

ГОУ ВПО «Тамбовский государственный технический университет»

Педагогический Интернет-клуб

Радченко И.М.

Основы Flash технологий

Учебно-методическое пособие

Тамбов

2006

Введение

С первого взгляда Macromedia Flash может показаться очень сложной программой. Скорее всего, такое впечатление складывается потому, что с помощью этой программы можно создавать множество различных приложений, например, мультфильмы, аудио и видео проигрыватели, интерактивные мультимедиа игры и очень сложные профессиональные приложения для бизнеса и образования.

Данный учебный курс будет полезен, тем, кто впервые начинает работать с программой Macromedia Flash. В курсе вы познакомитесь с основами понятиями и инструментами программы и увидите, как использовать эти инструменты для создания вашего первого проекта.

Вы можете создавать различные flash компоненты для веб страниц, или для записи их на CD. Сначала вы создаете flash файл в программе Macromedia Flash, это файл, имеющий формат FLA, затем публикуете его и получаете файл в формате SWF. Этот файл может проигрываться flash плеером, который встроен в любой веб браузер. Файл swf легко встраивается в веб страницу. SWF файл может содержать аудио, видео, изображения, текст, анимацию, данные и так далее.

Для практической работы с курсом, т. е. для создания flash ролика вам необходимо скачать zip файл с графическими изображениями – images.zip и разархивировать его.

Создание нового flash документа.

Стартуйте программу Macromedia Flash.

По умолчанию Flash отображает стартовую страницу (Рис. 1), которая позволяет вам открыть недавно использовавшийся документ, создать новый Flash документ или создать новый документ с использованием всевозможных шаблонов.



Рис. 1. Стартовая страница программы Macromedia Flash.

Щелкните по пункту Flash Document в колонке Create New на стартовой странице. Если программа не отображает при запуске стартовую страницу, выберите File > New в главном меню и откройте новый документ Flash. Открывается новый документ, белый прямоугольник, окруженный многочисленными управляющими панелями (Рис 2.).

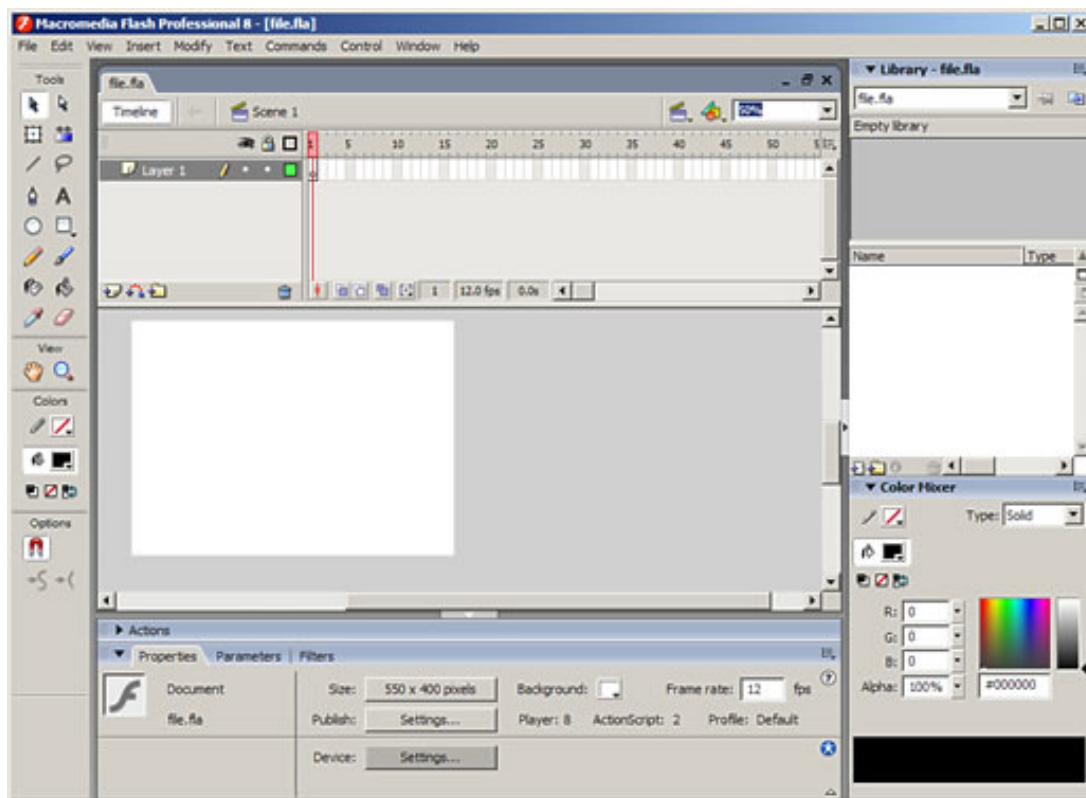


Рис. 2. Новый документ Flash.
Новый документ Flash это файл формата FLA.

