



# павчально-тематична електронна презентація

на тему



# “Macromedia Flash”





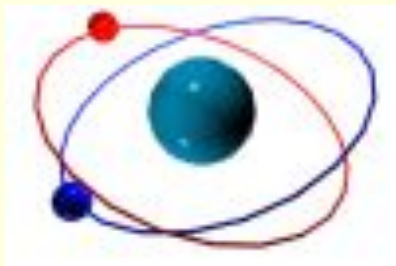
# Що таке Flash?

Flash (у перекладі з англ. "Спалах") - порівняно нова мультимедійна технологія для мережі Інтернет.

Сама ж технологія Flash з'явилася близько 10 років тому (тобто з 1996 р.). Тепер уже немає нічого складного в тому щоб знайти флеш-сайти в мережі. Варто Вам набрати в адресному рядку браузера адресу будь-якої компанії і ви напевно побачите в оформленні сайту елементи, зроблені засобами флеш.

Але з чого все починалося?

Спочатку це були прості заставки, потім з'явилися банери, меню, інтерактивні елементи і дуже скоро стали з'являтися цілі Flash-сайти, що включають чати, гостьові книги, голосування і форуми, - і все на флеш.



# Що потрібно Вам, як Flash-користувачеві?

- *Теоретичні відомості про систему*
- *Практичні роботи для кращого сприйняття інформації*



# Теоретичні відомості про систему

---

- Основи роботи з програмою Flash
- Малювання
- Робота з кольором
- Робота з текстом
- Flash-анімація
- Шари в програмі Flash
- Створення символів
- Інтерактивні фільми
- Публікація фільму





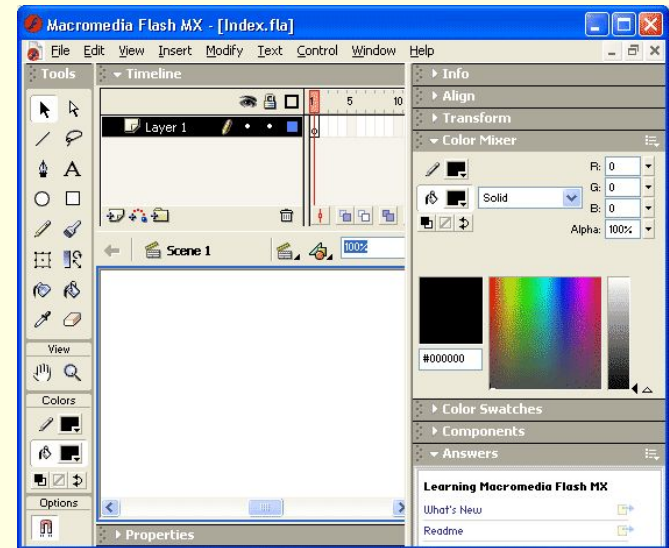
**Успіху при створенні власних  
анімацій!**





# Основи роботи з програмою

- Організація інтерфейсу програми
- Панель інструментів редагування
- Робоча область
- Монтажний стіл
- Часова діаграма
- Інспектор властивостей



Про всі ці пункти детальніше та інші основні аспекти роботи в програмі Flash ви можете дізнатися, натиснувши сюди:



На головну

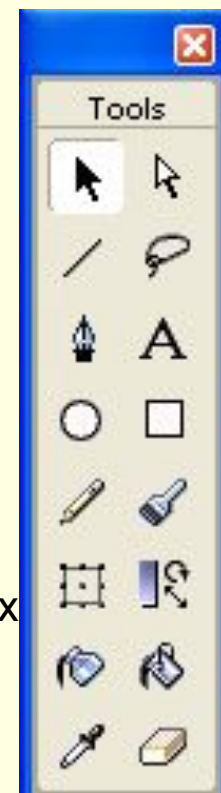




# Малювання

Малювання виконується за допомогою інструментів, розташованих на панелі Tools. Основними з них є:

- Line Tool (Лінія) — інструмент дозволяє малювати прямі і ламані лінії, які при необхідності можуть використовуватися як контур об'єкту;
- Oval Tool (Овал) — інструмент призначений для створення стандартних геометричних фігур: еліпсів і кіл різного радіусу;
- Rectangle Tool (Прямокутник) — інструмент призначений для створення відповідних геометричних фігур; створена фігура складається з двох компонентів, які можуть редагуватися окремо один від одного: контура і заливки;
- Pen Tool (Перо) — інструмент дозволяє малювати прямі і згладжені криві лінії з високою точністю на основі механізму кривих Безьє;
- Pencil Tool (Олівець) — інструмент призначений для малювання довільних ліній;
- Brush Tool (Кисть) — інструмент дозволяє малювати лінії, що нагадують мазання кистю;
- Eraser Tool (Гумка) — це звичайна для графічних редакторів «стираюча гумка».



