ADOBE® FLASH® PROFESSIONAL

Справка и учебные материалы

Содержание некоторых ссылок может быть только на английском языке.

Июнь 2013

Новые возможности

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Новые возможности Flash Professional CC

Flash Professional CC — это полностью обновленное приложение с модульной 64-разрядной архитектурой, упрощенным пользовательским интерфейсом и широкими новыми возможностями. Кроме того, это собственное приложение Cocoa, что гарантирует полную совместимость с Mac OS X. Результатом комплексной реструктуризации стало существенное повышение уровня производительности, надежности и удобства.

Улучшение производительности
Поддержка разрешения HiDPI с Flash Professional CC
Модернизированный пользовательский интерфейс Flash Professional
Повышение производительности рабочих процессов для разработчиков
Экспорт видео
Использование Toolkit for CreateJS 1.2
Усовершенствования рабочего процесса разработки приложений AIR
Flash Professional CC и Adobe Scout
Сообщения об ошибках для интерфейсов JS API
Системные требования

Улучшение производительности

Наверх

Основным усовершенствованием во Flash Professional CC является огромный скачок производительности. В приложение Flash Pro было внесено несколько значительных изменений: от упрощения комплексных рабочих потоков до устранения критических ошибок. Результатом этих изменений стало впечатляющее повышение производительности работы приложения на всех поддерживаемых платформах.

- Время запуска приложения (горячий запуск) сократилось более чем в 10 раз.
- Публикация теперь куда быстрее.
- Скорость сохранения больших файлов анимации увеличилась в семь раз
- Очистка временной шкалы выполняется почти в два раза быстрее
- Ускорен импорт в рабочую область и в библиотеку
- Быстрее открываются FLA- и AS-файлы
- Усовершенствован процесс рисования: интерактивный просмотр для инструментов рисования
- Сокращение использования ресурсов ЦП уменьшает расход заряда аккумулятора

Поддержка разрешения HiDPI с Flash Professional CC

Наверх

Во Flash Professional CC была расширена поддержка дисплеев HiDPI Retina, в том числе устанавливаемых в новых компьютерах

MacBook Pro. Дисплеи HiDPI обеспечивают значительно более высокие четкость и разрешение изображения. Во Flash Professional CS6 поддержка дисплеев HiDPI отсутствовала, поэтому текст был менее резким, а изображения содержали меньше деталей. Увеличенное разрешение таких дисплеев потребовало полного преобразования пользовательского интерфейса приложения Flash Professional. Кроме того, необходимо было убедиться, что содержимое отображается с оптимальным уровнем четкости.

Теперь пользовательский интерфейс приложения Flash Professional CC отображается с непревзойденной яркостью и четкостью. Он включает значки, шрифты, рисование в рабочей области, визуализацию содержимого и интегрированную среду разработки.

По умолчанию во Flash Professional CC поддержка дисплеев HiDPI на компьютерах Mac включена. Тем не менее, режим дисплея Retina на Mac можно отключить, и Flash Professional CC соответственно прореагирует на это изменение.

Наверх

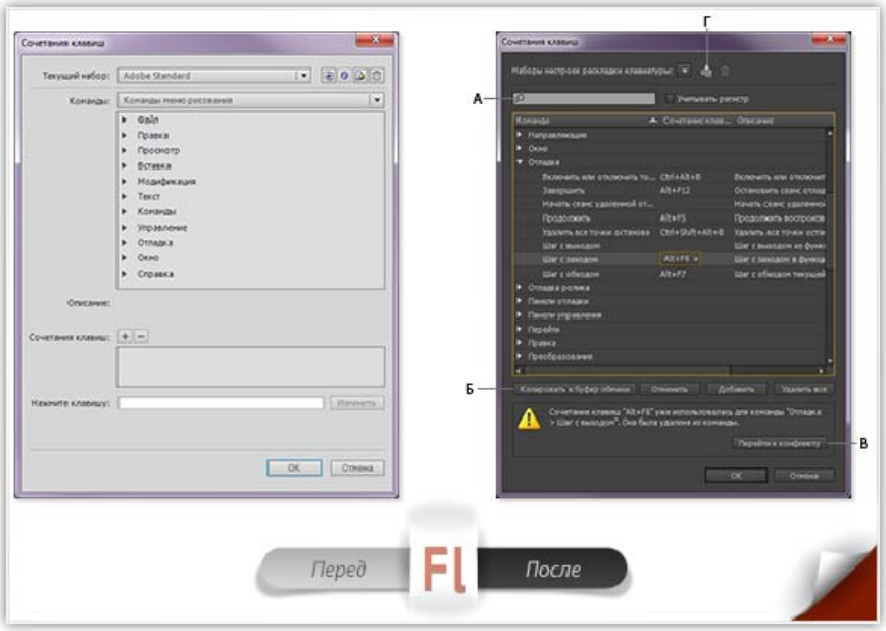
Модернизированный пользовательский интерфейс Flash Professional

Оптимизированная панель сочетаний клавиш

Панель Сочетания клавиш была переработана и упрощена для более удобного использования и повышения производительности.

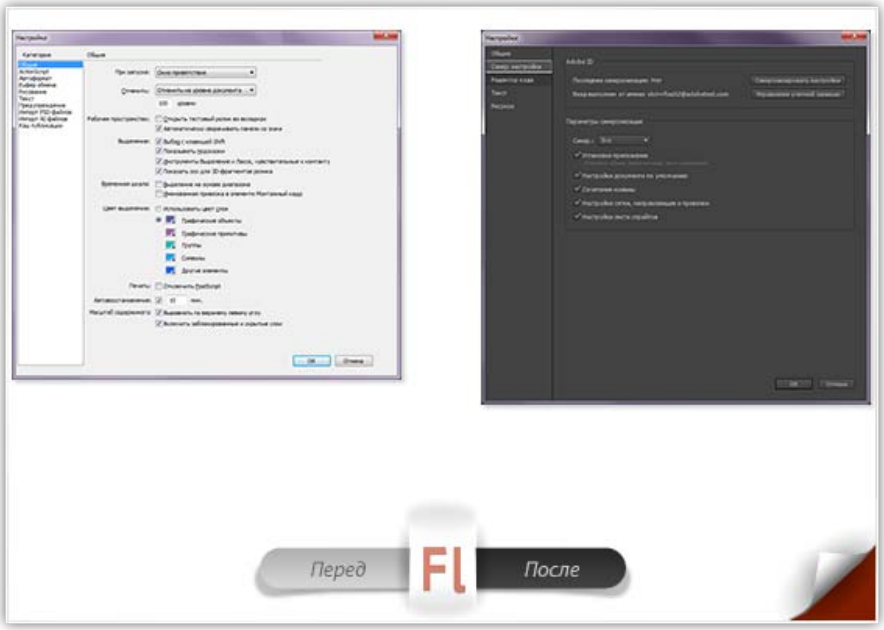
- (А) Панель Сочетания клавиш теперь оборудована функцией поиска, позволяющей легко найти нужную команду.
- (Б) Кроме того, можно скопировать весь список сочетаний клавиш в буфер обмена, а затем в текстовый редактор для быстрого ознакомления.
- (В) В случае конфликта при задании сочетания клавиш для команды отображается сообщение с предупреждением. Благодаря этому можно быстро перейти к этой команде и отредактировать ее для разрешения конфликта.
- (Г) Набор сочетаний клавиш можно изменить и сохранить в качестве набора настроек. В будущем эти наборы можно выбирать и использовать по усмотрению.

Для получения дополнительной информации см. эти комбинации клавиш.



Упрощенная панель установок

Панель Установки была полностью преобразована и претерпела существенные изменения с точки зрения удобства использования. Некоторые редко используемые функции были удалены. Они не только отрицательно влияли на удобство использования, но и понижали производительность. Помимо прочего, внесенные изменения привели к усовершенствованию рабочего процесса при синхронизации установок с Creative Cloud.



Усовершенствование редактора ActionScript

Во Flash Professional CC были добавлены некоторые изменения редактора ActionScript:

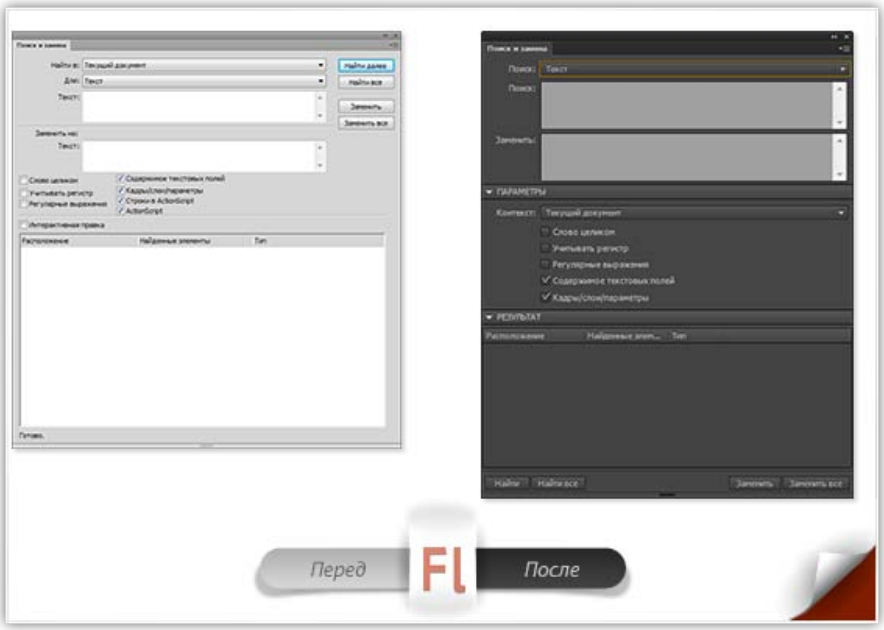
- Панель действий и редактор файлов ActionScript были пристыкованы к одному окну.
- Функция комментирования кода теперь может интеллектуально комментировать или раскомментировать код в зависимости от того, была ли выбрана одна или несколько строк кода.
- Во Flash Pro был интегрирован Scintilla, компонент для редактирования кода с открытым исходным кодом.

Улучшения в диалоговом окне «Поиск/Замена»

В функциональности диалогового окна Поиск/Замена были сделаны следующие улучшения.

1. Пользовательский интерфейс диалогового окна Поиск/Замена был значительно улучшен для повышения удобства использования.
2. Возможность ограничить область поиска текущим кадром документа
3. Возможность искать по всем открытым документам
4. Отдельные параметры поиска для кода и прочего текста.

Примечание. Диалоговое окно Поиск/замена можно вызвать через панель Действия.



Наверх

Повышение производительности рабочих процессов для разработчиков

Во Flash Professional CC добавлено и значительно улучшено несколько функций с целью повышения производительности рабочих процессов для разработчиков и аниматоров. Эти функции упрощают и ускоряют некоторые стандартные операции, выполнение которых ранее требовало много сил и времени.

При работе с многочисленными объектами в рабочей области важно придерживаться структурированного подхода к настройке временной шкалы. Улучшенные функции позволяют упорядочить слои, объекты и временную шкалу для оптимизации временных и трудовых затрат при разработке.

Пользовательский интерфейс Flash Pro также был модернизирован для значительного усовершенствования внешнего вида приложения. Доступны две темы обновленного пользовательского интерфейса Flash Pro: темная и светлая. Темный пользовательский интерфейс позволяет при разработке сосредоточить внимание на рабочей области вместо инструментов и элементов меню.

Распределение символов и растровых изображений по ключевым кадрам

Команда **Распределить по ключевым кадрам** позволяет распределить каждый из нескольких объектов на слое по разным ключевым кадрам. Можно быстро создать покадровую анимацию, распределив несколько символов или растровых изображений по отдельным ключевым кадрам. Анимация создается при последовательном воспроизведении этих кадров. Этот эффект можно проследить, перетаскивая точку воспроизведения по временной шкале. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание анимации движения путем распределения объектов по ключевым кадрам» или «Распределение по ключевым кадрам».

Замена нескольких символов и растровых изображений

Параметр **Заменить символ/растровое изображение** позволяет менять символы и растровые изображения. При действиях с несколькими объектами в рабочей области этот параметр используется для быстрого дублирования символов/растровых изображений. При замене Flash Pro сохраняет установки, примененные к исходному символу/растровому изображению. Дополнительные сведения см. в разделах «Замена нескольких символов» и «Замена нескольких растровых изображений».

Примечание. *Невозможно заменить символ растровым изображением и наоборот.*

Выбор нескольких слоев в качестве направляющих или масок

Временная шкала приложения Flash Professional CC обладает параметрами для выделения нескольких слоев с типом Направляющая или Маска. Новые команды обеспечивают более эффективное упорядочение слоев и объектов, а также управление ими. Дополнительные сведения о слоях направляющих и слоях-масках см. в разделах «Слои временной шкалы» и «Использование слоев-масок».

Настройка свойств для нескольких слоев

Во Flash Professional CC можно изменять свойства нескольких слоев одновременно. Можно изменять настройки от типа слоя до цвета контура, применимые ко всем выбранным слоям.

При работе с несколькими слоями бывает утомительно выбирать и применять свойства для каждого слоя. Используйте эту функцию, чтобы применить общие свойства сразу к нескольким слоям. Это ключевое усовершенствование не только экономит время, но и повышает эффективность путем упрощения такого трудоемкого процесса. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка свойств для нескольких слоев».

Усовершенствование маркеров диапазона временной шкалы

- Во Flash Pro CC можно пропорционально расширять или сжимать диапазоны временной шкалы. С помощью сочетаний клавиш `(Ctrl+перетаскивание в ОС Windows и Command+перетаскивание в ОС MAC)` можно пропорционально перемещать маркеры диапазона с любой стороны от точки воспроизведения.
- Также можно переместить диапазон цикла по временной шкале в любое нужное место. Раньше приходилось перетаскивать оба маркера диапазона, чтобы переместить диапазон. Во Flash Pro CC можно удерживать клавишу Shift и перетащить диапазон на временной шкале, используя один из маркеров.
- Во Flash Pro CC сохраняется контекст главной и вложенной временных шкал при работе с сценами, редактировании символов и т. д. Положение точки воспроизведения сохраняется для главной и вложенной временных шкал, благодаря чему обеспечивается необходимый контекст в соответствии с кадром, с которым велась работа.

Работа в полноэкранном режиме

Flash Professional CC позволяет работать в полноэкранном режиме. Переключение в полноэкранный режим высвобождает больше места для рабочей области, скрывая панели и элементы меню. Панели преобразуются в перекрывающиеся панели, и доступ к ним сохраняется путем наведения указателя на стороны экрана.

Вход в полноэкранный режим осуществляется нажатием клавиши F11 в Windows или Ctrl+Cmd+F на Mac.

Центрирование рабочей области

Если рабочая область имеет большие размеры, ее можно прокрутить до определенных углов, на которых вы хотите сосредоточиться. В подобных случаях возврат к центру рабочей области неудобен. Функция Центрировать рабочую область во Flash Professional CC устраняет эту проблему. В любой момент времени вы можете воспользоваться функцией Центрировать рабочую область для быстрого перемещения в центр рабочей области.

Во Flash Professional CC выберите Просмотр > Масштаб просмотра > Центрировать рабочую область для переключения к центру рабочей области. Также для включения этой функции можно нажать сочетание клавиш Ctrl+ 0 (Command+ 0 на Mac). Помимо этого, можно нажать кнопку , находящуюся рядом с раскрывающимся меню масштаба.

Измененные рабочие процессы импорта файлов PSD и AI

Рабочие процессы импорта файлов PSD и AI теперь выполняются быстрее, более эффективно и упрощенно. Диалоговые окна импорта изменены с целью упрощения работы.

В предыдущих версиях Flash Pro рабочий процесс не предусматривал возможность группового изменения свойств слоев. Новый подход позволяет изменять или задавать свойства для нескольких слоев одновременно.

В сущности, два главных изменения, внесенные в рабочие процессы импорта PSD/AI, заключаются в следующем:

- Вид панели слоев был удален.
- Скрытые слои, объединенные в композицию слоев остаются скрытыми.

Интерактивный просмотр цвета для инструментов рисования

Во Flash Pro CC можно предварительно просматривать фигуру вместе с выбранным цветом в процессе рисования в рабочей области. В прежних версиях Flash Pro отображались только контуры фигуры. Во Flash Pro CC усовершенствованная функция Интерактивный просмотр отображает Цвет обводки и Цвет заливки фигуры вместе с контуром.

Кроме того, при выборе разных цветов обводки и заливки для фигуры Flash Pro CC отображает интерактивный просмотр цвета на фигуре. Для интерактивного просмотра цветов убедитесь, что в рабочей области выделена необходимая фигура и, наведите курсор на любой цвет.

Масштаб по опорной точке

Во Flash Professional CC можно привязывать активы Flash к заранее определенным узловым точкам на рабочей области при изменении размера последней.

