

# Содержание

<b>Предисловие</b>	29
<b>Введение</b>	31
<b>Благодарности</b>	39
<b>ЧАСТЬ I. ВВЕДЕНИЕ ВО FLASH-ТЕХНОЛОГИЮ</b>	41
<b>Глава 1. Знакомство с Flash 8</b>	42
Прекрасный новый мир мощных возможностей	43
Топография Flash 8	49
Типы файлов во Flash 8	50
Многогранность возможностей Flash 8	54
Программа обработки растровых изображений	55
Программа создания векторной графики	55
Программа для векторной анимации	55
Видеокомпрессор	56
Аудиопроигрыватель	56
Программа создания мультимедиа	56
Программа анимации	57
Среда программирования и клиентская часть базы данных	58
Резюме	58
<b>Глава 2. Web-технологии</b>	59
Роль приложения Flash в эволюции Internet	59
Что нового ожидается в Web	59
Flash или не Flash?	62
Альтернативные методы создания мультимедиа	66
Сопутствующие технологии	69
Несколько слов об HTML	69
Создание сценария на стороне клиента с использованием JavaScript	70
Web-службы	71
Серверные технологии Macromedia	72
Классификация Flash-проектов	72
Линейные презентации	72
Интерактивные презентации	72
Презентации, управляемые данными	73
Приложения, управляемые данными (или развитые Internet-приложения)	73
Резюме	73
<b>Глава 3. Планирование Flash-проектов</b>	75
Основные этапы технологического процесса	75
Первая фаза: определение концепции и цели проекта	76
Вторая фаза: производство, тестирование и последующая поддержка презентации	88

Использование панели Project во Flash Professional 8	90
1. Создание проекта и узла	92
2. Добавление файлов в проект	95
3. Передача на сервер и редактирование файлов проекта	96
4. Добавление новых файлов в проект	97
5. Публикация целого проекта	99
Резюме	99
<b>ЧАСТЬ II. РАБОТА В СРЕДЕ FLASH</b>	<b>101</b>
<b>Глава 4. Основы интерфейса</b>	<b>102</b>
Знакомство с Flash 8	103
Добро пожаловать во Flash Basic 8 и Flash Professional 8!	103
Стартовая страница	104
Параметры меню Help	106
Интерфейс Flash 8 на платформах Macintosh и Windows	107
Инспектор свойств	110
Управление панелями и окнами	112
Контекстные меню	113
Создание группы и стека панелей	113
Фокус: активизация панелей или окон	115
Создание пользовательских макетов рабочего пространства	115
Комбинации “быстрых” клавиш	117
Панель Tools	119
Управление панелью Tools	120
Обзор панели Tools	120
Работа с параметрами инструмента	121
Настройка панели Tools	122
Окно документа	126
Управление окном документа	127
Обзор окна документа	129
Использование сцен	131
Использование параметров окна документа	133
Работа с шаблонами Flash	136
Окно Timeline	138
Управление окном Timeline	138
Использование панели инструментов Controller	139
Обзор временной шкалы	140
Редактирование кадров и слоев	145
Использование параметров меню вида кадров	155
Печать	157
Резюме	158
<b>Глава 5. Рисование во Flash</b>	<b>160</b>
Использование инструментов создания геометрических фигур	161
Инструмент Line	162
Инструмент Oval	163
Инструмент Rectangle	164
Параметры Join и Miter программы Flash 8	166
Инструмент PolyStar	167

Использование инструментов рисования от руки	168
Инструмент Pencil	169
Инструмент Brush	171
Создание точных линий с помощью инструмента Pen	177
Элементы управления параметрами штриха и заливки	181
Выбор цвета	181
Выбор стиля линии	183
Управление поведением штриха при масштабировании	186
Оптимизация рисунков	188
Работа с инструментами выделения	189
Инструмент Selection	189
Инструмент Lasso	196
Инструмент Subselection	198
Дизайн и выравнивание элементов	200
Настройка параметров привязки	200
Дизайнерские панели	206
Панель Info	207
Панель Transform	209
Меню Edit	211
Резюме	214
<b>Глава 6. Символы, экземпляры и библиотека</b>	<b>215</b>
Знакомство с библиотекой документа	216
Работа с общими и внешними библиотеками	216
Работа с библиотеками нескольких документов	219
Работа с библиотекой	221
Организация порядка в библиотеке	225
Характеристика типов содержимого	227
Необработанные данные	227
Рисованные объекты	227
Группирование	228
Символы	229
Импортированные медиаэлементы	231
Редактирование символов	233
Изменение символа в режиме редактирования	234
Редактирование символа в новом окне	234
Редактирование символа на месте	234
Редактирование символов в библиотеке	235
Возврат к главной временной шкале или сцене	235
Работа с символами эффектов временной шкалы	235
Изменение свойств экземпляра	238
Применение цветовых эффектов к экземплярам символов	238
Изменение типа символа для экземпляра	240
Замена символов	241
Формирование структуры вложенных символов	241
Преобразование необработанной фигуры в графический символ	242
Использование графических символов для кнопки	243
Анимация графических символов в видеоклипе	246
Добавление видеоклипа к символу кнопки	246
Изменение экземпляра видеоклипа	247

