

# Введение

Здравствуй, читатель *Macromedia Flash MX 2004 для “чайников”*! Эта книга станет вам добрым другом и помощником в мире анимации. Из нее вы узнаете, как с помощью Flash создать великолепные анимационные файлы для Web-узла. В книге *Macromedia Flash MX 2004 для “чайников”* вы найдете всю необходимую информацию, которая понадобится вам при работе с программой Flash.

## Об этой книге

Как вы уже догадались, книга *Macromedia Flash MX 2004 для “чайников”* посвящена мощной программе для анимации, созданной компанией Macromedia, — Flash MX 2004 (предыдущая версия программы называлась Flash MX). Flash MX 2004 — это последняя версия программного продукта, используемого наиболее усовершенствованными Web-узлами в Internet.

Теперь программа Flash вышла сразу в двух версиях: Flash MX 2004 и Flash MX 2004 Pro. Версия Pro (Professional — профессиональная), кроме остальных возможностей Flash MX 2004, включает также такие мощные средства для программистов и команд разработчиков, как возможность управления файлом проекта, контроль за версией файлов Flash, а также средства динамического подключения Flash-фильмов к внешним источникам данных и Web-службам.

В этой книге основное внимание будет уделено рассмотрению возможностей обычной версии Flash MX 2004, а не Professional, поскольку именно они представляют особый интерес для начинающих пользователей Flash. Однако мы уделим внимание также некоторым возможностям, имеющимся только в версии Flash MX 2004 Pro.

Мы постараемся подробно описать свойства программы Flash, в том числе, следующие моменты.

- ✓ Работа с экраном программы Flash, панелями инструментов и командами меню.
- ✓ Создание графических изображений и текста во Flash, добавление звука и видео.
- ✓ Использование слоев для организации анимации.
- ✓ Создание символов, — объектов, которые можно использовать многократно.
- ✓ Анимация графических изображений (изюминка Flash).
- ✓ Создание интерактивных Web-узлов.
- ✓ Добавление звука.
- ✓ Публикация Flash-фильмов для размещения на Web-узле.

## Как пользоваться этой книгой

Вам не обязательно читать эту книгу “от корки до корки”. Вы можете обратиться только к необходимой информации. Советуем начать изучение с первых трех глав. Прежде чем приступать к созданию графических изображений, ознакомьтесь с общими сведениями о графике для Web. В главе 6 изложена информация о слоях и работе с ними. Затем можно перейти к главе 9, посвященной созданию анимации. Из главы 13 вы узнаете, как разместить фильм на Web-узле. Затем загружайте браузер, усаживайтесь поудобнее и наслаждайтесь.

Конечно, вы захотите обратиться к информации, содержащейся в других главах, из которых вы узнаете, как создавать текст и кнопки, добавлять звук и разрабатывать интерактивные Web-узлы. Из главы 12 вы узнаете об использовании всех возможностей программы Flash для создания великолепного Web-узла.

Советуем хранить книгу *Macromedia Flash MX 2004 для “чайников”* на вашем рабочем столе. И она обязательно станет вам хорошим помощником.

## *Некоторые предположения*

Мы полагаем, что вы еще не достигли высокого уровня владения программой Flash. Если вы хотите использовать ее для создания эффектных Web-узлов, но не являетесь экспертом в области анимации, то эта книга — для вас. *Macromedia Flash MX 2004 для “чайников”* — идеальное руководство и для начинающих пользователей, которые только знакомятся с программой Flash, и для тех, кому уже приходилось работать с этой программой, но требуется отшлифовать свое мастерство.

Поскольку файлы Flash, как правило, добавляются на Web-узлы, мы также предполагаем, что вам известны основы создания Web-узлов. Это значит, что вы знакомы с языком HTML, а также со структурой процесса разработки, создания HTML-страниц и их размещения на Web-узле.

Если вам потребуется помощь в процессе создания Web-узла, можете обратиться к написанной Лизой Лопак (Lisa Loruck) книге *Web-дизайн для “чайников”*, также опубликованной издательством “Диалектика”.

## *Обозначения, принятые в книге*

В данном издании некоторые слова будут выделены полужирным начертанием, а другие — курсивом.

