Хиллман Кертис

Flash Web-дизайн. Опыт профессионалов

Flash™ Web Design

the art of motion graphics

the V5 remix



BY HILLMAN CURTIS

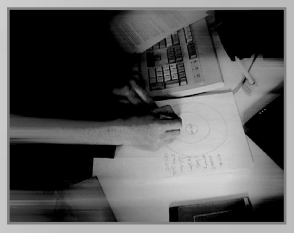
New Riders

201 West 103rd Street
Indianapolis, Indiana 46290

Flash™ Web-Дизайн

опыт профессионалов

Для 5 версии



ХИЛЛМАН КЕРТИС

ДМК ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1 01:00

Искусство анимации
Философия творчества в основе анимации

ГЛАВА 2 02:00

MACROMEDIA SHOCKZONE: подробный анализ
Потоковое видео и принципы анимации текста

ГЛАВА 3 03:00

Рекламный ролик в 20 Кб: подробный анализ
Разработка эффективного рекламного ролика размером 20 Кб

ГЛАВА 4 04:00

Сайт HILLMANCURTIS.com: подробный анализ
Как заставить Flash-ролик выглядеть как настоящее видео

ГЛАВА 5 05:00

Трехмерные изображения: подробный анализ
Flash: добавляем третье измерение — Ян Ковалик

ГЛАВА 6 06:00

Векторное видео: подробный анализ
Векторное представление видео — Ян Ковалик

ГЛАВА 7 07:00

Элегия Кристины Маннинг: подробный анализ
Эффективная работа с форматом MP3 во Flash 5

