

《狂人日记》系列

闪魂

FLASH 8

网站建设实录

马谧铤 主编

新一轮闪客主张

全

彩

印

刷



包含本书中提到的源代码和制作素材。

中国林业出版社
China Forestry Publishing House
www.cfph.com.cn



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

《狂人日记》系列

闪魂

FLASH 8

网站建设实录

马谧铤 主编

新一轮闪客主张

全

彩

印

刷



包含本书中提到的源代码和制作素材。

中国林业出版社
China Forestry Publishing House
www.cfph.com.cn



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内容简介

这是教大家创建 Flash 交互网站的书,是畅销书《狂人日记——闪魂 Flash 网站建设实录》的续集。

本书并不单纯讲解 Flashweb 交互网站技术层面的内容,而是旨在提供以 Flash (Flash8.0 为创作工具) 为技术核心的整套互动网站的开发思路,其中包括了网站策划、平面设计、程序设计等实用的互联网应用技术。内容包括 Photoshop CS2 设计, Flash8 创作和 ActionScript 应用程序开发的操作流程。在技术学习的过程中,大家还将体会到顶级互动网站设计、网站建设的设计流程和思路。

在本书的实例当中,有很多已经达到了国际先进水平,其中包括 Change2.net 改变空间网站最新版(作品早在 2002 年就已经获得 NWP 国际品网和 E2 的 Pages 认证)。本书以实例创作为中心,操作流程为手段,设计思路为目的,最适合初学者轻松跨越 Flashweb 开发的技术门槛。同时适合多媒体设计人员、平面设计人员、程序设计人员和想要从事交互多媒体创作的读者。在本书中将领略到前所未有的网络互动多媒体历程,以最快捷的学习方式到达互动多媒体设计的前沿阵地。

本书的光盘内容十分丰富,包含了本书中提到的部分源代码和素材,以供读者创作和参考。本书得到蓝色理想(www.blueidea.com)设计网站的大力支持,相关问题也可以到网络论坛中寻找帮助。

图书在版编目(CIP)数据

闪魂: Flash8 网站建设实录 / 马谧铤主编. —北京:
中国林业出版社; 北京希望电子出版社, 2006.7
(狂人日记系列)

ISBN 7-5038-4290-3

I. 闪... II. 马... III. 动画—设计—图形软件, F
lash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 040014 号

出版: 中国林业出版社 (100009 北京市西城区刘海胡同 7 号 010-66184477)

北京希望电子出版社 (100085 北京市海淀区上地 3 街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 611)

网址: www.bhp.com.cn 电话: 010-82702660 (发行) 010-62541992 (门市)

印刷: 北京天时印刷厂

发行: 全国新华书店经销

版次: 2006 年 7 月第 1 版

印次: 2006 年 7 月第 1 次

开本: 787mm×1092mm 1/16

印张: 18.25 (全彩印刷)

字数: 424 千字

印数: 0001~5000 册

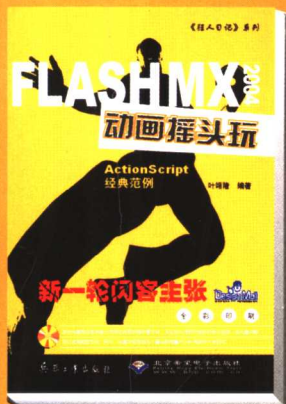
定价: 46.00 元 (配 1 张光盘)



