

Введение

Самоучитель, который вы держите в руках, позволит вам без чьей-либо помощи научиться разрабатывать видеоклипы с помощью последней (девятой) версии популярной мультимедийной программы Adobe Flash. В книге рассматривается ее профессиональный (наиболее полный) комплект — Adobe Flash CS3 Professional, который для упрощения будем в дальнейшем называть Flash CS3. Данная программа входит в состав дизайнерского пакета программ Adobe Creative Suite 3, недавно выпущенного в свет известной фирмой-производителем программных графических продуктов Adobe Systems Incorporated.

Создание видеоклипов — это такое серьезное направление компьютерного дизайна, когда применения всего одного программного средства, пусть даже такого совершенного, как Flash CS3, может оказаться недостаточным. 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 CS3, 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 с такими программами, к числу которых относятся:

- три программы векторной графики: Adobe FreeHand MX, Adobe Illustrator CS2/CS3 и CorelDRAW 12/X3;
- три программы растровой графики: Adobe Photoshop CS2/CS3, Adobe ImageReady CS2 и Corel PHOTO-PAINT 12/X3;
- две мультимедийные программы: Corel R.A.V.E. 3 и Adobe After Effects 6.5/CS3 (первая из этих программ входит вместе с программой CorelDRAW 12 в состав графического пакета CorelDRAW Graphic Suite 12).

Эта книга — не обычный самоучитель, предоставляющий весьма поверхностные знания о программе Flash CS3. 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, если уже знакомы с предыдущими ее версиями. 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 CS3, 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 CS3.

Перечисленные выше качества представленного материала позволят вам, уважаемый пользователь, получить все необходимые сведения для практической разработки видеоклипов в программе Flash CS3, не обращая при этом за помощью к другим источникам. Самоучитель рассчитан на широкий круг пользователей.

Структура книги

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

Глава 1 *Знакомимся с Flash CS3* содержит общую информацию о рассматриваемой программе, а именно: ее назначение, функциональные возможности, ограничения, недостатки, отличия от ее предыдущей (восьмой) версии, здесь перечислены ресурсы компьютера, необходимые для работы программы.

В **главе 2** *Описываем интерфейс Flash CS3* приводится описание пользовательского интерфейса программы, без знакомства с которым невозможно освоить конкретные операции, рассматриваемые 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 Flash CS3.

Глава 4 *Работаем с векторными формами и объектами* посвящена обработке элементов векторной графики. В качестве таких элементов в Flash CS3 выступают не только целые векторные объекты, как в обычных графических программах, но и их отдельные составные части (области заливки и обводки), называемые здесь векторными формами.

В **главе 5** *Работаем с растровыми изображениями* изучается обработка в Flash CS3 растровой графики, а в **главе 6** *Работаем с текстом* — обработка текста.

Глава 7 *Работаем с символами и их потомками* посвящена символам, широко используемым в Flash CS3. Из них формируются различные объекты анимационного документа (потомки символов), выполняющие функции кнопок, встроенных клипов или графики.

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

В **главе 9** *Создаем анимацию* подробно описаны функции данной программы по анимированию содержимого документа, а также рассмотрены примеры создания различных интересных анимационных эффектов.

Глава 10 *Создаем интерактивность* посвящена тем функциям программы Flash CS3, 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 в Flash CS3. 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* рассматриваются примеры разработки в Flash CS3 документов специального назначения, а именно: трех документов презентации слайдов и одного документа применения форм.

В **главе 14** *Создаем видеоклипы из документов* изучаются заключительные операции создания анимационных документов и результирующих видеоклипов. В последнем разделе главы описывается порядок разработки в программе Flash CS3 электронного справочника эффектов анимации, рассмотренных в главе 9. Файлы этого справочника вы можете скачать из сайта издательства “Диалектика” по адресу <http://dialektika.com>.

В **главе 15** *Настраиваем параметры Flash CS3* описаны установочные параметры программы, а также порядок настройки быстрых клавиш и блока инструментов.

Глава 16 *Расширяем возможности Flash CS3* посвящена краткому обзору функций различных внешних программ, которые могут вам понадобиться в процессе разработки видеоклипов в Flash CS3. Эта глава расширит ваш кругозор в отношении средств, способов и приемов подготовки исходных компонентов для будущих видеоклипов, а также научит переносить эти компоненты из тех программ, где они были созданы, в разрабатываемые вами документы Flash CS3.

В **приложении А** *Команды меню Flash CS3* приводится краткая справочная информация обо всех командах основного меню Flash CS3 (меню окна программы), а также меню встроеного окна видеоклипа с указанием ссылок на те разделы книги, в которых соответствующие команды описываются более подробно.

Приложение Б *Быстрые клавиши Flash CS3* содержит быстрые клавиши данной программы, относящиеся к командам ее основного меню и меню окна видеоклипа.

В **приложении В** *Файловые форматы Flash CS3* изложены краткие сведения о тех файловых форматах, которые используются в Flash CS3.

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 CS3, а также рассмотренных в книге дополнительных программ:

- названия всех команд и элементов управления выделены **специальным начертанием**;
- 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 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, свидетельствующее о некоторой задержке в ее выполнении, 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);
 - 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@diagnostika.com
 WWW: <http://www.diagnostika.com>

Наши почтовые адреса:

в России: 115419, Москва, а/я 783
 в Украине: 03150, Киев, а/я 152