

# Содержание

<b>Введение</b>	16
Об этой книге	16
Как пользоваться этой книгой	16
Некоторые предположения	17
Обозначения, принятые в книге	17
Как построена эта книга	17
Часть I. Ослепительная Flash	17
Часть II. 1000 рисунков и 1000 слов	18
Часть III. Чисто символически	18
Часть IV. Всемогущая Flash	18
Часть V. Фильм и Web	18
Часть VI. Великолепные десятки	19
Часть VII. Приложения	19
Пиктограммы, используемые в книге	19
Как связаться с авторами	20
<b>ЧАСТЬ I. ОСЛЕПИТЕЛЬНАЯ FLASH</b>	21
<b>Глава 1. Знакомство с Flash MX 2004</b>	23
Откройте для себя Flash	23
Что можно сделать с помощью программы Flash MX 2004	24
Когда не следует использовать Flash MX 2004	25
Хорошее начало — половина дела	26
Запуск Flash на PC	26
Запуск Flash на Mac	26
Создание нового фильма	26
Открытие готового фильма	27
Посмотрите вокруг	27
Знакомство с панелями инструментов	28
Использование панелей	28
Знакомство с командами меню Flash	29
Постановка вашего фильма	31
Придерживаясь временной шкалы	31
Получение справочной информации во Flash	32
Разделы справочной системы	32
Дополнительная информация в Web	33
Попробуйте, и вам понравится	33
Создание первой анимации	34
Впечатляющие рисунки	34
Заставьте графику двигаться	36
Публикация вашего первого фильма	39
Завершение работы с программой Flash	39
<b>Глава 2. Азы работы с Flash</b>	41
Общие понятия	41
Подготовка рабочего поля	43

Графические изображения	44
Понятие о векторной и растровой графике	44
Поиск графических изображений	45
Посетите библиотеку	45
Использование шаблона	49
Печать фильма	50
<b>ЧАСТЬ II. 1000 РИСУНКОВ И 1000 СЛОВ</b>	<b>53</b>
<b>Глава 3. Как создать графическое изображение</b>	<b>55</b>
Заточите свой карандаш	55
Использование модификаторов инструмента Pencil	56
Выбор стиля и толщины штриха	57
Установка цвета штриха	58
Создание красивых фигур	58
Точно, как по линейке	58
Рисование квадратов	58
Рисование овалов	60
Смешивание и совмещение фигур	60
Разделение фигуры	60
Расположение одного объекта поверх другого	60
Создание кривых с помощью инструмента Pen (Перо)	62
Рисование прямых линий	62
Рисование кривых	62
Эксперименты с инструментом Brush (Кисть)	63
Режимы кисти	64
Размер кисти	65
Форма кисти	66
Модификаторы Use Pressure (Использовать давление) и Use Tilt (Использовать наклон)	66
Сглаживание мазков кисти	67
Заливаем краской	68
Штрихи и чернила	69
Радуга цветов	69
“Солидные граждане”	69
Градиентные цвета	71
Заливка растровым изображением	73
Блокировка заливки	74
Точность рисования	75
Всем линейкам линейка	75
Использование направляющих	75
Работа с сеткой	76
Использование привязки	77
Привязка к пикселям	77
Импорт: использование разных графических изображений	78
Импорт графических изображений	78
Использование импортированных графических изображений	80
<b>Глава 4. Редактирование объектов</b>	<b>82</b>
Выделение объектов	82
Выделение с помощью инструмента Selection (Выделение)	82

Инструмент Lasso (Лассо)	84
Выделение всех объектов одним взмахом руки	85
Перемещение, копирование и удаление объектов	85
Перемещение объектов	85
Выравнивание объектов с помощью панели Align	88
Копирование объектов	89
Позвольте им уйти	90
Придайте своим фигурам привлекательную форму	90
Изменение формы фигур и контуров	90
Использование инструмента Subselection	91
Свободные преобразования и искажения формы графических объектов	91
Выпрямление линий и искривление кривых	94
Оптимизация формы кривых	95
Растягивание и сжатие фигур с заливкой	95
Смягчение краев	96
Преобразование линий в заливку	97
Преобразование заливки	97
Передача свойств	99
Поиск и замена объектов	100
Преобразование объектов	101
Масштабирование	101
Мы вращаемся по кругу, по кругу, по кругу...	102
Наклон объектов	103
Зеркальное отображение объекта	104
Группирование объектов	105
Изменение точки преобразования	106
Разделение объектов	107
Порядок на рабочем поле	108
Повторное применение последовательностей выполненных операций	109
Использование панели History	109
Использование сохраненных команд	111
<b>Глава 5. Работа с текстом</b>	<b>113</b>
Представление текста	113
Создание текста	114
Редактирование текста	114
Установка параметров для текста	118
Текст гиперссылок	120
Отображение текста в окне браузера	121
Настройка форматирования абзаца	122
Создание полей вводимого и динамического текста	123
Создание специальных текстовых эффектов	124
<b>Глава 6. Слой за слоем</b>	<b>126</b>
Создание слоев	126
Работа со слоями	127
Изменение состояния слоя	127
Правильное расположение слоев	129
Удаление слоев	130
Копирование слоев	130
Переименование слоев	130