ГЛАВА 8 08:00

Сайт MANIFESTIVAL: подробный анализ
Разработка сценариев во Flash — Фред Шарплз

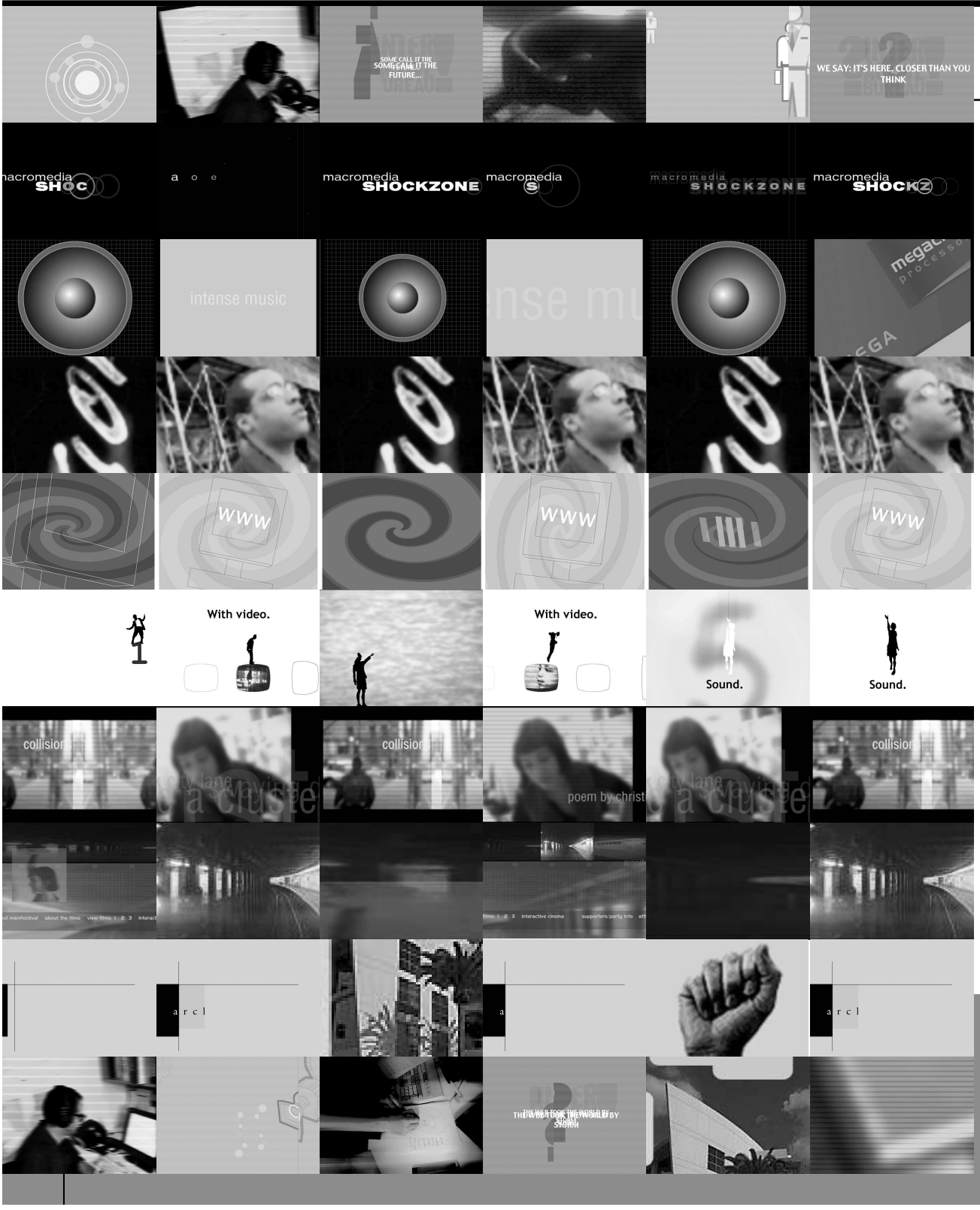
ГЛАВА 9 09:00

Проект JUXT Interactive: подробный анализ
Анимация Flash с использованием FreeHand — Тодд Пергасон

ГЛАВА 10 10:00

FLASH-ресурсы
Путеводитель профессионала по Flash-ресурсам, анимации и дизайну

ПОДРОБНЫЙ АНАЛИЗ



СОДЕРЖАНИЕ КНИГИ

ГЛАВА 1 01:00

Искусство анимации

Привет от Хиллмана Кертиса **01:02**

Как работать с этой книгой **01:03**

Как я учился любить проектирование для сети: странная любовь **01:04**

Движение – это сообщение **01:04**

Движение – универсальный язык **01:04**

Стремление к глобальному визуальному языку **01:05**

Развитие глобального визуального языка **01:06**

Освоение глобального визуального языка **01:07**

Понимание технических возможностей среды **01:08**

Преодоление многозадачного дефицита внимания **01:08**

Определение эмоционального ядра **01:09**

Сайт Interactive Bureau/Circle.com **01:09**

Среда разработки: определение основных элементов **01:10**

Компания Razorfish: разработка глобального визуального языка **01:12**

Заключение **01:13**

ГЛАВА 2 02:00

Ролик MACROMEDIA SHOCKZONE: подробный анализ

Подготовка сцены **02:03**

Установка слоев **02:04**

Создание фонового эталона **02:05**

Размещение направляющих **02:07**

Создание текста **02:08**

Анимация текста, часть 1 **02:09**

Добавление кадров и промежуточных изображений **02:12**

Изменение видимости и масштаба букв **02:13**

Анимация текста, часть 2 02:16
Установка кадров 02:16
Создание кругов 02:18
Объединение кругов и букв 02:20
Объединение всех элементов 02:22
Создание переходов с раздельным исчезновением 02:24
Создание текстуры зернистой пленки 02:26
Заключение 02:29

ГЛАВА 3 03:00

Рекламный ролик в 20 Кб: подробный анализ

Настройка файла 03:02
Работа с фоном 03:03
Установка фонового слоя 03:04
Создание маски 03:05
Проектирование сеточного элемента в пакете FreeHand 8 03:08
Импортирование сетки во Flash 03:10
Настройка сетки 03:11
Применение градиентов 03:13
Заливка изображения градиентами 03:14
Анимация изображения 03:16
Создание текста и использование контрастирующего ритма 03:18
Использование изображений, предоставленных клиентом 03:20
Добавление звука 03:24
Оптимизация звука в сети 03:27
Сжатие звука во Flash 03:27
Предварительная загрузка потока 03:29
Использование профайлера полосы пропускания 03:32
Использование отчета о размере 03:33
Заключение 03:35