1. На панели Свойства нажмите кнопку с гаечным ключом в рамке Свойства (рядом с полем Размер), чтобы открыть диалоговое окно Параметры документа.
2. Установите размер рабочей области, изменяя значения полей Размер рабочей области.
3. Без изменения размера рабочей области назначить узловую точку активу Flash невозможно.
4. Выберите Масштабировать содержимое.
5. Выберите подходящую узловую точку в том месте, где необходимо разместить содержимое.
6. Нажмите кнопку OK.

Темный интерфейс пользователя

Пользовательский интерфейс Flash Professional CC можно настроить с использованием темных или светлых тем. В зависимости от предпочтений разработчика можно восстановить цветовую тему для пользовательского интерфейса. По умолчанию Flash Pro CC использует темный пользовательский интерфейс. Чтобы изменить цветовую тему по умолчанию, выполните следующие действия.

1. Выберите Редактирование > Установки > Общие.
2. Выберите темную или светлую цветовую тему в раскрывающемся списке «Интерфейс пользователя».
3. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

Экспорт видео

Рабочий процесс экспорта видео изменен с целью упрощения и более полной интеграции. Flash Pro уходит от прежней процедуры экспорта, которая поддерживала экспорт только в файлы QuickTime (MOV). Приложение Flash Pro теперь полностью интегрировано с Adobe Media Encoder. Именно благодаря этой интеграции MOV-файлы преобразуются в другие форматы. Дополнительные сведения см. в разделе «Экспорт видео с помощью Flash Professional CC».

Наверх

Использование Toolkit for CreateJS 1.2

Теперь расширение Toolkit for CreateJS 1.2 полностью интегрировано и отображается как панель во Flash Pro CC. Toolkit for CreateJS позволяет разработчикам и аниматорам создавать активы для проектов HTML5 с использованием библиотек CreateJS JavaScript с открытым исходным кодом. Всего одним нажатием кнопки мыши Toolkit for CreateJS экспортирует содержимое как код JavaScript, что делает возможным его просмотр в браузере. Это позволит создавать содержимое на базе HTML5 в условиях ограниченного времени.

Расширение поддерживает большинство основных возможностей анимаций и иллюстраций Flash Professional, включая векторы, растровые изображения, классические анимации движения, звуки, сценарии и кнопки на временной шкале JavaScript.

Дополнительные сведения в см. статье «Использование Flash Professional Toolkit for CreateJS».

Усовершенствования рабочего процесса разработки приложений AIR

Наверх

Во Flash Pro CC добавлены новые функции с целью усовершенствования рабочего процесса разработки приложений AIR для устройств iOS. Они охватывают важные обновления библиотеки AIR для расширения возможностей Flash Professional.

Возможность подключить несколько устройств

Можно выполнять тестирование и развертывание приложений AIR на нескольких устройствах одновременно. Этот подход позволяет сократить время, затрачиваемое на тестирование и развертывание приложений одновременно на нескольких устройствах с разными размерами экрана. Для использования этой функции необходимо подключить устройства через USB. Дополнительные сведения см. в разделе «Подключение нескольких устройств через USB».

Тестирование и отладка в режиме интерпретатора

Режим интерпретатора позволяет быстро выполнять тестирование и отладку приложений, написанных для устройств iOS. В режиме интерпретатора приложения AIR устанавливаются (на целевые устройства iOS) без преобразования кода ActionScript в ARM. Использование режима интерпретатора не только экономит время, но и упрощает процесс развертывания приложений. Дополнительные сведения см. в документе Тестирование и отладка в режиме интерпретатора.

Тестирование и отладка в iOS по USB

Во Flash Pro CC можно выполнять тестирование и отладку приложений на устройствах iOS, подключенных через USB. Эта функция дополняет возможности по удаленному тестированию и отладке через соединение Wi-Fi, доступные во Flash Professional CC. Однако благодаря подключению устройств через USB рабочие процессы тестирования и отладки упрощаются путем уменьшения количества операций, выполняемых вручную. В действительности это ускоряет процесс тестирования и отладки для приложений, ориентированных на устройства iOS. Дополнительные сведения см. в разделе «Тестирование и отладка на устройствах iOS через USB».

Flash Professional CC и Adobe Scout

Наверх

Flash Professional CC теперь может использовать расширенные возможности телеметрии, предоставляемые Adobe Scout. Эта функция позволяет извлекать и использовать интуитивно сопоставленные данные профилирования Scout.

Scout представляет собой инструмент анализа и профилирования для исполнительной среды Flash, дающий возможность оптимизировать приложения для настольных и мобильных устройств, а также веб-приложения. Scout предназначен для предоставления точных данных, собранных воедино из нескольких системных ресурсов. Данные, поставляемые Scout, достаточно интуитивны и позволяют легко измерять, профилировать и анализировать производительность приложений.

Scout предоставляет основные данные телеметрии для любого SWF-файла, выполняющегося на компьютере. Для включения и просмотра дополнительных данных Flash Professional предоставляет соответствующие настройки в диалоговом окне «Параметры публикации».

Для интеграции Flash Professional CC и Scout необходимо установить Scout на том же компьютере, на котором установлено приложение Flash Professional CC. Вы также можете установить Adobe Scout на другой системе, воспользовавшись предоставляемой Adobe Scout функцией Remote Logging для доступа к данным телеметрии SWF-файлов, работающих на другой системе. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование Flash Professional CC вместе с Adobe Scout».

Сообщения об ошибках для интерфейсов JS API

Наверх

Сообщения об ошибках для JS API были признаны бесполезными и подверглись значительном улучшению за счет включения контекстной информации. Теперь в сообщения об ошибках входят номер строки, формулировка проблемы с точным сообщением об ошибке, имена файлов и другие детали, которые облегчают отладку.

Системные требования

Наверх

Системные требования для Adobe Flash Professional CC можно просмотреть по ссылке http://www.adobe.com/ru/products/flash/tech-specs.html.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Новые возможности Flash Professional CS6

В данной статье представлен обзор новых возможностей Adobe Flash Professional CS6.

Поддержка Adobe AIR 3.4 (только обновление 12.0.2 для Flash Professional CS6)
Расширение Toolkit for CreateJS 1.2
Эмуляция мобильного содержимого для AIR
Выбор сетевого интерфейса для удаленной отладки AIR
Расширение Toolkit for CreateJS
Экспорт таблиц спрайтов
Высокоэффективное сжатие SWF
Публикация в прямом режиме
Поддержка визуализации с прямым ускорением модулями AIR
Отладка в ОС iOS через Wi-Fi
Поддержка встроенной среды выполнения для AIR
Собственные расширения для AIR
Загрузка последней версии Flash Player из Flash Pro
Процедура экспорта в формат PNG

Поддержка Adobe AIR 3.4 (только обновление 12.0.2 для Flash Professional CS6)

Наверх

После установки обновления 12.0.2 для Flash Professional CS6 в Flash Professional расширяется поддержка AIR 3.4 и Flash Player 11.4. Это обновление позволяет использовать следующие важные функции, добавленные в AIR 3.4, которые в значительной мере усовершенствуют рабочий процесс публикации приложений в iOS.

- Развертывание приложений AIR непосредственно на устройствах iOS
- Встроенный симулятор iOS
- Поддержка возможностей дисплея Retina с высоким разрешением для новой модели iPad

Расширение Toolkit for CreateJS 1.2

Наверх

В версии Toolkit for CreateJS 1.2 была расширена поддержка перевода кнопок на HTML5. Кроме того, это обновление содержит исправления некоторых ошибок, связанных с JSX. Другие проблемы, такие как пропуск нескольких пустых ключевых кадров, также были устранены.

Toolkit for CreateJS 1.2 можно загрузить и установить с помощью Adobe Extension Manager CS6. Дополнительные сведения о расширении Toolkit в см. статье Использование Flash Professional Toolkit for CreateJS.

Эмуляция мобильного содержимого для AIR

Наверх

Новый эмулятор мобильного содержимого позволяет эмулировать аппаратные клавиши, акселерометр, сенсорный экран Multi-Touch и службы геолокации.

Выбор сетевого интерфейса для удаленной отладки AIR

Наверх

При публикации приложения AIR на устройстве Android или iOS можно выбрать тип сетевого интерфейса для удаленной отладки. Flash Pro добавит IP-адреса выбранного сетевого интерфейса в пакет отладочной версии мобильного приложения. После запуска приложения на целевом мобильном устройстве оно может подключиться к сеансу отладки на главном компьютеру по указанному IP-адресу. Для доступа к этой настройке выберите «Файл» > «Параметры публикации» и откройте вкладку «Развертывание» в диалоговом окне настроек AIR. Дополнительные сведения см. в статьях Упаковка приложений AIR for iOS и Публикация для Adobe AIR for Desktop.

Расширение Toolkit for CreateJS

Наверх

Adobe Flash Professional Toolkit for CreateJS — это расширение для Flash Professional CS6, с помощью которого дизайнеры и аниматоры

могут создавать активы для проектов HTML5 с использованием библиотек CreateJS JavaScript с открытым кодом. Расширение поддерживает большинство основных возможностей работы с анимациями и иллюстрациями Flash Professional, включая векторы, растровые изображения, классические анимации, звуки, направляющие движения, анимированные маски и разработку сценариев JavaScript на временной шкале. Расширение Toolkit for CreateJS позволяет одним нажатием кнопки экспортировать содержимое в рабочей области и библиотеке, например JavaScript, для предварительного просмотра в браузере, благодаря чему можно быстро начать создавать привлекательное содержимое на основе HTML5.

С помощью расширения Toolkit for CreateJS пользователи Flash Pro могут выполнить переход к HTML5. Оно преобразует символы в библиотеке и содержимое в рабочей области в правильно отформатированный понятный код JavaScript, который разработчики могут редактировать и использовать для добавления интерактивных возможностей с помощью API-интерфейсов JavaScript и CreateJS, которые знакомы пользователям ActionScript 3. Расширение Toolkit for CreateJS также публикует простую страницу HTML, благодаря чему можно быстро просматривать активы. Дополнительные сведения см. в этой статье.

Экспорт листов спрайтов

Наверх

Добавлена возможность экспорта листа спрайтов путем выбора символа в библиотеке или в рабочей области. Лист спрайтов представляет собой одиночный графический файл, содержащий все графические элементы, используемые в выбранном символе. Элементы упорядочены в файле по схеме «плитка». Также при выборе символа в библиотеке можно добавлять в нее растровые изображения. Для создания листа спрайтов выполните следующие действия:

1. Выберите символ в библиотеке или в рабочей области.
2. Щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите пункт «Экспортировать лист спрайтов».

Высокоэффективное сжатие SWF

Наверх

Для SWF-файлов, предназначенных для использования с Flash Player 11 или более поздних версий, доступен новый алгоритм сжатия LZMA. Эффективность нового алгоритма может достигать 40 % и особенно хорошо проявляется при обработке файлов, содержащих большое количество сценариев ActionScript или векторной графики.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. В разделе «Дополнительно» диалогового окна выберите в меню для параметра «Сжать ролик» значение «LZMA».

Публикация в режиме прямого ускорения

Наверх

Доступен новый режим окна «Прямое ускорение», который позволяет включить возможности аппаратного ускорения для содержимого с использованием Stage3D. (Для работы Stage3D требуется Flash Player 11 или более поздней версии.)

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. Выберите «Оболочка HTML».
3. В меню «Режим окна» выберите пункт «Прямое ускорение».

Дополнительные сведения см. в этой статье.

Поддержка визуализации с прямым ускорением модулями AIR

Наверх

Данная возможность расширяет поддержку прямого ускорения в Flash Player для StageVideo/Stage3D, добавляя ее в приложения AIR. В файле дескриптора приложения AIR доступна новая настройка `renderMode=direct`. Режим прямого ускорения можно установить для AIR for Desktop, AIR for iOS и AIR for Android.

Отладка в ОС iOS через Wi-Fi

Наверх

Добавлена возможность отладки приложений AIR в ОС iOS через интерфейс Wi-Fi с поддержкой точек останова, пошаговой отладки, просмотром переменных и трассировкой.

Для получения дополнительных сведений об отладке приложений AIR см. AIR Debug Launcher.

Поддержка встроенной среды выполнения для AIR

Наверх

В диалоговое окно «Параметры публикации» для AIR добавлен параметр для встраивания среды выполнения AIR в пакет приложения . Приложение с внедренной средой выполнения может запускаться на любом настольном компьютере, устройстве Android или iOS без установки общих файлов среды выполнения AIR.

Рекомендации Adobe:

Просмотрите видеоролики Adobe AIR с поддержкой связанного времени выполнения для мобильных устройств и настольных компьютеров.

Собственные расширения для AIR

Наверх

В приложения AIR можно добавлять собственные расширения, разработанные с помощью Flash Pro. Использование собственных расширений открывает приложениям доступ ко всем возможностям целевой платформы, даже если среда выполнения не имеет встроенной поддержки соответствующих функций.

Рекомендации Adobe:

Просмотрите следующие видеоролики: «Собственные расширения Android», часть 1 и часть 2.

Загрузка последней версии Flash Player из Flash Pro

Наверх

Теперь можно перейти непосредственно на страницу загрузки Flash Player на сайте Adobe.com из меню «Справка» в Flash Pro.

Экспорт последовательности PNG

Наверх

Данная функция предназначена для генерации файлов изображений, которые можно использовать в Flash Pro и других приложениях для создания содержимого. Например, последовательности изображений PNG часто применяются при разработке игр. Эта функция позволяет экспортировать последовательность PNG-файлов из элемента библиотеки или отдельных роликов, графических символов и кнопок в рабочей области.

1. Выберите отдельный ролик, кнопку, графический символ в библиотеке или в рабочей области
2. Нажмите правую кнопку мыши, чтобы отобразить контекстное меню.
3. Выберите Экспортировать последовательность PNG.
4. В системном диалоговом окне сохранения выберите место, куда следует сохранить выходные файлы. Нажмите кнопку «OK».
5. В диалоговом окне Экспортировать PNG выберите нужные настройки. Нажмите кнопку Экспорт , чтобы экспортировать последовательность изображений PNG.

Ключевые слова: Новые возможности Flash CS6, новые возможности Flash Professional CS6, новые возможности Flash CS6, новые возможности Flash Professional CS6

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Что нового (CS5.5)

Разработка на устройствах и настольных компьютерах
Усовершенствования текста TLF
Улучшения интерфейса пользователя
Другие улучшения

Видеоруководство по новым мобильным технологическим процессам в компонентах Adobe Flash Professional CS5.5 см. на странице Flash Pro CS5.5 — мобильные технологические процессы.

В версии Flash Professional CS5.5 представлены следующие новые функции:

Разработка на устройствах и настольных компьютерах

Наверх

Совместное использование ресурсов во время разработки Теперь поддерживается совместное использование ресурсов FLA-файлами во время разработки. FLA-файлы должны быть частью проекта Flash, управляемого с помощью панели «Проект». Дополнительные сведения см. в разделе Совместное использование ресурсов библиотеки во время разработки.

Копирование и вставка слоев Теперь можно вырезать, копировать и вставьте весь слой или набор слоев в ту же или в другую временную шкалу. Дополнительные сведения см. в разделе Копирование и вставка слоев (только CS5.5).

Масштабирование содержимого при изменении размера рабочей области При изменении размера рабочей области в диалоговом окне «Свойства документа» можно автоматически масштабировать содержимое в соответствии с новым размером рабочей области. Дополнительные сведения см. в разделе Масштабирование содержимого в рабочей области.

Экспорт как растрового изображения Векторные символы можно экспортировать как растровое изображение при публикации SWF-файла, чтобы уменьшить потребление ресурсов ЦП во время воспроизведения. Эта возможность полезна для публикации для мобильных устройств, имеющих менее мощные процессоры. Дополнительные сведения см. в разделе Преобразование картинок векторных и растровых форматов (только CS5.5).

Преобразование в растровое изображение Эта функция позволяет создать в библиотеке растровое изображение из экземпляра символ. Полученное растровое изображение можно использовать в отдельных версиях проекта для мобильных и низкопроизводительных устройств. Дополнительные сведения см. в разделе Преобразование картинок векторных и растровых форматов (только CS5.5).

Фрагменты кода для мобильных устройств и AIR На панели «Фрагменты кода» имеются фрагменты, предназначенные специально для мобильных устройств и приложений AIR. Дополнительные сведения об использовании панели «Фрагменты кода» см. в разделе Добавление интерактивных возможностей с помощью фрагментов кода.

Поддержка AIR for Android Теперь FLA-файл можно опубликовать как приложение AIR for Android. Дополнительные сведения см. в разделе «Публикация приложений AIR for Android».

AIR 2.6 SDK Набор разработчика AIR 2.6 SDK интегрирован в продукт и включает последние API-интерфейсы для iOS. К ним относятся интерфейсы для доступа к микрофону, камере и для чтения из «Фотопленки». Поддержка дисплея Retina также включена в меню «Разрешение» диалогового окна «Настройки AIR for iOS».

Отладка на устройстве через USB Отладку приложения AIR for iOS или AIR for Android можно выполнять на мобильном устройстве через порт USB. Сведения об отладке кода ActionScript 3.0 см. в разделе «Отладка ActionScript 3.0».

