

УДК 004.4'273  
ББК 32.973.26-018.2  
У51

**Ульрих, Кетрин.**

У51 Интерактивная Web-анимация во Flash / К. Ульрих ; пер. с англ. А. А. Слинкина. — 2-е изд., эл. — 1 файл pdf : 569 с. — Москва : ДМК Пресс, 2023. — Систем. требования: Adobe Reader XI либо Adobe Digital Editions 4.5 ; экран 10". — Текст : электронный.

ISBN 978-5-89818-473-5

Применение технологии Flash позволяет быстро и эффективно создавать Internet-приложения, оформленные анимацией, музыкальными и видеофрагментами и красивыми кнопками, моментально реагирующими на действия пользователя. Также с помощью Flash можно создавать красочные и выразительные презентации.

Данное руководство посвящено работе с новейшей версией Adobe Flash CS3 Professional, в которой добавились новые графические инструменты, специализированные средства импорта графики, созданной в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, инструменты для импорта и воспроизведения видео, новые компоненты для разработки пользовательского интерфейса и привязки к данным, а также язык ActionScript 3.0 для программирования сложных интерактивных сценариев.

Все операции в книге описываются в виде последовательности шагов и иллюстрируются снимками с экрана. Даже читатель, никогда ранее не занимавшийся Flash-роликами, сможет быстро войти в курс дела и приступить к самостоятельной работе.

Данное издание рассчитано на широкую аудиторию читателей, занимающихся разработкой и оформлением сайтов, профессиональных Web-дизайнеров, программистов, бизнесменов, занятых в сфере Internet-рекламы, а также может быть полезно начинающих пользователям.

УДК 004.4'273  
ББК 32.973.26-018.2

**Электронное издание на основе печатного издания:** Интерактивная Web-анимация во Flash / К. Ульрих ; пер. с англ. А. А. Слинкина. — Москва : ДМК Пресс, 2010. — 568 с. — ISBN 978-5-94074-541-9. — Текст : непосредственный.

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

В соответствии со ст. 1299 и 1301 ГК РФ при устранении ограничений, установленных техническими средствами защиты авторских прав, правообладатель вправе требовать от нарушителя возмещения убытков или выплаты компенсации.

ISBN 978-5-89818-473-5

© Peachpit Press

© Перевод на русский язык, оформление  
ДМК Пресс, 2010

# СОДЕРЖАНИЕ

---

Благодарности .....	10
Введение .....	11
<b>Глава 1. Среда разработки Flash .....</b>	<b>19</b>
Работа с документами Flash .....	20
Работа с шаблонами .....	25
О среде разработки Flash .....	28
О свойствах документа .....	32
Привязка .....	41
Просмотр в разных масштабах .....	45
Панели .....	47
Объединение и стыковка панелей .....	51
Об инспекторе свойств .....	58
<b>Глава 2. Создание простых графических элементов .....</b>	<b>61</b>
Обзор инструментов .....	62
Сплошные цвета и градиенты .....	64
Образцы .....	69
Создание наборов цветов .....	70
Задание атрибутов заливки .....	72
Задание атрибутов обводки .....	74
Создание геометрических форм .....	78
Создание произвольных форм .....	84
Добавление обводок и заливок .....	94
<b>Глава 3. Работа с текстом .....</b>	<b>99</b>
Инструмент «Текст» .....	100
Задание атрибутов текста .....	102
Задание атрибутов абзаца .....	109
<b>Глава 4. Модификация простых графических элементов .....</b>	<b>113</b>
Задание параметров выбора .....	114
Выбор объектов .....	116
Работа с буфером обмена .....	122
Изменение размера графических элементов .....	124
Позиционирование графических элементов .....	128

Отражение, поворот и перекося	130
Искажение графических элементов	134
Модификация заливок и обводок	137
Модификация форм: инструменты естественного рисования	144
Модификация форм: кривые Безье	147
Модификация путей примитивных форм	155
Конвертирование форм из одного вида в другой	160
<b>Глава 5. Однослойная составная графика</b>	<b>163</b>
Работа с группами	166
Редактирование групп	169
Управление порядком в стопке	171
Объединение объектов-рисунков и примитивов	173
<b>Глава 6. Многослойная графика</b>	<b>175</b>
Знакомство с функциями временной шкалы для работы со слоями	176
Создание и удаление слоев и папок	177
Управление слоями и папками	180
Задание свойств слоев на панели временной шкалы	182
Организация слоев с помощью папок	184
Работа с графикой в нескольких слоях	187
Межслойные операции вырезания и вставки	189
Распределение элементов по слоям	192
Работа с направляющими слоями	193
Работа со слоями-масками	195
<b>Глава 7. Работа с символами</b>	<b>199</b>
Знакомство с библиотечной панелью	200
Иерархия библиотек	204
Преобразование графических элементов в символы	206
Создание символов с нуля	210
Использование экземпляров символа	213
Модификация экземпляров символа	214
Замена одного экземпляра символа другим	218
Редактирование главных символов	220
Дублирование главного символа	221
Удаление главных символов	222
Преобразование экземпляров символа в графические элементы	223
<b>Глава 8. Покадровая анимация</b>	<b>225</b>
Использование временной шкалы	226
Создание опорных кадров	230
Создание промежуточных кадров	234
Выбор кадров	236
Манипулирование кадрами в одном слое	239
Удаление кадров	243
Создание простой покадровой анимации	246
Предварительный просмотр действия	248
Сглаживание анимации за счет добавления опорных кадров	250
Использование восковок	252