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

狂人日记系列

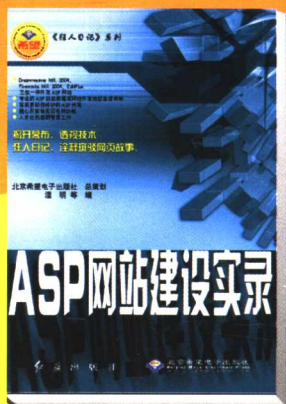
揭开幕布，透视技术，《狂人日记》 讲述斑驳网页故事



定价:46.00元
CX-4822



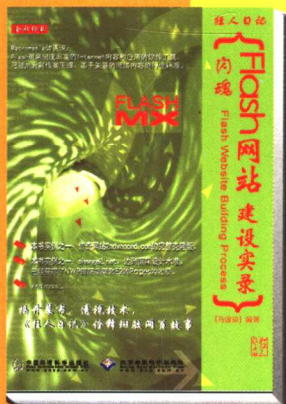
定价:48.00元
CX-4786



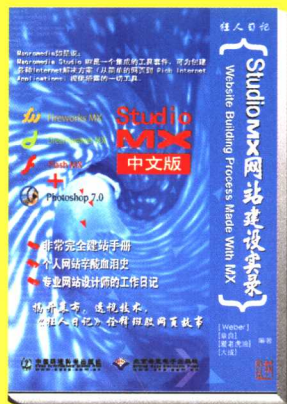
定价:38.00元
CX-4652



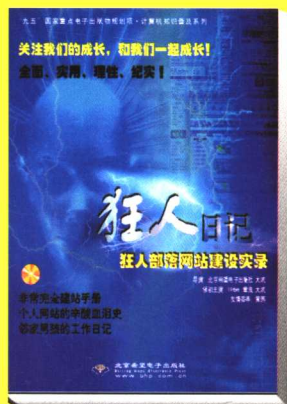
定价:29.00元
CX-4410



定价:48.00元
CX-4208



定价:35.00元
CX-4209



定价:42.00元
CX-83493



社址: 北京市海淀区上地信息产业基地3街9号金隅嘉华大厦C座611

电话: (010) 62978181 (总机)

E-mail: lw@bhp.com.cn

通信: 北京市清河6号信箱

邮政编码: 100085

前言

一直以来,总觉得前言是应该在书籍写作之前撰写的,因为希望它记载的是作者对全书创作的初衷。但是本书的前言却一直没有写,直到前几天把基础知识部分写完后,再把网站制作了三套,才发现我对本书创作的思路渐渐的清晰起来。也许很多事情都是这样,只有当开始工作了以后才知道自己应该怎么做。

关于Flashweb 互动多媒体网站的书籍我已经创作两本了。在前两本书中,应该说自己的经验还是不足的,因为从来没有同类的书籍供参考,一切还在摸索之中;因为Flashweb独特的结构并不容易讲解,因为自己才疏识浅,对网站、书籍的理解都远不足以应对。但是我得到了很多朋友的支持与鼓励,他们将学习交互网站的热情转化为对《闪魂》的支持,一直在鼓励着我,催促着我继续创作,是我热情工作的原动力,在此由衷地感谢大家。

在Flash4.0传入国内的时候,我们称它为矢量动画软件,虽然它比起传统的动画制作软件具有非常明显的优势,但是想让它引起一场网络革命显然是不太可能的。但经过了Flash5.0到Flash8.0的长足进步,特别是ActionScript程序的换代与发展,如今的Flash已经不能简单地用多媒体工业标准来形容它,它的目标更为远大。做为Macromedia的RIA(Rich Internet Application丰富网络应用程序)开发理念的核心内容,它已经实现了立足网络,并且深入到各种传播渠道,对传统媒体进行着最彻底的颠覆。这种变化引起了Adobe的恐慌,于是也就促成了2005年夏天的这次巨资收购。Adobe是传统媒体的霸主,而Macromedia是新兴媒体的代名词,这两家公司的融合相信不言而喻,定能引起传媒的一次新的洗盘,对Flash的发展将会有如神助。期待Flash+Photoshop+PDF文档的媒体新组合。

相信在整合之后的产品中,Flash交互多媒体依然是整套Adobe软件产品的重点,因为这正是媒体的发展趋势。我一直固执地认为,Flash的真正用途就是交互多媒体网站,与之配套的其它产品将给Flash网站注入新的活力,催发交互多媒体发展的第二次起跑,以致引起整个媒体产业的革命。

不知道自己应该倾注多少心血在这本书里,我想让它完成的任务太多也太重,远远超过了我的个人的能力。在网站制作的这段日子里,每次准备休息的时候,脑海里又不断翻起对网站内容新的定义,总是想起一些功能的实现方法,以及自己所不擅长的设计方案。想让它成为初学者的入门工具,又想在书中让中级闪客得到帮助;想让它提供一些平面设计方案,也想让它对程序拥有更多的注释;焦急它的制作进度,但却又不断的推翻前案,让自己在不断的修改中,耗尽激情。最后只得承认,现实与理想还是有一定的差距。

