

# Введение

Самоучитель, который вы держите в руках, позволит вам без чьей-либо помощи научиться разрабатывать видеоклипы с помощью последней (восьмой) версии популярной мультимедийной программы Macromedia Flash, которая совсем недавно вышла в свет. В книге рассматривается профессиональный (наиболее полный) комплект данной программы.

Создание видеоклипов — это такое серьезное направление компьютерного дизайна, когда применения всего одного программного средства, пусть даже такого совершенного, как Flash 8, может оказаться недостаточно. Это связано с тем, что процесс разработки анимационного документа, из которого образуется видеоклип, гораздо сложнее, чем создание обычного графического документа, предназначенного для печати. Ведь в нем могут применяться анимационные, интерактивные и звуковые эффекты, отсутствующие в документе векторной или растровой графики.

Поэтому для успешной разработки видеоклипов вам придется использовать не только Flash 8, но и дополнительные внешние программы, в которых в ряде случаев окажется проще, чем в рассматриваемой программе, подготавливать исходный графический материал и анимацию. Самоучитель облегчит вам работу в таких программах, как:

- три программы векторной графики: Macromedia FreeHand MX, Adobe Illustrator CS2 и CorelDRAW 12;
- три программы растровой графики: Adobe Photoshop CS2, Adobe ImageReady CS2 и Corel PHOTO-PAINT 12;
- две мультимедийные программы: Corel R.A.V.E. 3 и Adobe After Effects 6.5.

Эта книга — не простой самоучитель, предоставляющий весьма поверхностные знания о программе Flash 8. Она вобрала в себя свойства самоучителя и справочного пособия. Вы можете использовать данную книгу как при освоении описанной программы “с нуля”, так и при более углубленном ее изучении. Такие качества стали возможны благодаря следующим принципам, на которых базируется изложение материала книги:

- тщательно продуманный порядок представления информации, которая сопровождается многочисленными иллюстрациями и практическими примерами, а также вопросами для самопроверки в конце глав;
- полнота справочной информации о программе Flash 8, в том числе о ее достоинствах и недостатках, новых функциях и средствах, а также почти обо всех параметрах настройки и режимах работы;
- строгая систематизация материала, основанная на описании выполняемых в программе операций по обработке анимационных документов;
- подробное описание действий пользователя при выполнении конкретных операций;
- предоставление необходимой информации о внешних программных средствах, расширяющих возможности разработки графической и анимационной информации для документа Flash 8.

Эти качества представленного материала позволят вам, уважаемый пользователь, получить все необходимые сведения для практической разработки видеоклипов в программе Flash 8, не обращая при этом за помощью к другим источникам. Самоучитель рассчитан на широкий круг пользователей.

## Структура самоучителя

Самоучитель состоит из введения, пятнадцати глав, четырех приложений и предметного указателя. Дадим им краткую характеристику.

*Глава 1, “Знакомимся с Flash 8”,* содержит общую информацию о рассматриваемой программе, а именно: ее назначение, функциональные возможности, ограничения, недостатки, отличия от ее предыдущей версии (Flash MX 2004), а также ресурсы программы, требуемые для работы.

*В главе 2, “Осваиваем интерфейс Flash 8”,* приводится характеристика пользовательского интерфейса программы, без знакомства с которым невозможно освоить конкретные операции, описываемые в следующих главах книги. Эта глава является справочной и обращаться к ней следует по мере необходимости.

*В главе 3, “Выполняем общую обработку документа”,* представлена вся необходимая информация по выполнению общих операций с анимационным документом.

*Глава 4, “Работаем с векторными формами”,* посвящена обработке элементов векторной графики как непосредственно в программе Flash 8, так и в тех дополнительных программах, которые могут вам понадобиться. В качестве таких элементов во Flash 8 выступают не целые векторные объекты, как в обычных графических программах, а их составные части (области заливки и обводки), называемые здесь векторными формами.

*В главе 5, “Работаем с растровыми изображениями”,* изучается обработка растровой графики, а в *главе 6, “Работаем с текстом”,* — обработка текста для документа Flash 8. Здесь также приводится краткое описание соответствующих функций тех дополнительных программ, которые могут вам понадобиться.

*Глава 7, “Работаем с символами и их потомками”,* посвящена символам, широко используемым во Flash 8. Из них формируются различные объекты анимационного документа (потомки символов), выполняющие функции кнопок, встроенных клипов или графики. Один из разделов главы посвящен подготовке символов и потомков во внешней программе Illustrator CS2.

