

Содержание

Введение	15
Структура самоучителя	16
Принятые соглашения	17
Глава 1. Знакомимся с Flash 8	19
Что может и не может делать программа	19
Возможности Flash 8	19
Ограничения Flash 8	20
Недостатки Flash 8	21
Новые возможности программы	21
Пользовательский интерфейс	21
Выделение объектов	22
Обработка векторной графики	22
Эффекты оформления символьных объектов и текста	23
Регулирование параметров раскадровки движения	23
Функция сценарного помощника	23
Разработка клипов для мобильных устройств	23
Требуемые ресурсы компьютера	24
Глава 2. Осваиваем интерфейс Flash 8	25
Разбираемся с устройством интерфейса	25
Меню команд	28
Блок инструментов	29
Инструмент Selection	29
Инструмент Subselection	30
Инструмент Free Transform	30
Инструмент Gradient Transform	30
Инструмент Line	31
Инструмент Lasso	31
Инструмент Pen	31
Инструмент Text	32
Инструмент Oval	32
Инструмент Rectangle	32
Инструмент PolyStar	32
Инструмент Pencil	33
Инструмент Brush	33
Инструмент Ink Bottle	34
Инструмент Paint Bucket	34
Инструмент Eyedropper	34
Инструмент Eraser	34

Инструмент Hand	35
Инструмент Zoom	35
Кнопки области Colors блока инструментов	36
Панели инструментов	36
Панель инструментов Main	37
Панель инструментов Controller	37
Панель инструментов Edit Bar	38
Обычные панели	39
Панель временной диаграммы	41
Инспектор свойств	42
Панели оформления	43
Панели обработки	48
Панели управления	51
Панель справочной системы	62
Раскрывающиеся цветковые панели	63
Библиотеки	65
Рабочая библиотека	65
Стандартные библиотеки	69
Диалоговые окна	70
Вопросы для самопроверки	70
Глава 3. Выполняем общую обработку документа	72
Знакомимся с видеоклипами	72
Как создается анимация	72
Как создается интерактивность	74
Как используется звук	75
Знакомимся с документами Flash 8	75
Типы документов	75
Объекты документа	77
Раскадровки формы и движения	80
Создаем новые документы и проекты	80
Создание стандартного обычного документа	80
Создание нестандартного обычного документа	81
Создание документа презентации слайдов	82
Создание документа применения форм	83
Создание проекта	83
Создаем в документах новые сцены и экраны	84
Открываем документы и библиотеки	84
Открытие локальных документов	84
Открытие сетевых документов	87
Открытие библиотек	87
Сохраняем документ	87
Сохранение обычного документа	88
Сохранение документа в качестве шаблона	88
Содержание	7

Импортируем информацию	89
Импорт векторной графики	90
Импорт растровой графики	91
Импорт текста	91
Импорт прозрачной графики	92
Импорт серии изображений	93
Импорт анимации	94
Импорт интерактивности	94
Импорт звука	95
Импорт информации из программы FreeHand MX	95
Импорт информации из программы Illustrator CS2	95
Импорт информации из программы CorelDRAW 12	96
Импорт информации из программы R.A.V.E. 3	96
Работаем со слоями	96
Типы слоев	97
Средства работы со слоями	97
Операции со слоями	99
Накладываем маски	102
Порядок создания маски	104
Используем линейки, направляющие и сетку	105
Работа с линейками	106
Работа с направляющими	106
Работа с сеткой	108
Форматируем документ	109
Производим поиск и замену информации	111
Автоматизируем обработку	113
Распечатываем документ	113
Команда Page Setup	114
Команда Print	115
Вопросы для самопроверки	116
Глава 4. Работаем с векторными формами	117
Что такое векторная форма	117
Выделяем формы	118
Создаем формы	121
Рисуем линии	121
Создаем геометрические фигуры	125
Формируем области заливки	129
Обрабатываем формы	131
Обрабатываем инструментом Selection	132
Обрабатываем инструментами Subselection и Pen	133
Обрабатываем командами меню Shape	134
Обрабатываем форму с помощью других форм	136
Создаем эффекты искажения	137

