

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



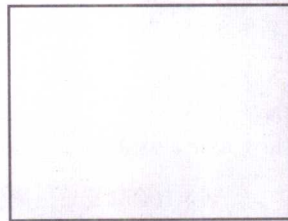
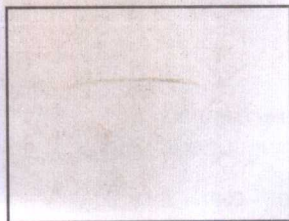
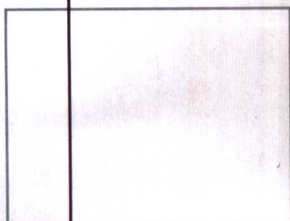
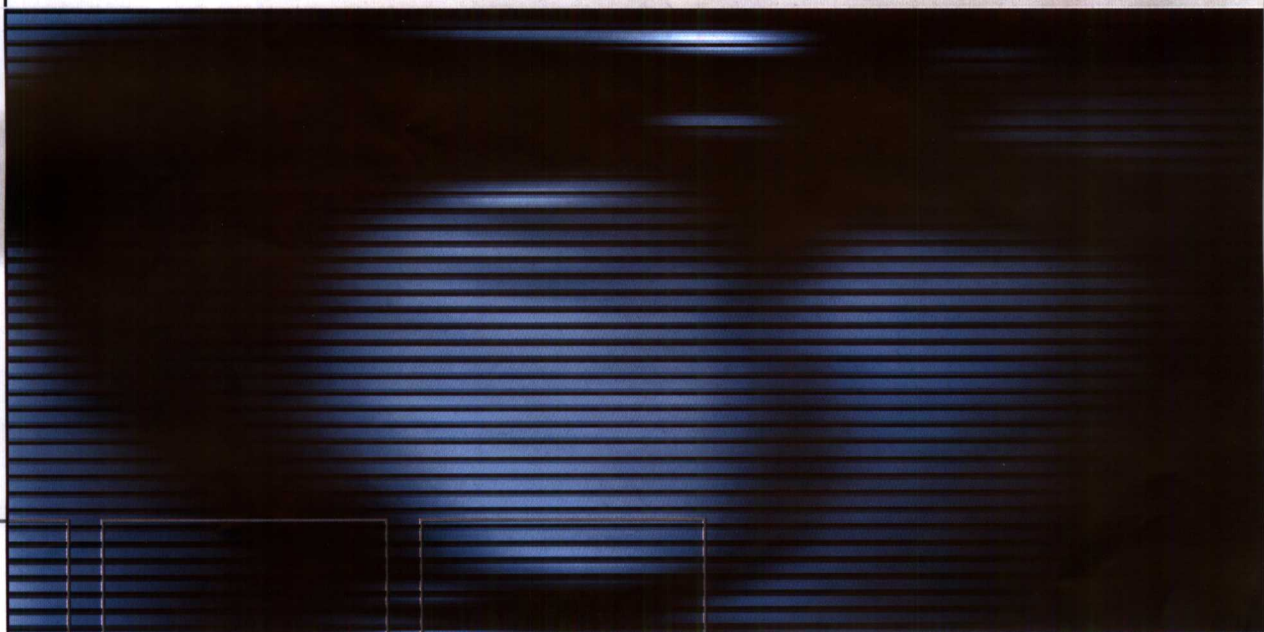
美国亚马逊网
上书店畅销书
作者最新奉献

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.