*В главе 8, “Работаем с произвольными объектами”,* изучаются такие операции обработки объектов документа, которые не зависят от их типа (перемещение, трансформация и т.п.).

*Глава 9, “Создаем анимацию”,* является самой большой в книге. В ней подробно описаны соответствующие функции Flash 8, а также дан обзор аналогичных функций пяти дополнительных программ, потребность в которых может у вас возникнуть. Кроме того, здесь рассматриваются примеры создания большого количества интересных анимационных эффектов.

*Глава 10, “Создаем интерактивность”,* посвящена тем функциям программы Flash 8, которые обеспечивают интерактивное взаимодействие пользователя с результирующим видеоклипом.

*В главе 11, “Создаем звуковое сопровождение”,* приводится информация о том, как озвучить различные события, возникающие в видеоклипе в процессе его воспроизведения.

*Глава 12, “Организуем управление в документе”,* посвящена языку разработки сценариев ActionScript, используемому во Flash 8. Здесь изложены базовые основы данного языка, описаны наиболее важные его команды, а также приведены два интересных примера использования простых сценариев ActionScript.

*В главе 13, “Создаем презентации и сложные формы”,* рассматривается создание двух типов документов специального назначения, разработка которых предусмотрена в профессиональном комплекте Flash 8, а именно: документов презентации слайдов и документов применения форм.

*В главе 14, “Образуем видеоклипы из документов”,* изучаются заключительные операции создания анимационных документов и результирующих видеоклипов. В последнем разделе описывается порядок разработки конкретного клипа, представляющего собой электронный справочник эффектов анимации, созданных автором самоучителя в данной программе. Файлы этого справочника (в том числе и его исходный документ) вы можете скачать с сайта издательства “Диалектика” по адресу <http://www.dialektika.com>.

*В главе 15, “Настраиваем параметры Flash 8”,* описаны установочные параметры программы, а также порядок настройки быстрых клавиш и блока инструментов.

В приложении А, “Команды меню Flash 8”, приводится краткая справочная информация обо всех командах основного меню Flash 8 (меню окна программы) и меню встроеного окна видеоклипа с указанием ссылок на те разделы книги, в которых соответствующие команды описываются более подробно.

Приложение Б, “Быстрые клавиши Flash 8”, содержит быстрые клавиши данной программы, относящиеся к командам ее основного меню и меню окна видеоклипа.

В приложении В, “Файловые форматы Flash 8”, изложены краткие сведения о тех файловых форматах, которые используются во Flash 8.

Приложение Г, “Используемые термины”, содержит алфавитный список терминов, используемых в книге, а также в самой программе.

В конце самоучителя находится подробный предметный указатель, с помощью которого вы сможете быстро найти в нем необходимую информацию.

## Принятые соглашения

Прежде чем приступить к работе с самоучителем, познакомьтесь с теми соглашениями, которые в нем используются для описания команд и элементов интерфейса программы Flash 8, а также ряда дополнительных программ:

- названия всех команд и элементов управления и любые текстовые сообщения, которые пользователь может увидеть на экране, выделены в тексте **специальным шрифтом**;
- когда речь идет о щелчке или двойном щелчке мышью, то имеется в виду ее левая (основная) кнопка; правая кнопка мыши всегда указывается;
- если в тексте имеется ссылка на отдельную клавишу, то она дается в угловых скобках, а при ссылке на комбинацию клавиш в угловые скобки заключается вся комбинация, в пределах которой клавиши объединяются знаком “+”;
- если при ссылке на некоторый элемент настройки инспектора свойств (панель Properties), содержащей три вкладки, не указывается та вкладка, где этот элемент находится, то это означает, что данная вкладка является основной, имеющей название Properties (Свойства);
- если в конце названия команды меню или элемента управления стоит многоточие, то в тексте книги это многоточие будет опущено;
- название команды меню программы может указываться в книге двумя способами, например: команда Cut Frames (Вырезать кадры) подменю Timeline (Временная диаграмма) меню Edit (Правка) или команда Edit⇒Timeline⇒Cut Frames (Правка⇒Временная диаграмма⇒Вырезать кадры).

## **От издательства “Диалектика”**

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик. 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 интересны любые ваши замечания 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 ли вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Отправляя письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также свой обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию новых книг.

Наши электронные адреса:

E-mail: [info@dialektika.com](mailto:info@dialektika.com)

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

Наши почтовые адреса:

в России: 115419, Москва, а/я 783

в Украине: 03150, Киев, а/я 152