Новые термины выделяются курсивом (т.е. в тексте это слово встречается впервые). Сообщения и другие данные (включая программный код), которые используются в программе Flash, выделяются специальным стилем. В некоторых случаях указывается, что следует ввести определенную информацию; тогда она выделяется **специальным стилем с полужирным начертанием**.

Если встречается выражение “Выберите команду File⇒Save As”, это означает, что следует щелкнуть на команде меню File (оно находится в верхней части экрана) и выбрать из открывшегося меню команду Save As. Для того чтобы отличать пункт меню или кнопку на панели инструментов от выбранного объекта, используется выражение “Выделите круг” или нечто подобное (в таком случае вы должны обратиться к объекту). Таким образом, пункты меню или кнопки панели инструментов выбираются, а объекты на экране выделяются. Когда придет время воспользоваться панелью инструментов или кнопкой на такой панели, на ней необходимо будет щелкнуть. Теперь вы понимаете разницу между значением слов “выбрать”, “выделить” и “щелкнуть”.

## *Как построена эта книга*

Мы начнем с описания удивительного мира Flash и продолжим разъяснением последовательных этапов для создания анимации с помощью Flash. Основные и общие темы находятся в начале книги, а более сложные (но не очень трудные!) излагаются далее. Возможно, что для создания отдельного анимационного фильма Flash вам не понадобится весь материал, изложенный в этой книге.

Для удобства книга разделена на семь частей (которые соответствуют семи уровням восприятия, — хорошо-хорошо, обойдемся здесь без шуток). Каждая часть состоит из двух или более глав, которые объединены общим названием. В отдельной главе рассматривается одна тема, поэтому вам не придется искать необходимую информацию по всей книге.

## **Часть I. Слепительная Flash**

Часть I содержит общую информацию о Flash. В главе 1 рассказывается о том, что представляет собой данная программа, как она выглядит и как получить необходимую справочную

информацию. Здесь вы найдете инструкции по запуску Flash, созданию нового фильма и открытию уже готового файла. В главе 2 приводятся более подробные инструкции, касающиеся создания Flash-фильма.

## Часть II. 1000 рисунков и 1000 слов

В части II описываются все инструменты, используемые для создания графики в программе Flash. В главе 3 речь идет об уникальных инструментах рисования, включенных во Flash. Конечно, рассказывается и о том, как импортировать графические изображения, если вам не захочется создавать их самостоятельно. Из главы 4 вы узнаете, как редактировать графические объекты и управлять ими. Глава 5 полностью посвящена созданию и использованию текста в программе Flash. В главе 6 рассказывается о слоях, которые помогут вам организовать ваши графические изображения таким образом, чтобы они не влияли друг на друга.

## Часть III. Чисто символически

Символы — это графические объекты, которые можно сохранить и многократно использовать. Если вы планируете разместить объект на Web-странице несколько раз, то сохраните его как символ. Кроме того, можно сгруппировать несколько отдельных объектов вместе, что особенно полезно, если требуется управлять, редактировать или анимировать их как единый объект. Глава 7 посвящена всем аспектам создания и редактирования символов. В главе 8 рассказывается о том, как создать кнопки (не те, которыми можно приколоть к двери записку, а используемые на Web-странице). Кнопки представляют собой разновидность символов, но при щелчке на них выполняются определенные действия.

## Часть IV. Всемогущая Flash

В части IV вы узнаете, как собрать ваши графические изображения вместе, чтобы превратить их в фильм. Глава 9 посвящена подробному описанию процесса анимации. Речь пойдет и о покадровой (кадр за кадром) анимации, и о автоматическом *заполнении кадров*, когда программа самостоятельно рассчитывает элементы между первым и последним кадром. Можно выполнить операцию заполнения кадров с преобразованием, чтобы объекты перемещались и принимали другую форму. Программа Flash может также выполнять заполнение кадров с изменением цвета и прозрачности.

В главе 10 речь пойдет о создании Web-узла, который будет реагировать на определенные действия просматривающего его пользователя. Например, если пользователь щелкнет на заданной кнопке, программа Flash может перейти к другому фрагменту фильма, остановить проигрывание всех звуковых файлов или вообще перейти к другой Web-странице. Для того чтобы добавить интерактивные элементы, используется *ActionScript* — язык программирования Flash, который напоминает JavaScript. Мы расскажем вам, как заставить ActionScript работать.