Редактирование нескольких кадров .....	254
Задание частоты кадров .....	256
Анимация с переменной скоростью .....	257

## **Глава 9. Анимация посредством интерполяции движения ..... 259**

Создание прыгающего мяча с помощью интерполяции движения .....	260
Добавление опорных кадров в интерполированную последовательность .....	264
Эффекты анимации цвета .....	265
Анимация графики с изменяющимся размером .....	266
Вращение графических элементов .....	268
Перемещение графических элементов по прямой .....	271
Перемещение графических элементов вдоль пути .....	273
Ориентация графических элементов относительно пути движения .....	277
Изменение скорости анимации .....	279
Копирование интерполированного движения .....	285

## **Глава 10. Анимация посредством интерполяции форм ..... 291**

Создание прыгающего мяча с помощью интерполяции форм .....	292
Трансформация простых линий и заливок .....	295
Интерполяция нескольких форм .....	297
Трансформация простой формы в сложную .....	299
Создание форм, которые движутся при изменении .....	304

## **Глава 11. Более сложные задачи анимации ..... 307**

Сцены .....	308
Манипулирование кадрами в нескольких слоях .....	311
Анимация с помощью нескольких интерполяций движения .....	314
Анимация с помощью интерполяции нескольких форм .....	319
Изменение порядка кадров .....	321
Комбинирование интерполяции с покадровой анимацией .....	323
Сохранение анимаций в виде графических символов .....	325
Использование анимированных графических символов .....	329
Сохранение анимации в виде символа-клипа .....	332
Использование символов-клипов .....	336
Использование анимированных масок .....	339
Использование фильтров .....	345

## **Глава 12. Добавление интерактивности с помощью кнопок ..... 353**

Создание простейшего символа-кнопки .....	355
Создание символов-кнопок с изменяющейся формой .....	359
Создание анимированных символов-кнопок .....	362
Использование компонентов-кнопок .....	365
Модификация компонентов-кнопок .....	368
Создание кнопок-клипов .....	374

## **Глава 13. Основы интерактивности ..... 379**

Знакомство с панелью действий .....	380
Настройка панели действий .....	382
Организация действий в кадре .....	385

Добавление действий в кадр .....	386
Программирование кнопок с помощью сценария кадра .....	390
Тестирование действий .....	401
Усовершенствование сценариев для работы с кнопками .....	404
Выбор событий .....	408
Компоненты-кнопки .....	412
Использование одного обработчика для нескольких событий .....	415
Программирование клипов как кнопок .....	417
Ссылки на другие Web-страницы .....	425
Преобразование анимации на временной шкале в код .....	429
Использование кнопок для управления графическими объектами .....	432
<b>Глава 14. Использование графики, созданной в других программах .....</b>	<b>441</b>
Импорт растровых изображений .....	442
Импорт файлов, созданных в программе Photoshop .....	444
Импорт файлов, созданных в программе Adobe Illustrator .....	450
Импорт файлов, созданных в программе Fireworks .....	457
Импорт из программы FreeHand .....	459
<b>Глава 15. Добавление звукового сопровождения .....</b>	<b>461</b>
Импорт звука .....	462
Добавление звука в кадры .....	464
Добавление звука к кнопкам .....	468
Использование звуков, синхронизированных с событиями .....	470
Использование звуков, синхронизированных с началом .....	474
Использование потокового аудио .....	475
Прекращение звучания .....	478
Повтор звучания .....	480
Редактирование звука .....	482
<b>Глава 16. Добавление видео .....</b>	<b>487</b>
Импорт видео для прогрессивной или потоковой загрузки .....	489
Импорт внедряемого видео .....	494
Задание параметров кодирования .....	498
Работа с внедренным видео .....	506
Работа с компонентом FLVPlayback .....	508
<b>Глава 17. Доставка ролика аудитории .....</b>	<b>515</b>
Подготовка ролика для оптимального воспроизведения .....	516
Публикация .....	520
Настройки Flash-плеера .....	524
Публикация HTML-документа для просмотра файлов в Flash-плеере .....	534
Использование альтернативных графических форматов .....	544
Определение версии .....	548
Печать из Flash .....	550
<b>Предметный указатель .....</b>	<b>553</b>