或者反过来想,我只是在创作一本工具书,一本对设计交互网站有用处的工具书。我可以让它解决网页设计师的现有问题,也可以让它启发设计师的灵感。如果有人想制作交互网站,只是缺乏一些手段,那这本书就可以提供创作的思路、制作的途径和实例的参考,那么它的价值也就体现出来了。重点在于思路,提供给读者一套行之有效的思路,这是每一个作者最应该考虑的内容。我的努力不会白费,我正在沿着这条道路前进。

现在已经是深秋季节了,窗外一片漆黑。本来在结婚的时候准备给书房装上个窗帘,结果一直没有找到合适的,就只好让窗户这么空荡荡的。当所有的创作都已经完成,只留下我自己一个人写作的时候,才感觉到自己是如此的孤单,无言独对空窗。老婆一个人在沙发上看着电视睡着了,最近这几天因为我要创作,她经常一个人看电视,一个人吃饭。我不知道应该怎样去弥补心中的愧疚,但无论怎样,在这段时间里也只能先委屈她一下。如果说这本书谁付出

的最多，我想不是我，至少我还可以从创作中获得乐趣，而她只有付出没有收获。

对本书的策划栾大成先生，我也很感激，因为本书的写作方式以及选题内容等都是我与大成共同研究策划的，闪魂能够成功，与大成的努力是分不开的，拿以前的一首歪诗来赠他吧。天生栾大成，豪气冠群雄；腹内藏经史，胸怀百万兵；冲锋如子龙，决策似孔明；慧眼断乾坤，四海舞升平。

闪客作家 马谧铤(网名：爱老虎油)
西安大庆路家中

网友评论

Liaowang:《闪魂》还会出吗?我看了总觉得不饱!希望还能看到《闪魂》二,期待ingggg!!!!

一个好孩子:记得老虎原来说过要再写一本的,现在终于要出来了,真的很高兴,暑假就去买——希望这次能学到更多的东西,也希望能更加深入一些。不知道as讲解的如何,使用的是2004吧?总之真要谢谢老虎!p.s.我能来经典,也要多亏了老虎,呵呵~~

三态门:本书的优点在于个性话的教学方式,整本书让人学习的心情一直都很好。我觉得不适合没有基础的人,重要的是这本书教给了我很多思路,做Flashweb的流程,让人不再盲目地缘木求鱼!

xfmax0:2~3年前,我在一本台湾引进的Flash书上看到Flashweb,真正开始明白Flashweb就是从那本书开始的,不过也就是最后2章。我看到全书介绍Flashweb的,《闪魂》还真是第一本耶~~我觉得《闪魂》好就好在作者正确的学习Flash思维,以及对项目制作经验的详细分析与讲解,而不像其他大部分国内计算机书籍那样片面的强调技术层的东西。个人觉得《闪魂》不太适合初学者(前阵子,我上初中的侄子老是抱着《闪魂》跑我办公室来问东问西,虎哥你害惨我了,哈哈~~),不过,还是推荐初学者看看,只是不要求做出每个实例,只要明白了学习Flash的方法及虎哥的制作经验就好了。

Orochi:上星期买了一本,个人觉得最大的收获能在Flashweb方面入门,期待II的出版~~

Wenlibin:我是买了你的《闪魂》的一位刚学Flashweb的设计者,从书中学习了不少新技术,从中又认识到你,我又从经典论坛中又见到你发的贴,就认识到你的确是国内Flashweb的顶尖高手。我是一名网站的设计师,我的网站的发展非常需要一个Flash版,于是就四处寻找Flashweb制作学习资料,终于皇天不负有心人,给我遇上了《闪魂》如此好的书,作为一个刚入门的Flashweb设计者,希望可以接触到好像爱老虎油这样的高手,希望可以跟你交个朋友,大家一起交流交流设计的心得!

