

# Содержание

<b>Введение</b>	16
Структура книги	17
Принятые соглашения	18
От издательства “Диалектика”	19
<b>Глава 1. Знакомимся с Flash CS3</b>	20
Что может и не может делать программа	20
Возможности Flash CS3	20
Ограничения Flash CS3	22
Недостатки Flash CS3	22
Новые возможности программы	23
Требуемые ресурсы компьютера	24
<b>Глава 2. Осваиваем интерфейс Flash CS3</b>	25
Разбираемся с устройством интерфейса	25
Меню команд	28
Блок инструментов	29
Инструмент Selection	30
Инструмент Subselection	30
Инструмент Free Transform	31
Инструмент Gradient Transform	31
Инструмент Lasso	31
Инструмент Pen	32
Инструмент Add Anchor Point	32
Инструмент Delete Anchor Point	33
Инструмент Convert Anchor Point	33
Инструмент Text	33
Инструмент Line	33
Инструмент Rectangle	34

Инструмент Oval	34
Инструмент Rectangle Primitive	34
Инструмент Oval Primitive	35
Инструмент PolyStar	35
Инструмент Pencil	35
Инструмент Brush	36
Инструмент Ink Bottle	36
Инструмент Paint Bucket	36
Инструмент Eyedropper	37
Инструмент Eraser	37
Инструмент Hand	38
Инструмент Zoom	38
Кнопки управления блока инструментов	38
Панели инструментов	39
Панель инструментов Main	39
Панель инструментов Controller	40
Панель инструментов Edit Bar	41
Панели программы	42
Панель временной диаграммы	46
Инспектор свойств	47
Панели оформления	49
Панели обработки	54
Панели управления	57
Панель справочной системы	69
Раскрывающиеся цветовые панели	71
Библиотеки	72
Рабочая библиотека	72
Стандартные библиотеки	76
Окно Adobe Bridge	77
Диалоговые окна	80
Вопросы для самопроверки	81
<b>Глава 3. Выполняем общую обработку документа</b>	<b>83</b>
Знакомимся с видеоклипами	83
Как создается анимация	83
Как создается интерактивность	85
Как используется звук	86
Знакомимся с документами Flash CS3	87
Типы документов	87
Объекты документа	89
Раскадровки формы и движения	92

Создаем новые документы и проекты	93
Создание стандартного обычного документа	93
Создание нестандартного обычного документа	93
Создание документа презентации слайдов	96
Создание документа применения форм	96
Создание проекта	96
Создаем в документах новые сцены и экраны	97
Открываем документы и библиотеки	97
Открытие локальных документов	97
Открытие сетевых документов	100
Открытие библиотек	100
Сохраняем документ	101
Сохранение обычного документа	101
Сохранение документа в качестве шаблона	102
Импортируем информацию	103
Импорт содержимого файлов форматов AI и PSD	104
Импорт векторной графики	107
Импорт растровой графики	107
Импорт текста	108
Импорт прозрачной графики	109
Импорт серии изображений	110
Импорт анимации	111
Импорт интерактивности	111
Импорт звука	112
Импорт информации из программы FreeHand MX	112
Импорт информации из программы Illustrator CS2/CS3	113
Импорт информации из программы CorelDRAW 12/X3	113
Импорт информации из программы R.A.V.E. 3	113
Работаем со слоями	114
Типы слоев	114
Средства работы со слоями	114
Операции со слоями	116
Накладываем маски	119
Порядок создания маски	122
Используем линейки, направляющие и сетку	122
Работа с линейками	123
Работа с направляющими	124
Работа с сеткой	126
Форматируем документ	127
Производим поиск и замену информации	129

Автоматизируем обработку	130
Распечатываем документ	132
Команда Page Setup	132
Команда Print	133
Вопросы для самопроверки	133
<b>Глава 4. Работаем с векторными формами и объектами</b>	135
Что такое векторная форма	135
Выделяем формы	137
Создаем формы	139
Рисуем линии	140
Создаем геометрические фигуры	144
Формируем области заливки	149
Обрабатываем формы	151
Обрабатываем формы с помощью инструмента Selection	152
Обрабатываем контуры с помощью инструментов Subselection и Pen	153
Обрабатываем формы с помощью команд меню Shape	155
Обрабатываем форму с помощью других форм	157
Создаем эффекты искажения	158
Оформляем формы	160
Выполняем заливку	160
Делаем обводку	168
Регулируем прозрачность	176
Объединяем формы в объекты рисования	178
Работаем с примитивами	179
Создаем и переносим образцы оформления	181
Создание новых образцов оформления	181
Перенос образцов оформления	182
Вопросы для самопроверки	183
<b>Глава 5. Работаем с растровыми изображениями</b>	184
Импортируем изображения	185
Выполняем трассировку	187
Растрируем объекты документа	189
Преобразуем изображение в область шаблонной заливки	191
Вопросы для самопроверки	192
<b>Глава 6. Работаем с текстом</b>	193
Вводим текст	194
Форматируем текст	197
<i>Содержание</i>	<b>9</b>

