

# ВАЛЕРИЙ БЕЛУНЦОВ

«FLASH 5: анимация в интернете»

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Общие сведения
  - 1.1 для чего нужна программа
  - 1.2 что можно делать и что нельзя
  - 1.3 краткая история
  - 1.4 ресурсы интернет
2. Работа с графическими объектами
  - 2.1 что такое векторная графика
  - 2.2 контуры — рисование и изменение
    - 2.2.1 инструмент карандаш
    - 2.2.2.инструмент линия
    - 2.2.3 инструменты прямоугольник и овал
    - 2.2.4 изменение контуров
    - 2.2.5 изменение с помощью кривых Безье
    - 2.2.6 инструмент перо
  - 2.3 заливки и их изменение
  - 2.4 стирание и пипетка
  - 2.5 растровые изображения — импорт и трассировка
  - 2.6 текстовые поля
    - 2.6.1 обычный текст, его свойства
    - 2.6.2 динамические поля
    - 2.6.3 поля пользовательского ввода
3. Создание анимации
  - 3.1 покадровая анимация
  - 3.2 морфинг
    - 3.2.1 ключевые кадры
    - 3.2.2 метки морфинга
  - 3.3 анимация движения
  - 3.4 работа со слоями
  - 3.5 направляющие слои
  - 3.6 слои-маски
  - 3.7 слои траекторий
  - 3.8 работа со сценами
4. Символы и библиотеки
  - 4.1 создание и типы символов
  - 4.2 образцы и экземпляры
  - 4.3 работа с библиотекой
  - 4.4 особенности кнопки (кадры up, over и пр.)
5. Язык сценариев AS
  - 5.1 для чего нужен AS
  - 5.2 сценарии кадра и кнопки
  - 5.3 основные операторы
  - 5.4 переменные и указатели на переменные
  - 5.5 выражения, преобразование типов
  - 5.6 операции
  - 5.7 объекты и их свойства
  - 5.8 функции AS
6. Некоторые особенности применения AS
  - 6.1 идентификация экземпляров
  - 6.2 свойства экземпляров

- 6.3 применение динамических текстовых полей
- 6.4 применение циклов
- 6.5 трассировка и отладка сценария
- 7. AS в действии
  - 7.1 планирование структуры файла
  - 7.2 использование трёхкадровых циклов
  - 7.3 перетаскивание объектов
  - 7.4 переменные с вычисляемым именем
  - 7.5 программная анимация, реверс
  - 7.6 получение данных из файла txt
  - 7.7 дублирование символов
  - 7.8 загрузка внешних роликов, передача данных, загрузка страниц.
  - 7.9 создание предварительных загрузчиков
  - 7.10 публикация, метки
  - 7.11 проекторы и FSCommand
- 8. Интеграция с XML
  - 8.1 Немного о структуре XML-документов
  - 8.2 Представление элементов XML во Flash
  - 8.3 Манипуляции с объектами XML
  - 8.4 Взаимодействие с сервером

Приложение 1. Горячие клавиши

Приложение 2. Операторы, операции, функции и объекты AS