Flywings:老虎的新书《闪魂》断断续续的终于看完了,学到了很多东西,唯一的遗憾就是上面说的change2打不开,很想仔细学习一下老虎在整站方面的运用,老虎帮忙找下change2的素材资源,我们也好观摩一下呀!最后还是感谢老虎,出了本好书,虽然让我付出了48大元的代价。

Onlyme:老虎的《闪魂》是指导我的第一本书,也是我最初接触Flash的第一本好书,第一次了解到Flash原来可以这样美,记得在水区jinni贴过几张pp有一张是书店的,就看到了一本,很惊讶,全国都在学习《闪魂》,老虎这本书有没有偏重as啊,人常说as是flash的精髓,希望能见到啊。

sun979:呵呵,老虎你好。很高兴能买到您的大作。这本书真的非常好,非常适合初学者。我想请问老虎,Flash全站能不能套用动易或者网站快车等全站管理平台,老虎给点指点,谢谢了。

Ourarena:本来是去图书市场领衣服,没想到最后一本被我找到了,在一个小角落里,立即买下。以前没听人介绍过,在那翻了30min比较之后放弃了PS教程。冒着大雨,把书带回自己的小窝,努力ing……

更多评论参见:<http://search.blueidea.com/?q=%e9%97%aa%e9%ad%82&start=0&bisearch=bbs>。

目 录

Flashweb 网站欣赏	1	同类网站界面	37
国外Flashweb欣赏	1	专业知识	37
国内Flashweb欣赏	3	色彩知识	37
基础知识	6	制作素材开工啦!	38
Flash8.0新功能	7	制作思路	38
Flash8.0的发展	7	背景素材制作	39
Flash8.0的新增功能	7	其它素材制作	41
重要知识	10	今日感言	43
三大元件基础知识	11	第2章 预载 loading 制作	44
3大元件在嵌套结构中的作用	15	相关知识	45
音频角色	17	预载程序开工啦!	46
位图角色	18	今日感言	47
媒体角色	20	第3章 ANN STYLE.site 网站制作	49
库、原形与实例	20	设计思路	50
时间轴与图层	22	网站制作开工啦!	50
帧和补间动画	23	场景制作	50
影片浏览器	25	菜单制作	51
Flash对资源的占用	26	制作Jewelry影片剪辑	53
ActionScript2.0程序设计	26	场景控制	55
基础知识	26	今日感言	57
面向对象的概念	26	第4章 ANN STYLE.site 网站功能	58
Action Script 在Flash发展		设计思路	59
中的作用	27	音乐播放器开工啦!	59
Action Script 的行为	28	Jewelry透明度交互动画	60
添加代码的方法与区别	28	Suitcase缓冲交互动画	61
变量与数据类型	28	Shoes扫描效果	63
表达式和运算符	29	Headwear 收缩效果	65
判断与循环	31	发布设置	67
函数	32	今日感言	67
流程控制	32	第二天	69
总而言之	33	第5章 界面设计	70
第一天	35	设计思路	71
第1章 准备工作	36	同类网站界面	71
设计思路	37		

专业知识	71	今日感言	113
点	71	第10章 面板效果	114
线	72	设计思路	115
面	72	面板设计开工啦!	115
Change2的设计方案	73	二级菜单设计	118
更改之一, 多样化的背景切换 ..	74	面板展开效果	121
更改二, 自摆钟物理运动	74	今日感言	123
更改三, 转动眼睛效果	75	第11章 面板内容	124
更改四, 弹簧小圆球	75	设计思路	125
更改五, 动态加载外部文件	75	博客日记开工啦!	125
新增功能一, 音乐播放器	75	翻页效果	127
新增功能二, 鼠标跟踪	75	WebSite 面板	129
保留项目	76	web 图片装载效果	132
今日感言	76	今日感言	135
第6章 背景切换	77	第三天	127
设计思路	78	第12章 界面设计	138
屏幕背景切换开工啦!	78	设计思路	139
日历设计开工啦!	86	专业知识	139
今日感言	88	界面设计	139
第7章 音乐播放器	89	图形与视觉传达形式	139
设计思路	90	玉壶春网站的设计	141
影片结构	90	形象页设计开工啦!	141
音乐播放器开工啦!	90	框架素材开工啦!	143
今日感言	96	背景效果图开工啦!	145
第8章 物理效果	97	今日感言	146
自摆钟设计思路	98	第13章 形象页效果	147
自摆钟效果开工啦!	98	设计知识	148
弹簧效果思路	102	Loading功能开工啦!	148
弹簧效果开工啦!	102	装载形象页	148
鼠标排斥力效果开工啦!	104	装载网站	150
指向鼠标的箭头开工啦!	105	开始按钮	152
今日感言	106	今日感言	153
第9章 改变空间	107	第14章 菜单效果	154
设计思路	108	设计思路	155
改变空间开工啦!	108	菜单效果开工啦!	155
Logo效果开工啦!	111		