Оформляем формы	139
Выполняем заливку	139
Делаем обводку	147
Регулируем прозрачность	154
Объединяем формы в объекты рисования	156
Создаем и переносим образцы оформления	158
Создание новых образцов оформления	158
Перенос образцов оформления	159
Подготавливаем формы в других программах	160
FreeHand MX	160
Illustrator CS2	176
CorelDRAW 12 и R.A.V.E. 3	191
Вопросы для самопроверки	206
Глава 5. Работаем с растровыми изображениями	208
Импортируем изображения	208
Выполняем трассировку	211
Растрируем объекты документа	213
Преобразуем изображение в область шаблонной заливки	214
Подготавливаем изображения в других программах	214
Photoshop CS2	215
PHOTO-PAINT 12	221
Illustrator CS2	225
CorelDRAW 12 и R.A.V.E. 3	226
Вопросы для самопроверки	227
Глава 6. Работаем с текстом	228
Вводим текст	229
Форматируем текст	231
Форматирование инспектором свойств	231
Форматирование по образцу	233
Создаем в тексте эффекты фильтрации	234
Настраиваем выходные параметры текста	235
Обработка статического текста	235
Обработка динамического и редактируемого текста	237
Представляем текст нетекстовыми объектами	241
Подготавливаем текст в других программах	242
FreeHand MX	242
Illustrator CS2	250
CorelDRAW 12 и R.A.V.E. 3	259
Вопросы для самопроверки	270

Глава 7. Работаем с символами и их потомками	271
Создаем символы	272
Редактируем символы	281
Обрабатываем символьные объекты	282
Подготавливаем символы в Illustrator CS2	294
Вопросы для самопроверки	298
Глава 8. Работаем с произвольными объектами	301
Обрабатываем групповые объекты	301
Перемещаем объекты	304
Трансформируем объекты	305
Масштабирование	306
Поворот	307
Наклон	309
Зеркальный разворот	310
Масштабирование и поворот командой Scale and Rotate	310
Трансформация с помощью панели Transform	311
Выполняем привязку объектов	311
Создаем статические эффекты	313
Эффект тени	314
Эффект копирования на сетку	315
Вопросы для самопроверки	315
Глава 9. Создаем анимацию	318
Знакомимся с типами кадров	318
Обрабатываем кадры	319
Область диаграммы панели Timeline	319
Обработка кадров мышью (кадровый режим выделения)	321
Обработка кадров мышью (интервальный режим выделения)	324
Обработка кадров командами	328
Применяем раскадровку формы	330
Раскадровка без меток анимации	333
Раскадровка с метками анимации	335
Порядок создания раскадровки формы	336
Используем раскадровку движения	337
Раскадровка без направляющей	340
Раскадровка с направляющей	340
Регулирование параметров раскадровки	342
Порядок создания раскадровки движения	344
Отображаем соседние кадры	345
Анимируем маски	347

Обрабатываем анимационные символы	348
Работаем с импортированными клипами	352
Работа с клипом векторного формата Flash	353
Работа с клипом растрового формата GIF	355
Работа с клипами разных видеоформатов	356
Подготавливаем анимацию в других программах	360
FreeHand MX	360
Illustrator CS2	364
ImageReady CS2	366
R.A.V.E. 3	368
After Effects 6.5	369
Рассматриваем примеры создания эффектов анимации	373
Эффект обычных волн	373
Эффект расходящихся волн	375
Эффект перехода (два способа создания)	379
Эффект постепенного появления	383
Эффект движущегося объекта	384
Эффект бегущего по дорожке текста (два способа создания)	384
Эффект изменения простой формы	386
Эффект изменения нескольких форм	386
Эффект изменения сложной формы	386
Эффект трансформации объекта	388
Эффект трансформации градиентного узора	388
Эффект трансформации мозаичного узора	389
Эффект пульсирующего объекта	390
Эффект распределения копий	391
Эффект постепенного размытия	391
Эффект разрушения взрывом	393
Эффект сложной анимации	394
Вопросы для самопроверки	397
Глава 10. Создаем интерактивность	399
Работаем с кнопками	399
Создание новой кнопки	403
Редактирование кнопки	405
Работаем с компонентами Flash UI	405
Вставка в документ компонентов Flash UI	409
Подготавливаем изображения кнопок в ImageReady CS2	410
Вопросы для самопроверки	414
Глава 11. Создаем звуковое сопровождение	415
Вставляем образцы звуков	416
Вставка звука в документ	417
Вставка звука в объект-кнопку	418
Задаем общие параметры звучания	419

