概念。**我们着重于创造关键的屏幕或帧——就是我所说的“及时的瞬间”。我经常创造位于动画核心的瞬间，然后在这周围进行加工。就像是首先建立结果屏幕，然后制定走向它的步骤一样。然而在此节点，只出现最重要的瞬间。

- **演示板。**演示板使用在上面两个阶段中创建的资产来设计。由于这些资产是用FreeHand创建的，所以应该以高精度打印输出。