今日感言	160	滤镜属性知识	208
第 15 章 背景切换	161	滤镜其它相关知识	208
设计思路	162	滤镜效果开工啦!	209
背景切换开工啦!	162	今日感言	223
今日感言	164	第 22 章 名茶面板	224
第 16 章 友情链接	165	文本浏览效果开工啦!	225
设计思路	166	今日感言	229
友情链接开工啦!	166	第 23 章 图文混编及其它内容	230
今日感言	171	设计思路	231
第 17 章 音乐播放器	172	图文混编开工啦!	231
设计思路	173	制作 CSS 文件	231
音乐播放器开工啦!	173	制作图文混编效果	231
面板设计	173	今日感言	236
进度条板块设计	173	第四天	237
控制面板设计	174	第 24 章 界面设计	238
波表板块制作	175	设计知识	239
今日感言	181	色彩构成	239
第 18 章 滤镜面板	182	图形设计	239
设计思路	183	设计思路	239
滤镜面板开工啦!	183	网站设计开工啦!	240
今日感言	186	背景制作	240
第 19 章 滤镜准备工作	187	顶部背景框架	241
设计思路	188	标志效果	241
拖动组件开工啦!	188	广告边框制作	242
单选框组件开工啦!	190	菜单及面板部份	243
图层混合组件	191	今日感言	244
今日感言	195	第 25 章 XML 数据库	245
第 20 章 滤镜及图层混合	196	设计思路	246
设计思路	197	Logo 效果开工啦!	247
滤镜效果开工啦!	197	XML 数据库	248
外框设计	197	今日感言	254
今日感言	206	第 26 章 缓冲式文本	255
第 21 章 滤镜操作	207	设计思路	256
滤镜知识	208	缓冲文本开工啦!	256
创建滤镜的方法	208	今日感言	260

第五天	261	Point 点类	267
第 27 章 Flash8 图像效果	262	Rectangle 矩形区域类	267
基础知识	263	Transform 类	267
flash.display 包	264	实例应用	267
BitmapData 类	264	今日感言	274
flash.filters 包	265	第 28 章 特殊滤镜应用	275
ColorMatrixFilter 色彩矩阵滤镜	265	粒子效果开工啦!	276
convolutionFilter 矩阵卷积滤镜	265	水滤效果开工啦!	276
DisplacementMapFilter 扭曲滤镜	265	今日感言	278
flash.geom 包	266	第 29 章 V2 组件应用	280
ColorTransform 颜色转换类	266	组件应用开工啦!	281
Matrix 转换矩阵类	266	今日感言	283



Flashweb 网站欣赏

国外 Flashweb 欣赏

2advanced.com

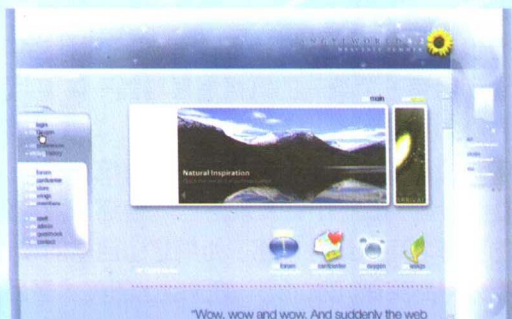


很多人说v4版的2advanced.com不如v3版,我却不那么认为。其实新版一直延续着先前的设计风格,只是因为大家看到了更多的优秀作品,所以觉得它不再一枝独秀了。不过2advanced.com始终处在Flashweb的桥头堡位置,是众多闪客梦想要超越的对象。

网站采用传统的21/2维设计,界面以类三维的方式显示,既可以加重界面的厚度,又可以接近印刷品的效果,可以说是比较贴近观众的视觉习惯。色彩以暗红色为主色调,配合视频与界面其它元素,风格和谐统一。另外值得一提的是,网站在设计风格上符合传统HTML平面网站的设计风格,使观众在浏览时更加容易接受。