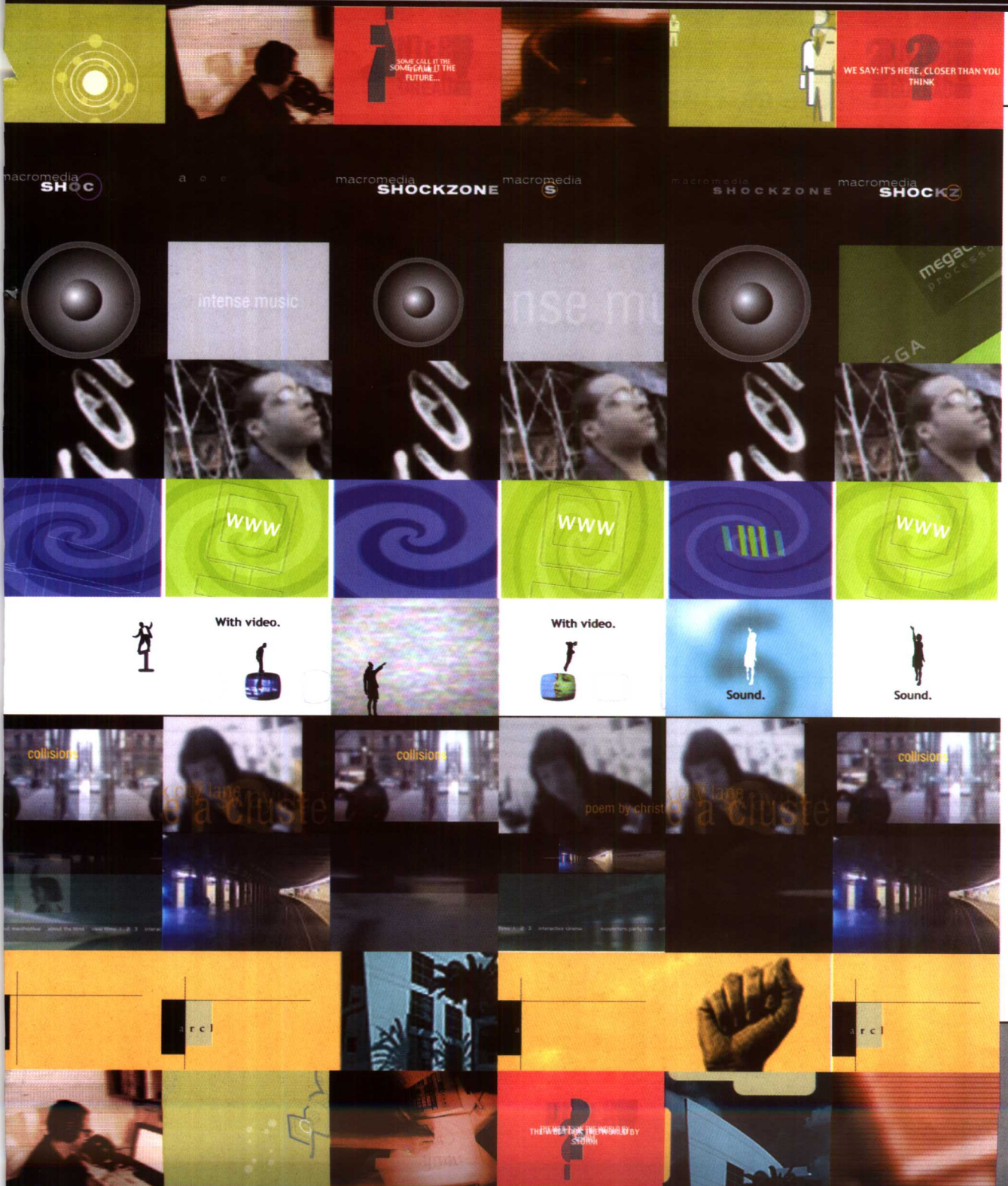
Copyright © 2001 by New Riders Publishing.

All rights reserved. For sale in mainland China only.

