

Введение

Здравствуй, читатель! 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 вы найдете всю необходимую информацию для работы с программой Flash.

Об этой книге

Как вы уже догадались, книга *Macromedia Flash 8 для “чайников”* посвящена мощной программе для анимации, созданной компанией Macromedia, — Flash 8 (предыдущая версия программы называлась Flash MX 2004). Flash 8 — это последняя версия программного продукта, используемого наиболее усовершенствованными Web-узлами в Internet.

И снова программа Flash вышла сразу в двух версиях: Flash 8 Basic и Flash 8 Professional (Pro). Версия Pro (Professional — профессиональная), кроме остальных возможностей Flash 8 Basic, 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. Кроме того, Flash 8 Pro предлагает специальные графические эффекты, усовершенствованные элементы настройки анимации, обеспечивает улучшенное масштабирование растровых изображений и обработку видеосодержимого. В этой книге основное внимание будет уделено рассмотрению возможностей обычной версии Flash 8 Basic, 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 8 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.
- ✓ 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 приступить к созданию графических изображений, ознакомьтесь с общими сведениями о графике для Web. В главе 6 изложена информация о слоях и работе с ними, а в главе 7 рассказывается о символах. Затем можно перейти к главе 9, посвященной созданию анимации. Из главы 13 вы узнаете, как разместить фильм на Web-узле. Затем загрузите 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.

Надеемся, *Macromedia Flash 8 для “чайников”* станет вашей настольной книгой и 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 8 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 Flash-фильмы, как правило, добавляются на Web-узлы, мы также предполагаем, что вам известны основы создания Web-узлов. Это значит, что вы знакомы с языком HTML (HyperText Markup Language), 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. Когда придет время воспользоваться панелью инструментов или кнопкой на такой панели, на ней необходимо будет щелкнуть.

Структура книги

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, для создания отдельного анимационного Flash-фильма 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. Ослепительная 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, а также краткое руководство по созданию вашей первой анимации. 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 ими управлять, а также 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 фильмы. 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 или вообще 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, PNG 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. Глава 15 предоставит вам список десяти лучших ресурсов по Flash (разумеется, кроме этой книги). В главе 16 приводится список десяти победителей на звание лучшего Web-дизайнера, использующего Flash, хотя в мире много отличных дизайнеров и мы просто не в состоянии упомянуть их всех.

Часть VII. Приложения

Итак, наконец, мы добрались до приложений. Они приводятся в конце книги и содержат весьма ценную информацию. Приложение А включает инструкции по установке Flash и описание общих параметров программы. В приложении Б вы найдете иллюстрации всех панелей и инструментов Flash 8 (включая инспектор свойств). В приложении В рассказывается о содержимом Web-узла, созданного для поддержки данной книги (www.dummies.com/go/flash8). На нем вы сможете найти Flash-фильмы, иллюстрирующие приведенные в этой книге примеры, а также другие Flash-фильмы, которые вы можете воспроизвести, чтобы увидеть, как они работают. На этом Web-узле также доступна наша собственная библиотека графических изображений, которые вы можете добавлять в свои фильмы. В приложении Г вы 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 8. Те, кому уже приходилось работать с Flash MX 2004 или предыдущими 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 Web-узле www.dummies.com/go/flash8.



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. Если вы пропустите информацию, отмеченную этой пиктограммой, то так и не узнаете, что может произойти.

Как связаться с авторами

Мы с удовольствием ознакомимся с вашими комментариями к нашей книге. Вы можете связаться с Гарди Литом по адресу gletee@mum.edu, а с Элен Финкельштейн — по адресу 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 15.)

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

Наслаждайтесь!

Ждем ваших отзывов!

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик и комментатор. 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 вам эта книга или нет, 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

WWW: <http://www.dialektika.com>

Адреса для писем:

из России: 115419, Москва, а/я 783

из Украины: 03150, Киев, а/я 152