可惜的是网站是使用Flash MX设计的,至少已经有2年没有更新过了,可能作者也觉得难以为继,无法更上一层楼,只好暂时放弃改版的工作。

aw8.net



这是一个清秀的网站,很符合女士的审美观,这一点与2advanced.com刚好相反。在网站里界面元素使用的并不很多,但却注重每个元素的风格匹配。在淡蓝色背景和优雅缓和的音乐衬托中,网站给人一种淡雅浪漫的感受。

在网站的界面设计当中,并不注重Flash效果的应用,实际上网站完全可以使用HTML来制作,如果只是把导航等部分用Flash来实现,想象中效果也应该差不多的。但作者考虑Flash做整站,可能也有排版等方面的考虑,Flash的另一大优势,就是所见即所得的排版方式,不用HTML表格那么麻烦。

scienceunderfire.com



无法用语言来形容,因为它是那种精致的让人窒息的网站。整个网站在设计方面并不注重内容,而动态效果似乎也不出色,但却在有限的空间中,对Flash的多媒体能力进行了权威的诠释,若没有十分出色的3D能力,相信不敢轻易涉足此类网站。

其实对观众来说,3D界面的缺点就是容易把比喻搞混,界面中那些用来鼓励点击的元素对某些缺乏探索精神的人来说,成为了一种累赘,特别是当VR效果变得越来越普及的现在,使用纯3D界面会拥有引人入胜的优点,但也会在虚拟空间环境中让网站的内容趋于平淡。



kigot.com



虽然Flash自身并不具备出色的3D能力，但出色的网站总是以3D为突破口。无可否认优秀的3D设计确实可以给观众非同一般的视觉享受，就像kigot.com一样。网站运用出色的视频和3D设计，突出了网站的视觉冲击力，以金属来配合水晶按钮，在水晶按钮中加入视频来增强视觉率动效果，可见网站设计师的视觉想象力非常出众。

网站运用的文本较多，而插图较少，可能是设计人员不想让图片搞坏整体的界面效果。但是这类网站的可更新内容会因此变的较少，适合制作成个人网站，让设计人员充分体现自己的设计能力，而不适合制作成经常更新内容的网站。

awronow.com



在时尚类网站中，awronow.com的设计算是比较出色的了，而且它难能可贵的是并没

有应用其它特别出位的设计，仅仅凭借Flash和PhotoShop的辅助就可以创作出。作者在这个网站的设计当中，以图片浏览为主的设计方式，也与平时制作的传统网站比较类似，是个容易借鉴的网站。

这类网站很容易让人定位成标准的模型，因为它更类似于一个图像浏览软件的界面。工作人员在设计时，为了避免网站效果过于流俗，于是制作成2个窗口，而且加入一些特殊的Flash效果。这为大家在日常设计时提供了可参考的思路，因为大部份网站都会过于流俗，如果想避免网站的通俗化，而又想符合大众的浏览习惯，就需要在有限的范围内挖掘出更多的应用效果，为网站添彩。

digitalfussion.com

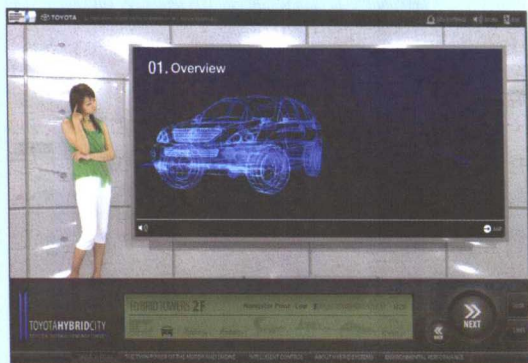


这是一个很酷的网站，其色彩和元素通常是不推荐大家使用的，因为过于沉重和灰暗了。但是这些灰暗的元素有时候也可以让效果更加的前卫，特别是在这个网站中，演绎的淋漓尽致。