Усовершенствования текста TLF

Наверх

Линейки табулятора TLF Теперь к блокам текста TLF прикреплена линейка табулятора. Линейка позволяет создавать и редактировать позиции табуляции в тексте TLF. Теперь также можно вводить символы табуляции в текстовых полях TLF. Дополнительные сведения см. в разделе Использование линеек табулятора (только для CS5.5).

Диспетчер контейнеров текста для статического текста TLF Во Flash Pro CS5.5 используется диспетчер контейнеров текста для обработки текста TLF, который не должен изменяться во время выполнения. Диспетчер контейнеров текста позволяет избежать необходимости включать полную библиотеку TLF ActionScript в публикуемый SWF-файл, что значительно уменьшает размер файла.

Оптимизация размера файла для текста TLF SWF-файлы, в которых используется текст TLF, имеют меньший размер, они обеспечивают более высокую производительность при воспроизведении в проигрывателе Flash Player.

Поддержка текста TLF для таблиц стилей Теперь таблицы стилей можно использовать с текстом TLF так же, как с классическим текстом. Для использования таблиц стилей с обоими типами текста требуется код ActionScript.

Улучшения интерфейса пользователя

Наверх

Область индикации на панели «Фрагменты кода» Новая область индикации на панели «Фрагменты кода» позволяет просматривать код ActionScript и описание каждого фрагмента перед вставкой. Также можно перетаскивать ссылки на экземпляры из области индикации на экземпляры в рабочей области. Дополнительные сведения см. в разделе Добавление интерактивных возможностей с помощью

фрагментов кода.

Новое диалоговое окно «Параметры публикации» Диалоговое окно «Параметры публикации» реорганизовано и упрощено. Дополнительные сведения см. в разделе Параметры публикации (CS5.5).

Интегрированный пульт управления воспроизведением с диапазоном цикла Пульт управления воспроизведением теперь отображается в нижней части временной шкалы и редактора движения. На пульте предусмотрена кнопка «Цикл», которая позволяет задать диапазон кадров для цикличного воспроизведения во время разработки. Дополнительные сведения см. в разделе Временная шкала.

Обновление панели «Проект» Панель «Проект» усовершенствована с целью упрощения работы с проектами Flash, содержащими несколько документов. Дополнительные сведения см. в разделе (Не поддерживается во Flash Professional CC) Работа с проектами Flash.

Обновление панели «Свойства документа» Теперь параметры публикации Flash Player и размер рабочей области можно изменять непосредственно на панели «Свойства документа». Также диалоговое окно «Параметры публикации» можно открыть с панели «Свойства».

Редактирование свойства символов «Видимый» в инспекторе свойств Видимость экземпляров фрагментов роликов теперь можно переключать на панели «Свойства». Для использования этого параметра в окне «Параметры публикации» выбрать проигрыватель Flash Player 10.2 или более поздней версии.

Новое диалоговое окно разрешения конфликтов библиотек Панель «Библиотека» усовершенствована: теперь при импорте символов с одинаковыми именами появляется новое диалоговое окно разрешения конфликтов. Теперь в диалоговом окне предоставляется возможность поместить дубликаты в новую папку.

Другие улучшения

Наверх

Закрепление для IK-костей Теперь при создании позы каркаса сустав кости можно прикрепить к рабочей области. Закрепление предотвращает движение сустава относительно рабочей области. Дополнительные сведения см. в разделе Ограничение движения костей обратной кинематики.

Сохранение в кэше как растрового изображения с непрозрачным фоном Теперь при использовании функции «Сохранить в кэше как растровое изображение» можно выбрать непрозрачный цветной фон. Дополнительные сведения о сохранении в качестве растрового изображения см. в разделе Масштабирование и кэширование символов.

Автовосстановление и автосохранение Автовосстановление позволяет Flash периодически сохранять снимок всех открытых документов, чтобы пользователь мог восстановить данные в случае неожиданной потери данных. Автосохранение удобно тем, что периодически сохраняет каждый документ. Дополнительные сведения см. в разделах Задание настроек «Общие» и Установка свойств нового или существующего документа.

Общий формат проекта с Flash Builder Теперь проекты Flash Pro можно открывать и редактировать во Flash Builder. Дополнительные сведения о работе с проектами см. в (Не поддерживается во Flash Professional CC) Работа с проектами Flash.

Инкрементная компиляция Теперь при использовании команды «Опубликовать» Flash Pro кэширует скомпилированные версии ресурсов в FLA-файле для повышения производительности. Каждый раз при создании SWF-файла, повторно компилируются только измененные элементы.

Исправление проблем предзагрузки RSL и сценариев В ActionScript 3.0 добавлен новый класс ProLoader. Он упрощает выполнение сценариев между загруженным дочерним SWF-файлом и родительским SWF-файлом. Дополнительные сведения см. в разделе Динамическая загрузка содержимого для показа*руководства разработчика по ActionScript 3.0*.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Flash Professional: руководства по началу работы

Пять шагов по освоению Flash Professional
статья (21 мая 2013 г.)
Это учебное руководство поможет быстро начать работу и хорошо разобраться в том, как создавать проекты и приложения с помощью Adobe Flash Professional CS6.

Учебные видеоролики по Flash Professional CS6
руководство (28 августа 2012 г.)
Начните освоение Flash Pro CS6 с помощью руководств «Начало работы» и «Новые возможности» от экспертов по продукту.

Сведения об Adobe Flash CS6: безграничное мастерство
руководство (8 августа 2012 г.)

Учебное руководство по компонентам в среде Flash
Adobe (27 февраля 2012 г.)
руководство
Компоненты Adobe Flash Professional CS5 являются блоками построения, предназначенными для создания многофункциональных интерактивных интернет-приложений. За счет предоставления готовых к использованию настраиваемых сложных элементов управления, имеющих согласованное поведение, компоненты значительно сокращают время и усилия, необходимые для разработки приложений с нуля.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Об экспорте из Flash

Экспорт SWF-файлов
Об экспортных форматах файлов
Обновление SWF-файлов для Dreamweaver

Экспорт SWF-файлов

Наверх

При использовании команд экспорта настройки экспорта не сохраняются отдельно в каждом файле, как при использовании команды «Опубликовать». (Чтобы создать все файлы, необходимые для размещения материалов Flash Professional в сети, используйте команду «Опубликовать».)

Команда «Экспортировать ролик» экспортирует документ Flash Professional в формат неподвижного изображения, создает нумерованный файл для каждого кадра в документе и экспортирует звук из документа в WAV-файл (только Windows).

1. Откройте документ Flash Professional, который нужно экспортировать, либо выделите кадр или изображение, чтобы экспортировать его в текущий документ.
2. Выберите команду «Файл» > «Экспорт» > «Экспортировать ролик» или «Файл» > «Экспорт» > «Экспортировать изображение».
3. Введите имя выходного файла.
4. Выберите формат файла и нажмите кнопку «Сохранить». Если для выбранного формата требуется больше данных, то появляется диалоговое окно «Экспорт».
5. Установите параметры экспорта для выбранного формата. См. раздел Об экспортных форматах файлов.
6. Нажмите кнопку «ОК», а затем «Сохранить».

Об экспортных форматах файлов

Наверх

Необходимо помнить.

- Если для выбранного формата требуется больше данных, то появляется диалоговое окно «Экспорт».
- При сохранении растрового изображения Flash Professional как растрового файла GIF, JPEG, PICT (Macintosh) или BMP (Windows) из изображения удаляется векторная информация и сохраняется только информация о пикселах. Изображения, экспортированные в растровом формате, можно редактировать в таких редакторах изображений, как Adobe® Photoshop®, но нельзя редактировать в векторных программах рисования.
- При экспорте файла Flash Professional в формате SWF текст кодируется в формате Юникод, что обеспечивает совместимость с международными наборами символов, в том числе двухбайтовыми шрифтами. Проигрыватель Flash Professional Player 6 и более поздних версий поддерживает кодировку Юникод.

Содержимое Flash Professional экспортируется как последовательности, а изображения экспортируются в отдельные файлы. PNG — единственный межплатформенный формат растрового изображения, который поддерживает прозрачность (в виде альфа-канала). Некоторые нерастровые экспортные форматы не поддерживают эффекты альфа-канала (прозрачности) и маскирующие слои.

В следующей таблице перечислены форматы, в которые можно экспортировать содержимое и изображения Flash Professional.

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Анимированный GIF, последовательность GIF и изображение GIF	.gif	•	•
Последовательность растровых изображений (BMP) и растровое изображение	.bmp	•	
Документ Flash (SWF)	.swf	•	•
Последовательность JPEG и изображение JPEG	.jpg	•	•
Последовательность PICT и	.pct		•

изображение PICT (Macintosh)			
Последовательность PNG и изображение PNG	.png	•	•
Экспорт в QuickTime	.mov	•	•
Звук WAV (Windows)	.wav	•	
Windows AVI (Windows)	.avi	•	

Наверх

Обновление SWF-файлов для Dreamweaver

Чтобы добавить содержимое к странице, экспортируйте SWF-файлы непосредственно на веб-сайт Adobe® Dreamweaver®. Dreamweaver формирует весь необходимый исходный текст HTML. Можно запустить Flash Professional из программы Dreamweaver, чтобы обновить содержимое. В Dreamweaver можно обновить документ Flash Professional (FLA-файл) и автоматически заново экспортировать обновленный материал.

Дополнительные сведения о работе с Dreamweaver см. в разделе Работа с Dreamweaver в справке Dreamweaver.

1. В программе Dreamweaver откройте HTML-страницу, в которой содержатся материалы Flash Professional.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите содержимое Flash Professional внутри HTML-страницы и нажмите «Изменение».
   - В представлении «Дизайн» нажмите клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Macintosh) и дважды щелкните мышью содержимое Flash Professional.
   - В представлении «Дизайн» щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), содержимое Flash Professional и выберите пункт «Изменить с помощью Flash».
   - На панели «Веб-сайт» представления «Дизайн» щелкните содержимое Flash Professional правой кнопкой мыши (Windows) или при нажатой клавише «Control» (Macintosh) и выберите пункт «Открыть с помощью Flash».
3. Если FLA-файл для экспортированного файла не открыт, появляется диалоговое окно «Открытие файла». Перейдите к FLA-файлу и нажмите кнопку «Открыть».
4. Если пользователь использует функцию «Изменить ссылку на всем сайте» в Dreamweaver, то появляется предупреждение. Чтобы изменить ссылки в SWF-файле, нажмите кнопку «OK». Чтобы отменить вывод предупреждения при обновлении SWF-файла, выберите «Больше не выводить это предупреждение».
5. Обновите FLA-файл в программе Flash Professional.
6. Чтобы сохранить FLA-файл и заново экспортировать его в Dreamweaver, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы обновить файл и закрыть Flash Professional, нажмите кнопку «Готово» над верхним левым углом рабочей области.
   - Чтобы обновить файл и оставить Flash Professional открытым, выберите «Файл» > «Обновить для Dreamweaver».

Дополнительные разделы справки

Публикация документов Flash

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Добавление интерактивных возможностей с помощью фрагментов кода

Приступая к работе
(Flash CS5) Добавление фрагмента кода к объекту или кадру временной шкалы
(Flash CS5.5) Добавление фрагмента кода к объекту или кадру временной шкалы
Добавление новых фрагментов на панель «Фрагменты кода»

Панель «Фрагменты кода» необходима для того, чтобы пользователи, не являющиеся программистами, могли быстро приступить к использованию простого кода ActionScript 3.0. Она позволяет добавлять код ActionScript 3.0 во FLA-файл для поддержки общего набора функций. Для использования панели «Фрагменты кода» не требуются знания языка ActionScript 3.0.

Панель «Фрагменты кода» позволяет выполнять следующее:

- Добавлять код, который влияет на поведение объектов в рабочей области.
- Добавлять код, который управляет перемещением точки воспроизведения на временной шкале.
- (Только в CS5.5) Добавлять код, обеспечивающий взаимодействие с пользователем посредством сенсорного экрана.
- Добавлять новые созданные фрагменты кода на панель.

Использование фрагментов кода, включенных в среду Flash, облегчает изучение новичками языка ActionScript 3.0. Путем просмотра кода во фрагментах и выполнения настроек, описанных в инструкциях к фрагменту, можно понять структуру и словарь кода.

Приступая к работе

Наверх

При работе с панелью «Фрагменты кода» важно понимать следующие основные положения среды Flash:

- Для многих фрагментов кода требуется настроить ряд элементов в коде. В Flash Pro CS5 это можно сделать на панели «Действия». Во Flash Pro CS5.5 это можно сделать путем перетаскивания указателя мыши с элементов кода в области индикации на объект, которым должен управлять этот код. В каждом фрагменте содержатся определенные инструкции по выполнению этой задачи.
- Все включенные фрагменты кода написаны на языке ActionScript 3.0. Язык ActionScript 3.0 несовместим с языком ActionScript 2.0.
- Некоторые фрагменты влияют на поведение объекта, делая объект доступным для щелчка кнопкой мыши или вызывая перемещение или исчезновение объекта. Эти фрагменты применяются к объекту в рабочей области.
- Некоторые фрагменты предназначены для немедленного выполнения действия при попадании точки воспроизведения в кадр, содержащий фрагмент. Эти фрагменты применяются к кадру временной шкалы.
- При использовании фрагмента кода он добавляется в текущий кадр слоя «Действия» временной шкалы. Если слой «Действия» еще не создан, среда Flash добавит его поверх остальных слоев временной шкалы.
- Чтобы ActionScript мог управлять объектом в рабочей области, необходимо назначить имя экземпляра объекта в инспекторе свойств.
- В Flash Pro CS5 для каждого фрагмента кода предусмотрена подсказка, в которой описаны функции фрагмента. В Flash Pro CS5.5 можно нажимать кнопки «Показать описание» и «Показать код», которые появляются при выделении фрагмента на панели.

Дополнительные видео и руководства

- Видео: Создание приложения с помощью панели «Фрагменты кода» (12:11, Adobe TV)
- Видео: Создание увеличения и вращения пользовательских фрагментов (10:20, flashandmath.com)
- Руководство: Фрагменты кода для начинающих программистов и разработчиков ActionScript 3 — Flash Pro CS5

(Flash CS5) Добавление фрагмента кода к объекту или кадру временной шкалы

Наверх

Добавление действия, влияющего на объект или точку воспроизведения:

1. Выделите объект в рабочей области или кадр на временной шкале.

   Если выделен объект, который не является экземпляром символа или объектом текста TLF, Flash преобразует объект в символ фрагмента ролика при применении фрагмента.

   Если выделен объект, который еще не имеет имени экземпляра, Flash добавляет это имя при применении фрагмента.

2. На панели «Фрагменты кода» («Окно» > «Фрагменты кода») дважды щелкните фрагмент, который необходимо применить.

   Если выделен объект в рабочей области, Flash добавляет фрагмент на панель «Действия» в кадры, содержащие выделенный объект.

   Если выбран кадр временной шкалы, Flash добавляет фрагмент только к этому кадру.

3. На панели «Действия» просмотрите только что добавленный код и замените все необходимые элементы согласно инструкциям, содержащимся в верхней части фрагмента.

Наверх

(Flash CS5.5) Добавление фрагмента кода к объекту или кадру временной шкалы

Добавление действия, влияющего на объект или точку воспроизведения:

1. Выделите фрагмент, который нужно применить, на панели «Фрагменты кода» («Окно» > «Фрагменты кода»).
2. Чтобы отобразить описание фрагмента, нажмите кнопку «Показать описание» справа от выбранного фрагмента.
3. Чтобы отобразить код в фрагменте, нажмите кнопку «Показать код» справа от фрагмента кода.
4. Если фрагмент содержит текст instance_name_here (здесь_имя_экземпляра), перетащите указатель мыши с этого текста на экземпляр в рабочей области, которым требуется управлять с помощью кода. Чтобы поддерживать перетаскивание, экземпляр символа должен быть фрагментом ролика или кнопкой.

   Если экземпляру еще не присвоено имя, появится диалоговое окно, в котором можно ввести имя экземпляра.

   Можно щелкнуть текст и ввести имя экземпляра непосредственно в коде. Используйте этот метод при работе с экземпляром фигуры или графического символа.

5. Если фрагмент содержит другой цветной текст, выделите текст и введите правильные сведения в соответствии с инструкциями внутри фрагмента кода.
6. Закончив редактировать фрагмент кода, нажмите кнопку «Вставить».

   Flash добавляет код в слой «Действия». Если слой «Действия» отсутствует, Flash создает его.

   Если выделен объект в рабочей области, Flash добавляет фрагмент на панель «Действия» в кадры, содержащие выделенный объект.

   Если выбран кадр временной шкалы, Flash добавляет фрагмент только к этому кадру слоя «Действия».

7. (Необязательно) Чтобы просмотреть вставленный код, откройте панель «Действия» («Окно» >«Действия»).

Наверх

Добавление новых фрагментов на панель «Фрагменты кода»

Новые фрагменты кода можно добавить на панель «Фрагменты кода» двумя способами:

- Ввод фрагмента в диалоговом окне «Создать новый фрагмент кода».
- Импорт XML-файла фрагмента кода.