9-фрагментное масштабирование фоновой графики видеоклипа	250
Использование проводника фильма	254
Кнопки фильтрации	254
Отображение элементов фильма в списке	255
Меню параметров панели Movie Explorer	255
Контекстное меню	257
Применение библиотек совместного использования в режиме разработки	257
Резюме	261
<b>Глава 7. Работа с цветом</b>	<b>263</b>
Знакомство с основами цвета	264
Инвариантная палитра Web	265
Использование шестнадцатеричных значений	265
Пользовательские цвета инвариантной палитры Web	266
Эффективная работа с цветом	267
Работа с панелью Color Swatches	271
Параметры панели Color Swatches	274
Импортирование пользовательских палитр	276
Использование панели Color Mixer	279
Управление прозрачностью заливки и штриха	282
Работа с градиентным заполнением	283
Управление цветами градиентного заполнения	285
Использование прозрачности в градиентном заполнении	287
Выбор заливки в виде растрового изображения	290
Работа с инструментами Eyedropper, Paint Bucket и Ink Bottle	292
Резюме	292
<b>Глава 8. Работа с текстом</b>	<b>294</b>
Вопросы текстового дизайна	295
Типы текстовых полей в приложении Flash	296
Блоки статического текста	297
Поля редактируемого текста: динамического и вводимого	300
Инструмент Text и инспектор свойств	301
Работа с инструментом Text	301
Настройка атрибутов текста в инспекторе свойств	305
Экспорт и отображение шрифта	313
Сглаживание текста	313
Визуализация шрифта с помощью установки Bitmap text (no anti-alias)	316
Встроенные шрифты устройства	316
Использование установки Use device fonts	317
Проблемы отображения шрифта	318
Управление заменой шрифта	319
Символы шрифта и библиотеки шрифтов совместного использования	323
Создание символа шрифта	324
Обновление символов шрифта во время разработки проекта	326
Совместное использование символов шрифта в режиме выполнения	327
Модификация текста	332
Редактирование внешнего вида текста вручную	332
Применение эффектов временной шкалы к статическому тексту	335
Применение эффектов фильтров	337
Резюме	338

<b>Глава 9. Изменение графики</b>	339
Копирование и применение заливок или штрихов	340
Инструмент Eyedropper	340
Инструмент Ink Bottle	342
Инструмент Paint Bucket	343
Использование параметра Gap Size инструмента Paint Bucket	345
Использование параметра Lock Fill инструмента Paint Bucket	345
Преобразование градиентных и растровых заливок	347
Настройка центральной точки заливки с помощью инструмента Gradient Transform	349
Вращение заливки с помощью инструмента Gradient Transform	350
Изменение размера заливки с помощью инструмента Gradient Transform	350
Задание стиля переполнения для градиентной заливки	352
Наклон заливки растровым изображением с помощью инструмента Gradient Transform	352
Использование инструмента Gradient Transform для создания специальных эффектов	353
Команды подменю Shape	354
Преобразование линий в заливки	354
Расширение и сжатие заливки	356
Смягчение краев заливки	357
Команды и параметры свободного преобразования	359
Панель Transform	360
Подменю Transform	361
Инструмент Free Transform	361
Преобразование фигур и символов, текста и групп	363
Изменение типа элемента	365
Порядок размещения элементов в стеке	365
Группирование	367
Применение команды Break Apart	368
Знакомство с модификатором Magic Wand	372
Трассировка растровых изображений	373
Работа с рисованными объектами и командами подменю Combine Objects	375
Работа со сложными фигурами	377
Редактирование с использованием функции поиска и замены	379
Использование панели History	381
Повторение операций	382
Копирование операций	383
Очистка панели History	383
Варианты отображения списка на панели History	384
Сохранение выполненных операций в виде команд	384
Резюме	384
<b>ЧАСТЬ III. СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ И ЭФФЕКТОВ</b>	387
<b>Глава 10. Стратегии анимации</b>	388
Основные правила	389
Определение факторов	389
Среда	390
Материалы	391
Движение	391