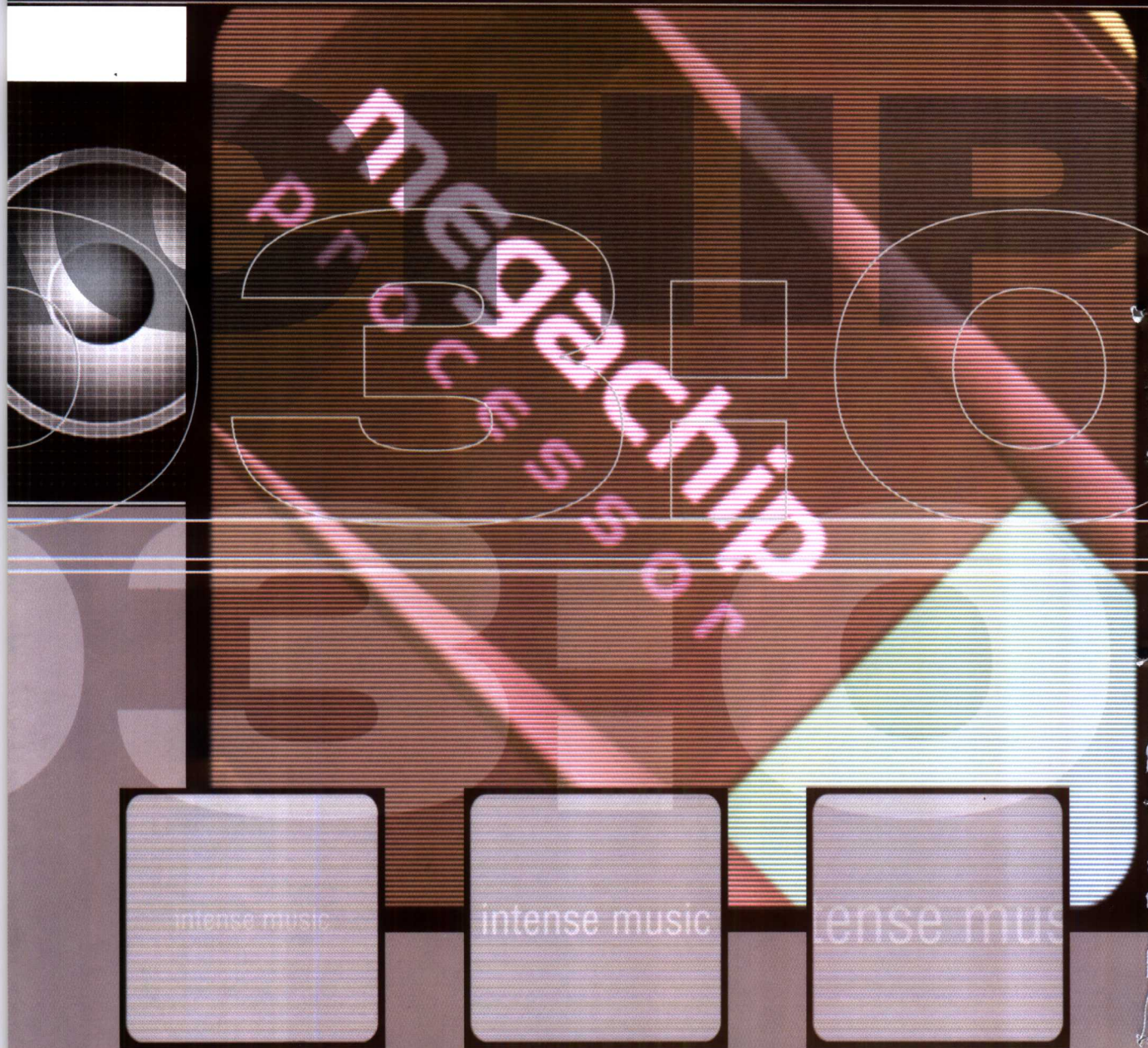
本书中文简体字版由美国New Riders 出版公司授权人民
邮电出版社出版。未经出版者书面许可，对本书任何部分不得
以任何方式复制或抄袭。

版权所有，侵权必究。

00:00:00



CHAPTER



intense music

intense music

intense music

03:00

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

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

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

第3章

剖析：短小的广告

03:03:03



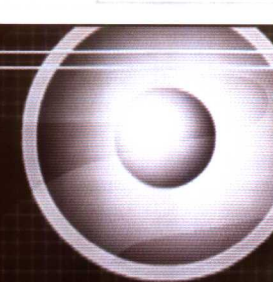
“

我总在寻找灵感。
我通过从其他设计师的作品寻找灵感……
即使他们的作品对我构成威胁或让我感到羡慕。

”

megachip
processor

MEGA



MEGA



03:01

3.1 设计思想

我在设计这个20k的Flash广告时遇到了挑战。我打算在20K下设计一个10~15s长的广告，并加上音乐，利用两个客户品牌元素（一个矢量徽标和一个计算机芯片的矢量插图），以及两条客户信息（“intense music”和“intense processing”）。该广告基于一个故事板，上面显示计算机芯片和两条信息，然后消失在客户徽标中，如果单击徽标的话，会显示客户的主页。我显示的矢量徽标有4K大小，计算机处理芯片插图（也是矢量的）占3K；因此我剩下还有13K的内容在10s内展开。

我是这样做的：

首先我确定事物的本质——必须出现在广告中的元素：计算机处理器芯片插图、美术徽标、短语（客户信息）以及一些音频效果。

下一步确定广告可以传达的情感效果。我知道这个芯片制造商的生意是建立在世界上最快的芯片上的。我在磁带上录下的第一个词就是fast（快）。另外，该广告还出现在SonicNet和Shockwave的在线广播“FlashRadio”上。这意味着目标听众年龄在17~34岁之间。所以我录下的下一个词是extreme（极端）。最后，由于故事板很清楚，目的是为了说明客户的处理器有能力处理“大量的音乐”，于是我录下了music（音乐）。我对录下的词生成一个视觉目标，将fast放在中间，而extreme放在中间的圆里，music则放在最外面的圆中。实际上，这个广告的核心是客户做出了很快的处理器，可处理大量的音频和视频信息。我将注意力集中在“快”上。

