

# Содержание

Об авторах	15
Посвящение	16
Благодарности авторов	16
<b>Введение</b>	<b>17</b>
Об этой книге	17
Как пользоваться этой книгой	17
Некоторые предположения	18
Обозначения, принятые в книге	18
Структура книги	18
Часть I. Ослепительная Flash	19
Часть II. 1000 рисунков и 1000 слов	19
Часть III. Чисто символически	19
Часть IV. Всемогущая Flash	19
Часть V. Фильм и Web	20
Часть VI. Великолепные десятки	20
Часть VII. Приложения	20
Пиктограммы, используемые в книге	20
Как связаться с авторами	21
Ждем ваших отзывов!	22
<b>ЧАСТЬ I. ОСЛЕПИТЕЛЬНАЯ FLASH</b>	<b>23</b>
<b>Глава 1. Знакомство с Flash 8</b>	<b>25</b>
Откройте для себя Flash	25
Что можно сделать с помощью программы Flash 8	26
Когда не следует использовать Flash 8	27
Хорошее начало — половина дела	28
Запуск Flash на PC	28
Запуск Flash на Mac	29
Создание нового фильма	29
Открытие готового фильма	29
Посмотрите вокруг	29
Знакомство с панелями инструментов	30
Использование панелей	31
Знакомство с командами меню Flash	32
Постановка вашего фильма	34
Придерживаясь временной шкалы	35
Получение справочной информации во Flash	36
Разделы справочной системы	36
Дополнительная информация в Web	37
Попробуйте, и вам понравится	37
Создание первой анимации	38
Впечатляющие рисунки	38

Заставьте графику двигаться	41
Публикация вашего первого фильма	43
Завершение работы с программой Flash	44
<b>Глава 2. Азы работы с Flash</b>	<b>47</b>
Общие понятия	47
Подготовка рабочего поля	49
Выбор цвета для рабочего поля	49
Установка частоты кадров	49
Задание размеров рабочего поля и добавление метаданных	50
Графические изображения	51
Понятие о векторной и растровой графике	51
Поиск графических изображений	52
Посетите библиотеку	53
Использование шаблона	56
Печать фильма	58
<b>ЧАСТЬ II. 1000 РИСУНКОВ И 1000 СЛОВ</b>	<b>61</b>
<b>Глава 3. Как создать графическое изображение</b>	<b>63</b>
Заточите свой карандаш	63
Использование модификатора инструмента Pencil	64
Выбор стиля и толщины штриха	65
Установка цвета штриха	68
Создание красивых фигур	68
Точно, как по линейке	68
Рисование квадратов	68
Рисование овалов	70
Смешивание и совмещение фигур	70
Разделение фигур	71
Расположение одного объекта поверх другого	71
Предохранение объектов от взаимодействия	72
Создание кривых с помощью инструмента Pen (Перо)	73
Рисование прямых линий	73
Рисование кривых	74
Эксперименты с инструментом Brush (Кисть)	75
Модификатор Brush Mode (Режим кисти)	76
Раскрывающийся список Brush Size (Размер кисти)	77
Раскрывающийся список Brush Shape (Форма кисти)	77
Модификаторы Pressure (Давление) и Tilt (Наклон)	77
Сглаживание мазков кисти	79
Заливаем краской	79
Штрихи и чернила	80
Радуга цветов	80
“Солидные граждане”	81
Градиентные цвета	83
Заливка растровым изображением	86
Блокировка заливки	87
Точность рисования	88
Всем линейкам линейка	88

Использование направляющих	88
Работа с сеткой	89
Использование привязки	90
Привязка к пикселям	91
Импорт: использование разных графических изображений	91
Импорт графических изображений	91
Использование импортированных графических изображений	93
<b>Глава 4. Редактирование объектов</b>	<b>95</b>
Выделение объектов	95
Выделение с помощью инструмента Selection (Выделение)	95
Инструмент Lasso (Лассо)	97
Выделение всех объектов одним взмахом руки	98
Перемещение, копирование и удаление объектов	98
Перемещение объектов	99
Выравнивание объектов с помощью панели Align	102
Копирование объектов	103
Позвольте им уйти	103
Придайте своим фигурам привлекательную форму	104
Изменение формы фигур и контуров	104
Использование инструмента Subselection	104
Свободные преобразования и искажения формы графических объектов	105
Выпрямление линий и искривление кривых	108
Изменение окончаний линий	109
Оптимизация формы кривых	109
Растягивание и сжатие фигур с заливкой	110
Смягчение краев	110
Преобразование линий в заливку	112
Преобразование заливки	112
Передача свойств	115
Поиск и замена объектов	115
Преобразование объектов	117
Масштабирование	117
Мы вращаемся по кругу, по кругу, по кругу...	118
Наклон объектов	119
Зеркальное отображение объекта	120
Комбинирование объектов	121
Группирование объектов	122
Изменение точки преобразования	123
Разделение объектов	124
Порядок на рабочем поле	125
Отмена, возврат и многократное повторное применение выполненных операций	126
Отмена операций	126
Возврат отмененных операций	127
Использование отмены и возврата выполненных операций на уровне объекта	127
Повторное применение выполненных операций с помощью панели History	128