Добавление индивидуальных особенностей	393
Управление восприятием и иллюзией	395
Точка обзора, кадрирование и глубина	396
Антиципация	398
Вспомогательное движение	399
Следуйте законам природы	400
Закон первый: инерция	401
Закон второй: ускорение	401
Закон третий: взаимодействие пары сил	402
Резюме	404
<b>Глава 11. Анимация на временной шкале</b>	<b>405</b>
Основные методы анимации во Flash	405
Покадровая анимация	406
Добавление ключевых кадров	408
Создание покадровой анимации	409
Изменение многокадровой последовательности	409
Калькирование	411
Редактирование нескольких кадров	413
Автоматическое заполнение кадров	414
Автоматическое заполнение кадров с интерполяцией изменений формы	415
Добавление указателей формы	419
Автоматическое заполнение кадров с интерполяцией движения	421
Управление анимацией с помощью пользовательской настройки ускорения/замедления	428
Использование нескольких кривых настройки ускорения/замедления	432
Интеграция нескольких анимированных последовательностей	434
Перемещение последовательностей кадров анимации на временную шкалу символа	435
Организация экземпляров символов на главной временной шкале	439
Множественное использование и изменение экземпляров символа	441
Управление экземплярами символов с помощью ActionScript	441
Преобразование экземпляров символов	443
Реверсирование анимированных последовательностей для создания гладких циклов	444
Резюме	446
<b>Глава 12. Применение фильтров и эффектов</b>	<b>448</b>
Применение фильтров во Flash	448
Добавление и настройка фильтров	449
Создание реалистичных теней	454
Комбинирование фильтров и сохранение пользовательских наборов установок	455
Анимирование фильтров с помощью заполнения кадров с интерполяцией движения	458
Применение пользовательской настройки ускорения/замедления для управления интерполяцией фильтра	460
Управление цветом: свойства или фильтры	461
Фильтр Adjust Color	462
Цветовые эффекты	465
Использование цветового эффекта Advanced: относительные и абсолютные изменения цвета	465
Использование режимов смешивания для накладываемых графических объектов	469
Режимы смешивания	469

Применение простых режимов смешивания	472
Применение сложных режимов смешивания: Alpha и Erase	473
Использование режима смешивания Alpha в анимации	475
Использование эффектов временной шкалы для графики и анимации	477
Ограничения эффектов временной шкалы	478
Доступные эффекты временной шкалы	479
Применение статических эффектов временной шкалы	481
Применение анимационных эффектов временной шкалы	481
Изменение символов эффектов временной шкалы	485
Резюме	489
<b>Глава 13. Применение различных типов слоев</b>	<b>490</b>
Направляющие слои	491
Направляющие движения	493
Использование направляющих движения	494
Управление анимацией, выполненной вдоль определенной траектории	496
Ориентация на траекторию	497
Изменение точки преобразования	497
Слой маски	498
Маскирование с использованием фигуры с заливкой	499
Маскирование с использованием группы объектов	500
Маскирование с использованием экземпляра символа	501
Маскирование с использованием текста	502
Использование направляющих движения и видеоклипов для создания анимированной маски	504
Использование команды Distribute to Layers	508
Резюме	510
<b>Глава 14. Технологические приемы анимации персонажей</b>	<b>511</b>
Работа с файлами большого объема	512
Раскадровка сцен и эпизодов	512
Сцены Flash и файлы проекта	513
Голоса, звуковые эффекты и окружающий звук	514
Основные принципы мультипликации	515
Изображение движения и эмоций	515
Антиципация	516
Вес	516
Накладывающиеся действия	516
Размыwanie границ для имитации движения	517
Построение ключевых и промежуточных изображений в анимации	521
Цикл шага (или цикл походки)	521
Повторные кадры	524
Типы походки	524
Раскрашивание художественной работы	525
Модельный лист	525
Проблемы с зазорами	526
Быстрое раскрашивание	526
Временный фон	526
Автоматическое заполнение кадров во Flash	530
Панорамирование	530

Замена экземпляров	530
Направляющие движения	531
Синхронное озвучивание	532
Трансформация формы не подходит для синхронного озвучивания	533
Выражение лица и синхронное озвучивание	533
Трюки, используемые при синхронном озвучивании	533
Синхронизация с музыкой и звуковыми эффектами	534
Фоны и пейзажи	538
Кэширование символов как растровых изображений в режиме выполнения	539
Растровые рисунки	540
Ограничения, налагаемые программой QuickTime	540
Построение фона Flash, состоящего из нескольких слоев, с помощью Photoshop	541
Слой маски во Flash	541
Длительное панорамирование	541
Многоплановое панорамирование	543
Размытие фоновых изображений для имитации глубины	543
Завершение работы	544
Вывод окончательного варианта фильма	544
Резюме	548
<b>ЧАСТЬ IV. ИНТЕГРИРОВАНИЕ МЕДИАФАЙЛОВ ВО FLASH</b>	<b>549</b>
<b>Глава 15. Работа со звуком</b>	<b>550</b>
Форматы импортирования и экспортирования звуковых файлов	551
Форматы импортирования	551
Форматы экспортирования звука	553
Импортирование звука во Flash	555
Добавление звука к кнопке	558
Добавление звука на временную шкалу	560
Организация звуков на временной шкале	561
Усовершенствованный просмотр звуковых слоев	561
Организация звуковых слоев с помощью папки слоев	562
Синхронизация аудиофайлов с анимацией	562
Синхронизация типа Event	562
Синхронизация типа Start	563
Синхронизация типа Stop	563
Синхронизация типа Stream	563
Остановка воспроизведения звука	564
Остановка звука с синхронизацией типа Event	564
Остановка отдельного экземпляра потокового звука	566
Остановка всех звуков	567
Применение поведений для управления звуком	568
Загрузка звука из библиотеки	568
Загрузка потокового MP3-файла	570
Воспроизведение звука	572
Остановка всех звуков	573
Редактирование аудиофайла в программе Flash	575
Элементы управления звуком в программе Flash	575
Применение эффектов раскрывающегося списка Effect инспектора свойств	577
Оптимизация звука	579



