

Содержание

Об авторах	15
Благодарности	18
Вступительное слово	20
Введение	21

ЧАСТЬ 1. Знакомимся с Flash

Глава 1. Введение в Flash MX	28
История создания Flash	28
Сравнительный анализ растрового и векторного форматов	30
Области применения Flash.....	32
Глава 2. Новинки Flash MX	35
Улучшенный процесс разработки и практичность	35
Новые инструменты для создания визуальных эффектов	36
Расширенные медиавозможности	37
Новые возможности ActionScript	37
Новые возможности публикации и распространения	38
Резюме.....	38
Глава 3. Интерфейс	39
Освоение рабочей среды Flash	39
Знакомство с панелью инструментов Tools	43
Область действия и рабочая область	44
Практикум 1. Пользовательские комбинации клавиш	58
Изменение клавиш быстрого вызова команд	58

ЧАСТЬ 2. Содержимое фильма: создание и управление

Глава 4. Рисование и черчение	62
Выбор объектов.....	62
Рисование графических элементов.....	67
Инструмент Ink Bottle: управление обводкой.....	73
Изменение заливки с помощью инструмента Paint Bucket.....	74
Инструмент Fill Transform	75
Копирование цветов с помощью инструмента Eyedropper	77
Инструмент Eraser	78
Изменение обводки с помощью панели Properties	78
Изменение заливки с помощью панели Properties.....	80

8 ♦ Содержание

Основные положения теории цвета	81
Разработки	85
Резюме	86
Глава 5. Работа с текстом	87
Текст, шрифт и гарнитура	87
Ограничения при использовании текста в Flash-фильмах	87
Использование инструмента Text	88
Текстовые поля	89
Манипулирование текстом: панель Properties	90
Разбивка текста	97
Изменение формы текстовых символов	98
Создание шрифтовых символов	98
Разработки	99
Резюме	99
Глава 6. Работа с объектами	100
Понятие объекта	100
Работа с растровыми изображениями	100
Группирование объектов	107
Позиционирование объектов	109
Панель Align	110
Порядок размещения объектов	113
Трансформация объектов	113
Работа с точками трансформации	119
Разработки	119
Резюме	120
Глава 7. Объекты многократного использования	121
Символы	121
Создание символов	123
Инструментальные средства библиотек	126
Работа с библиотеками символов	130
Работа с экземплярами символов	139
Панель Movie Explorer	143
Разработки	146
Резюме	147
Глава 8. Слои	148
Принципы использования слоев	148
Создание слоя	149
Добавление объектов на слой	150
Настройка слоев	150

Каталоги слоев	152
Редактирование слоев	154
Распределение объектов по слоям	156
Создание направляющих слоев.....	156
Создание слоев-масок.....	157
Разработки	158
Резюме	159
Практикум 2. Создание изображения сада с использованием объектов и слоев	160
Фон: небо	160
Почва.....	160
Подготовка к созданию клумб	161
Создание клумб	161
Перспектива	162
Завершение работы над клумбами	163
Элементы цветов	164
Посадка цветов.....	166
 ЧАСТЬ 3. Создание анимации в среде Flash	
Глава 9. Анимация с использованием временной шкалы	168
Что такое анимация.....	168
Создание покадровой анимации	174
Автоматическое построение промежуточных кадров.....	177
Анимирование маски	184
Остановка движения объекта во время анимации	186
Создание эффектов анимации с помощью панели Properties	186
Разработки	189
Резюме	189
Глава 10. Работа с клипами.....	190
Что такое клип.....	190
Создание нового клипа	191
Преобразование существующей анимации в клипы	192
Вставка клипа в кадр на главной временной шкале	192
Манипулирование клипами	193
Пример практического создания клипа	195
Разработки	199
Резюме	200

Глава 11. Использование сцен при работе с анимационными фильмами	201
Знакомство со сценами	201
Создание сцен и манипулирование ими	203
Переключение между сценами.....	204
Тестирование сцен	205
Возможности управления сценами с помощью сценариев ActionScript.....	206
Разработки	206
Резюме	207
Практикум 3. Создание сцены полета космической ракеты	208
Изображение космического корабля	208
Отправление и удаление от Земли	211
Путешествие в космосе	214
Приближение к планете X.....	216
Конечная сцена	218

ЧАСТЬ 4. Интерактивные фильмы

Глава 12. Базовые действия ActionScript	222
Действия	222
Использование действий	228
Разработки	245
Резюме	246
Глава 13. Создание интерактивных элементов управления	247
Управление интерактивными фильмами с помощью простых кнопок.....	247
Предварительный просмотр, тестирование и редактирование кнопок	253
Создание сложных кнопок.....	256
Разработки	266
Резюме	267
Практикум 4. Создание интерактивного резюме с использованием базовых действий и навигационной панели.....	268
Подготовка области действия	268
Создание интерактивных элементов	270
Создание элементов навигации	273
Написание сценария	275
Завершающий этап создания резюме.....	275