Детальніше про всі ці та інші інструменти для малювання ви можете дізнатися, натиснувши сюди...



На головну

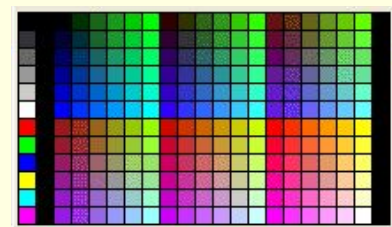


# Робота з кольором

Flash забезпечує різні механізми застосування, створення і модифікації кольорової палітри фільму і окремих його елементів. Використовуючи палітру, встановлену за замовчуванням, або створену вами, ви можете вибрати певний колір для заливки об'єкту або для його контуру.

Для зафарбовування ліній і контурів можуть використовуватися тільки базові кольори; разом з тим, при виборі кольору контуру або окремої лінії ви можете додатково вибрати стиль і товщину лінії. Для заливки може бути використаний базовий (однотонний) колір, градієнт, або растрове зображення. Щоб застосувати для зафарбовування растрове зображення, ви повинні імпортувати його у файл фільму.

Хочете дізнатися більше про інструменти, призначені для роботи з кольоровою палітрою? Натисніть сюди:



На головну





# Робота з текстом

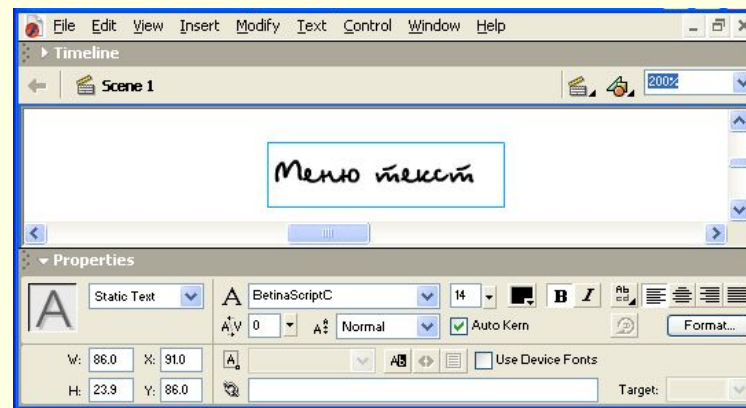
У будь-який Flash-фільм може бути доданий текст. Подібно до роботи в звичайних текстових редакторах, для тексту може бути встановлений розмір, шрифт, стиль, інтервал, колір і спосіб вирівнювання. Ви можете трансформувати шрифт подібно до інших об'єктів — повертати, масштабувати, нахилити. При цьому зберігається можливість редагування його символів.

На основі фрагменту тексту може бути створено гіперпосилання.

Flash-фільм може містити динамічні текстові поля, а також поля, що редагуються користувачем. Також ви можете створювати прокручувані багаторядкові текстові області.

При необхідності текст може бути конвертований в графічний об'єкт, і тоді з його символами дозволяється працювати як з окремими графічними фігурами.

Більше про все це ви можете прочитати, натиснувши сюди:



Приклад 1

На головну





# Flash-анімація

Залежно від часу, сюжету фільму і власних можливостей ви можете вибрати один з двох способів «пожвавлення» персонажів вашого фільму:

- ❖ **покадрову анімацію** (Frame-by-frame, «кадр за кадром»), коли кожен наступний кадр ви створюєте самостійно (або імпортуєте із зовнішнього джерела);
- ❖ **автоматичну анімацію** (tweened-анімацію), коли ви будете лише ключові кадри, а всі проміжні кадри Flash формує самостійно.

Приклад 2

Приклад 3

Необхідно відзначити, що обидва механізми можуть використовуватися спільно, причому не тільки в рамках одного фільму, але і стосовно одного об'єкту. Таке об'єднання можливе завдяки використанню для кожного об'єкту єдиної шкали часу, представленої у вікні редактора часовою діаграмою - Time Line.

Більше про анімацію та про шкалу часу ви зможете дізнатися, натиснувши сюди:



На головну





# Шари в програмі Flash

*Шар (Layer)* - це частина сцени фільму, для якої можуть бути встановлені деякі індивідуальні атрибути. Кожен шар може містити довільне число різних об'єктів.

Застосування механізму шарів дозволяє автономно працювати з різними об'єктами, що підлягають включенню у фільм і за рахунок цього створювати складні багатопланові сцени. Наприклад, один з шарів може використовуватися як фон, на якому розгортаються події фільму, інший — власне анімовані об'єкти, а третій — елементи звукового супроводу фільму. Крім того, за допомогою шарів можуть бути отримані спеціальні ефекти, такі як переміщення об'єкту по довільній траєкторії, маскування об'єктів і деякі інші.