Использование диалогового окна «Создать новый фрагмент кода»:

1. На панели «Фрагменты кода» в меню панели выберите «Создать новый фрагмент кода».
2. В диалоговом окне введите заголовок, текст подсказки и код ActionScript 3.0 фрагмента.

   Можно добавить любой код, который в настоящее время выделен на панели «Действия», нажав кнопку автоматического заполнения.

3. Установите флажок «Автоматически заменить название_экземпляра», если код содержит строку «название_экземпляра» и необходимо, чтобы среда Flash заменила ее правильным именем экземпляра при применении фрагмента.

   Flash добавляет новый фрагмент на панель «Фрагменты кода» в папку «Заказная».

Импорт фрагмента кода в формате XML:

1. На панели «Фрагменты кода» в меню панели выберите пункт «Импорт XML с фрагментами кода».
2. Выберите импортируемый XML-файл и нажмите «Открыть»

Для выбора правильного формата XML для фрагментов кода в меню панели выберите «Изменить файл XML с фрагментами кода».

Чтобы удалить фрагмент кода, щелкните его правой кнопкой мыши на панели и выберите команду «Удалить фрагмент кода» в контекстном меню.

(cc) BY-NC-SA

Цвет

Панель «Цвет»
Цветовые палитры
Создание и изменение сплошного цвета
Дублирование, удаление и очистка цветов

Цветовые модели используются для описания отображаемых в цифровой графике цветов, с которыми можно работать. Каждая цветовая модель, такая как RGB, HSB или CMYK, представляет отдельный метод описания и классификации цвета. В цветовых моделях используются числовые значения для представления видимых цветов спектра. Цветовое пространство является вариантом цветовой модели и характеризуется определенным охватом (диапазоном) цветов. Например, в цветовой модели RGB есть ряд цветовых пространств: Adobe® RGB, sRGB и Apple® RGB. В каждом из этих цветовых пространств цвет определяется с использованием одних и тех же трех осей (R, G и B), но предусмотренные в них цветовые охваты разные.

При работе с цветами изображения изменяются числовые значения, содержащиеся в файле. Однако слишком просто было бы представить цвета в виде чисел. Числовые значения сами по себе не являются абсолютными цветами — они всего лишь представляют цвета в цветовом пространстве устройства вывода.

Поскольку каждое устройство имеет собственное цветовое пространство, оно способно воспроизводить цвета только в своем цветовом охвате. При перемещении изображения с одного устройства на другое цвета изображения могут измениться, поскольку каждое устройство интерпретирует значения RGB или HSB в соответствии с собственным цветовым пространством. Например, невозможно, чтобы все цвета, отображаемые на мониторе, полностью соответствовали бы цветам, напечатанным с помощью настольного принтера. Принтер работает в цветовом пространстве CMYK, а монитор — в цветовом пространстве RGB. Их цветовые охваты разные. Некоторые цвета, воспроизводимые с помощью красок, не могут быть отображены на мониторе, а некоторые цвета, отображаемые на мониторе, не могут быть воспроизведены с помощью красок на бумаге.

При создании цветов для документов Flash помните, что, даже несмотря на то, что добиться одинаковой передачи цвета всеми устройствами невозможно, можно добиться хороших результатов, если принимать во внимание графические возможности устройств, которыми будут пользоваться ваши зрители.

Adobe® Flash® Professional позволяет применять, создавать и модифицировать цвета с помощью цветовых моделей RGB или HSB. С помощью палитры по умолчанию или созданной пользователем палитры можно выбирать цвета, которые применяются к обводке или заливке создаваемого или уже созданного объекта.

Применяя цвет обводки к фигуре, можно выполнить одно из следующих действий.

- Применить сплошной тон, градиент или растровое изображение к заливке фигуры. Чтобы применить растровую заливку к фигуре, необходимо импортировать растровое изображение в текущий файл. Выбрать любой сплошной тон, градиент, стиль и толщину обводки.
- Создать контур фигуры без заливки, используя значение параметра заливки «Нет цвета».
- Создать фигуру с заливкой без контура, используя значение параметра обводки «Нет цвета».
- Применить сплошной тон заливки к тексту.

С помощью панели «Цвет» можно создавать и редактировать сплошные тона и заливки градиентом в режимах RGB и HSB.

Для получения доступа к палитре цветов системы выберите значок палитры цветов в элементе управления «Цвет обводки» или «Цвет заливки» на панели «Цвет», панели «Инструменты» или в инспекторе свойств фигуры.

Панель «Цвет»

Наверх

Панель «Цвета» позволяет модифицировать цветовую палитру FLA, а также цвет обводки и заливки, включая следующие действия:

- импорт, экспорт, удаление или другие изменения цветовой палитры для FLA-файла с помощью панели «Образцы».
- выбирать цвета в шестнадцатеричном формате.
- создавать многоцветные градиенты.
- использовать градиенты, чтобы сформировать широкий диапазон эффектов, например эффект глубины двумерного объекта.

Панель «Цвет» содержит следующие элементы управления:

Цвет обводки Изменяет цвет обводки или границы графического объекта.
Цвет заливки Изменяет цвет заливки. Заливка — это область цвета, который заполняет фигуру.
Меню «Тип цвета» Изменяет стиль заливки:

Не задано Удаляет заливку.

Сплошной Цвет Обеспечивает сплошной единый цвет заливки.

Линейный градиент Создает градиент, который линейно изменяется вдоль контура.

Радиальный градиент Создает градиент, который меняется от центральной фокальной точки в круговом контуре к краям.

Растровая заливка Заполняет выбранную область заливки мозаикой из растрового изображения, которое можно выбрать. Если выбрать «Растровое изображение», диалоговое окно позволит выбрать растровое изображение на локальном компьютере и добавить его в библиотеку. Можно применить растровое изображение в качестве заливки; внешний вид похож на мозаику, в которой изображение повторяется внутри фигуры.

HSB Позволяет изменить цветовой тон, насыщенность и яркость цвета заливки.

RGB Позволяет изменить плотность красного, зеленого и синего (RGB) цветов в заливке.

Альфа-канал Устанавливает прозрачность для сплошной заливки или устанавливает текущий выбранный ползунок для заливки градиентом. Значение альфа-канала, равное 0%, задает невидимую (прозрачную) заливку. Значение альфа-канала, равное 100%, задает непрозрачную заливку.

Текущий образец цвета Отображает текущий выбранный цвет. Если в меню «Тип заливки» выбрать тип заливки градиентом (линейный или радиальный), то текущий образец цвета отображает переходы цвета внутри создаваемого градиента.

Системная палитра цветов Позволяет визуально выбрать цвет. Щелкните системную палитру цветов и перемещайте указатель-перекрестие до тех пор, пока не найдется необходимый цвет.

Шестнадцатеричное значение Отображает шестнадцатеричное значение текущего цвета. Чтобы изменить цвет с помощью шестнадцатеричного значения, введите новое значение. Шестнадцатеричные значения цвета — это шестизначные буквенно-цифровые сочетания, которые представляют цвет.

Нажим Позволяет управлять цветами, которые применяются за пределами линейного или радиального градиента.

Расширить цвет Применяет указанные цвета до конца градиента (по умолчанию).

Отразить цвет Вызывает заливку фигуры цветами градиента с применением отражающего зеркального эффекта. Указанные градиенты повторяются в образце с начала и до конца градиента, а потом повторяются в противоположной последовательности от конца градиента к его началу, а потом снова повторяются от начала градиента к его концу до тех пор, пока выбранная фигура не будет заполнена.

Повторить цвет Повторяет градиент от начала градиента к концу до тех пор, пока выбранная фигура не заполнится.
Примечание. *Режимы переполнения поддерживаются только в Adobe Flash Player 8 и более поздней версии.*

Линейный RGB Создает SVG-совместимый (SVG — формат масштабируемой векторной графики) линейный или радиальный градиент.

Наверх

Цветовые палитры

Каждый файл Flash Professional содержит свою собственную цветовую палитру, хранимую в документе Flash Professional. Flash Professional отображает палитру файла в виде образцов в элементах «Цвет заливки» и «Цвет обводки» и на панели «Образцы». Палитра цветов по умолчанию — это палитра, состоящая из 216 безопасных цветов Web. Используйте панель «Цвет», чтобы добавить цвета в текущую панель цветов.

Можно экспортировать и импортировать как сплошные, так и градиентные палитры цветов между файлами Flash Professional, а также между Flash Professional и другими приложениями.

Палитра по умолчанию и палитра веб-совместимых цветов

Сохраните текущую палитру в качестве палитры по умолчанию, замените текущую палитру палитрой по умолчанию, определенной для файла, или загрузите палитру безопасных цветов Web, чтобы заменить текущую палитру.

- Чтобы загрузить или сохранить палитру по умолчанию, на панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу одну из следующих команд.
  Загрузить цвета по умолчанию Замещает текущую палитру палитрой по умолчанию.

  Сохранить как значение по умолчанию Сохраняет текущую палитру цветов в качестве палитры по умолчанию. При создании новых файлов используется новая палитра по умолчанию.
- Чтобы сохранить палитру из 216 веб-совместимых цветов, на панели «Образцы» в меню в верхнем правом углу выберите «Веб 216».

Сортировка цвета в палитре по цветовому тону

Чтобы проще находить цвет, сортируйте цвета в палитре по цветовому тону.

❖ На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу «Сортировать по цвету».

Импорт и экспорт цветовых палитр

Чтобы импортировать и экспортировать как цвета RGB, так и градиенты между файлами Flash Professional, используйте файлы наборов цветов Flash Professional (файлы CLR). Импортирование и экспортирование цветовых палитр RGB с помощью файлов таблиц цветов (файлов ACT). Можно также импортировать из GIF-файлов цветовые палитры, но не градиенты. Невозможно импортировать или экспортировать градиенты из файлов ACT.

Импорт цветовой палитры

1. На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу одну из следующих команд:
   - Чтобы добавить импортируемые цвета в текущую палитру, выберите «Добавить цвета».
   - Чтобы заменить текущую палитру импортируемыми цветами, выберите «Заменить цвета».
2. Перейдите к нужному файлу, выберите его и нажмите «OK».

Экспорт цветовой палитры

1. На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу «Сохранить цвета» и введите имя цветовой палитры.
2. Для параметра «Сохранить как» (Windows) или «Format» (Macintosh) выберите значение «Палитра Flash» или «Таблица цветов». Нажмите кнопку «Сохранить».

Наверх

Создание и изменение сплошного цвета

С помощью панели «Цвет» можно создать любой цвет. Если в рабочей области выбран объект, то изменения цвета, сделанные на панели «Цвет», будут применены к выделению. Можно выбрать цвета в режимах RGB или HSB либо расширить панель и использовать шестнадцатеричный режим. Можно также указать альфа-значение, чтобы определить степень прозрачности цвета. Кроме того, можно выбрать цвет в существующей палитре цветов.

Панель «Цвет» можно развернуть, так что на ней будут отображаться большее цветовое пространство на месте цветовой шкалы, отдельный образец цвета, показывающий текущий и предыдущие цвета, и ползунок «Яркость», позволяющий модифицировать яркость цвета во всех цветовых режимах.

1. Чтобы применить цвет к существующей иллюстрации, выберите объект в рабочей области и выберите пункт «Окно» > «Цвет».
2. Щелкните значок «Обводка» или «Заливка», чтобы указать, какой атрибут необходимо модифицировать.

   Примечание. *Щелкните значок, а не элемент цвета, иначе откроется палитра цветов.*
3. Если на шаге 3 был выбран значок «Заливка», проверьте, что в меню «Тип» выбрано значение «Сплошная».
4. Если в рабочей области выбран объект, то изменения цвета, сделанные на панели «Цвет», будут применены к выделению. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы выбрать цвет, щелкните мышью цветовое пространство на панели «Цвет». Чтобы настроить яркость цветов, перетащите ползунок «Яркость».

     Примечание. *Чтобы создать цвет, отличный от черного или белого, убедитесь, что ползунок «Яркость» не установлен в какое-либо из крайних положений.*
   - Введите значения в поля значений цветов: значения красного, зеленого и синего канала для отображения RGB, значения цветового тона, насыщенности и яркости для отображения HSB либо шестнадцатеричные значения для шестнадцатеричного отображения. Введите значение альфа-канала, чтобы указать степень прозрачности: от 0 для полной прозрачности до 100 для полной непрозрачности.
   - Для возвращения параметров цвета по умолчанию (черная обводка и белая заливка) нажмите на кнопку «Черно-белый» .
   - Чтобы поменять местами цвета обводки и заливки, нажмите кнопку «Поменять местами цвета» .
   - Чтобы не применять цвет к обводке или заливке, нажмите кнопку «Нет цвета» .

     Примечание. *Невозможно применить настройку заливки или обводки «Нет цвета» к существующему объекту. Вместо этого выберите существующую обводку или заливку и удалите ее.*
   - Нажмите элемент «Цвет обводки» или «Цвет заливки» и выберите цвет.
5. Чтобы добавить новый цвет к списку образцов цвета для текущего документа, выберите в меню в правом верхнем углу «Добавить образец».

Наверх

Дублирование, удаление и очистка цветов

Дублирование цветов в палитре, удаление отдельных цветов и очистка всех цветов в палитре.

- Чтобы дублировать или удалить цвет, выберите пункт «Окно» > «Образцы», щелкните дублируемый или удаляемый цвет и в меню панели выберите пункт «Дублировать образец» или «Удалить образец». При дублировании образца появляется символ заливки. Щелкните мышью пустую область панели «Образцы» символом заливки, чтобы сделать копию выбранного цвета.
- Чтобы удалить все цвета на цветовой палитре, на панели «Образцы» выберите «Удалить цвета» в меню панели. Все цвета, кроме черного и белого, будут удалены из палитры.

(cc) BY-NC-SA

Создание видеофайлов для использования в среде Flash

Управление воспроизведением видео
Мастер импорта видео
Видеоформаты и Flash
Руководства и примеры

В Adobe® Flash® Professional доступна возможность включения цифрового видеоклипа в веб-презентации. Видеоформаты FLV и F4V (H.264) обеспечивают технологические и творческие преимущества, позволяющие объединять видео с данными, графикой, звуком и интерактивным управлением. Видео FLV и F4V может быть без труда размещено на веб-странице в общедоступном формате.

Выбор развертывания видео определяет метод создания видеосодержимого и его интеграции с Flash Professional. Содержимое может быть встроено в программу Flash Professional следующими способами.

Потоковое видео с использованием Adobe Flash Media Server Видеосодержимое можно размещать на сервере Adobe® Flash® Media Server, оптимизированном для поставки мультимедийного содержимого в режиме реального времени. Flash Media Server использует протокол RTMP (Real-Time Messaging Protocol), разработанный для приложений сервера, работающих в режиме реального времени, например передающих потоковое видео- и аудиосодержимое. Сервер Flash Media Server можно разместить на своем компьютере, либо можно воспользоваться службой Flash® Video® Streaming Service (FVSS). Корпорация Adobe имеет партнерские отношения со многими поставщиками доставки содержимого (CDN) и предоставляет услуги по размещению FLV- или F4V-файлов в высокоскоростных надежных сетях. Служба FVSS, встроенная в сервер Flash Media Server и напрямую интегрированная с инфраструктурой доставки, отслеживания и отчетности сети CDN, обеспечивает самый эффективный способ доставки FLV- или F4V-файлов широкой аудитории, не требуя установки и обслуживания собственного оборудования и сети.

Чтобы предоставить пользователям интуитивно понятный интерфейс управления воспроизведением потокового видео, используйте компонент FLVPlayback, Adobe® ActionScript® или среду Open Source Media Framework (OSMF). Дополнительные сведения об использовании среды OSMF см. в документации по OSMF.

Последовательная загрузка видео с веб-сервера Если нет доступа к серверу Flash Media Server или FVSS, либо если видео предназначено для небольшого по объему веб-сайта с ограниченной долей видеосодержимого, то можно рассмотреть возможность использования *последовательной загрузки*. Последовательная загрузка видеороликов с веб-сервера не обеспечивает такой производительности в реальном времени, которую дает сервер Flash Media Server, однако позволяет доставлять относительно большие видеоролики и при этом свести размер публикуемых SWF-файлов к минимуму.

Язык ActionScript и компонент FLVPlayback обеспечивают управление воспроизведением видео и предоставляют интуитивно понятные элементы управления для интерактивного взаимодействия с пользователем.

Внедрение видео в документ Flash Можно внедрить небольшой по размеру короткий видеоролик прямо в документ Flash Professional, чтобы опубликовать его в составе SWF-файла. Непосредственное внедрение видеосодержимого в SWF-файл Flash Professional значительно увеличивает размер публикуемого файла и подходит только для небольших видеофайлов (длительностью не более 10 секунд). Кроме того, синхронизация аудио с видео может быть нарушена при использовании видеороликов, внедренных в документ Flash. Еще одним недостатком внедрения видео в SWF-файл является то, что для обновления видео необходимо выполнить повторную публикацию SWF-файла.