Обрабатываем образцы звуков в библиотеке документа	420
Обрабатываем используемые образцы звуков	421
Вопросы для самопроверки	424
Глава 12. Организуем управление в документе	425
Создаем управляющие события	427
Управляющее событие первого типа	427
Управляющее событие второго типа	428
Осваиваем азы разработки сценариев	429
Способы создания сценариев	430
Основные команды ActionScript	433
Рассматриваем примеры использования сценариев	442
Управление свойствами объекта	442
Управление загрузкой вложенного клипа и отображением объектов-клипов	445
Вопросы для самопроверки	447
Глава 13. Создаем презентации и сложные формы	449
Пример создания первой презентации	450
Пример создания второй презентации	451
Пример создания третьей презентации	454
Пример создания сложной формы	454
Вопросы для самопроверки	457
Глава 14. Образуем видеоклипы из документов	458
Подключаем общие элементы	458
Общие растровые изображения	460
Общие символы	461
Тестируем документ	465
Тестирование в окне документа	465
Тестирование в окне средства воспроизведения	466
Формируем файлы видеоклипа	470
Команда Export Movie	470
Команда Publish	471
Экспортируем изображение отдельного кадра	472
Формат BMP	472
Формат JPEG	473
Формат GIF	473
Формат PNG	474
Настраиваем выходные параметры видеоклипов	475
Вкладка Formats	475
Вкладка Flash	477
Вкладка HTML	478

Вкладка GIF	480
Вкладка JPEG	481
Вкладка PNG	481
Вкладка QuickTime	482
Изучаем общий порядок разработки видеоклипа	482
Разрабатываем электронный справочник эффектов анимации	484
Структура справочника	485
Подготовка файлов с эффектами	488
Вопросы для самопроверки	489
Глава 15. Настраиваем параметры Flash 8	490
Установочные параметры	490
Вкладка General	491
Вкладка ActionScript	492
Вкладка Auto Format	493
Вкладка Clipboard	493
Вкладка Drawing	493
Вкладка Text	494
Вкладка Warnings	494
Настройка быстрых клавиш	495
Настройка блока инструментов	497
Вопросы для самопроверки	498
Приложение А. Команды меню Flash 8	499
Команды меню окна программы	499
Меню File	499
Меню Edit	501
Меню View	503
Меню Insert	505
Меню Modify	506
Меню Text	509
Меню Commands	510
Меню Control	510
Меню Window	511
Меню Help	513
Команды меню окна видеоклипа	513
Меню File	513
Меню View	514
Меню Control	514
Меню Debug	515
Приложение Б. Быстрые клавиши Flash 8	516
Быстрые клавиши команд меню окна программы	516
Меню File	516
Меню Edit	516

Меню View	517
Меню Insert	518
Меню Modify	518
Меню Text	519
Меню Control	519
Меню Window	520
Меню Help	520
Быстрые клавиши команд меню окна видеоклипа	520
Меню File	520
Меню View	521
Меню Control	521
Меню Debug	521
Приложение В. Файловые форматы Flash 8	522
Векторные форматы	522
Растровые форматы	524
Видеоформаты	526
Звуковые форматы	527
Текстовые форматы	528
Форматы исполняемых файлов	528
Приложение Г. Используемые термины	529
Предметный указатель	537