Більше про властивості шарів, маскування шарів, і як бути шарів ви зможете дізнатися, натиснувши сюди:



Приклад 4

На головну

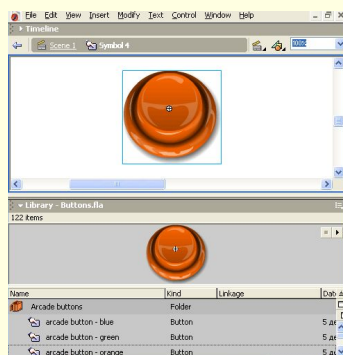




# Створення символів

**Символ** - це об'єкт (елемент фільму), який включений в бібліотеку фільму і може бути неодноразово використаний в цьому ж або в іншому фільмі.

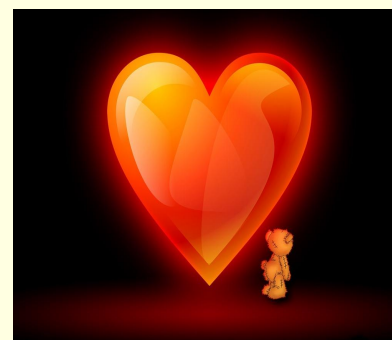
Екземпляр символу - це його копія, поміщена на стіл або включена до складу іншого символу. Екземпляри можуть достатньо сильно відрізнитися від символу-оригіналу кольором, розміром і навіть типом. При цьому зміни, що вносяться до екземпляра, не впливають на оригінал. Разом з тим, будь-які зміни оригіналу приводять до відповідних змін всіх його екземплярів, незалежно від їх розміщення.



Вікно в режимі редагування символів

Перевага символів в порівнянні із звичайними об'єктами полягає в тому, що їх застосування істотно прискорює процес розробки фільму і зменшує його розмір. Крім того, тільки на основі символів можуть створюватися інтерактивні елементи фільму.

Більше про роботу з символами та про використання бібліотек в програмі Flash ви зможете дізнатися, натиснувши сюди:



На головну

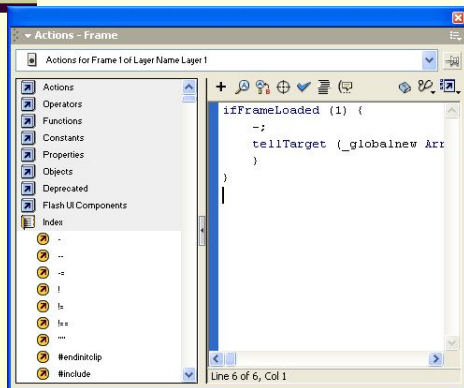


# Інтерактивні фільми

У простому анімованому фільмі Flash відтворює кадри часової діаграми в певній послідовності, яка залишається незмінною, скільки б разів ви не проглядали фільм. У *інтерактивному* фільмі читач має можливість використовувати клавіатуру, мишу або те і інше, щоб перейти до деякого фрагмента або сцени фільму, перемістити об'єкти, ввести інформацію, а також виконати багато інших інтерактивних операцій.

Інтерактивність Flash-фільму забезпечується за рахунок включення в нього так званих сценаріїв, які є набором інструкцій на мові ActionScript. Кожна інструкція ініціюється при настанні певної пов'язаної з нею події.

Подібно до інших сучасних мов сценаріїв, *ActionScript* - це об'єктно-орієнтована мова програмування. Об'єкти в ActionScript можуть містити дані або їх графічне уявлення у вигляді символу певного типу.



Хочете дізнатися більше? Прочитайте:



Приклад 5

На головну



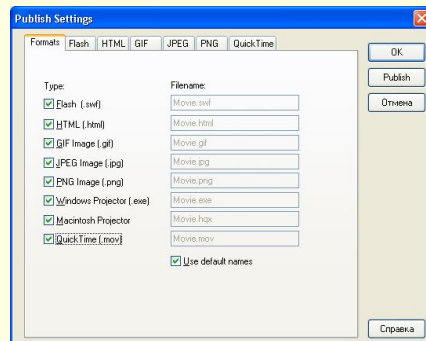
# Публікація фільму

Для Flash-фільму, як і для будь-якого іншого Web-ресурсу, є актуальним завдання скорочення часу його завантаження броузером, а найнадійніший спосіб його рішення — зменшення розміру SWF-файла.

В процесі експорту фільму Flash виконує деякі операції, направлені на скорочення його розміру. Зокрема, за наявності фігур, що повторюються, Flash залишає тільки одну копію; якщо у фільмі присутні вкладені групи, Flash перетворить їх в окремі.

Проте часто цього виявляється недостатньо для досягнення необхідного результату. Тому перед публікацією фільму доцільно вручну виконати деякі додаткові перетворення елементів фільму.

Більше про роботу шаблонами та оптимізацію фільму в програмі Flash ви зможете дізнатися, натиснувши сюди:



Вікно встановлення параметрів публікації

На головну