Параметры публикации для звука	579
Параметры настройки	581
Поддержка воспроизведения звука в формате MP3	584
Точная настройка параметров звука в библиотеке	585
Настройки, доступные для звуков из библиотеки документа	585
Комбинация методов для управления звуком	587
Заключительные рекомендации и указания по работе со звуком	588
VBR (Variable Bit Rate) MP3	588
Оптимизация звука для снижения требований к пропускной способности соединения	590
Извлечение звука из документа Flash	592
Резюме	594
<b>Глава 16. Импортное изображение</b>	<b>595</b>
Векторные и растровые изображения	596
Форматы файлов, которые можно импортировать во Flash	598
Подготовка растровых изображений	601
Сохранение качества растрового изображения	604
Импортное изображение и копирование растровых изображений	605
Импорт последовательности изображений	607
Копирование и вставка растровых изображений в программу Flash	608
Задание свойств растрового изображения	608
Обзор общих проблем	613
Совместимость между браузерами	613
Поворот JPEG-изображения	614
Применение цветных эффектов, эффектов прозрачности и фильтров к растровым изображениям	614
Использование инспектора свойств при работе с растровыми изображениями	615
Кнопка Swap	615
Кнопка Edit	616
Сжатие растрового изображения	616
24-битовые и 32-битовые исходные файлы, сжатые без потерь	617
8-битовые исходные файлы, сжатые без потерь	618
Исходные файлы, сжатые с потерей качества	618
Преобразование растровой графики в векторную	619
Использование внешней векторной графики	622
Импортное изображение векторной графики	623
Импорт файлов Macromedia Fireworks	626
Импорт файлов Macromedia FreeHand	628
Оптимизация векторной графики	632
Упрощение сложных векторных иллюстраций во Flash	633
Преобразование текста в контуры	634
Оптимизация кривых	635
Кэширование символов как растровых изображений в режиме выполнения	635
Резюме	637
<b>Глава 17. Отображение видеоматериалов</b>	<b>638</b>
Интегрирование видеоматериала: решения	639
Загрузка файлов Flash Video в режиме выполнения	639

Потоковое воспроизведение (в реальном времени) файлов Flash Video в режиме выполнения	639
Внедрение видеофайлов во Flash-фильм	640
Связывание видеофайлов с фильмом QuickTime Flash	640
Импортирование видеоматериалов	640
Обзор параметров кодека	641
Сжатие видеоданных во Flash Basic 8	643
Извлечение .flv-файлов из символов Embedded Video	655
Использование существующих .flv-файлов во Flash Pro 8	656
Создание и распространение новых .flv-файлов с помощью мастера Import Video программы Flash Pro 8	659
Использование компонента FLVPlayback	663
Работа с параметрами компонента	663
Применение отдельных компонентов интерфейса пользователя для экземпляра компонента FLVPlayback	665
Работа с ключевыми точками	668
Создание .flv-файлов с внедренными ключевыми точками	669
Генерирование ключевых точек ActionScript с помощью XML	678
Использование SMIL-файлов с компонентом FLVPlayback	685
Потоковое воспроизведение .flv-файлов	686
Прогрессивная загрузка .flv-файлов	690
Работа с Flash 8 Video Encoder	695
Использование дополнительного встраиваемого модуля FLV QuickTime Export	696
Использование Sorenson Squeeze для создания файлов Flash Video	699
Выбор типа файла с целью вывода данных для Flash	701
Сжатие видеоматериала с помощью кодеков Sorenson Spark Pro и On2 VP6	702
Работа с альфа-каналами в видеофайлах	704
Видеоматериал с естественным движением	705
Видеоматериал с 3D-моделью	708
Резюме	711