СОДЕРЖАНИЕ КНИГИ

ГЛАВА 4 04:00

Сайт HILLMANCURTIS.com: подробный анализ

Видеоклипы **04:02**

Установка файла **04:03**

Подготовка видеоизображений **04:04**

Импортирование последовательных рисунков во Flash: создание первого видеоклипа **04:07**

Выравнивание импортированных рисунков **04:09**

Импортирование последовательных рисунков во Flash: создание второго видеоклипа **04:11**

Написание цикличного действия для первого видеоклипа **04:11**

Создание видеоклипа для действия выключения **04:13**

Создание области кнопки **04:15**

Присвоение имени экземпляру видеоклипа **04:17**

Программирование кнопки **04:18**

Установка свойства выключения **04:20**

Добавление текста к видеоролику **04:22**

Заключение **04:23**

ГЛАВА 5 05:00

Трехмерные изображения: подробный анализ

Этапы работы **05:02**

Подготовка сценария **05:03**

Программы трехмерного моделирования **05:03**

Моделирование объекта **05:04**

Установка ракурса **05:05**

Вращение объекта **05:05**

Импортирование кадров в программу Flash **05:07**

Центрирование объекта **05:08**

Оптимизация изображения объекта **05:08**

Встраивание объекта в проект **05:11**

Добавление объема **05:12**

Режим одного кадра **05:14**

Движение в перспективе **05:15**

Заключение **05:17**

ГЛАВА 6 06:00

Векторное видео: подробный анализ

Предварительное планирование **06:02**

Добавление движения и сокращение числа растровых изображений **06:03**

Векторное представление видео: преобразование растровой графики в векторную **06:05**

Воспроизведение векторного видео **06:10**

Создание обратного движения **06:13**

Заключение **06:15**

ГЛАВА 7 07:00

Элегия Кристины Маннинг: подробный анализ

Формат MP3: закадровый голос и Flash-ролик **07:02**

Небо **07:03**

Запись и обработка звука **07:04**

Видеозапись при помощи карты Firewire **07:04**

Универсальный ввод **07:05**

Оптимизация звука: нормализация **07:06**

Оптимизация звука: шумовой заслон **07:08**

Экспорт звуковых фрагментов **07:09**

Кодирование звука в формате MP3 в программе Flash **07:10**

Применение общих установок экспорта **07:12**

Синхронизация звука и изображения **07:13**

Работа с текстом **07:16**

Исчезновение текста и эффект уплывания **07:18**

Предварительная загрузка и проверка канала **07:19**

Быстрая загрузка **07:21**

Заключение **07:23**

СОДЕРЖАНИЕ КНИГИ

ГЛАВА 8 08:00

Сайт MANIFESTIVAL: подробный анализ

Объектно-ориентированное программирование во Flash **08:02**

ManiFestival **08:07**

- Создание объектов **08:07**
- Задание имени экземпляра **08:09**
- Внешние объекты клипа: Tunnel и Subway **08:11**
- Объект script **08:13**

Объект script: сценарий запуска **08:14**

Воспроизведение ролика ManiFestival **08:19**

- Кнопка About the Films **08:19**
- Кнопка Featured Animation **08:20**
- Объединение сценариев **08:21**
- Создание общего действия Rollover **08:21**
- Сценарий RolloverScript **08:22**
- Сценарий RolloverScript: управление объектом line **08:23**
- Сценарий RolloverScript: управление клипом dancer **08:24**
- Создание условного выражения в редакторе выражений **08:26**
- Сценарий RolloverScript: управление клипом logo **08:28**
- Создание сценария RolloutScript **08:28**
- Сценарий RolloutScript: управление объектом dancer **08:30**
- Добавление объектно-ориентированных действий в навигационные кнопки **08:32**
- Кнопка About ManiFestival **08:32**

Заключение **08:37**