Управление воспроизведением видео

Наверх

Можно управлять воспроизведением видео в Flash Professional с помощью компонента FLVPlayback путем написания специального кода ActionScript для проигрывания внешнего потока видео или путем написания специального кода ActionScript для управления проигрыванием видео во временной шкале для внедренного видео.

Компонент FLVPlayback Позволяет быстро добавить к документу Flash Professional полнофункциональный элемент управления воспроизведением FLV, обеспечивая поддержку как последовательной, так и потоковой загрузки FLV- или F4V-файлов. Компонент FLVPlayback дает пользователю возможность легко создавать интуитивно понятные элементы управления воспроизведением и применять к интерфейсу видео стандартные или собственные обложки. Дополнительные сведения см. в описании Компонент FLVPlayback.

Среда Open Source Media Framework (OSMF) OSMF позволяет разработчикам легко выбирать и комбинировать подключаемые компоненты для создания качественного и удобного интерфейса воспроизведения. Дополнительные сведения см. на веб-сайте OSMF и в документации по OSMF. Статья Adobe DevNet RealEyes OSMF — пример проигрывателя — часть 1: установка и развертывание содержит подробный пример работы с OSMF.

Управление внешним видео с помощью ActionScript Для воспроизведения внешних FLV- или F4V-файлов в документе Flash Professional при исполнении предназначены объекты ActionScript NetConnection и NetStream. Дополнительные сведения см. с разделе Управление воспроизведением внешнего видео с помощью ActionScript.

Для управления воспроизведением видео можно пользоваться вариантами поведения (заранее написанными сценариями ActionScript).

Управление внедренным видео на временной шкале Для управления воспроизведением внедренного видео необходимо написать код ActionScript для управления временной шкалой, на которой содержится это видео. Дополнительные сведения см. в разделе Управление воспроизведением видео с помощью временной шкалы.

Мастер импорта видео

Наверх

Мастер импорта видео упрощает процедуру импорта видео в документ Flash Professional: он дает подробные инструкции в процессе выбора существующего видеофайла и импорта файла для использования в одном из трех сценариев воспроизведения видеосодержимого. Мастер импорта видео позволяет выполнить базовую настройку для выбранного метода импорта и воспроизведения, которую позднее можно модифицировать в соответствии с конкретными требованиями.

В диалоговом окне «Импорт видео» предлагается три варианта импорта:

Загрузка внешнего видео с компонентом воспроизведения Импортирует видео и создает экземпляр компонента FLVPlayback для управления воспроизведением. Когда документ Flash будет котов к публикации в виде SWF и загружен на веб-сервер, видео файл также необходимо загрузить либо на веб-сервер, либо на Flash Media Server и указать для компонента FLVPlayback местоположение загруженного видеофайла.

Встраивание файлов FLV или F4V в SWF и воспроизведение в реальном времени Встраивает видео FLV или F4V в документ Flash. При таком способе импорта видео помещается на временную шкалу, где можно просматривать отдельные кадры, представленные кадрами временной шкалы. При этом внедренный видеофайл FLV или F4V становится частью документа Flash Professional.

Примечание. *Непосредственное внедрение видеосодержимого в SWF-файл Flash Professional значительно увеличивает размер публикуемого файла и подходит только для небольших видеофайлов Кроме того, синхронизация аудио с видео может быть нарушена при использовании видеороликов, внедренных в документ Flash.*

Импорт в качестве видео для мобильного устройства, упакованное в SWF Как и при внедрении видео в документ Flash Professional, видео упаковывается в документ Flash Lite для развертывания на мобильном устройстве. Сведения об использовании видео в документах Flash Lite см. в разделе «Работа с видео» в руководстве *Разработка приложений Flash Lite 2.x и 3.x* или «Работа с видео» в руководстве *Разработка приложений Flash Lite 4*.

Видеоформаты и Flash

Наверх

Чтобы импортировать видео во Flash, содержимое должно быть закодировано в формате FLV или H.264. Мастер импорта видео («Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл») проверяет видеофайлы, выбранные для импорта, и показывает предупреждение, если оно сохранено в формате, неподдерживаемом проигрывателем Flash. Если видео закодировано не в формате FLV или F4V, его можно конвертировать в нужный формат с помощью Adobe® Media® Encoder.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder — это автономное приложение для кодировки видео, используемое такими программами, как Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® и Flash Professional для преобразования мультимедийного содержимого в определенные форматы. В зависимости от программы, Adobe Media Encoder открывает соответствующее диалоговое окно «Настройки экспорта», в котором можно задать многочисленные параметры, связанные с определенными форматами экспорта, такими как Adobe Flash Video и H.264. В этом диалоговом окне для каждого формата предусмотрен ряд наборов настроек для определенных типов средств показа. Также можно сохранить пользовательские наборы настроек, которые можно предоставить другим пользователям или перезагружать по мере необходимости.

Сведения о кодировании видео в формат FLV или F4V с использованием Adobe Media Encoder см. в руководстве Использование Adobe Media Encoder.

Видеокодеки H.264, On2 VP6 и Sorenson Spark

При кодировании видео с помощью Adobe Media Encoder можно выбрать один из трех видеокодеков для кодирования видео и использования с Flash.

H.264 Поддержка видеокодека H.264 введена в проигрыватель Flash Player начиная с версии 9.0.r115. Видеоформат F4V, который использует этот кодек, обеспечивает значительно лучшее соотношение качества и скорости передачи битов по сравнению с предыдущими видеокодеками Flash. Однако он предъявляет более высокие системные требования, чем кодеки Sorenson Spark и On2 VP6, включенные в проигрыватель Flash Player версий 7 и 8.

Примечание. *Если необходима поддержка альфа-канала в видео (для совмещения), используйте кодек On2 VP6. Кодек F4V не поддерживает альфа-каналы в видео.*

On2 VP6 Видеокодек On2 VP6 рекомендуется к использованию при создании FLV-файлов для Flash Player версий 8 и более поздних. Кодек On2 VP6 обеспечивает следующие преимущества.

- Более высокое качество видео по сравнению с кодеком Sorenson Spark при одинаковой скорости потока.
- Поддержка 8-битного альфа-канала для композитного видео.

  Более высокое качество при той же скорости потока кодек On2 VP6 осуществляет за счет более низкой скорости кодирования, а также повышенных требований к ресурсам процессора на клиентском компьютере при декодировании и воспроизведении. Поэтому следует определить, какую минимальную производительность должны иметь компьютеры, на которых пользователи будут

просматривать видеосодержимое FLV.

Sorenson Spark Видеокодек Sorenson Spark, появившийся в версии Flash Player 6, следует использовать, если нужно публиковать документы Flash и делать их обратно совместимыми с Flash Player 6 и 7. Если вы предполагаете, что большая часть вашей аудитории пользуется более старыми компьютерами, следует кодировать FLV-файлы кодеком Sorenson Spark, так как он требует меньше вычислительных мощностей для проигрывания, чем кодеки On2 VP6 и H.264.

Если содержимое Flash Professional динамически загружает видео Flash Professional (последовательной загрузкой или с сервера Flash Media Server), можно без повторной публикации SWF-файла, созданного с помощью Flash Player 6 или 7, применить кодек On2 VP6, если пользователи работают с проигрывателем Flash Player версии 8 или более новой. Потоковая загрузка или передача видео On2 VP6 в SWF-файлах Flash версий 6 или 7, а также воспроизведение содержимого на Flash Player версии 8 или более новой позволяет избавиться от необходимости повторно создавать SWF-файлы для Flash Player версии 8 или более новой.

Важная информация. *Публикацию и воспроизведение видео On2 VP6 поддерживает только Flash Player версий 8 и 9.*

Кодек	Версия SWF (версия публикации)	Версия Flash Player (необходимая для воспроизведения)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 и более поздних версий	9.2 и более поздних версий

Советы по созданию видео в формате Adobe FLV и F4V

Чтобы получить максимальное качество видео FLV или F4V, придерживайтесь следующих рекомендаций.

Работа с видео в исходном формате вашего проекта вплоть до создания окончательного результата

Если предварительно сжатое оцифрованное видео преобразовать из одного формата в другой, такой как FLV или F4V, то присутствие предыдущего кодировщика может внести шумы видеочастоты. Первый компрессор видеосигнала уже применил свой алгоритм кодирования, уменьшив качество видео, размер рамки и скорость передачи данных. Это сжатие могло также внести цифровые искажения или шумы. Дополнительный шум влияет на окончательный процесс обработки, поэтому для создания видеофайла с высоким качеством изображения может потребоваться более высокая скорость потока.

Стремитесь к простоте

Избегайте сложных переходов, они плохо сжимаются и могут придать конечному сжатому видео «ворсистый» вид. Обычно лучше применять быструю смену кадров (а не растворение). Привлекательные видеопоследовательности, например демонстрация объекта, выезжающего из-за передней дорожки, «перелистывание страницы» или сворачивание изображения в шарик, улетающий из экрана, плохо сжимаются и их следует использовать экономно.

Учитывайте скорость передачи данных у пользователей

При доставке видео через Интернет следует рассчитывать на небольшую скорость потока в файлах. Пользователи с быстрым соединением могут просматривать файлы с небольшой задержкой или совсем без нее, однако пользователи с соединением через телефонную линию вынуждены ждать полной загрузки файлов. Делайте ролики короткими, чтобы свести к приемлемому сроку время закачки для пользователей с соединением через телефонную линию.

Правильно выбирайте частоту кадров

Частота кадров измеряется в кадрах в секунду (fps). Если ваш ролик обладает высокой скоростью потока, то улучшить качество просмотра при соединении с ограниченной пропускной способностью можно, уменьшив пропускную способность. Например, если вы сжимаете не очень динамичный ролик, то уменьшение частоты кадров в два раза снизит скорость потока всего на 20%. Однако если сжимается динамичное видео, то снижение частоты кадров будет иметь гораздо более значительный эффект.

Но из-за того, что видеоролики с исходной частотой кадров выглядят значительно лучше, следует оставить частоту кадров на высоком уровне, если каналы доставки и платформы воспроизведения позволяют это. В случае доставки через сеть эту информацию следует получить у представителей вашей службы хостинга. При работе с мобильными устройствами используйте заранее заданные настройки кодирования, уникальные для каждого устройства, и эмулятор устройств, доступный через кодировщик Adobe Media Encoder в приложении Adobe Premiere Pro. Если нужно уменьшить частоту кадров, то лучших результатов можно достичь при делении ее на целые числа.

Выбор размера рамки, подходящий для вашей скорости потока, и пропорций кадра

При заданной скорости передачи данных (скорости соединения) увеличение размера рамки ухудшает качество видео. При выборе размера рамки для настроек кодировки следует учитывать частоту кадров, состояние исходного материала и личные предпочтения. Чтобы избежать эффекта «почтового ящика», важно выбрать те же пропорции размера рамки, которые были у исходного материала. Например, эффект «почтового ящика» появится, если кодировать запись формата NTSC в формат кадра PAL.

В Adobe Media Encoder доступны несколько наборов настроек видео FLV или F4V. В них включены заранее созданные размеры и частоты кадров для разных телевизионных стандартов при разных скоростях потока. Используйте приведенный ниже список стандартных размеров рамки (в пикселах) как руководство или экспериментируйте с различными наборами настроек кодировщика Adobe Media Encoder, чтобы определить оптимальные параметры для вашего проекта.

Модем коммутируемой линии NTSC 4 x 3 162 x 120
Модем коммутируемой линии PAL 4 x 3 160 x 120
T1/DSL/кабель NTSC 4 x 3 648 x 480
T1/DSL/кабель PAL 4 x 3 768 x 576

Использование поточной передачи для достижения наилучшей производительности

Чтобы сократить время загрузки, обеспечить широкие возможности взаимодействия и навигации, а также отслеживать качество услуги, осуществляйте поточную передачу видеофайлов Adobe FLV или F4V через сервер Flash Media Server или используйте веб-службу одного из партнеров Adobe Flash Video Streaming Service на веб-сайте Adobe. Дополнительные сведения о различиях между последовательной загрузкой и поточной передачей видеофайлов через Flash Media Server см. в разделе «Доставка файлов Flash Video: основные различия между последовательной загрузкой и поточной передачей видеофайлов» на веб-сайте Flash Developer Center.

Учитывайте время последовательной загрузки

Необходимо знать, сколько времени займет загрузка такого участка видеофайла, которого хватило бы на то, чтобы видеоролик мог воспроизвестись до конца без остановки на дозагрузку. Пока осуществляется загрузка первой части вашего видеоролика, можно отображать другое содержимое, скрывающее загрузку. Для коротких роликов используется следующая формула: пауза = время загрузки — время воспроизведения + 10% времени воспроизведения. Например, если ваш ролик воспроизводится 30 секунд, а загружается за одну минуту, то ролику необходим 33-секундный буфер (60 секунд - 30 секунд + 3 секунды = 33 секунды).

Устранение шума и чересстрочной развертки

Для достижения наилучших результатов при кодировке следует устранить шум и чересстрочную развертку.

Чем выше качество оригинала, тем лучше конечный результат. Хотя частота кадров и размеры видео для Интернета обычно меньше телевизионных, компьютерные мониторы значительно точнее передают цвет и его насыщенность, имеют большую резкость и разрешение, чем простые телевизоры. Даже в небольшом окне качество изображения для цифрового видео важнее, чем для стандартного аналогового телевизора. Артефакты и шум, едва заметные на телеэкране, могут оказаться очень заметными на мониторе компьютера.

Приложение Adobe Flash предназначено для последовательного отображения анимации на мониторах компьютеров и других устройств, а не для экранов с чересстрочной разверткой, как у телевизоров. При просмотре видео с чересстрочной разверткой на мониторе с прогрессивным отображением графики в зонах ускоренного движения могут появиться перемежающиеся вертикальные линии. Таким образом Adobe Media Encoder убирает чересстрочную развертку из всех обрабатываемых видеоданных.

Те же рекомендации относятся и к звуку

Рекомендации, касающиеся работы с видео, также применимы к работе с аудио. Чтобы получить хороший результат сжатия, работайте с «чистым» аудио. Если кодируется материал с компакт-диска, постарайтесь записать файл цифровым переносом данных, а не через аналоговый вход звуковой карты. Звуковая карта осуществляет лишние преобразования из цифровой формы в аналоговую и обратно, что может привести к появлению шумов. Инструменты прямого цифрового копирования существуют и на платформе Windows, и на Macintosh. Для записи звука с аналогового источника пользуйтесь самыми качественными звуковыми картами.

Примечание. *Если исходный аудиофайл монауральный (моно), рекомендуется кодировать его в моноформат для использования с Flash. Если вы кодируете с помощью Adobe Media Encoder и используете набор настроек кодирования, проверьте, в стерео или в моно кодирует этот набор настроек. При необходимости выберите «моно».*

Наверх

Руководства и примеры

В следующих видеоруководствах и статьях подробно описано создание и подготовка видео для использования во Flash Professional. В некоторых видеоматериалах показаны принципы использования Flash Professional CS3 или CS4, которые также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Создание файлов в формате FLV и F4V (4:23) (Adobe.com)
- Видео: Flash 411: основы кодировки видео (15:16) (Adobe.com)
- Видео: Кодировка пакета с использованием Adobe Media Encoder (5:45) (Adobe.com)
- Статья: Использование Adobe Media Encoder (Adobe.com)
- Статья: H.264 для всех (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Рисование во Flash

О рисовании
Режимы рисования и графические объекты

Наверх

О рисовании

С помощью инструментов рисования Adobe® Flash® Professional можно создавать и изменять линии и фигуры для объектов в документах. Линии и фигуры, создаваемые в Flash Professional, представляют собой облегченную векторную графику, которая позволяет сохранять небольшой размер FLA-файла.

Прежде чем приступить к рисованию и закрашиванию во Flash Professional, важно понимать, как Flash Professional создает иллюстрации, как рисование, закрашивание и модификация фигур может повлиять на другие фигуры в том же слое.

В следующих видеоруководствах показаны принципы использования инструментов рисования в среде Flash Professional. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Использование инструментов рисования (1:55)
- Использование инструментов рисования (CS3) (5:03)
- Рисование объекта и рисование с объединением (2:09)

Векторная и растровая графика

Компьютеры отображают графику в векторном или растровом формате. Понимая различия между двумя форматами, можно работать более эффективно. В программе Flash Professional можно создавать и анимировать компактные векторные изображения. В Flash Professional можно также импортировать и обрабатывать векторные и растровые изображения, созданные в других приложениях.

Векторные изображения

В векторной графике изображения описываются с использованием линий и кривых, называемых векторами, у которых есть также свойства цвета и положения. Например, изображение листа описывается набором точек, через которые проходят линии, образующие контур листа. Цвет листа определяется цветом контура и цветом области, заключенной внутри контура.

Линии в векторных объектах.

При редактировании векторного изображения модифицируются свойства линий и кривых, описывающих его фигуру. Можно перемещать, изменять размер, форму и цвет векторного изображения без изменения качества. Векторные изображения не зависят от разрешения, то есть их можно отображать на устройствах вывода с различным разрешением без потери качества.

Растровые графические объекты

В растровых графических объектах изображения описываются с использованием точек, называемых пикселами, упорядоченных в сетке. Например, изображение листа описывается конкретным местоположением и цветовым значением каждого пиксела в сетке, при этом создается изображение, похожее на мозаику.