<b>Глава 5. Работа с текстом</b>	133
Представление текста	133
Создание текста	134
Редактирование текста	134
Установка параметров для текста	139
Текст гиперссылок	141
Отображение текста в окне браузера	142
Настройка форматирования абзаца	143
Создание полей вводимого и динамического текста	145
Создание специальных текстовых эффектов	146
<b>Глава 6. Распределите все по слоям</b>	149
Создание слоев	149
Работа со слоями	150
Изменение состояния слоя	151
Правильное расположение слоев	152
Удаление слоев	153
Копирование слоев	153
Переименование слоев	154
Изменение порядка слоев	154
Организация слоев	154
Изменение свойств слоя	156
Создание направляющих слоев	157
Создание окон с помощью слоев маски	158
Создание слоя маски	159
Редактирование слоев маски	159
Анимация слоев маски	160
<b>ЧАСТЬ III. ЧИСТО СИМВОЛИЧЕСКИ</b>	161
<b>Глава 7. Глубокий символизм</b>	163
Понятие о типах символов	163
Использование графических символов	163
Использование видеоклипов	164
Использование символов кнопок	165
Использование символов шрифта	165
Создание символов	165
Создание символов из существующих объектов	166
Создание новых пустых символов	167
Преобразование анимации в видеоклип	167
Создание символа методом дублирования другого символа	168
Модификация символов	169
Изменение свойств символа	169
Редактирование символов	169
Использование символов из других фильмов	171
Использование библиотек Flash	173
Использование библиотеки Flash для “чайников”	173
Работа с экземплярами	174
Вставка экземпляров	174
Редактирование экземпляров	175

<b>Глава 8. Работа с кнопками</b>	181
Создание простых кнопок	181
Состояния кнопок	182
Создание простейшей кнопки	183
Тестирование кнопок	185
Создание сложных кнопок	185
Добавление звука к кнопке	186
Добавление к кнопке видеоклипа	187
Добавление действия к кнопке	189
Создание кнопки, реагирующей на введенный текст	194
<b>ЧАСТЬ IV. ВСЕМОГУЩАЯ FLASH</b>	197
<b>Глава 9. Работа с анимацией</b>	199
Что такое анимация	199
Подготовка к анимации	200
Использование временной шкалы	201
Черепашка или заяц?	203
Создание анимации с помощью эффектов временной шкалы	204
Анимация с помощью ключевых кадров	205
Кадр за кадром	206
Неподвижность в ночи	208
Анимация с помощью автоматического заполнения кадров	208
От начала до конца — заполнение кадров с интерполяцией движения	209
Заполнение кадров с интерполяцией изменений формы	216
Редактирование анимации	221
Добавление меток и комментариев	221
Выделение кадров	222
Копирование и вставка	222
Перемещение кадров	223
Добавление кадров	223
Удаление кадров	223
Преобразование ключевых кадров в обычные	223
Обратное воспроизведение анимации	224
Изменение скорости анимации	224
Изменение параметров анимации	225
Использование калькирования	225
Одновременное перемещение анимации на рабочем поле	226
Создание сцены	227
Разделение фильма на сцены	227
Управление сценой	228
<b>Глава 10. Использование интерактивных элементов</b>	229
Что такое действие	229
Использование поведений	230
Добавление действий к кадрам	233
Добавление простого действия к кадру	234
Остановка фильма перед началом его воспроизведения	235
Добавление действий к кнопкам	235

Добавление действий к видеоклипу	238
Использование действий	241
Действия для управления временной шкалой	241
Действия, связанные с браузером или сетью	243
Заставьте объекты работать для вас	246
Методы объекта ActionScript	246
Создание анимированных масок с помощью видеоклипов	247
Исследование сложных действий ActionScript	248
Элементы программирования	248
Перетаскивание объектов	248
Создание комментариев	250
ActionScript 2.0	250
Создание внешних сценариев	250
Узнайте больше о программировании на ActionScript	251
<b>Глава 11. Экстравагантный звук и высокоскоростное видео</b>	<b>253</b>
Получение изумительного звука	253
Импортирование звуковых файлов	254
Размещение звуковых файлов в фильме	254
Редактирование звука	256
Удаление фрагментов экземпляра звукового файла	257
Изменение громкости	258
Управление звуковым файлом	258
Работа с видео	261
Четыре способа использования видео во Flash	261
Подготовка к внедрению видео во Flash	262
Внедрение и редактирование видеофайла	264
Потоковое воспроизведение видеофайла	268
<b>ЧАСТЬ V. ФИЛЬМ И WEB</b>	<b>273</b>
<b>Глава 12. Как сложить все элементы вместе</b>	<b>275</b>
Использование именованных анкером	275
Используйте мощь компонентов	276
Использование переключателей во Flash-фильме	278
Использование флажков во Flash-фильме	280
Использование полей со списком во Flash-фильме	282
Использование списков во Flash-фильме	284
Использование панелей с прокруткой во Flash-фильме	286
Использование окон во Flash-фильме	287
Создание заставки	288
Добавление во Flash-фильм информации для поисковых систем	289
Создание полноценного Web-узла с помощью Flash	290
Использование действия getURL для обеспечения навигации	292
Использование временной шкалы для хранения Web-содержимого	292
Проверка наличия программы Flash Player	295
Предоставьте пользователю выбор	295
Определение версии Flash Player	296
Создание альтернативных Web-узлов	297
Использование Movie Explorer	297