网站用统一的背景色彩来定位，而后才建立了网站的设计基调，这种方法也成为了大部分设计人员的传统设计方式。其实在设计当中，让项目有一个统一的风格是很难的一件事，因为必须要在元素、美术图片、文字、页框、边界中进行有效的取舍，而当这些内容统一在一起让设计师对比时，会发现这些内容还需要有效的编排才可以统一风格。如果想让自己的设计能力得到突破，就必须先加强自己的美术基础。



hybridcity.jp



这个网站的入选并不是因为设计出色，而是因为它是我所知道的，运用Flash8.0设计的第一个网站，如果没有猜错，它应该是使用8ball（flash8.0的测试版）制作的。

网站运用了很多的模糊滤镜效果和解说员视频，这些效果也成为Flash8.0的标志性设计，当然Flash并不仅仅加入了模糊滤镜，它还拥有图像混合和丰富的视频功能。相信在Flash8.0普及之后，Flash网站会进入一个视频时代，而视频也会成为互联网革命的一个标志，小屏幕的视频已经不再是网站设计的首选方式，解说员的视频方式也许会大行其道，但请不要在设计中让解说员的工作模式化，适当地增加解说的交互过程，才会加强与浏览者的互动，才会引发观众的浏览兴趣。

国内Flashweb欣赏

appleshow.cc 苹果树下



苹果树下是一个典型的CGFlash网站，很

多国内有CG基础的设计师在从事Flash设计时都驾轻就熟，因为他们已经有很强的平面设计功底，而Flash只是表现了部分效果的一种手段。这个网站设计出色而到位，是国内罕见的精品之作。

在网站中，以虚拟的CG环境为界面，以角色交互为手段，内容浏览为目的，界面的友好性在这个网站中得到了充分的实现。趣味性依赖于CG的风格，也依赖于界面环境，也许这里没有多么高深的程序设计，但是却合理的运用了有限的效果，创造出新奇而又生动的交互内容，让访问者拥有家庭般的舒适感，并且开始了动人的探索活动，优秀的网站因此诞生。

chevrolet.com.cn 雪佛兰网站



雪佛兰网站在设计上应用了较为通用的界面元素，但却有很强的内容设计。它没有过多依赖程序设计，却在平面背景设计方面下了功夫。以动态效果为主，平面效果为辅，突出了产品的内容和定位，是比较优秀的Flashweb。

有些时候，设计人员最大的挑战往往来自合理的运用版面来传递大量的信息。在优秀的设计中，优秀的设计师可以让访问者忽略界面带来的视觉冲击，而因为版面设计加深信息的记忆量。所以在文本内容中，需要精益求精，在背景图片的选择上，要加深形象比喻。越是在平淡的界面风格里，越能显示设计人员的功底。



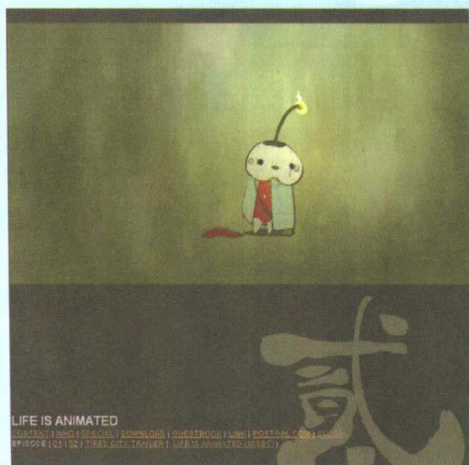
buick-golf.com.cn



这是高尔夫赛事的互动网站。在设计中，作者很注重色彩的运用，界面设计功力也很强，动态效果的场景应用比较到位，动画流畅。这让我想起了学兵和等我一秒钟。国内闪客的设计能力一直都不差，只是缺乏资本的投入。

有人说韩国的网站设计很棒，我却不这么认为。国内的设计也不差，风格更加的多样化，不像韩国网站千篇一律。国内的交互更为出色，因为他们的技术过硬，可以更大范围地选择合适的效果来匹配网站的风格和内容。

foollee.com 李鑫的故事



这个网站获得了2004年旧金山Flash for ward 2004 卡通组大奖和民众选择奖，作者“想猫的鱼”是一名香港闪客。网站的设计当中突出了更多的Flash 动画内容，风格独特，特别是一些分镜头效果制作的非常流畅，绘图与动画功力一流，相信今后还可以看到作者更多优秀的作品。