Интерфейс программы

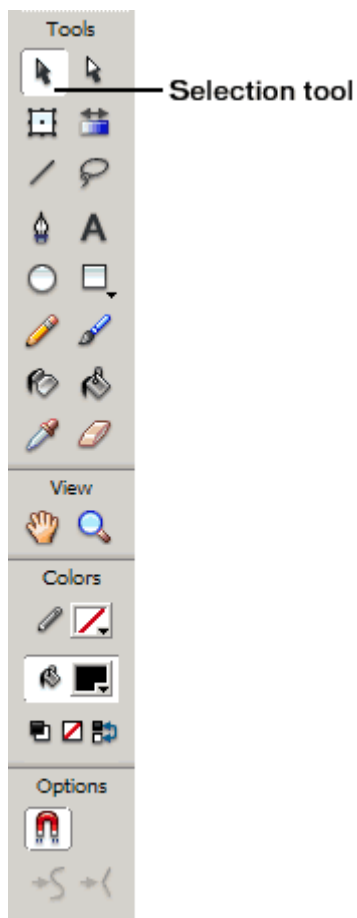
Большой белый прямоугольник называется «Сцена». На сцене будет отображаться все, что вы помещаете в SWF файл: текст, изображения, кнопки или анимация. Вокруг сцены вы видите множество управляющих панелей. Воспользуйтесь ссылкой, расположенной ниже и посмотрите ролик, в котором очень подробно рассказано о каждой панели.

[Посмотреть ролик.](#)

Далее вы научитесь пользоваться инструментами рисования для создания простых векторных изображений.

Иллюстрирование во Flash.

Панель, расположенная слева от сцены, называется «Панель инструментов» (Рис. 3). На этой панели расположены инструменты рисования и инструменты выделения объектов и областей.



Воспользуйтесь ссылкой, расположенной ниже и посмотрите ролик, в котором подробно рассказано и показано, как пользоваться инструментами рисования для создания и редактирования простых векторных изображений.

[Посмотреть ролик.](#)

Далее вы познакомитесь с инструментами выделения областей и инструментами редактирования векторных изображений.

[Посмотреть ролик.](#)

В следующем разделе вы научитесь работать с текстом.

Рис. 3. Панель инструментов.

Работа с текстом.

В документ Flash вы можете добавлять различные типы текста: static text (статический текст), dynamic text (динамический текст) и input text (вводимый текст).

Статический текст используется в том случае, если вы не предполагаете изменять его во время проигрывания создаваемого вами flash ролика плеером. Динамический текст используется в том случае, если предполагается загружать его из базы данных или внешнего файла, либо изменять его во время проигрывания flash ролика плеером.

Вводимый текст используется в том случае, если во время работы вашего flash ролика пользователь должен вводить текст в текстовое поле, например, заполнить поля некой формы, для дальнейшего переноса данного текста в базу данных. На Рис. 4. показана панель свойств текста.

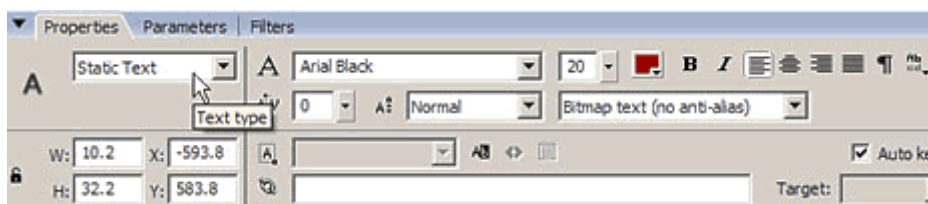


Рис.4. Панель свойств текста.

Воспользуйтесь ссылкой, расположенной ниже, чтобы запустить flash ролик, в котором подробно показана работа с тестом. Выполните все действия с текстом, показанные в этом ролике.

[Посмотреть ролик.](#)

Далее вы познакомитесь с понятием «символ» Macromedia Flash, научитесь создавать и изменять свойства символов.

Работа с символами.

Символ это объект, который вы создаете в файле Flash (FLA). Символ может быть графикой, кнопкой или анимационным клипом. Символы могут многократно использоваться в текущем FLA файле, либо в других FLA файлах. Любой символ, который вы создаете, автоматически добавляется в библиотеку документов (Window > Library), таким образом, вы можете использовать эти символы в вашем файле многократно. На Рис. 5. представлена панель библиотеки документов (Library).

Рис. 7. Панель библиотеки документов.

Воспользуйтесь ссылкой, расположенной ниже, чтобы запустить flash ролик, в котором подробно показан процесс создания и редактирования символов

[Посмотреть ролик.](#)

Далее вы познакомитесь с понятием слоя и получите навыки работы со слоями.

Работа со слоями.