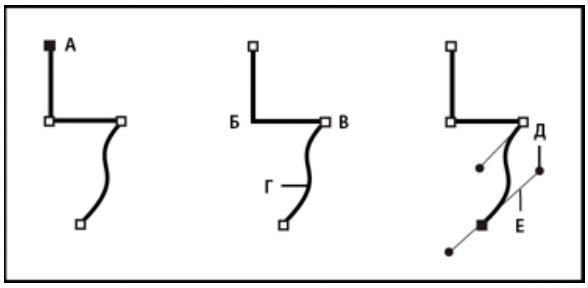
Пикселы в растровом объекте.

При редактировании растрового изображения модифицируются пикселы, а не линии и кривые. Растровые изображения зависят от разрешения, так как точки, описывающие изображение, зафиксированы в сетке определенного размера. При редактировании растрового изображения его качество может изменяться. В частности, при изменении размера растрового изображения его края могут стать неровными из-за перераспределения пикселов в растровой сетке. При отображении растровых изображений на устройстве вывода с более низким разрешением, чем у самого изображения, качество также ухудшается.

Траектории

При рисовании линии или фигуры в программе Flash создается линия, называемая траекторией. Траектория состоит из одного или нескольких прямых или изогнутых сегментов. Начало и конец каждого сегмента отмечаются узловыми точками, которые фиксируют данную кривую на определенном месте. Траектория может быть замкнутой (например, круг) или открытой, с отдельными конечными точками (например, волнообразная линия).

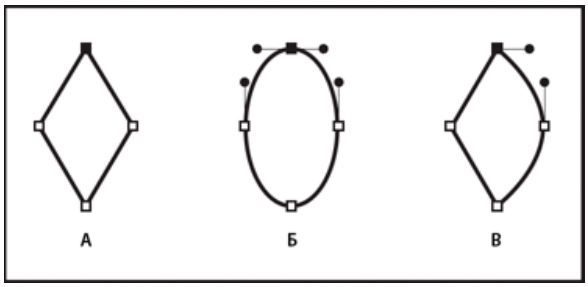
Чтобы изменить форму контура, перетащите его узловые точки, точки направления в конце линий направления, которые появляются в узловых точках, или сам сегмент контура.



Составные части контура

***А.** Выделенная (сплошная) конечная точка **Б.** Выделенная узловая точка **В.** Невыделенная узловая точка **Г.** Изогнутый сегмент контура **Д.** Точка направления **Е.** Линия направления.*

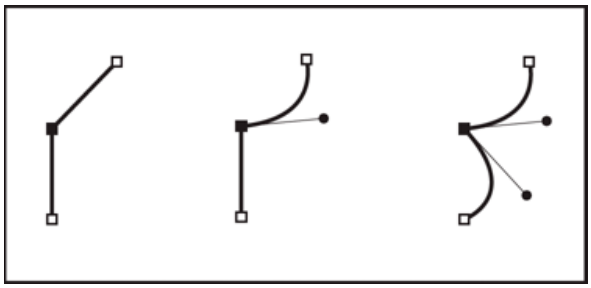
В траекториях существует два типа узловых точек: точки преломления и точки смягчения. В точке преломления контур резко меняет направление. В точке сглаживания сегменты контура соединены в виде непрерывной кривой. Траекторию можно нарисовать с использованием любой комбинации узловых точек и точек смягчения. Если ошибочно нарисована точка не того типа, ее всегда можно изменить.



Точки на траектории

***А.** Четыре точки преломления **Б.** Четыре точки сглаживания **В.** Комбинация точек преломления и точек смягчения.*

Точка преломления может соединять любые два прямых или изогнутых сегмента, а точка смягчения всегда соединяет два изогнутых сегмента.



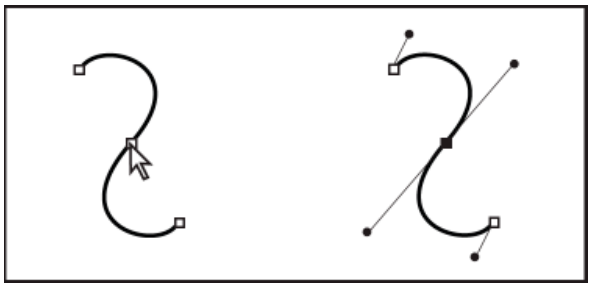
Точка преломления может соединять как прямые сегменты, так и изогнутые сегменты.

Примечание. *Не путайте точки преломления и точки смягчения с прямыми и изогнутыми сегментами.*

Линия траектории называется обводкой. Цвет или градиент, примененный к внутренней области открытой или замкнутой траектории называется заливкой. Обводка характеризуется толщиной, цветом и типом штриха. После создания траектории или фигуры можно изменить свойства обводки и заливки.

Линии направления и точки направления

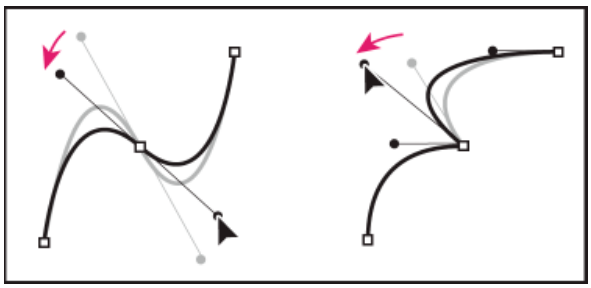
Если выбрана узловая точка, которая соединяет изогнутые сегменты (или выбран сам сегмент), то в узловых точках соединенных сегментов отображаются маркеры направления, которые состоят из линий направления, оканчивающихся точками направления. Угол и длина линий направления определяет форму и размер изогнутых сегментов. При перемещении линий направления изменяется форма кривых. Линии направления не отображаются в окончательном выводе.



После выбора узловой точки (слева), линии направления появляются на любом изогнутом сегменте, соединенном с узловой точкой (справа).

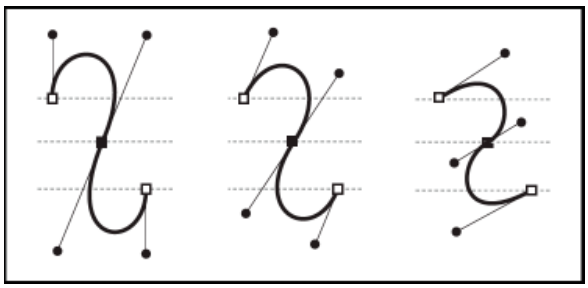
У точки сглаживания всегда есть две линии направления, которые перемещаются вместе как один прямой сегмент. При перемещении линии направления в точку сглаживания изогнутые сегменты на обеих сторонах точки изменяются одновременно, сохраняя непрерывную кривизну в этой узловой точке.

Для сравнения: у точки преломления может быть две, одна или ни одной линии направления, если в точке соединяются два изогнутых сегмента, точка связана с одним изогнутым сегментом или не связана ни с чем (соответственно). Линии направления точки преломления сохраняют преломление за счет использования различных углов. При перемещении линии направления в точку преломления изменяется только кривая с той стороны точки, где расположена линия направления.



Изменение линий направления в точке смягчения (слева) и в точке преломления (справа).

Линии направления всегда размещаются по касательной (перпендикулярно радиусу) к кривой в узловых точках. Угол каждой линии определяет изгиб кривой, а длина каждой линии определяет степень вогнутости или выгнутости кривой.



Перемещение и изменение размеров линий приводит к изменению изгиба кривых.

Наверх

Режимы рисования и графические объекты

В Flash Professional можно создавать несколько типов графических объектов, используя различные режимы и инструменты рисования. Каждый из них обладает своими преимуществами и недостатками. Понимание возможностей каждого из типов объектов позволяет принимать правильные решения относительно того, какой из типов следует использовать в работе.

Примечание. *В Flash Professional под графическими объектами понимаются элементы, находящиеся в рабочей области. Flash позволяет перемещать, копировать, удалять, преобразовывать, выполнять наложение, выравнивать и группировать графические объекты. Не следует путать графические объекты в программе Flash и объекты ActionScript, которые являются составной частью языка программирования ActionScript ® . В данном случае термин «объекты» применяется к двум совершенно разным понятиям. Дополнительные сведения об объектах в языке программирования см. в разделе «О типах данных» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или «Типы данных» руководства разработчика ActionScript 3.0.*

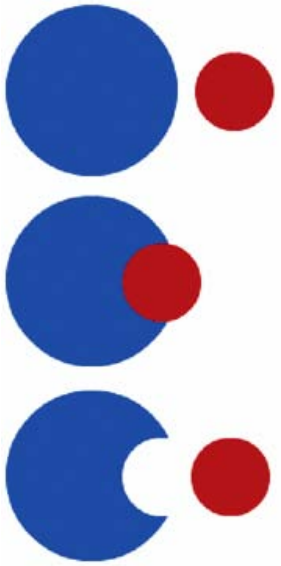
В следующих видеоруководствах показаны режимы рисования в Flash Professional. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Рисование объекта и рисование с объединением (2:09)
- Использование инструментов рисования (CS3) (5:03)

Режим объединения рисунков

В этом, активном по умолчанию режиме рисования перекрывающиеся фигуры автоматически объединяются в процессе рисования. При рисовании фигур, перекрывающих друг друга в одном слое, верхняя фигура перекрывает часть нижней. С этой точки зрения режим рисования фигур является разрушающим. Например, если нарисовать круг и наложить на него круг меньшего размера, а затем выбрать этот маленький круг и переместить его, то часть большего круга, на которую накладывался второй круг, будет удалена.

Если у фигуры имеется обводка и заливка, то они рассматриваются как отдельные графические элементы, которые могут быть выделены и перемещены независимо друг от друга.



Фигуры, созданные в режиме «Объединение рисунков», при наложении объединяются. Выбор и перемещение фигуры приводит к изменению той фигуры, на которую выполнялось наложение.

Переход в режим объединения рисунков

1. Выберите «Объединение рисунков» на панели «Инструменты».
2. Выберите инструмент рисования на панели «Инструменты» и рисуйте в рабочей области

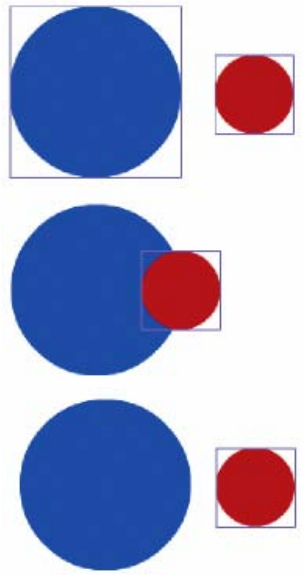
Примечание. *По умолчанию в Flash Professional используется режим «Объединение рисунков».*

Режим рисования объектов

Создаются фигуры, называемые *графическими объектами*. Объектами рисования являются отдельные графические объекты, которые не объединяются друг с другом автоматически при наложении. В этом режиме можно перемещать или изменять порядок отображения наложенных фигур, не меняя их внешнего вида. В Flash Professional каждая фигура является отдельным объектом, с которым можно работать отдельно.

Если инструмент рисования переключен в режиме рисования объектов, то созданные фигуры будут цельными. Обводка и заливка не будут изолированы друг от друга, а перекрывающиеся фигуры не будут друг друга изменять. При выборе фигуры, созданной в режиме «Рисование объектов», Flash Professional помещает вокруг фигуры прямоугольную ограничительную рамку, чтобы обозначить эту фигуру.

Примечание. *Задайте настройки чувствительности к контакту при выборе фигур, созданных с использованием режима «Рисование объектов».*



Фигуры, созданные с использованием режима «Рисование объектов», остаются самостоятельными объектами, с которыми можно работать по отдельности.

Переход в режим рисования объектов

Чтобы рисовать фигуры с использованием режима «Рисование объектов», его нужно предварительно включить.

1. Выберите инструмент рисования, совместимый с режимом «Рисование объектов» (инструменты «Карандаш», «Линия», «Овал», «Прямоугольник» или «Многоугольник»).
2. Нажмите кнопку «Рисование объектов» в категории «Параметры» панели «Инструменты» или нажмите клавишу «J», чтобы переключаться между режимами «Объединение рисунков» и «Рисование объектов». Кнопка «Рисование объектов» переключает режимы «Объединение рисунков» и «Рисование объектов». При выборе фигур, созданных с использованием режима «Рисование объектов», можно задать настройки чувствительности к контакту.
3. Рисуйте в рабочей области.

Преобразование фигуры, созданной с использованием режима «Объединение рисунков», в фигуру режима «Рисование объектов»

1. Выберите фигуру в рабочей области.
2. Чтобы преобразовать фигуру в фигуру режима «Рисование объектов», выберите «Модификация» > «Объединить объекты» > «Объединение». После преобразования фигура рассматривается как векторный графический объект, вид которого не меняется в результате взаимодействия с другими фигурами.

Примечание. *Чтобы объединить две или несколько фигур в одну объектную фигуру, используйте команду «Объединение».*

Примитивные объекты

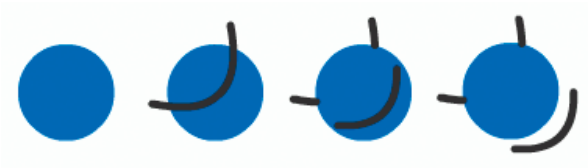
Примитивные объекты представляют собой фигуры, характеристики которых доступны для настройки в инспекторе свойств. Можно в любое время после создания фигуры точно управлять размером, радиусом угла и другими свойствами, не перерисовывая ее заново.

Существует два типа примитивов: прямоугольники и овалы.

1. Выберите инструмент «Прямоугольный примитив» или «Овальный примитив» на панели «Инструменты».
2. Рисуйте в рабочей области.

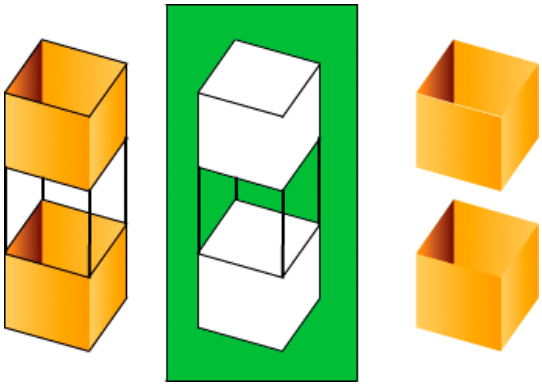
Наложение фигур

Когда в режиме объединения рисунков линия проводится поверх другой линии или фигуры с заливкой, накладывающиеся линии разделяются на сегменты в точке пересечения. Чтобы выбрать, переместить или изменить форму любого сегмента, используйте инструмент «Выделение».



Заливка, заливка с линией, проведенной через нее, и три отрезка линии, полученные в результате сегментации.

При закраске поверх фигур и линий нижняя часть заменяется рисунком сверху. Заливки одного цвета сливаются. Заливки разных цветов остаются раздельными. Используйте эти особенности, чтобы создавать маски, аппликации и другие негативы изображений. Например, следующая аппликация получена с помощью перемещения несгруппированного изображения с пустой областью на зеленую фигуру, отмены выбора пустой области и последующего удаления закрашенных фрагментов пустых областей с зеленой фигуры.



Получение аппликации с помощью изображения с пустыми областями.

Чтобы не изменить фигуры и линии в результате случайного наложения, группируйте фигуры или разделяйте их с помощью слоев.

Дополнительные разделы справки

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

(Не поддерживается во Flash Professional CC) Обратная кинематика

Об обратной кинематике
Добавление костей к символам
Добавление костей к фигурам
Редактирование каркасов и объектов IK
Привязка костей к точкам фигуры
Ограничение движения костей обратной кинематики
Добавление упругости костям
Анимация каркаса
Добавление замедления к анимации IK

Об обратной кинематике

Наверх

Примечание. *Обратная кинематика больше не поддерживается во Flash Professional CC. Если открыть файл, сохраненный в более ранней версии Flash Professional, во Flash Professional CC, обратная кинематика преобразуется в покадровую анимацию. Дополнительные сведения см. в этой статье.*

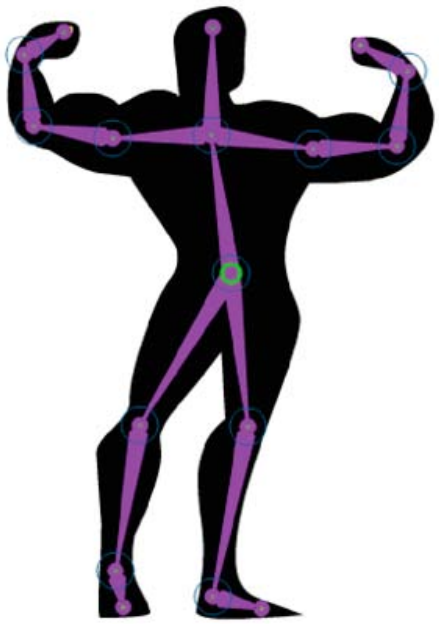
Обратная кинематика (ОК) — это способ анимации объектов с помощью костей, объединенных в линейные или ветвистые каркасы с отношениями «родитель — потомок». При движении одной кости соединенные с ней кости перемещаются относительно нее

Обратная кинематика позволяет легко создавать естественные движения. Для анимации с использованием обратной кинематики достаточно указать начальное и конечное положения костей на временной шкале. Flash автоматически интерполирует положения костей каркаса между начальным и конечным кадрами.