## **ЧАСТЬ V. ДОБАВЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ИНТЕРАКТИВНОСТИ ВО FLASH-ФИЛЬМЫ**

<b>Глава 18. Действия и обработчики событий</b>	714
Общие сведения о действиях и обработчиках событий	714
Что такое поведения	716
Что такое язык сценариев ActionScript	719
Настройка панели Actions	719
Кратко о синтаксисе языка ActionScript	724
Ваши первые действия ActionScript	726
Действия gotoAndPlay и gotoAndStop	727
Действия nextFrame и prevFrame	729
Действия nextScene и prevScene	729
Действия play и stop	730
Действие stopAllSounds	731
Действие getURL	731
Выполнение действий с помощью обработчиков событий	733
Объединение действия с обработчиком событий с целью обеспечения функционирования кнопки	734

Обработчики событий во Flash	737
Создание невидимых кнопок и использование действия getURL	741
Резюме	746
<b>Глава 19. Организация временных шкал и взаимодействий</b>	<b>747</b>
Видеоклипы: ключ к независимому воспроизведению	747
Взаимодействие видеоклипов во Flash-фильме	748
Один фильм — несколько временных шкал	749
Целевые объекты и пути	751
Относительные и абсолютные пути	753
Обращение к видеоклипам во Flash 8	755
Обращение к видеоклипам с помощью поведений	759
Интеграция поведений с видеоклипами	761
Общий обзор видеоклипа keysClip	761
Создание экземпляров звуков с помощью поведений	762
Управление экземплярами звуков с помощью поведений	765
Резюме	767
<b>Глава 20. Создание первого проекта во Flash 8</b>	<b>769</b>
Временная шкала как макет узла	769
Разработка плана	771
Определение свойств Flash-фильма	771
Разметка областей презентации с помощью ключевых кадров	772
Создание содержимого разделов фильма	774
Добавление элементов навигации на главную временную шкалу	778
Создание текстовых кнопок для меню	779
Просмотр изображений видеооборудования	782
Прокручивание текста с помощью компонента TextArea	783
Применение пользовательского компонента BlurFader	787
Добавление именованных анкеров	789
Доступность содержимого фильма	790
Резюме	794
<b>ЧАСТЬ VI. РАСПРОСТРАНЕНИЕ FLASH-ФИЛЬМОВ</b>	<b>795</b>
<b>Глава 21. Публикация Flash-фильмов</b>	<b>796</b>
Тестирование Flash-фильмов	796
Использование команды Test Scene или Test Movie	797
Как пользоваться профайлером потока	799
Использование отчета о файле	804
Публикация Flash-фильмов	805
Параметры публикации	806
Выбор форматов файлов	806
Использование параметров вкладки Flash	807
Использование параметров вкладки HTML	816
Использование параметров вкладки GIF	823
Использование параметров вкладки JPEG	827
Использование параметров вкладки PNG	828
Создание проекторов Windows и Macintosh	830
Использование параметров вкладки QuickTime	830
Команды Publish Preview и Publish	830

Работа с командой Publish Preview	831
Работа с командой Publish	831
Использование профилей публикации	831
Резюме	833
<b>Глава 22. Интеграция Flash-содержимого с Web-страницами</b>	<b>834</b>
Разметка для Flash-фильмов	834
Использование дескриптора <object>	835
Использование дескриптора <embed>	841
Проверка наличия проигрывателя Flash	844
Сравнение встраиваемого модуля с элементом ActiveX	844
Обнаружение Flash Player с помощью встроенной возможности Flash 8	845
Создание собственного sniffer-фильма	850
Проверка наличия проигрывателя Flash с помощью сценариев JavaScript и VBScript	854
Использование Flash-фильмов с JavaScript и DHTML	858
Предупреждение для Web-разработчиков	858
Взаимодействие Flash-фильмов с JavaScript	859
Изменение атрибутов HTML	859
Использование функции percentLoaded() в сценарии JavaScript	863
Резюме	865
<b>Глава 23. Работа с проигрывателем Flash и проектором</b>	<b>866</b>
Автономный проигрыватель Flash и проектор	866
Создание проектора	867
Распространение и лицензирование	869
Распространение на компакт-дисках или DVD-ROM	869
Действия fscommand	869
Использование поведений для переключения режимов экрана	871
Способы преодоления ограничений, касающихся автономных фильмов	873
Размер файла	873
Размещение файлов	874
Использование дополнительного встраиваемого модуля Flash Player для Web-браузеров	874
Поддержка операционных систем	875
Поддержка браузеров	875
Распространение встраиваемого модуля и Flash-фильмов в Web	876
Установка встраиваемого модуля	876
Использование установок Flash Player 6 и более новых версий	877
Вкладка Privacy	877
Вкладка Local Storage	878
Вкладка Microphone	878
Вкладка Camera	879
Альтернативные проигрыватели Flash-содержимого	879
Воспроизведение Flash-содержимого с помощью проигрывателя RealOne Player	879
Проигрыватель QuickTime	880
Проигрыватель Shockwave	880
Утилиты для работы с проигрывателями	881
Резюме	881