ЧАСТЬ 5. Язык ActionScript

Глава 14. Использование ActionScript	280
Знакомство с ActionScript	280
Терминология ActionScript	286
Использование панели Actions для создания сценариев	288
Присоединение сложных сценариев ActionScript	297
Резюме	300
Глава 15. Написание сценариев ActionScript	301
Синтаксис языка ActionScript	301
Элементы языка ActionScript	306
Разработки	318
Резюме	318
Глава 16. Повышение интерактивности фильмов с помощью ActionScript	319
Программная обработка действий пользователя	319
Сценарии ActionScript для фильмов с несколькими временными шкалами	331
Программное управление графическими элементами	340
Разработки	347
Резюме	348
Глава 17. Управление вводом-выводом данных	349
Приложения, использующие базы данных	349
Создание динамического внешнего интерфейса	350
Представление динамического содержимого	355
Генерирование содержимого из текстовых файлов	358
Разработки	360
Резюме	361
Глава 18. Отладка сценариев ActionScript	362
Правила разработки сценариев	362
Методы устранения ошибок	363
Использование отладчика	366
Контроль сценариев с помощью окна Output	371
Резюме	375
Практикум 5. Использование ActionScript для создания интерактивной, многослойной временной шкалы	376
Подготовка фильма	377
Добавление сценария ActionScript	378
Добавление кнопок управления воспроизведением	381
Резюме	383

ЧАСТЬ 6. Работа со звуком

Глава 19. Принципы цифровой записи звука в среде Flash	386
Основные принципы цифровой записи звука	386
Подготовка аудиофайлов для работы в среде Flash	391
Разработки	398
Резюме	399
Глава 20. Основы работы с аудиофайлами в среде Flash	400
Импортирование звуковых файлов	400
Включение звука в фильм	401
Остановка воспроизведения звука	403
Привязка звука к кнопкам	403
Создание аудиоэффектов	405
Экспортирование и сжатие звуковых файлов	408
Разработки	414
Резюме	414
Глава 21. Синхронизация звука и анимации	415
Типы синхронизации в среде Flash	415
Приемы синхронизации	419
Разработки	426
Резюме	426
Глава 22. Программное управление звуком	427
Работа с объектами Sound	427
Воспроизведение звуков с помощью объекта Sound	432
Программирование уровня громкости и панорамирования	435
Разработки	450
Резюме	451
Практикум 6. Создание звукового сопровождения фильма	452
Планирование использования звуков в фильме	452
Создание звукового сопровождения	453
Разработка интерфейса	460
Заключительные размышления о звуковом сопровождении	462
ЧАСТЬ 7. Использование Flash с другими программами	
Глава 23. Совместная работа Flash и Director	464
Работа с Flash в среде Director	464
Комбинирование языков ActionScript и Lingo	472
Разработки	480
Резюме	480

Глава 24. Совместная работа Flash и FreeHand	481
Общие сведения о программе FreeHand	481
Создание многокадровой анимации	482
Моделирование анимации перехода.....	483
Предварительный просмотр Flash-анимации во FreeHand.....	484
Использование режима Anti-Alias	485
Привязка команд к графическому объекту	485
Задание параметров Flash-фильма во FreeHand	486
Экспорт файлов FreeHand во Flash	488
Разработки	489
Резюме	489
Глава 25. Использование звуковых редакторов совместно с Flash	490
Звуковые редакторы	490
Приемы обработки цифрового звука.....	499
Разработки	509
Резюме	509
Глава 26. Создание трехмерных объектов в среде Flash	510
Имитация трехмерного пространства в программе Flash	510
Экспорт трехмерных изображений в формат SWF	517
Работа с программами, не поддерживающими экспорт в формат SWF.....	541
Разработки	545
Резюме	545
Практикум 7. Создание анимированного трехмерного логотипа....	546
Экспорт трехмерной анимации	546
Работа с анимацией во Flash	548
Вставка анимации в документ Dreamweaver	550
<u>ЧАСТЬ 8. Публикация и распространение Flash-фильмов</u>	
Глава 27. Публикация Flash-фильмов	554
Установка параметров обработки Flash-фильма при его публикации	554
Предварительный просмотр Flash-фильма	569
Публикация Flash-фильма.....	569
Публикация фильма, доступного для людей с физическими недостатками	569
Создание фильмов, содержимое которых может быть выведено на печать.....	571
Разработки	573
Резюме	573

Глава 28. Работа Flash с другими видеоформатами	574
Видео в среде Flash	575
Публикация Flash-фильмов на видеокассетах	584
Подготовка видео для переноса на видеоленту	594
Разработки	599
Резюме	599
Глава 29. Публикация Flash-фильма на компакт-диск	600
Автономные Flash-файлы	600
Создание файлов в формате projector	602
Интерфейс управления фильмом	603
Разработки	608
Резюме	609
Практикум 8. Создание универсального компакт-диска	610
Подготовка файлов	610
Разбивка диска	611
Запись данных и проверка компакт-диска	614
Дополнительные сведения	614

Приложения

Приложение А. Создание дополнительных элементов	618
Создание навигационных элементов управления	618
Анимации, используемые для отображения процесса загрузки	630
Использование массива для создания динамического приветствия	635
Приложение Б. Справочник по ActionScript	639
Действия	640
Свойства	653
Функции	658
Операторы	659
Объектные ссылки и ссылки на временную шкалу	665
Предопределенные объекты	667
Значения кодов клавиш для объекта Key	703
Устаревшие термины	704
Устаревшие термины	709
Алфавитный указатель	707