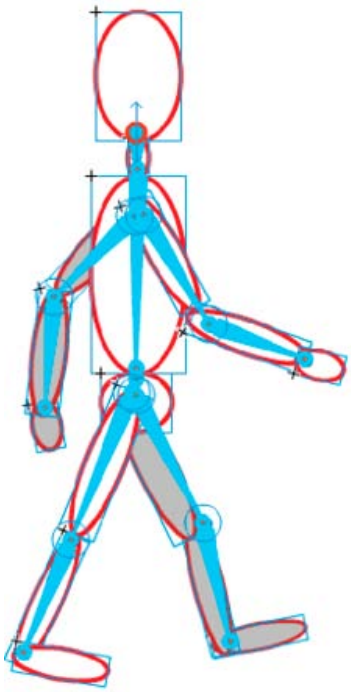
Обратную кинематику можно использовать двумя способами:

- Используя фигуру в качестве контейнера для нескольких костей. Например, можно добавить кости к рисунку змеи, чтобы она перемещалась реалистично. Эти фигуры можно нарисовать в режиме рисования объектов.
- Объединяя в цепочку экземпляры символа. Например, можно связать фрагменты роликов, отображающие руку, предплечье и ладонь, чтобы они реалистично перемещались относительно друг друга. Каждый экземпляр имеет только одну кость.

Примечание. *Можно анимировать каркасы не только на временной шкале, но также с помощью ActionScript 3.0. Дополнительные сведения см. в классах fl.ik руководства «Справочник по языку и компонентам ActionScript 3.0».*



Фигура с каркасом костей обратной анимации добавлена. Обратите внимание на то, что головная часть каждой кости закруглена, а хвостовая часть заострена. Первая добавленная кость (корневая кость) имеет окружность в головной части.



Группа из нескольких символов с каркасом костей обратной кинематики присоединена. Плечи и бедра фигуры являются точками ветвления каркаса. Точками преобразования по умолчанию являются головная часть корневой кости, внутренние соединения и хвостовая часть последней кости ветви.

Примечание. *Для использования обратной кинематики в качестве значения параметра «Сценарий» диалогового окна «Параметры публикации» на вкладке «Flash» для FLA-файла должен быть указан ActionScript 3.0.*

Стили кости

Существует 4 способа отрисовки костей в рабочей области Flash.

- Сплошной. Это стиль по умолчанию.
- Каркасный. Удобно использовать, когда сплошной стиль закрывает слишком большой процент изображения под костью.
- Линия. Удобно использовать для небольших каркасов.
- Не задано. Кости скрываются, чтобы было видно только находящееся под ними изображение.

Чтобы задать стиль кости, выберите диапазон обратной кинематики на временной шкале, а затем выберите стиль из меню «Стиль» в разделе «Параметры» панели «Свойства».

Примечание. *Если документ сохраняется со стилем кости «Не задано», Flash автоматически изменяет стиль кости на «Линия» при следующем открытии документа.*

Слои позы

При добавлении костей к экземплярам символов или фигурам Flash создает для них новый слой на временной шкале. Этот новый слой называется слоем позы. Flash добавляет слои позы к временной шкале, размещая их между существующими слоями, чтобы сохранить ранее существовавший порядок расположения объектов в рабочей области.

Во Flash Pro CS5 каждый слой позы может содержать только один каркас и связанные с ним экземпляры или фигуру. Во Flash CS5.5 слой позы может содержать другие объекты помимо одного или нескольких каркасов костей.

Руководства и видео

В следующих видеоруководствах показаны принципы использования обратной кинематики. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка ОК (5:45) (Adobe TV)
- Видео: Использование обратной кинематики (7:30) (Adobe.com)
- Видео: Flash Downunder: инструменты «Кость» и «Декорирование» (22:00) (Adobe.com)
- Видео: Анимация костей (обратная кинематика) (2:41) (Adobe.com)
- Видео: Использование инструмента «Кость» (5:12) (YouTube.com)
- Видео: Анимирование символов с помощью инструмента «Кость» (3:26) (YouTube.com)

Наверх

Добавление костей к символам

Кости IK можно добавлять к фрагментам ролика, графическим объектам и экземплярам кнопок. Для использования текста сначала его нужно преобразовать в символ. Экземпляры символов перед добавлением костей могут располагаться в различных слоях. Flash добавляет их в слой позы.

Примечание. *Также можно разбить текст («Модификация» > «Разделить») на отдельные фигуры и добавить к ним кости.*

При создании цепочки объектов следует учитывать их взаимоотношения, например можно создать цепочку от плеча к локтю, а затем к запястью.

1. Создайте экземпляры символов в рабочей области. Для последующей экономии времени расположите экземпляры в нужной пространственной конфигурации.
2. Выберите инструмент «Кость» на панели «Инструменты».
3. Щелкните по экземпляру символа, который нужно назначить корневой костью каркаса. Щелкните по точке, в которой нужно присоединить кость к символу.

   По умолчанию Flash создает кость в месте щелчка. Чтобы обеспечить более точное добавление кости, выключите параметр «Установить точку преобразования автоматически» в настройках рисования («Редактирование» >«Установки»). Когда параметр «Установить точку преобразования автоматически» выключен, кость привязывается к точке преобразования символа при щелчке по следующему символу.
4. Перетащите на другой экземпляр символа и отпустите кнопку мыши в той точке, в которой ее нужно присоединить.
5. Чтобы добавить к каркасу еще одну кость, перетащите от хвостовой части первой кости к следующему экземпляру символа.

   Добиться точного размещения хвостовой части проще при отключении функции «Привязывать к объектам» («Вид» > «Привязывание» > «Привязывать к объектам»).
6. Чтобы создать разветвленный каркас, щелкните по головной части существующей кости в том месте, где нужно начать разветвление. Затем перетащите, чтобы создать первую кость новой ветви.

   Каркас может содержать неограниченное количество ответвлений.

   Примечание. *Ветка может подсоединяться только той ветке, которая является для нее корневой.*
7. Чтобы изменить положение элементов завершенного каркаса, перетаскивайте кости или сами экземпляры.
   - Перетаскивание кости перемещает связанный с ней экземпляр, не позволяя вращать его относительно кости.
   - Перетаскивание экземпляра позволяет его перемещать и поворачивать относительно кости.
   - Перетаскивание экземпляра из середины ветки приводит к повороту родительских костей в месте шарнирного соединения. Дочерние кости перемещаются без поворота в месте соединения.

После создания каркаса в него по-прежнему можно добавлять новые экземпляры из различных слоев. Перетяните новую кость к новому экземпляру и Flash переместит экземпляр на слой расположения каркаса.

Видеоматериалы и руководства:

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка OK (5:45) (Adobe TV)
- Видео: Упругость для костей (продолжительность: 4:29; включает добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. Adobe TV.)

Наверх

Добавление костей к фигурам

Кости добавляются к отдельным фигурам или к группе фигур, расположенных в том же слое. В любом случае необходимо выбрать все фигуры перед добавлением первой кости. После добавления костей Flash преобразует все фигуры и кости в объект фигуры обратной кинематики и перемещает объект в новый слой позы.

После добавления костей к фигуре к ней применяются следующие ограничения.

- Нельзя объединять фигуру обратной кинематики с другими не входящими в нее фигурами.
- Нельзя поворачивать, масштабировать и наклонять фигуру с помощью инструмента «Свободное преобразование».
- Редактировать контрольные точки фигуры не рекомендуется.

1. Создание заполненной фигуры или фигур в рабочей области.

   Фигура может содержать множество цветов и обводок. Отредактируйте фигуры, максимально приблизив их к финальному виду. После добавления костей к фигуре, возможности изменения фигуры становятся более ограниченными.

   Если фигура является слишком сложной, Flash предложит преобразовать ее в фрагмент ролика перед добавлением костей.
2. Выберите в рабочей области фигуру целиком.

   Если фигура содержит несколько цветных областей или обводок, перетащите прямоугольник выделения вокруг фигур, чтобы убедиться, что выбрана вся фигура целиком.

3. Выберите инструмент «Кость» на панели «Инструменты».
4. При помощи инструмента «Кость» щелкните на внутреннем элементе фигуры и перетащите курсор к другому месту в пределах фигуры.
5. Чтобы добавить еще одну кость, протащите курсор от хвостовой части первой кости к другому место в пределах фигуры.

   Вторая кость станет дочерней корневой кости. Связывайте области фигуры с костями в порядке создаваемой структуры отношений «родительский элемент-дочерний элемент». Например, связь от плеча к локтю, а затем к запястью.
6. Чтобы создать разветвленный каркас, щелкните по головной части существующей кости в том месте, где нужно начать разветвление. Затем перетащите, чтобы создать первую кость новой ветви.

   Каркас может содержать неограниченное количество ответвлений.

   Примечание. *Ветка может подсоединяться только той ветке, которая является для нее корневой.*
7. Чтобы переместить каркас, выберите объект IK-фигуры при помощи инструмента «Выделение», а затем перетащите любую из костей, чтобы переместить их.

Когда фигура становится IK-фигурой, к ней применяются следующие ограничения.

- Фигуру больше нельзя преобразовывать (масштабировать или наклонять).
- К фигуре нельзя добавлять новые обводки. Для существующих обводок фигуры можно и дальше добавлять и удалять контрольные точки.
- Не поддерживается контекстное редактирование фигуры (путем двойного щелчка по ней в рабочей области).
- У IK-фигуры есть собственная точка регистрации, точка преобразования и ограничительная рамка.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка OK (5:45) (Adobe TV)

Наверх

Редактирование каркасов и объектов IK

Нельзя редактировать каркасы обратной кинематики, если слой позы включает позы после первого кадра временной шкалы. Перед редактированием каркаса удалите дополнительные позы после первого кадра каркаса на временной шкале.

Если просто производится изменение положения каркаса для создания анимации, можно изменить позицию в любом кадре слоя позы. Flash преобразует кадр в кадр позы.

Выделение костей и связанных с ними объектов

- Чтобы выделить отдельную кость, щелкните кость при помощи инструмента «Выделение». Для выбора нескольких костей щелкайте мышью, удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы переместить выделение на смежные кости, нажмите кнопку «Перейти к родительской кости», «Перейти к дочерней кости» или «Перейти к следующей кости того же уровня/Перейти к предыдущей кости того же уровня» в инспекторе свойств.
- Чтобы выделить все кости каркаса, дважды щелкните любую кость.
- Чтобы выделить весь каркас и отобразить его свойства и слой позы, щелкните кадр в слое позы, содержащем каркас.
- Чтобы выбрать IK-фигуру, щелкните фигуру.
- Чтобы выбрать экземпляр символа, подсоединенного к кости, щелкните экземпляр.

Смена расположения костей и связанных с ними объектов

- Чтобы сменить расположение линейного каркаса, перетащите любую кость каркаса.

  Если каркас содержит соединенные экземпляры символов, можно также перетащить экземпляр. Таким образом можно поворачивать экземпляр относительно его кости.
- Чтобы сменить расположение разветвленного каркаса, перетащите любую кость любого ответвления.

  Переместятся все кости ответвления. Кости остальных ответвлений останутся на месте.
- Чтобы повернуть кость и ее дочерние кости, не перемещая родительскую кость, перетащите кость, удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы переместить IK-фигуру на новое место в рабочей области, выберите фигуру и измените в инспекторе свойств значения ее свойств X и Y. Фигуру можно также перетаскивать, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh).

Удаление костей

Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы удалить отдельную кость и все ее дочерние кости, щелкните кость и нажмите клавишу Delete.

  Можно выделить несколько костей для удаления, щелкая их с одновременным удержанием нажатой клавиши Shift.

- Для удаления всех костей каркаса IK-фигуры или каркаса символов из временной шкалы, щелкните правой кнопкой диапазон IK-каркаса на временной шкале и выберите команду «Удалить каркас» из контекстного меню.

- Чтобы удалить все кости из IK-фигуры или каркаса символов в рабочей области, щелкните кость каркаса, чтобы выделить все кости. Нажмите клавишу Delete.

  IK-фигуры будут преобразованы в обычные фигуры.

Перемещение костей, связанных с фигурой или символом

- Чтобы переместить любой из концов кости в пределах IK-фигуры, перетащите конец кости при помощи инструмента «Спецвыделение».

  Примечание. *Инструмент «Спецвыделение» не работает при наличии нескольких поз в IK-диапазоне. Перед редактированием каркаса удалите дополнительные позы после первого кадра каркаса на временной шкале.*

- Чтобы изменить местоположение соединения костей, головной или хвостовой части в пределах экземпляра символа, переместите точку преобразования экземпляра. Используйте инструмент «Свободное преобразование».

  Кость переместится вместе с точкой преобразования.

- Чтобы переместить отдельный экземпляр символа без перемещения остальных связанных экземпляров, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или клавишу Command (Macintosh) перетащите экземпляр, или перетащите его при помощи инструмента «Свободное преобразование».

  Кости, соединенные с экземпляром, будут растянуты или укорочены для сохранения соответствия с новым местоположением экземпляра.

Редактирование IK-фигуры

При помощи инструмента «Частичное выделение» можно добавлять, удалять и изменять контрольные точки контуров в IK-фигуре.

- Чтобы изменить местоположение кости без изменения IK-фигуры, перетащите конечную точку кости.
- Чтобы отобразить контрольные точки привязки IK-фигуры, щелкните обводку фигуры.
- Чтобы переместить контрольную точку, перетащите контрольную точку.
- Чтобы добавить новую контрольную точку, щелкните часть обводки, не содержащую контрольных точек.
- Чтобы удалить существующую контрольную точку, щелкните ее, чтобы выделить, а затем нажмите клавишу Delete.

Примечание. *IK-фигуры нельзя преобразовывать (масштабировать или наклонять).*

Наверх

Привязка костей к точкам фигуры

По умолчанию контрольные точки фигуры соединены с теми костями, которые находятся к ним ближе остальных. Изменение соединений между отдельными костями и контрольными точками фигуры можно выполнить с помощью инструмента «Связывание». Таким образом можно управлять изгибом обводки при движении каждой кости, чтобы добиться лучших результатов. Этот метод полезен, когда обводка фигуры не деформируется нужным образом при перемещении каркаса.

Можно связывать несколько контрольных точек с одной костью, и несколько костей с одной контрольной точкой.

- Чтобы выделить контрольные точки, соединенные с костью, щелкните кость при помощи инструмента «Связывание» .

  Соединенные точки будут выделены желтым цветом, а выбранная кость будет выделена красным. Контрольные точки, подсоединенные только к одной кости, отображаются в виде квадратов. Контрольные точки, подсоединенные к нескольким костям, отображаются в виде треугольников.

- Чтобы добавить контрольные точки к выбранной кости, щелкните не выделенную контрольную точку, нажав клавишу Shift.

  Также можно, удерживая нажатой клавишу Shift, перетащить курсор, чтобы выделить несколько контрольных точек и добавить их к выбранной кости.

- Чтобы удалить контрольные точки из кости, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh), щелкните контрольную точку, которая выделена желтым цветом.

  Также можно, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh) перетащить курсор, чтобы удалить несколько контрольных точек из выбранной кости.

- Чтобы выделить кости, связанные с контрольной точкой, щелкните контрольную точку при помощи инструмента «Связывание» .

  Соединенные кости будут выделены желтым цветом, а выбранная контрольная точка будет выделена красным.

- Чтобы еще добавить кости к выбранной контрольной точке, щелкните кость удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы удалить кость из выбранной контрольной точки, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh), щелкните кость выделенную желтым цветом.

Наверх

Ограничение движения костей обратной кинематики

Чтобы создать более реалистичное движение IK-каркасов, можно управлять свободой движения отдельных костей. Например, две кости руки можно ограничить таким образом, чтобы локоть не мог сгибаться в неправильном направлении.

По умолчанию каждой кости обратной кинематики при ее создании назначается фиксированная длина. Кости можно поворачивать вокруг соединения и по осям x и y. Однако их нельзя переместить способами, которые требуют изменения длины родительской кости, если не разрешено движение по оси x или y. По умолчанию повороты включены, а движение вдоль осей x и y отключено.

Можно также ограничить скорость движения кости, чтобы создать эффект наличия у кости веса.

В каркасах с цепочками соединенных костей нельзя ограничивать движения последнего соединения в любой ветви каркаса. Чтобы придать вид ограничения последнему соединению, используйте кости с фрагментами роликов и соедините последнюю кость с фрагментом ролика, значение свойства альфа которого равно нулю. Затем ограничьте предпоследнюю кость вместо последней.