Изменение порядка слоев	131
Организация слоев	131
Изменение свойств слоя	132
Создание направляющих слоев	133
Создание окон с помощью слоев маски	134
Создание слоя маски	135
Редактирование слоев маски	135
Анимация слоев маски	136
<b>ЧАСТЬ III. ЧИСТО СИМВОЛИЧЕСКИ</b>	<b>137</b>
<b>Глава 7. Глубокий символизм</b>	<b>139</b>
Понятие о типах символов	139
Использование графических символов	139
Использование видеоклипов	140
Использование символов кнопок	140
Использование символов шрифта	141
Создание символов	141
Изменение свойств символа	144
Редактирование символов	144
Использование символов из других фильмов	145
Использование библиотек Flash	147
Использование библиотеки Flash для “чайников”	147
Работа с экземплярами	148
Вставка экземпляров	148
Редактирование экземпляров	148
<b>Глава 8. Работа с кнопками</b>	<b>153</b>
Создание простых кнопок	153
Состояния кнопок	153
Создание простейшей кнопки	154
Тестирование кнопок	156
Создание сложных кнопок	157
Добавление звука к кнопке	157
Добавление к кнопке видеоклипа	158
Добавление действия к кнопке	161
Создание кнопки, реагирующей на текст ввода	163
<b>ЧАСТЬ IV. ВСЕМОГУЩАЯ FLASH</b>	<b>167</b>
<b>Глава 9. Работа с анимацией</b>	<b>169</b>
Что такое анимация	169
Подготовка к анимации	170
Использование временной шкалы	171
Черепашка или заяц?	172
Создание анимации с помощью эффектов временной шкалы	173
Анимация с помощью ключевых кадров	174
Кадр за кадром	175
Неподвижность в ночи	176
Анимация с помощью автоматического заполнения кадров	177
От начала до конца — заполнение кадров с интерполяцией движения	178

Заполнение кадров с интерполяцией изменений формы	185
Редактирование анимации	189
Добавление меток и комментариев	189
Выделение кадров	190
Копирование и вставка	190
Перемещение кадров	191
Добавление кадров	191
Удаление кадров	191
Преобразование ключевых кадров в обычные	191
Обратное воспроизведение анимации	191
Быстрее или медленнее?	192
Изменение параметров анимации	192
Калькирование	192
Одновременное перемещение анимации на рабочем поле	194
Создание сцены	194
Разделение фильма на сцены	195
Управление сценой	195
<b>Глава 10. Использование интерактивных элементов</b>	<b>196</b>
Что такое действие	196
Использование поведений	197
Добавление действий к кадрам	200
Добавление действий к кнопкам	202
Добавление действий к видеоклипу	205
Использование действий	207
Действия для управления временной шкалой	207
Действия, связанные с браузером или сетью	208
Заставьте объекты работать для вас	210
Методы объекта ActionScript	210
Создание анимированных масок с помощью видеоклипов	211
Динамическая загрузка музыки из Internet	212
Исследование сложных действий ActionScript	213
Элементы программирования	213
Перетаскивание объектов	213
Создание комментариев	213
ActionScript 2.0	213
Создание внешних сценариев	214
Узнайте больше о программировании	214
<b>Глава 11. Экстравагантный звук и высокоскоростное видео</b>	<b>215</b>
Громче музыку!	215
Импортирование звуковых файлов	216
Размещение звуковых файлов в фильме	216
Редактирование звука	218
Удаление фрагментов экземпляра звукового файла	219
Изменение громкости	220
Управление звуковым файлом	220
Работа с видео	222
Внедрение видеофайла в Flash-фильм	223
Редактирование видеоматериала во Flash	228
Связывание видеофайла с Flash-фильмом	231