Сделайте свой узел более доступным	299
Применение библиотек совместного использования в режиме выполнения	301
Создание библиотеки совместного использования	301
Применение библиотеки совместного использования	302
<b>Глава 13. Публикация Flash-фильмов</b>	<b>305</b>
Оптимизация фильмов для быстрой загрузки	306
Упрощение рисунков	306
Оптимизация текстовой информации	307
Применение библиотек совместного использования	307
Компрессия звука	307
Эффективная анимация	308
Тестирование фильмов	308
Использование команды Test Movie	309
Тестирование фильма в Web-браузере	310
Сохранение работы в формате Flash MX 2004	311
Публикация Flash-фильмов	312
Публикация в формате SWF	313
Публикация в формате HTML	317
Исходный HTML-код для фильма	318
Как задать HTML-параметры	320
Публикация фильма в других форматах	326
Создание графических файлов PNG	326
Создание самовоспроизводящихся фильмов	329
Использование профилей публикации	330
Создание профиля публикации	330
Дублирование профиля публикации	331
Изменение профиля публикации	331
Удаление профиля публикации	331
Экспортирование и импортирование профилей публикации	332
Использование режима предварительного просмотра публикации	332
Размещение фильма на Web-узле	333
Экспортирование фильмов и изображений	333
Создание фильмов, которые могут быть напечатаны	335
Подготовка фильма к печати	336
Задание кадров для печати	336
Задание области печати	337
Печать фильмов с помощью проигрывателя Flash	338
<b>ЧАСТЬ VI. ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ДЕСЯТКИ</b>	<b>339</b>
<b>Глава 14. Десять наиболее часто задаваемых вопросов</b>	<b>341</b>
Объединение двух Flash-фильмов в один	341
Решение проблемы заполнения кадров	342
Синхронизация звука с движением	343
Лучшие форматы растровой графики	344
Изменение размеров фильма	346
Практика работы во Flash	347
Создание трехмерных изображений во Flash	347
Размещение Flash-фильма по центру Web-страницы	352

Ограничения на размер файла для Flash-фильма	353
Динамическая загрузка музыки из Web	354
<b>Глава 15. Десять лучших ресурсов Flash</b>	<b>357</b>
Изучите примеры	357
Посетите наш Web-узел	357
Запишитесь на курсы	357
Анализируйте Web-страницы, созданные с помощью Flash	358
Подпишитесь на группу новостей Flash	358
Web-узлы, посвященные ресурсам Flash	359
Посетите Web-узлы, на которых используется Flash	360
Посетите конференцию, посвященную Flash	361
Соберите коллекцию Flash-фильмов	361
Повторно используйте свои лучшие произведения	361
<b>Глава 16. Десять лучших Flash-дизайнеров</b>	<b>363</b>
<b>ЧАСТЬ VII. ПРИЛОЖЕНИЯ</b>	<b>367</b>
<b>Приложение А. Установка Flash и настройка ее параметров</b>	<b>369</b>
Установка программы Flash	369
Установка Flash на PC с компакт-диска	369
Установка Flash при загрузке на PC	370
Установка Flash на Mac с компакт-диска	370
Установка Flash при загрузке на Mac	371
Установка параметров	371
Категория General	372
Категория ActionScript	374
Категория Auto Format	375
Категория Clipboard	375
Категория Drawing	376
Категория Text	377
Категория Warnings	377
Задание комбинаций быстрых клавиш	377
<b>Приложение Б. Инспектор свойств и другие панели</b>	<b>381</b>
Панель инструментов рисования	381
Инспектор свойств	382
Инспектор свойств при отсутствии выделения	382
Инспектор свойств при выделенной фигуре	382
Инспектор свойств при выделенном ключевом кадре	382
Инспектор свойств при выделенном экземпляре символа	383
Панель Align	383
Панель Color Mixer	383
Панель Color Swatches	384
Панель Info	384
Панель Scene	385
Панель Transform	385
Панель Actions	386
Панель Debugger	386



Панель Movie Explorer	387
Вкладка Output инспектора свойств	388
Панель Accessibility	388
Панель Components	388
Панель Component Inspector	389
Панель History	389
Панель Strings	390
Панель Behaviors	390
<b>Приложение В. Web-узел поддержки этой книги</b>	<b>391</b>
Ваша персональная библиотека графики	391
Изобилие Flash-фильмов	392
<b>Приложение Г. Что означают эти загадочные термины</b>	<b>393</b>
<b>Предметный указатель</b>	<b>400</b>