

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	6
1. Основы работы во Flash.....	8
1.1. Знакомство с интерфейсом.....	8
1.1.1. Рабочее пространство Flash.....	8
1.1.2. Основные панели.....	9
1.1.3. Рабочее окно документа.....	11
1.2. Рисование во Flash.....	14
1.2.1. Flash как графический редактор.....	14
1.2.2. Рисование линий.....	15
1.2.3. Рисование кривых.....	16
1.2.4. Выделение линий.....	16
1.2.5. Заливки.....	18
1.2.6. Рисование примитивов.....	19
1.2.7. Создание и хранение пользовательских цветов.....	20
1.2.8. Построение сложных фигур из простых.....	22
1.2.9. Трансформация объектов.....	24
1.2.10. Стирание содержимого.....	26
1.2.11. Работа с текстом.....	26
1.3. Импорт и экспорт изображений.....	31
1.3.1. Импорт векторных изображений.....	31
1.3.2. Импорт растровых изображений.....	32
1.3.3. Экспорт готовых изображений.....	34
1.4. Работа со слоями.....	35
1.4.1. Управление содержимым при помощи слоев.....	35
1.4.2. Использование слоев.....	37
1.5. Анимация во Flash.....	39
1.5.1. Средства создания анимации.....	39
1.5.2. Настройки панели «Временная шкала».....	40
1.5.3. Виды кадров.....	41
1.5.4. Редактирование кадров.....	42
1.5.5. Виды анимации во Flash.....	45
1.5.6. Покадровая анимация.....	46
1.5.7. Предварительное воспроизведение.....	47
1.5.8. Автоматическое заполнение промежуточных кадров с трансформацией формы объекта.....	47
1.5.9. Трансформация формы при помощи подсказок.....	49
1.5.10. Автоматическое заполнение промежуточных кадров с перемещением объекта.....	51

1.5.11. Перемещение по криволинейным путям.....	53
1.5.12. Маскировка элементов страницы.....	55
1.5.13. Пример использования различных типов слоев.....	58
1.6. Создание вложенной анимации с помощью символов.....	59
1.6.1. Символы во Flash.....	59
1.6.2. Библиотека символов.....	60
1.6.3. Создание символов.....	62
1.6.4. Редактирование символов.....	63
1.6.5. Создание вложенной анимации.....	66
1.6.6. Создание вложенной анимации с использованием образцов символов.....	67
1.6.7. Использование специальных эффектов и фильтров.....	68
1.6.8. Символы кнопок.....	70
1.6.9. Анимированные и прозрачные кнопки.....	71
2. Создание сценариев на языке ActionScript.....	74
2.1. Введение в язык сценариев ActionScript.....	74
2.1.1. Что такое язык сценариев.....	74
2.1.2. Привязка кода к объектам и панель Actions.....	74
2.1.3. Кратко о синтаксисе языка ActionScript.....	77
2.1.4. Правила присвоения имен и комментарии.....	79
2.1.5. Справочная информация.....	80
2.2. Основы языка ActionScript.....	81
2.2.1. Централизация кода.....	81
2.2.2. Переменные.....	81
2.2.3. Вывод значений переменных.....	84
2.2.4. Автоматическое преобразование типов.....	86
2.2.5. Циклы и условные выражения.....	86
2.2.6. Использование функций.....	88
2.3. Управление экземплярами символов.....	91
2.3.1. Имена и свойства символов.....	91
2.3.2. Абсолютные и относительные пути.....	94
2.3.3. Области видимости кода.....	96
2.3.4. Обработка событий.....	97
2.3.5. Примеры использования обработчиков событий.....	98
2.3.6. Программная анимация.....	100
2.3.7. Управление временной шкалой клипа.....	103
2.3.8. Создание презентации.....	104
2.3.9. Преобразование строк в идентификаторы.....	106
2.3.10. Создание презентации с гиперссылками.....	109
2.4. Использование встроенных функций, объектов и методов.....	113

2.4.1. Перемещаемые клипы.....	113
2.4.2. Коллизии клипов.....	114
2.4.3. Программное рисование.....	119
2.4.4. Объекты.....	123
2.4.5. Массивы.....	124
2.4.6. Строки.....	125
2.4.7. Компоненты.....	128
2.4.8. Создание теста из нескольких вопросов.....	133
2.4.9. Добавление звука во Flash.....	135
2.4.10. Использование объекта Sound.....	137
3. Публикация Flash.....	141
3.1. Публикация готовых приложений.....	141
3.1.1. Публикация Flash-фильмов.....	141
3.1.2. Публикация HTML-файлов.....	143
3.1.3. Проекторы.....	144
3.2. Загрузка внешних файлов.....	144
3.2.1. Загрузка swf-файлов и изображений во Flash-фильмы.....	145
3.2.2. Многоуровневая загрузка.....	146
3.2.3. Шаблон презентации из нескольких файлов.....	147
3.3. Интегрирование видеоматериалов.....	149
3.4. Управление окружением.....	154
3.4.1. Функция fscommand().....	154
3.4.2. Функция getURL().....	155
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	158
ЛИТЕРАТУРА.....	159