

*Всем моим друзьям по Flash-сообществу за их доброту и великодушие
даже в тяжелые времена.*

Р.Р.

*Калифорнии... за ежедневные напоминания о том, что жизнь
интересна и прекрасна.*

С.Д.

Предисловие

Macromedia Flash стала неотъемлемой частью набора инструментов разработчика интерактивных проектов. Независимо от того, являетесь вы профессиональным дизайнером, разрабатывающим большой коммерческий Web-узел, или новичком, который решил создать интересную презентацию для своего шефа, программа Flash — это то, что вам нужно. Flash предоставляет в ваше распоряжение достаточно простую в использовании среду разработки с широкими возможностями по созданию интерактивных, визуально интересных и быстро загружаемых приложений. Новая версия MX 2004 поднимает Flash на еще более высокий уровень развития, а данная книга станет путеводителем по всем возможностям этой программы для новичков, профессионалов и тех, кто уже не новичок, но еще не может назвать себя профессионалом.

Как разработчик интерактивных проектов и член основного преподавательского состава в центре Art Center College of Design (причем специализирующийся на медиадизайне) я знаком с фантастическим количеством интересных в творческом отношении Flash-приложений. Художники-иллюстраторы и аниматоры с небольшим опытом работы в цифровой среде используют Flash для распространения своих анимационных произведений и коллекций художественных работ в Web. Web-дизайнеры создают интерактивные узлы, комбинирующие Flash-содержимое, звук, видео, текст и HTML. Дизайнеры промышленной продукции используют эту программу для разработки прототипов интерфейсов для будущих мобильных устройств. А наши дипломированные выпускники создают большие медиасистемы. Например, недавно они построили полномасштабную действующую модель использующего технологии Director и Flash интерфейса с датчиками присутствия и микроконтроллером. Пользователи подходят к экрану размером 8 футов (примерно 2,4 м) и просто протягивают руку, чтобы сделать выбор во Flash-интерфейсе.

Но Flash предназначена не только для создания медиапрезентаций. Теперь разработчики используют Flash для создания интегрированных Web-приложений, которые имеют доступ к корпоративным базам данных. Такие приложения доставляют самое свежее содержимое и информацию и разбивают устаревшее стереотипное представление о Flash-продукции как об “услуге для глаз”, которую тяжело обновлять.

Один из самых захватывающих аспектов Flash заключается в том, что она позволяет объединить дизайн, бизнес и технологию. Старая модель производства подразумевала, что дизайнеры создают визуальную часть приложения, программисты заставляют приложение работать, а деловые люди занимаются его продажей. Но дизайн сегодня — это нечто большее, чем разработка визуального стиля. Он эволюционировал до всесторонней деятельности, которая объединяет исследования, антрепренерство, разработку содержимого, проектирование взаимодействий, медиаматериалы всех типов и программное обеспечение. Flash поможет дизайнерам принять участие в каждой стадии процесса разработки: от построения прототипов для исследований и привлечения финансирования до создания и интегрирования медиаматериалов в приложения и разработки программного обеспечения, которое поддерживает задуманные способы взаимодействия с приложением.

Во Flash MX 2004 появились новые функции, которые улучшают этот процесс разработки. Новая панель **Behaviors** (Поведения) позволяет дизайнерам создавать интерактивные приложения с помощью нескольких щелчков мыши и дает им возможность развивать навыки

написания сценариев на этих примерах. Новые функции проверки орфографии, поиска и замены, а также отображения несглаженного текста помогут при создании и распространении Flash-содержимого. Новая возможность работы в режиме слайдов во Flash MX Professional 2004 позволяет новичкам и профессионалам одинаково легко создавать презентации и применять всю мощь Flash без использования традиционной временной шкалы. Поддержка CSS (cascading style sheets — каскадные листы стилей) и новая панель Project (Проект) помогут использовать Flash при разработке Web-продукции. Панель History (Журнал) и функция Commands (Команды) предоставляют возможность автоматизации выполнения повторяющихся задач с помощью записи выполненных во Flash операций в виде доступных к повторному применению макросов. Конечно, как дизайнер с опытом программирования и разработки баз данных, я не могу не уделять внимания новым возможностям по связыванию данных, которые обеспечивают связь приложений с Web-службами и базами данных.

Книга *Macromedia Flash MX 2004. Библия пользователя* предоставляет всестороннюю информацию, которая касается всех аспектов Flash-разработки. Независимо от того, что создают Flash-разработчики: Web-приложения, интерфейсы для компакт-дисков или интерактивных кнопок, содержимое для мобильных телефонов или карманных компьютеров, графику для телевидения или корпоративные презентации, — они должны знать, как использовать инструменты Flash. Данная книга уникальна тем, что охватывает огромный спектр вопросов Flash-разработки. Например, в ней представлены главы “Планирование Flash-проектов” (глава 3), “Стратегии анимации” (глава 10), “Тонкости структуры кода” (глава 24), “Создание Flash-игры” (глава 33) и целые разделы в части VIII, “Расширение возможностей Flash”, в которых рассматривается использование Flash с такими приложениями, как Photoshop, Dreamweaver, Director и Illustrator. Эти разделы книги помогут вам успешно применять Flash в реальных проектах.

Данное издание станет для вас исчерпывающим руководством по всем аспектам замечательного мира Flash. Всегда держите под рукой эту книгу. А самое главное — создавайте интересные проекты, которые вдохновят вас на дальнейшее творчество.

Филип Ван Аллен (Philip van Allen),
сотрудник центра Art Center College of Design
Commotion New Media Inc.
vanallen@artcenter.edu