

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 начинающим 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
Глава 1. Среда разработки Flash	19
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
Глава 2. Создание простых графических элементов	61
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
Глава 3. Работа с текстом	99
Инструмент «Текст»	100
Задание атрибутов текста	102
Задание атрибутов абзаца	109
Глава 4. Модификация простых графических элементов	113
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
Глава 5. Однослойная составная графика	163
Работа с группами	166
Редактирование групп	169
Управление порядком в стопке	171
Объединение объектов-рисунков и примитивов	173
Глава 6. Многослойная графика	175
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
Глава 7. Работа с символами	199
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
Глава 8. Покадровая анимация	225
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

Глава 14. Использование графики, созданной в других программах 441

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

Глава 15. Добавление звукового сопровождения 461

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

Глава 16. Добавление видео 487

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

Глава 17. Доставка ролика аудитории 515

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

Предметный указатель 553