Форматирование с помощью инспектора свойств	197
Форматирование по образцу	199
Создаем в тексте эффекты фильтрации	199
Настраиваем выходные параметры текста	201
Обработка статического текста	201
Обработка динамического и редактируемого текста	203
Представляем текст нетекстовыми объектами	207
Вопросы для самопроверки	208
<b>Глава 7. Работаем с символами и их потомками</b>	210
Создаем символы	211
Создание символа в рабочем окне документа	212
Преобразование в символы объектов документа	216
Перетаскивание символа из библиотеки другого документа	218
Перетаскивание потомка символа из другого документа	219
Копирование потомка символа через буфер обмена	220
Редактируем символы	222
Обрабатываем символьные объекты	223
Создаем цветные эффекты	223
Создаем эффекты фильтрации	226
Создаем эффекты смещения цветов	231
Создаем негативное изображение объекта	234
Обеспечиваем нелинейное масштабирование объекта	235
Вопросы для самопроверки	237
<b>Глава 8. Работаем с произвольными объектами</b>	238
Обрабатываем групповые объекты	238
Перемещаем объекты	241
Трансформируем объекты	244
Масштабирование	244
Поворот	245
Наклон	246
Зеркальный разворот	248
Масштабирование и поворот с помощью команды Scale and Rotate	248
Трансформация с помощью панели Transform	249
Выполняем привязку объектов	249
Создаем статические эффекты	252
Эффект тени	252
Эффект копирования на сетку	254
Вопросы для самопроверки	255

<b>Глава 9. Создаем анимацию</b>	257
Знакомимся с типами кадров	258
Обрабатываем кадры	259
Область диаграммы панели Timeline	259
Обработка кадров с помощью мыши (кадровый режим выделения)	260
Обработка кадров мышью (интервальный режим выделения)	264
Обработка кадров с помощью команд	267
Применяем раскадровку формы	270
Раскадровка без меток анимации	273
Раскадровка с метками анимации	275
Порядок создания раскадровки формы	276
Используем раскадровку движения	277
Раскадровка без направляющей	280
Раскадровка с направляющей	281
Регулирование параметров раскадровки	283
Порядок создания раскадровки движения	285
Анимируем примитивы	286
Отображаем соседние кадры	289
Анимируем маски	290
Обрабатываем анимационные символы	292
Работаем с импортированными клипами	296
Работа с клипом векторного формата Flash	297
Работа с клипом растрового формата GIF	299
Работа с клипами разных видеоформатов	300
Переносим анимацию	306
Примеры создания эффектов анимации	308
Эффект “Изменение градиентного узора”	308
Эффект “Изменение мозаичного узора”	309
Эффект “Изменение оформления”	310
Эффект “Изменение простой формы”	311
Эффект “Изменение нескольких форм”	312
Эффект “Изменение сложной формы”	313
Эффект “Движущийся объект”	315
Эффект “Бегущий по дорожке текст”	315
Эффект “Постепенная трансформация”	318
Эффект “Постепенное появление”	318
Эффект “Переход”	319
Эффект “Пульсирующий объект”	324
Эффект “Обычные волны”	325
Эффект “Расходящиеся волны”	328

Эффект “Распределение копий”	331
Эффект “Постепенное размытие”	332
Эффект “Разрушение взрывом”	333
Эффект “Сложная анимация”	334
Вопросы для самопроверки	335
<b>Глава 10. Создаем интерактивность</b>	336
Работаем с кнопками	336
Создание новой кнопки	340
Редактирование кнопки	343
Работаем с компонентами Flash UI	343
Вставка в документ компонентов Flash UI	347
Вопросы для самопроверки	351
<b>Глава 11. Создаем звуковое сопровождение</b>	352
Вставляем образцы звуков	353
Вставка звука в документ	354
Вставка звука в объект-кнопку	355
Задаем общие параметры звучания	356
Обрабатываем образцы звуков в библиотеке документа	357
Обрабатываем используемые образцы звуков	359
Вопросы для самопроверки	362
<b>Глава 12. Организуем управление в документе</b>	363
Создаем управляющие события	366
Управляющее событие первого типа	367
Управляющее событие второго типа	367
Осваиваем азы разработки сценариев	369
Способы создания сценариев	370
Основные команды ActionScript 2.0	374
Примеры использования сценариев	385
Управление свойствами объекта	385
Управление загрузкой вложенного клипа и отображением объектов-клипов	387
Вопросы для самопроверки	391
<b>Глава 13. Создаем презентации и сложные формы</b>	392
Первый пример создания презентации	394
Второй пример создания презентации	396
Третий пример создания презентации	397