<b>ЧАСТЬ VII. ОСВОЕНИЕ ACTIONSCRIPT</b>	883
<b>Глава 24. Тонкости структуры кода</b>	884
Анализ интерактивного процесса	885
Постановка задачи	885
Решение задачи	886
Перевод решения на интерактивный язык	886
Основные методы программирования во Flash	888
Выбор команд языка ActionScript	888
Организация списка кода действий в правой части панели Actions	889
Панель Help	890
ActionScript 1.0 и 2.0	892
Переменные языка ActionScript	893
Строковые литералы	895
Выражения	895
Объявляемые переменные	897
Переменные как текстовые поля	898
Объявление переменных в языке ActionScript	899
Использование действий для определения переменных	900
Загрузка переменных из заданного источника	900
Пересылка переменных на URL-адрес	901
Ввод переменных с помощью HTML	901
Создание выражений на языке ActionScript	902
Операторы	902
Проверка условий: действия if...else	904
Ветвление условий с помощью действий switch() и case	906
Циклы	907
Свойства	912
Встроенные функции	912
Создание и вызов подпрограмм	912
Создание с помощью переменных интерактивной формы для входа в систему	913
Резюме	917
<b>Глава 25. Управление видеоклипами</b>	918
Видеоклипы: общее представление об объекте MovieClip	918
Свойства объекта MovieClip	919
Методы объекта MovieClip	925
onClipEvent: обработчик событий видеоклипа	932
Методы событий: более гибкая обработка событий видеоклипа	932
Другие объекты и функции, которые могут использовать объект MovieClip	939
Использование свойств видеоклипа	940
Задание положения видеоклипа	940
Изменение масштаба видеоклипа	941
Вращение видеоклипов	943
Создание перетаскиваемых видеоклипов	944
Основные сведения об операции “перетащить и опустить”	944
Определение положения опускания: использование свойства _droptarget	946
Создание элементов управления типа “ползунок” для настройки масштаба, прозрачности и эффекта размывания экземпляра видеоклипа	949
Резюме	960

<b>Глава 26. Использование функций и массивов</b>	961
Что такое типы данных	961
Тип данных String	961
Тип данных Number	963
Тип данных Boolean	963
Тип данных MovieClip	964
Тип данных Object	964
Тип данных Function	964
Тип данных undefined	965
Определение типа данных с помощью оператора typeof	966
Проверка типа класса с помощью оператора instanceof	966
Функции как подпрограммы	967
Что такое функции	968
В каких случаях следует создавать функцию	968
Как определить функцию	968
Как выполнить функцию	969
Управление связанными данными: класс Array	970
Создание многократно используемого динамического Flash-меню	971
Функции как методы объектов	976
Функции как конструкторы объектов	979
Определение функции	979
Создание и назначение объекта	980
Выполнение метода start() объекта Sound	980
Преобразование определения функции в определение класса	981
Резюме	983
<b>Глава 27. Интерактивное взаимодействие с видеоклипами</b>	984
Определение события столкновения видеоклипов	984
Использование свойства _droptarget	985
Определение столкновения с помощью метода hitTest()	985
Использование класса Mouse	987
Манипулирование атрибутами цвета	990
Создание объекта ColorTransform	991
Установка значений свойств множителя и сдвига цветовой составляющей	995
Создание звуковых эффектов с помощью языка ActionScript	998
Создание звуковых библиотек средствами языка ActionScript	1001
Создание объекта soundTransformObject	1004
Создание ползунков для управления громкостью и балансом звука	1005
Печать с помощью ActionScript	1014
Резюме	1020
<b>ЧАСТЬ VIII. ПРИМЕНЕНИЕ ACTIONSCRIPT</b>	1021
<b>Глава 28. Совместное использование и загрузка ресурсов</b>	1022
Обеспечение эффективной загрузки и плавного воспроизведения фильма	1023
Предварительная загрузка Flash-фильма	1024
Предварительная загрузка Flash-фильмов, содержащих компоненты	1029
Загрузка Flash-фильмов	1035
Обзор архитектуры Flash-узла	1036
Где хранятся фильмы	1037