早在当年百事可乐动画比赛中就已经见识到了作者的VR 动画效果，而这个网站最为出色的地方也是动画内容和动画VR 效果，可以说这就是“想猫的鱼”的设计风格。

在众多的优秀网站中，像此类的动画网站并不多见，因为它的开发过程过于长了，而且并不是每一个设计师都可以做到。但是在现有的界面中加入一些动画内容，理所当然会加深访问者的兴趣，而且让人久久不能忘怀。

nokia8800.com



这是Nokia8800的Flash 网站，运用了一种JavaScript 技术，让一个Flash 作品分成2 个窗口来展示。这种方法最早出现在一个韩国网站上，但当时的设计并不十分出色。

这个网站据说是由一个新加坡网络公司设计制作的，因为它是中文网站，暂且将它归于国人的设计中。网站在设计中很注重产品的风格化，使用了一种非常完美的遮罩效果来显示产品的流线型设计。在黑色背景的衬托下将产品的金属质感体现无遗，是近年来少有的精品之作。

semir.com 森马网站





森马网站制作于2003年,是2004年亚太地区的交互多媒体广告金奖。我周围的很多设计人员都参与了这个网站的设计与制作。网站在界面的设计当中采用了传统的平面设计,导航系统被明显地标识出,是一种易于理解的设计方案,而且适合制作成印刷品。

网站并不过分依赖界面元素,也许会让人觉得不够酷,但是它可以最大程度的促进交互过程。在设计的时候经常会遇到这样的问题,如果界面设计非常前卫的话,会降低访问者对内容的探索,而界面设计不酷的话,又会使设计看上去太过简单,降低了访问者的兴趣。其实真正的设计不但会考虑产品,还需要从艺术、技术、认知心理学和市场学方面进行全方位的考虑,才可以算是优秀的网站策划。

tomdaisy.com 汤姆和黛丝



汤姆和黛丝网站是monson创作的又一个精品网站。Monson的设计我是一直比较认同的,他的画风朴实无华,在平凡中显示出过硬的功底,是一名不可多得优秀设计师。

这个网站在设计当中对画面的要求很高,对界面框架的要求却正好相反,作者仅仅是在

一些导航元素的设计中才体现出网站的内容。而背景色彩的由明至暗,给人一种模拟现实,而又类似虚幻的超现实感受。这些现实物体的虚幻显示,吸引了访问者的注意力,加深了网站的环境效果,使交互的过程变得如梦如痴。

daphne.com.cn



“如果你不能让所有的人都满意,那就让产品的用户满意”。在设计网站的时候,通常最先做的就是明确网站的观众,如果是商业网站的话,那就得先考虑到产品的市场定位。达芙妮网站就是这样的一个典范,它所使用效果与界面元素都是女性的审美习惯,有一个这样温馨的界面环境,相信年轻的女士们会更多的驻足。

网站大量使用了浪漫的色彩元素,用时髦的布局与优雅的效果来体现出产品的风格,尽可能的考虑到女性观众的兴趣,从而开发出一个最为直接的,有吸引力的网站。

基础知识

回想过去，我学习Flash基础知识的时候还是在2000年的下半年，使用的版本是Flash4.0。当时对基础知识并不十分重视（客观上Flash4.0的基础知识确实很少），仅仅学了一个星期就开始制作一些动画效果。现在看来，之后的日子里走的一些弯路，与当时对基础知识的漠视是不无关系的。但人往往就是这样，虽然明知道学不好走路，跑起来会摔跟头，却还是忍不住要试一下跑的感觉。希望朋友们如果在动画制作的时候发现难题了，记得回过头来看看基础知识。

关键词：Flash 8.0、三大元件、Library库、时间轴和关键帧、图层和混合效果、位图、滤镜、视频和音频、Movie Explorer影片结构浏览器和调试器、V2版组件、ActionScript2.0程序

使用工具：Flash 8.0 一条硬白沙香烟 四杯咖啡 10杯碧螺春

工作时间及周期：一周，每天下班6点开始睡觉，夜里12点起床，工作到早晨4点钟继续睡觉。合计28个小时产出。

弊端：老婆每天夜里三点钟大骂个狗血淋头，说影响她老人家休息，问我时间轴重要还是她老人家的休息重要。俺以术语敷衍了事，以塞视听。