Пример создания сложной формы	399
Вопросы для самопроверки	401
<b>Глава 14. Создаем видеоклипы из документов</b>	402
Подключаем общие элементы	402
Общие растровые изображения	405
Общие символы	407
Тестируем документ	411
Тестирование в окне документа	411
Тестирование в окне средства воспроизведения	412
Формируем файлы видеоклипа	416
Команда Export Movie	416
Команда Publish	418
Экспортируем изображение отдельного кадра	418
Формат BMP	419
Формат JPEG	420
Формат GIF	420
Формат PNG	421
Настраиваем выходные параметры видеоклипов	421
Вкладка Formats	422
Вкладка Flash	423
Вкладка HTML	425
Вкладка GIF	427
Вкладка JPEG	428
Вкладка PNG	429
Вкладка QuickTime	429
Изучаем процесс разработки видеоклипа	430
Разрабатываем электронный справочник эффектов анимации	432
Структура справочника	433
Подготовка файлов с эффектами	437
Вопросы для самопроверки	438
<b>Глава 15. Настраиваем параметры Flash CS3</b>	439
Установочные параметры	439
Вкладка General	439
Вкладка ActionScript	441
Вкладка Auto Format	442
Вкладка Clipboard	443
Вкладка Drawing	443
Вкладка Text	444
Вкладка Warnings	444



Вкладка PSD File Importer	445
Вкладка AI File Importer	446
Настройка быстрых клавиш	448
Настройка блока инструментов	449
Вопросы для самопроверки	450
<b>Глава 16. Расширяем возможности Flash CS3</b>	451
Подготавливаем формы в других программах	451
Программа FreeHand MX	452
Программа Illustrator CS2/CS3	468
Программы CorelDRAW 12/X3 и R.A.V.E. 3	484
Разрабатываем изображения в других программах	499
Программа Photoshop CS2/CS3	499
Программа PHOTO-PAINT 12/X3	505
Программа Illustrator CS2/CS3	510
Программы CorelDRAW 12/X3 и R.A.V.E. 3	511
Формируем изображения кнопок в ImageReady CS2	512
Готовим текст в других программах	515
Программа FreeHand MX	515
Программа Illustrator CS2/CS3	524
Программы CorelDRAW 12/X3 и R.A.V.E. 3	534
Разрабатываем символы в Illustrator CS2/CS3	546
Перенос в Flash CS3 потомков вместе с символами	549
Создаем анимацию в других программах	551
Программа FreeHand MX	551
Программа Illustrator CS2/CS3	554
Программа ImageReady CS2	556
Программа R.A.V.E. 3	558
Программа After Effects 6.5/CS3	561
Вопросы для самопроверки	564
<b>Приложение А. Команды меню Flash CS3</b>	566
Команды меню окна программы	566
Меню File	566
Меню Edit	568
Меню View	571
Меню Insert	573
Меню Modify	574
Меню Text	578
Меню Commands	579
Меню Control	579

Меню Debug	580
Меню Window	581
Меню Help	583
Команды меню окна видеоклипа	584
Меню File	584
Меню View	584
Меню Control	585
Меню Debug	585
<b>Приложение Б. Быстрые клавиши Flash CS3</b>	587
Быстрые клавиши команд меню окна программы	587
Меню File	587
Меню Edit	587
Меню View	588
Меню Insert	589
Меню Modify	589
Меню Text	590
Меню Control	590
Меню Debug	590
Меню Window	590
Меню Help	591
Быстрые клавиши команд меню окна видеоклипа	591
Меню File	591
Меню View	591
Меню Control	592
Меню Debug	592
<b>Приложение В. Файловые форматы Flash CS3</b>	593
Векторные форматы	593
Растровые форматы	595
Видеоформаты	598
Звуковые форматы	599
Текстовые форматы	599
Формат выполняемых файлов EXE	600
<b>Приложение Г. Используемые термины</b>	601
<b>Предметный указатель</b>	610