Загрузка в фильм внешнего .swf-файла	1037
Как Flash обрабатывает загружаемые фильмы различных размеров	1040
Изменение положения, размеров и ориентации .swf-файлов, загруженных из внешних источников	1041
Сообщение между фильмами на различных уровнях	1044
Выгрузка фильмов	1044
Использование действия loadMovie() как метода для целевого экземпляра видеоклипа	1045
Загрузка изображений во Flash-фильмы	1046
Загрузка ресурсов с помощью объекта MovieClipLoader	1050
Загрузка MP3-файлов во Flash-фильмы	1052
Загрузка файлов Flash Video во Flash-фильм	1055
Отображение файлов Flash Video в соответствии с их исходными размерами	1059
Настройка размеров видеоизображения с помощью метаданных	1060
Установка размеров видеоизображения без использования метаданных	1063
Использование заставки для предварительной загрузки внешних ресурсов	1064
Использование компонентов Loader и ProgressBar	1072
Добавление компонента Loader во Flash-фильм	1072
Динамическое изменение источника загружаемого ресурса для компонента Loader	1074
Применение компонента ProgressBar	1076
Доступ к элементам библиотек совместного использования	1079
Создание файла библиотеки совместного использования	1080
Присвоение имен элементам	1082
Определение местоположения библиотеки совместного использования	1082
Публикация .swf-файла библиотеки совместного использования	1083
Связывание с элементами из других фильмов	1083
Обновление совместно используемых ресурсов	1084
Резюме	1086
<b>Глава 29. Пересылка данных</b>	1087
Использование текстовых полей для хранения и отображения данных	1087
Поля вводимого текста	1087
Поля динамического текста	1089
Определение этапа обработки данных	1091
Состояние ввода	1092
Состояние пересылки	1092
Состояние ожидания	1093
Состояние вывода	1094
Создание Flash-формы для ввода комментариев пользователя	1094
Использование во Flash-фильмах XML-данных	1100
Понятие о языке XML	1100
Загрузка XML-документа во Flash-фильм	1101
Резюме	1102
<b>Глава 30. Применение HTML и форматирование текстовых полей</b>	1103
Использование HTML в текстовых полях	1103
Поддерживаемые дескрипторы HTML	1104
Форматирование текста с помощью инспектора свойств	1106
Ввод дескрипторов HTML в текстовые поля с помощью языка ActionScript	1108
Форматирование полей с помощью объекта TextFormat	1110

Применение листов стилей к текстовым полям	1112
Вставка изображений в текстовые поля	1115
Использование команды asfunction в дескрипторах <a href>	1117
Управление свойствами текстовых полей	1118
Свойства прокручивания	1118
Свойства визуализации текста	1119
Прокручивание текста на заданное число пикселей с помощью видеоклипов	1126
Управление текстом с помощью объекта Selection	1130
Метод getBeginIndex()	1131
Метод getEndIndex()	1131
Метод getCaretIndex()	1132
Метод getFocus()	1132
Метод setFocus()	1132
Метод setSelection()	1132
Резюме	1133
<b>Глава 31. Создание Flash-игры</b>	<b>1134</b>
План: четыре этапа разработки игры	1135
Концепция игры	1135
Разработка взаимодействия с пользователем	1135
Графический и звуковой дизайн	1136
Программирование	1136
Создание проекта	1138
Написание сценария игры	1139
Инициализация игры	1139
Обзор главной временной шкалы	1139
Построение интерфейса	1143
Создание текстовых полей	1143
Создание алфавитного списка	1145
Начало игры	1146
Отображение букв алфавита	1148
Случайный выбор слова	1148
Создание букв угадываемого слова	1149
Ввод данных пользователем	1151
Интерпретация пользовательского ввода	1151
Выбиралась ли буква раньше?	1151
Есть ли в слове такая буква?	1152
Проверка состояния игры	1153
Угадано ли слово?	1153
Все ли части тела инопланетянина отображены на экране?	1154
Остались ли слова для отгадывания?	1154
Как закончить раунд?	1154
Удаление инопланетянина	1155
Окончена вся игра или только раунд?	1156
Дополнительная возможность: хранение информации о пользователе и игре	1157
Резюме	1158
<b>Глава 32. Устранение неисправностей во Flash-фильмах</b>	<b>1159</b>
Настройка панели Actions	1159
Подсказки кода	1160



Цветной синтаксис	1162
Управление кодом	1164
Использование функций поиска и замены в панели Actions	1165
Способы размещения кода	1166
Централизованный код	1167
Соглашения об именовании	1168
Комментарии	1169
Строгое (или жесткое) определение типа данных	1170
Панель Output	1170
Действие trace()	1171
Список объектов и список переменных	1174
Знакомство с панелью Debugger	1174
Отображение и изменение переменных	1176
Вкладка Watch	1177
Отображение и редактирование свойств фильма	1178
Задание точек останова	1179
Точки останова на панели Actions	1179
Точки останова на панели Debugger	1181
Пошаговое выполнение кода	1182
Удаленная отладка Flash-фильма	1184
Тестирование в различных средах	1186
Хранение кода во внешних файлах	1187
Действие #include	1187
Команда Import Script	1188
Команда Export Script	1189
Среда командной разработки	1189
Библиотеки ActionScript и классы	1190
Рекомендации по решению возможных проблем	1190
Полезные советы	1191
Общие рекомендации по решению проблем	1192
Рекомендации по решению возможных проблем для дизайнеров	1193
Рекомендации по решению возможных проблем для разработчиков	1193
Информационная поддержка сообщества пользователей Flash	1195
Резюме	1196
<b>ЧАСТЬ IX. ИНТЕГРАЦИЯ КОМПОНЕНТОВ И СВЯЗЫВАНИЕ ДАННЫХ</b>	1197
<b>Глава 33. Использование компонентов</b>	1198
Что представляют собой компоненты	1199
С какой целью используются компоненты	1199
Compiled Clip: специфический формат компонентов	1200
Как добавить компонент	1201
Как получить доступ к компонентам, их элементам и параметрам	1202
Изменение цветовых свойств и параметров компонента	1206
Удаление компонентов из фильма	1206
Компоненты во Flash 8	1207
Компонент Button	1207
Компонент CheckBox	1209
Компонент ComboBox	1209
Компонент List	1211