В главе 11 рассказывается, как добавить мультимедийные материалы (звуки, музыку и видео) к своим фильмам и кнопкам.

## Часть V. Фильм и Web

Эта часть поможет вам собрать вместе созданную вами анимационную графику, а также кнопки и затем опубликовать фильм для размещения его в Web. В главе 12 описаны способы создания Web-узла с помощью программы Flash.

В главе 13 изложена информация о том, как протестировать ваши файлы для определения скорости загрузки и совместимости со всеми версиями браузеров и систем. Далее подробно рассматривается процесс публикации фильмов в формате SWF, а также других доступных форматах, например, HTML, GIF и др. Вы также узнаете о создании проекторов — фильмов, которые воспроизводятся самостоятельно.

## Часть VI. Великолепные десятки

Разве может книга для “чайников” обойтись без знаменитых “великолепных десятков”? Глава 14 предлагает ответы на часто задаваемые вопросы о программе Flash и некоторые забавные приемы, например, создания объектов, которые можно перетаскивать, или симуляции трехмерных эффектов. В главе 15 вашему вниманию предлагаются полезные советы по Web-дизайну, в которых учитывается, что ваше Flash-творение должно вписаться в контекст всего Web-узла. Глава 16 предоставит вам список десяти лучших ресурсов по Flash (разумеется, кроме этой книги). В главе 17 приводится список десяти победителей на звание лучшего Web-узла с Flash, хотя каждый день появляется все больше новых узлов.

## Часть VII. Приложения

Итак, наконец, мы добрались до приложений. Они приводятся в конце книги и содержат весьма ценную информацию, включая настройки и параметры. Здесь вы найдете иллюстрации всех панелей и инструментов Flash MX 2004, а также сможете более подробно ознакомиться с терминологией, встречающейся в данной книге.

### *Пиктограммы, используемые в книге*

Если вы пролистаете книгу, то обнаружите на полях небольшие рисунки. Они называются пиктограммами и помогают выделить в тексте специальную информацию. Иногда они отмечают информацию, которую знать необязательно, потому ее можно смело пропустить.



Найдите эту пиктограмму, и вы сразу узнаете о новых свойствах Flash MX 2004. Те, кому уже приходилось работать с Flash MX или более ранними версиями, могут просмотреть книгу и ознакомиться с информацией, помеченной этим значком, чтобы быстрее освоиться с новой версией программы.



Этой пиктограммой отмечены ссылки на файлы примеров, которые вы можете найти на прилагаемом к этой книге компакт-диске.



Этот значок предупреждает о том, что следует помнить об этой информации, чтобы впоследствии не жалеть о потерянном напрасно времени и не попасть в непредвиденную ситуацию.



Flash обладает некоторыми особенностями, о которых вам, возможно, будет интересно знать или, наоборот, эта информация совершенно вам не понадобится. Подобная пиктограмма указывает на специфическую информацию.



Советы помогут вам быстрее, проще и эффективнее выполнить задание. Не стоит пропускать этот значок.



“Берегись!” — предупреждает эта пиктограмма.

## *Как связаться с авторами*

Мы с удовольствием ознакомимся с вашими комментариями о нашей книге. Вы можете связаться с Гарди Литом по адресу [gleete@mum.edu](mailto:gleete@mum.edu), а с Эллиен Финкельштейн — по адресу [ellenfinkl@bigfoot.com](mailto:ellenfinkl@bigfoot.com). Пожалуйста, учтите, что мы не можем предоставить техническую поддержку программы Flash. (Если вам необходима техническая помощь, обратитесь к ресурсам, приведенным в главе 16.)

Итак, достаточно разговоров. Переходим к следующему разделу и начинаем создавать крутые фильмы!

Наслаждайтесь!

## *Ждем ваших отзывов!*

Вы, уважаемый читатель, и есть главный критик и комментатор этой книги. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо, либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится или нет вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг. Наши координаты:

E-mail: [info@dialektika.com](mailto:info@dialektika.com)  
WWW: <http://www.dialektika.com>

Информация для писем:

из России: 115419, Москва, а/я 783  
из Украины: 03150, Киев, а/я 152