Над сценой расположена временная шкала (timeline). Временная шкала помогает вам организовывать объекты в документе, а также управлять их поведением во времени. Чтобы вам было легче управлять содержимым файла, на временной шкале имеются слои и кадры. На рисунке 6, синим цветом выделен один из двух слоев документа.

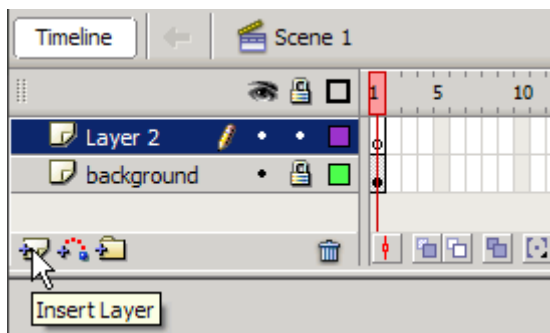


Рис. 6. На временной шкале имеются два слоя.

Flash ролики проигрываются в течение определенного времени, например, как фильм или звук, при этом время проигрывания измеряется кадрами. На рисунке 7 стрелка курсора указывает на первый кадр слоя animation. Кадры на слое можно сравнить с кадрами киноплёнки.

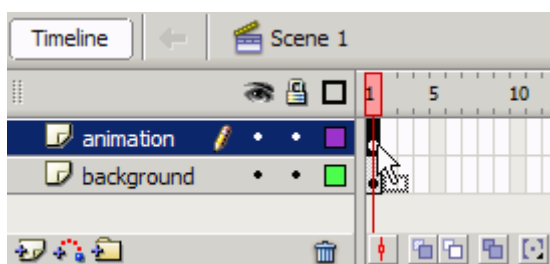


Рис. 7. На временной шкале стрелка курсора указывает на первый кадр слоя animation.

Воспользуйтесь ссылкой, расположенной ниже, чтобы запустить flash ролик, в котором подробно показано и рассказано, как работать со слоями, как создавать новые слои, удалять ненужные и менять слои местами.

[Посмотреть ролик.](#)

Далее вы приступите к созданию анимации.

Создание анимации.

Когда в предыдущем разделе вы познакомились со слоями и добавляли символы в разные слои на временной шкале, вы заметили, что после добавления контента в какой-либо слой в кадре появлялся черный кружочек, означавший, что данный кадр содержит контент. Как только в кадре появляется новый контент, либо изменяется имеющийся в кадре контент, такой кадр становится ключевым кадром (keyframe) и в этом кадре появляется черный кружок. Ключевой кадр это кадр, в котором вы определяете изменения в анимации или кадр, который имеет контент. Пустой кадр помечен пустым кружком. На рисунке 8 слой background содержит ключевой кадр, а слой Layer 2 содержит пустой кадр.

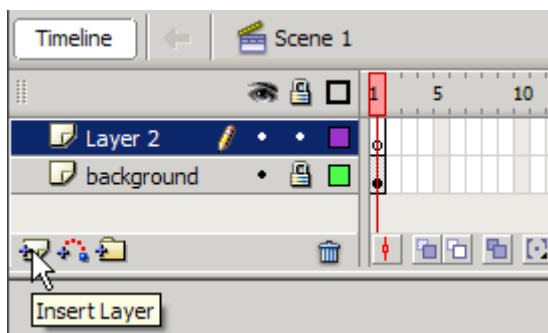


Рис. 8. Ключевой и пустой кадры.

В Macromedia Flash существует два типа анимации: покадровая и заполняемая. Когда вы создаете покадровую анимацию, то каждый кадр является ключевым. При заполняемой анимации вы определяете ключевые положения анимируемого объекта в начале анимации и в конце ее, предоставляя программе Macromedia Flash заполнить кадры в промежутках между ключевыми кадрами.

Воспользуйтесь ссылками, расположенными ниже, чтобы запустить flash ролики, в которых подробно показано и рассказано, как создавать анимацию.

[Посмотреть ролик 1.](#)

[Посмотреть ролик 2.](#)

Далее вы научитесь создавать элементы управления в создаваемом вами ролике. Т.е. сделаете ваш ролик интерактивным.

Добавление интерактивности.

Для добавления простых действий кнопкам и другим символам используется язык действий ActionScript. В данном учебном пособии вы познакомитесь только с несколькими командами этого языка. На самом деле ActionScript является очень мощным языком программирования действий. В программах Macromedia Flash версий MX 2004 и 8 используется ActionScript версии 2.0. Последний релиз программы Macromedia Flash, которая теперь называется Adobe Flash CS3, используется ActionScript версии 3.0.

Воспользуйтесь ссылкой, расположенной ниже, чтобы запустить flash ролик, в котором подробно показано и рассказано, как с помощью команд ActionScript сделать ваш ролик управляемым.

[Посмотреть ролик.](#)

Вы создали вашу первый анимационный Flash ролик. Теперь вы можете использовать ваши знания и умения и сделать ваши веб страницы более привлекательными, учебные материалы более наглядными.