Компонент RadioButton	1212
Компонент ScrollPane	1213
Компонент TextArea	1214
Компонент UIScrollBar	1215
Модель приемника событий для компонентов	1217
Типичный приемник событий	1217
Задайте для компонента объект, являющийся приемником его событий	1218
Использование класса Delegate для управления областью действия приемников событий	1219
Использование компонентов в фильме	1222
Модификация компонентов	1227
Глобальное форматирование с помощью стилей	1227
Изменение стилей для класса компонентов	1228
Изменение стилей для отдельных экземпляров	1228
Использование внедренных шрифтов в компонентах	1229
Замена элементов графической оболочки компонента	1230
Пользовательские компоненты	1233
Live Preview	1234
Обмен и приобретение компонентов	1234
Резюме	1234
<b>Глава 34. Связывание данных и событий с компонентами</b>	<b>1236</b>
Что такое связывание данных	1236
Использование визуального связывания данных: создание селектора видеоресурсов	1237
Подготовка ресурсов	1238
Создание XML-файла	1238
Создание Flash-фильма	1239
Создание обработчиков данных и событий для компонентов	1245
Добавление кода в фильмы, использующие визуальное связывание данных	1245
Создание списка ключевых точек для видеоресурса	1246
Создание списков с использованием компонента DataGrid	1249
Резюме	1252
<b>Глава 35. Создание пользовательского компонента Gallery</b>	<b>1253</b>
Планирование	1254
Описание набора функций	1254
Определение требований к сценарию на стороне сервера	1255
Этап 1: создание класса Gallery	1259
Обзор файлов из папки starter files	1259
Конструирование компонента Gallery	1261
Этап 2: загрузка миниатюрных копий изображений в компонент ScrollPane	1264
Загрузка сценариев и изображений на Web-сервер	1264
Создание свойств, задающих данные для класса Gallery	1265
Создание в классе Gallery контейнеров для миниатюрных копий изображений	1267
Этап 3: отображение полноразмерного JPEG-изображения	1272
Загрузка полноразмерного изображения	1272
Обновление полосы прокрутки и автоматическая загрузка первого изображения	1275
Этап 4: усовершенствование состояний миниатюрных копий и полноразмерного изображения	1277

Изменение внешнего вида выбранного уменьшенного изображения с помощью класса BevelFilter	1278
Создание с помощью классов BitmapData и BlurFilter плавного перехода при загрузке полноразмерного изображения	1280
Создание плавных переходов для состояний уменьшенного изображения с помощью классов Tween и ColorMatrixFilter	1282
Установка подписи изображения	1285
Завершение создания обработчиков событий для кнопок с уменьшенными изображениями	1287
Создание команды контекстного меню для загрузки полноразмерного JPEG-файла	1289
Этап 5: завершение создания компонента	1291
Добавление описания компонента	1291
Изменение пути к сценариям для окончательного развертывания фильма	1292
Резюме	1292
<b>ЧАСТЬ X. РАСШИРЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ FLASH</b>	1293
<b>Глава 36. Работа с растровой графикой</b>	на компакт-диске
<b>Глава 37. Работа с векторной графикой</b>	на компакт-диске
<b>Глава 38. Работа с Dreamweaver 8</b>	на компакт-диске
<b>ЧАСТЬ XI. ПРИЛОЖЕНИЯ</b>	1295
<b>Приложение А. Использование компакт-диска</b>	1296
Примеры .swf- и .fla-файлов	1297
Установка и использование встраиваемых дополнительных модулей и приложений	1298
Прикладные программы	1298
Решение возможных проблем	1299
<b>Приложение Б. Информация о приглашенных экспертах</b>	1300
<b>Приложение В. Основы цифрового звука</b>	на компакт-диске
<b>Приложение Г. Основы цифрового видео</b>	на компакт-диске
<b>Предметный указатель</b>	1305