设计重点

- 20k难点：
- 处理蒙版：
- 伪造过渡以加快速度：
- 综合FreedHand8。
- 用梯度进行设计：
- 添加声音：
- 优化和测试文件。

现在我找到了重点，认清了本质的元素，下面我准备开始设计。处理器芯片插图给我带来了一个独特的问题。当芯片缩小至舞台的规模时，视觉上人们是不可接受的，所以我选择了表现它放大后的不同角度，而且切换角度相当快。这个做法很好，得到了客户的承认，因为我精心选择的角度都显示了它的品牌。不是有品牌名字，就是有芯片模型名字，或者两者都有，从而做到了一石三鸟。在快速切换的时候我加快了节奏，节奏相应又支持了我的目标词fast，而且我还能显示品牌。另外，通过矢量元素（芯片）的重用，仅仅是改变它的角度，我从而减少了文件大小，使切换更引人注目。

文件设置

我做的广告大小都在200×200像素左右，在各种不同的站点上播放，包括RealPlayer G2、SonicNet、@Home以及mPlayer等。这些广告能在不同的站点之间传送，证明我坚持创造背景图层的想法是正确的。可以看到，在做客户的作品时，并不总能知道客户会怎样去使用文件……他们可能把它嵌在现有的HTML页里，而网页的背景色则可能与广告的不同。有了背景图层，就可能确保广告外观的一致性。

在创建了新的文件以后，利用Modify > Movie可将文件的宽和高修改为200。背景保持为自然的白色；我们会添加自己的背景图层；将颜色改成黑色。





首先在时间线里创建新图层，配置如下：

guide

labels

actions

sound (或snd)

mask

chip

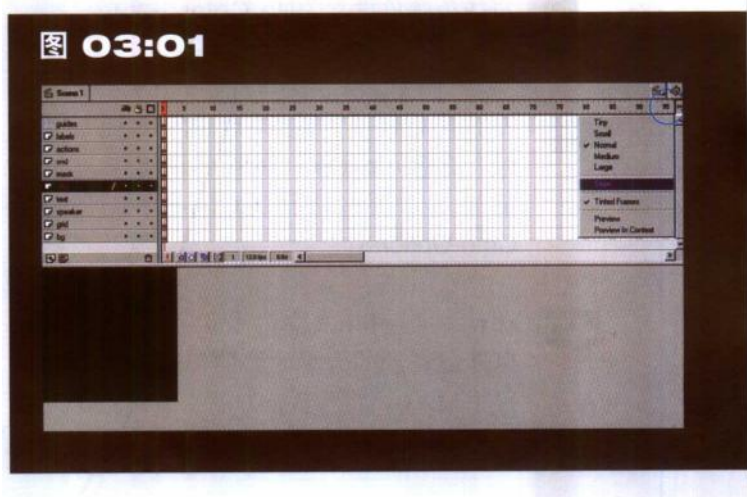
text

speaker

grid

background (或bg)

另外，当动画变得越来越复杂时，会用到许多图层，我建议减少时间线中表示图层的行高。选择Frame View弹出菜单，选择Short，即可减少行高（见图03:01）。



3.2.1 第1步：

3.2 操作步骤

处理背景

这个广告证明创造背景图层是正确的，该文件使用背景图层不仅仅是确保了外观的统一，我还将它作为动画的一部分，在一瞬间改变它的颜色，以便为广告添加节奏和刺激感。这个广告依靠节奏和快速切换去表达“快”的含义，而我的背景图层则是计划的一部分。

续



设置背景图层

在这一系列步骤中，首先介绍怎样创建并定位背景矩形：

- 1** 单击bg图层选中它。
- 2** 从绘图工具栏中选择Rectangle工具。
- 3** 将线条颜色设置为No Color，填充色设置为黑色（见图03:02）。
- 4** 在背景上画一个矩形。当选中矩形时，选择Info面板，如果Info面板不能显示，可按快捷键Ctrl-Alt-I / Cmd-Option-I。
- 5** 在w（宽）和h（高）里输入200，以匹配舞台的大小。然后在x和y字段中输入0，将背景正方形的位置调整好。
- 6** 单击Apply。
- 7** 调整好背景的位置与大小后，在选中它时创建一个新的符号，方法是选择Insert > Convert to Symbol（或利用快捷键F8），将它命名为bg或类似的名字。