<b>ЧАСТЬ V. ФИЛЬМ И WEB</b>	233
<b>Глава 12. Как сложить все элементы вместе</b>	235
Быстрое создание слайдовой презентации	235
Создание заставки	239
Применение библиотек совместного использования в режиме выполнения	240
Использование именованных анкером	243
Используйте мощь компонентов	243
Использование переключателей во Flash-фильме	244
Использование флажков во Flash-фильме	246
Использование полей со списком во Flash-фильме	248
Использование списков во Flash-фильме	249
Использование панелей с прокруткой во Flash-фильме	251
Использование окон во Flash-фильме	252
Создание полноценного Web-узла с помощью Flash	253
Использование действия getURL для обеспечения навигации	255
Использование временной шкалы для хранения Web-содержимого	255
Проверка наличия программы Flash Player	257
Предоставьте пользователю выбор	258
Определение версии Flash Player	258
Создание альтернативных Web-узлов	259
Использование Movie Explorer	260
Сделайте свой узел более доступным	262
<b>Глава 13. Публикация фильмов Flash</b>	264
Оптимизация фильмов для быстрой загрузки	264
Упрощение рисунков	265
Оптимизация текстовой информации	265
Применение библиотек совместного использования	266
Компрессия звука	266
Эффективная анимация	266
Тестирование фильмов	267
Использование команды Test Movie	267
Тестирование фильма в Web-браузере	268
Сохранение работы в формате Flash MX	269
Публикация Flash-фильмов	270
Публикация в формате SWF	271
Публикация в формате HTML	274
Исходный HTML-код для фильма	274
Как задать HTML-параметры	276
Публикация фильма в других форматах	281
Создание графических файлов в формате GIF	281
Создание графических файлов JPEG	284
Создание графических файлов PNG	285
Создание фильмов QuickTime	287
Создание самовоспроизводящихся фильмов	289
Использование профилей публикации	289
Использование режима предварительного просмотра публикации	291
Размещение фильма на Web-узле	292
Экспортирование фильмов и изображений	292

Создание фильмов, которые могут быть напечатаны	293
Подготовка фильма к печати	294
Задание кадров для печати	294
Задание области печати	295
Печать фильмов с помощью проигрывателя Flash	296
<b>ЧАСТЬ VI. ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ДЕСЯТКИ</b>	<b>297</b>
<b>Глава 14. Часто задаваемые вопросы</b>	<b>299</b>
Перетаскивание объектов	299
Решение проблемы заполнения кадров	301
Синхронизация звука с движением	302
Лучшие форматы растровой графики	303
Изменение размеров фильма	305
Практика работы во Flash	306
Создание трехмерных изображений во Flash	306
<b>Глава 15. Горячая десятка советов по Web-дизайну</b>	<b>311</b>
Поставьте себе цель	311
Сначала сделайте миниатюрные эскизы	312
Соедините отдельные части в целое	312
Делайте это проще	312
Используйте менее четырех шрифтов	312
Будьте последовательны	313
Обеспечьте приемлемую скорость загрузки	313
Кто и как просматривает ваш Web-узел	313
Убедитесь в наличии Flash Player у пользователей	314
Тестирование и еще раз тестирование	314
<b>Глава 16. Десять лучших ресурсов Flash</b>	<b>315</b>
Выберите Flash-тур и обратитесь к руководствам	315
Запишитесь на курсы	316
Анализируйте Web-страницы, созданные с помощью Flash	316
Подпишитесь на группу новостей Flash	316
Web-узлы, посвященные ресурсам Flash	317
Посетите Web-узлы, на которых используется Flash	318
Посетите конференцию, посвященную Flash	319
Наши Web-узлы	319
Соберите коллекцию Flash-фильмов	319
Повторно используйте свои лучшие произведения	320
<b>Глава 17. Десять лучших Web-узлов, на которых используется Flash</b>	<b>321</b>
<b>ЧАСТЬ VII. ПРИЛОЖЕНИЯ</b>	<b>323</b>
<b>Приложение А. Установка Flash и настройка параметров</b>	<b>325</b>
Установка программы Flash	325
Установка Flash на PC с компакт-диска	325
Установка Flash при загрузке на PC	326
Установка Flash на Mac с компакт-диска	326
Установка Flash при загрузке на Mac	327
Установка параметров	327

Вкладка General	327
Вкладка Editing	329
Вкладка Clipboard	330
Вкладка Warnings	331
Вкладка ActionScript	331
Задание комбинаций быстрых клавиш	332
<b>Приложение Б. Инспектор свойств и другие панели</b>	<b>335</b>
Панель инструментов рисования	335
Инспектор свойств	335
Инспектор свойств при отсутствии выделения	336
Инспектор свойств при выделенной фигуре	336
Инспектор свойств при выделенном ключевом кадре	336
Инспектор свойств при выделенном экземпляре символа	337
Панель Align	337
Панель Color Mixer	337
Панель Color Swatches	338
Панель Info	338
Панель Scene	339
Панель Transform	339
Панель Actions	339
Панель Debugger	340
Панель Movie Explorer	341
Панель Output	341
Панель Accessibility	341
Панель Components	342
Панель Component Inspector	343
Панель History	343
Панель Strings	344
<b>Приложение В. Что означают эти загадочные термины</b>	<b>345</b>
<b>Приложение Г. Содержимое компакт-диска</b>	<b>350</b>
Системные требования	350
Использование компакт-диска	351
Программное обеспечение на компакт-диске	351
Dreamweaver	352
Fireworks	352
Flash MX 2004, пробная версия	352
Flash Player	352
Swift 3D	352
Adobe Acrobat Reader	352
Ваша персональная библиотека графики	352
Изобилие Flash-фильмов	353
Электронная версия книги Macromedia Flash MX 2004 For Dummies	354
Решение проблем при использовании компакт-диска	354
<b>Предметный указатель</b>	<b>355</b>