Примеры:

- Для руки можно ограничить количество градусов поворота в локте, чтобы движение предплечья не выходило за пределы нормального диапазона.
- Чтобы объект мог перемещаться по рабочей области, необходимо включить перемещение по оси X или Y для корневой кости. Отключите поворот при использовании перемещения по оси X и Y, чтобы получить более точное перемещение.

Эти свойства можно задать в инспекторе свойств, когда выбрана одна или несколько костей.

- Чтобы включить для выбранной кости движение вдоль оси x или y с изменением длины родительской кости, выберите вариант «Включить» в разделе «Соединение: перенос по оси X» или «Соединение: перенос по оси Y» в инспекторе свойств.

  На соединении перпендикулярно кости отобразится двунаправленная стрелка, означающая, что движение по оси x включено. На соединении параллельно кости отобразится двунаправленная стрелка, означающая, что движение по оси y включено. Одновременное разрешение перемещения кости по осям x и y упрощает задачи позиционирования кости при запрещении поворота кости.
- Чтобы ограничить амплитуду движения вдоль оси x или y, выберите пункт «Ограничить» в разделе «Соединение: перенос по оси X» или «Соединение: перенос по оси Y» инспектора свойств и введите значение минимального и максимального расстояния, на которое может перемещаться кость.
- Чтобы отключить поворот выбранной кости относительно соединения, снимите флажок «Включить» в разделе «Соединение: поворот» инспектора свойств.

  Этот флажок установлен по умолчанию.
- Чтобы ограничить поворот кости, введите минимальный и максимальный градусы поворота в разделе «Соединение: поворот» инспектора свойств.

  Углы поворота измеряются относительно родительской кости. Над соединением кости отобразится дуга, показывающая углы свободы поворота.
- Чтобы зафиксировать выбранную кость в определенном положении относительно родительской кости, отключите поворот и перенос по осям x и y.

  Кость станет неподвижной и будет следовать перемещениям родительской кости.
- Чтобы ограничить скорость перемещения выбранной кости, введите значение в поле «Скорость соединения» инспектора свойств.

  Скорость соединения позволяет придавать кости эффект наличия веса. Максимальное значение в 100 % эквивалентно неограниченной скорости.

Ограничение движения кости с помощью закрепления (только CS5.5)

Движение определенных костей можно запретить, закрепив их в рабочей области. Закрепленные кости неподвижны, а другие соединенные с ними кости по-прежнему свободно перемещаются. Примером такого используется может служить фигура человека с зафиксированными костями ступней, которые не могут двигаться выше или ниже пола, на котором стоит фигура.

Чтобы зафиксировать одну или несколько костей на рабочей области, выполните следующие действия.

1. Выберите кости в рабочей области, щелкнув по ним.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Поместите указатель мыши над суставом кости и дождитесь, когда появится курсор закрепления. После этого щелкните по суставу.
   - В разделе «Расположение» в инспекторе свойств поставьте флажок «Закрепить».

Выбранные кости больше не могут перемещаться в любом направлении.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: закрепление поддержки для ОК (2:35, Adobe TV)
- Видео: Упругость для костей (продолжительность: 4:29; включает добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com)
- Статья TechNote: «Не удалось установить ограничение движения хвостовой кости обратной кинематики в соединении»

Добавление упругости костям

Наверх

Два свойства костей можно использовать для добавления упругости костям ОК. Свойства «Интенсивность» и «Демпфирование» костей обеспечивают действительное физическое перемещение костей ОК путем интеграции динамической физики в систему костей ОК. Эти свойства облегчают процесс создания анимации с использованием элементов физики. Свойства «Интенсивность» и «Демпфирование» обеспечивают правдоподобное перемещение в анимации и легки в настройке. Эти свойства лучше задавать перед добавлением поз в слой позы.

Интенсивность Твердость пружины. Чем больше значение, чем больший эффект жесткости пружины.

Демпфирование: Степень затухания колебаний пружины. Чем больше значение, тем быстрее прекратятся колебательные движения пружины. При значении 0 упругость пружины будет оставаться неизменной на протяжении кадров слоя позы.

Чтобы включить упругость, выберите одну или несколько костей и задайте значения «Интенсивность» и «Демпфирование» в инспекторе свойств. Чем выше значение «Интенсивность», тем жестче пружина. Демпфирование определяет скорость угасания эффекта пружины. Чем больше значение, тем быстрее заканчивается анимация.

Отключите свойства «Интенсивность» и «Демпфирование», выберите слой позы на временной шкале и снимите флажок «Включить» в разделе «Пружина» в инспекторе свойств. После этого в рабочей области отобразятся позы, заданные в слое позы, без эффекта свойства «Пружина».

Далее перечислены факторы, влияющие на окончательный вид анимации костей при работе со свойствами «Пружина». Поэкспериментируйте со значениями каждого из них, чтобы добиться желаемого результата.

- Значение свойства «Интенсивность».
- Значение свойства «Демпфирование».
- Число кадров между позами в слое позы.
- Общее число кадров в слое позы.
- Число кадров между конечной позой и последним кадром следующей позы.

Дополнительные ресурсы

- Видео: Работа со свойствами упругости обратной кинематики (7:50, Adobe TV)
- Видео: (продолжительность: 4:29, включает: добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com) Упругость для костей
- Статья: Изучение инструмента «Упругость» в Flash Professional CS5 (Adobe.com)

Анимация каркаса

Наверх

Во Flash анимация каркасов IK производится не таким способом, как анимация остальных объектов. В случае с каркасами к слою позы просто добавляются дополнительные кадры, а для создания ключевого кадра положение каркаса меняется в рабочей области. Ключевые кадры в слое позы называются позами. Поскольку каркасы IK обычно используются для создания анимации, все слои позы автоматически выполняют функции слоев анимации.

Однако слои позы IK отличаются от слоев анимации, поскольку в слое позы можно анимировать только свойства положения костей. Для анимации других свойств объекта IK, таких как расположение, преобразование, цветовые эффекты или фильтры, перенесите каркас и связанные с ним объекты на фрагмент ролика или графический символ. После этого можно будет анимировать свойства символа при помощи команды «Вставка» > «Анимация движения», а также панели «Редактор движения».

Также каркасы IK можно анимировать при исполнении при помощи ActionScript 3.0. Если планируется анимировать каркас при помощи ActionScript, его нельзя анимировать на временной шкале. У каркаса может быть только одна поза на слое позы. Она должна находиться в первом кадре, в котором каркас появляется в слое позы.

Анимация каркаса демонстрируется в следующих дополнительных ресурсах:

- Видео: Анимация костей (обратная кинематика) (2:41) (Adobe TV)
- Видео: (продолжительность: 4:29, включает: добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com) Упругость для костей

- Статья: Анимация персонажей с помощью инструмента «Кость» по Flash
- Использование инструмента «Кость»(5: 12) (YouTube.com)
- Анимирование символов с помощью инструмента «Кость» (3:26) (YouTube.com)

Анимация каркаса на временной шкале

Каркасы IK располагаются в слоях позы на временной шкале. Чтобы анимировать каркасы на временной шкале, вставьте позы, щелкнув кадр в слое позы и выбрав пункт меню «Добавить позу». Для изменения конфигурации каркаса воспользуйтесь инструментом «Выделение». Flash Professional автоматически интерполирует положения костей в кадрах между позами.

1. При необходимости на временной шкале добавьте кадр к слою позы каркаса, чтобы создать пространство для анимации, которую необходимо создать.

   Кадры можно добавить, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или щелкнув с удержанием клавиши Option (Macintosh) кадр в слое позы справа от любого существующего кадра и выбрав из контекстного меню пункт «Добавить кадр». Кадры можно будет добавлять и удалять позже в любое время.

2. Чтобы добавить позу к кадру в слое позы, выполните одно из следующих действий.

   - Разместите точку воспроизведения в том кадре, куда необходимо добавить позу, а затем измените расположение каркаса в рабочей области.
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните с удержанием нажатой клавиши Option (Macintosh) кадр в слое позы и выберите пункт меню «Добавить позу».
   - Разместите точку воспроизведения в том кадре, куда необходимо добавить позу, а затем нажмите клавишу F6.

   Flash вставит позу в слой позы текущего кадра. Новая поза будет обозначено маркером позы в виде ромба.

3. Добавьте дополнительные позы в отдельных кадрах, чтобы создать желаемую анимацию.
4. Чтобы изменить длину анимации на временной шкале, наведите указатель мыши последний кадр каркаса, чтобы появился курсор изменения размера. Затем перетащите последний кадр слоя позы вправо или влево, чтобы добавить или удалить кадры.

   Flash пропорционально переставляет кадры поз, чтобы изменить продолжительность слоя, и повторно интерполирует промежуточные кадры. Чтобы изменить размер диапазона каркаса на временной шкале, не затрагивая местоположение кадров позы, перетащите последний кадр диапазона каркаса, удерживая клавишу Shift.

Закончив, выберите точку воспроизведения на временной шкале, чтобы просмотреть анимацию. Можно увидеть положения каркаса, интерполированные между кадрами позы.

Изменить расположение каркаса в кадрах позы или добавить новые кадры позы можно в любое время.

Изменение расположения поз в каркасе

Расположение поз можно изменить следующими способами.

- Чтобы переместить позу в новое место, щелкните ее, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), а затем перетащите ее в новое место в пределах каркаса.
- Чтобы скопировать позу в новое место, щелкните ее, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), а затем перетащите ее в новое место в пределах каркаса, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh).
- Вырезание, копирование и вставка. Удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), щелкните позу, которую нужно вырезать или скопировать, и выберите команду «Вырезать позу» или «Копировать позу» из контекстного меню.

  Затем, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), щелкните кадр в диапазоне каркаса, куда требуется вставить позу, и выберите в контекстном меню команду «Вставить позу».

Применение дополнительных анимационных эффектов к свойствам объекта обратной кинематики

Чтобы применить анимационные эффекты (помимо положения костей) к свойствам объекта обратной кинематики, перенесите объект во фрагмент ролика или в графический символ.

1. Выделите каркас IK и все связанные с ним объекты.

   Для IK-фигуры можно просто щелкнуть фигуру. Для связанных наборов экземпляров символов можно щелкнуть слой позы на временной шкале или охватить областью выделения все связанные символы в рабочей области.

2. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Macintosh), выделенный объект и выберите в контекстном меню «Преобразовать в символ».
3. В диалоговом окне «Преобразовать в символ» введите имя символа и выберите «Фрагмент ролика» или «Графический объект» из меню «Тип». Нажмите кнопку «OK».

   Flash создает символ с собственной временной шкалой, содержащей слой позы для каркаса.

4. Чтобы использовать новый символ на основной временной шкале FLA-файла, перетащите символ из библиотеки в рабочую

область.

Теперь к новому экземпляру символа в рабочей области можно добавлять эффекты анимации движения.

Можно вкладывать столько символов, содержащих каркасы IK, и создавать такое количество слоев для других вложенных символов, сколько понадобится для создания необходимого эффекта.

Подготовка каркаса для анимации при помощи ActionScript 3.0 во время выполнения

Можно использовать ActionScript 3.0 для управления каркасами обратной кинематики, соединенными с фигурами или экземплярами фрагмента ролика. Однако с помощью ActionScript нельзя управлять каркасами, соединенными с графикой или экземплярами символов кнопки.

Управлять при помощи ActionScript можно только каркасами, содержащими одну позу. Каркасы, содержащие несколько поз, управляются только при помощи временной шкалы.

1. Инструментом «Выделение» выберите кадр слоя позы, содержащий каркас.
2. В инспекторе свойств из меню «Тип» выберите пункт «Время выполнения».

Теперь иерархией можно манипулировать с помощью ActionScript 3.0 при исполнении.

По умолчанию имя каркаса в инспекторе свойств соответствует его имени в слое позы. Используйте это имя чтобы обращаться к каркасу в ActionScript. Имя можно изменить в инспекторе свойств.

Наверх

Добавление замедления к анимации IK

Замедление — это изменение скорости анимации в кадрах вокруг каждой позы для создания более реалистичного движения.

1. Выберите кадр между двумя кадрами позы в слое позы или кадр позы.
   Промежуточный кадр Замедление влияет на кадры между кадрами позы, расположенные слева и справа от выбранного кадра.

   Кадр позы Замедление влияет на кадры между выбранной позой и следующей позой в слое.
2. В инспекторе свойств из меню «Замедление» выберите тип замедления.
   Простые замедления Четыре замедления, замедляющие движения в кадрах либо непосредственно до, либо после выбранного кадра.

   Запуск и остановка замедления Замедление движения в кадрах сразу после предыдущего кадра позы и в кадрах непосредственно перед следующим кадром позы.

   Примечание. *Такие же типы замедления доступны в редакторе движения при использовании анимации движения. В редакторе движения можно просмотреть кривую для каждого типа замедления, выбрав анимацию движения на временной шкале.*
3. В инспекторе свойств введите значение интенсивности замедления.

   По умолчанию интенсивность равна 0, что означает отсутствие замедления. Максимальное значение — 100, что соответствует применению наиболее интенсивного эффекта к кадрам, предшествующим кадру позы. Минимальное значение — 100%, что соответствует применению наиболее интенсивного эффекта к кадрам, стоящим сразу после предыдущего кадра позы.

После завершения просмотрите замедленное движение в рабочей области. Удалите точку воспроизведения на временной шкале между двумя кадрами позы, к которым применялось замедление.

Дополнительные разделы справки
Анимации движения

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Временная шкала

Сведения о временной шкале
Изменение вида временной шкалы
Изменение размеров временной шкалы
Перемещение точки воспроизведения

Сведения о временной шкале

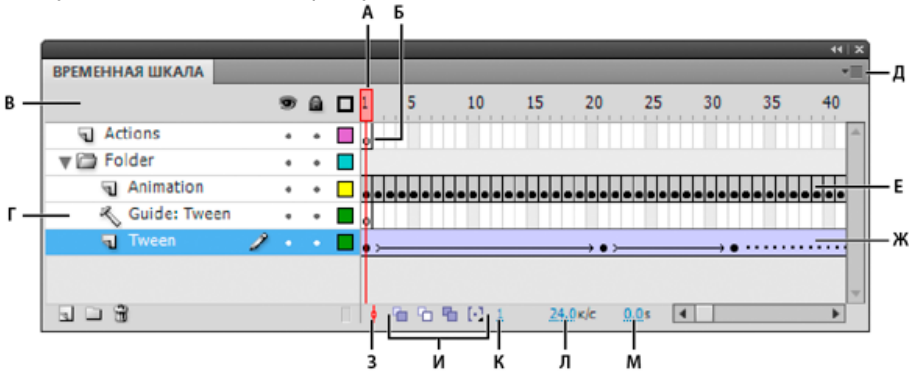
Наверх

Временная шкала упорядочивает содержимое документа по времени и управляет слоями и кадрами. В документах Flash Professional время делится на кадры, как на кинопленке. Слои можно сравнить со сложенными в стопку диапозитивами, каждый из которых содержит сцену, отображаемую в рабочей области. Основными компонентами временной шкалы являются слои, кадры и точка воспроизведения.

Список слоев в документе приводится в столбце с левой стороны от временной шкалы. Кадры, содержащиеся в каждом слое, появляются в строке справа от имени слоя. Заголовок временной шкалы в верхней ее части отражает номера кадров. Точка воспроизведения указывает на текущий кадр, отображаемый в рабочей области. По мере воспроизведения документа точка воспроизведения перемещается по временной шкале слева направо.

Строка состояния временной шкалы в нижней ее части показывает номер выделенного кадра, текущую частоту кадров и время воспроизведения, прошедшее от начала до текущего кадра.

Примечание. *При воспроизведении анимации отображается фактическая частота кадров, которая может отличаться от заданной в документе, если компьютер не успевает вычислять и выводить анимацию.*



Составные части временной шкалы

А. *Точка воспроизведения* ***Б.*** *Пустой ключевой кадр* ***В.*** *Заголовок временной шкалы* ***Г.*** *Значок направляющего слоя* ***Д.*** *Всплывающее меню «Отображение кадров»* ***Е.*** *Покадровая анимация* ***Ж.*** *Tween-анимация* ***З.*** *Кнопка «Центральный кадр»* ***И.*** *Кнопки «Калькирование»* ***К.*** *Индикатор «Текущий кадр»* ***Л.*** *Индикатор «Частота кадров»* ***М.*** *Индикатор «Затрачено времени»*

Временная шкала показывает, в каком месте документа находится анимация (в том числе покадровая и tween-анимация), а также контуры движения.

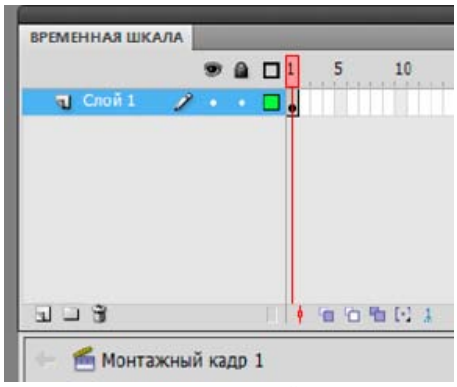
Элементы управления в разделе слоев на временной шкале позволяют отображать и скрывать, блокировать и разблокировать слои, а также отображать их содержимое в виде контуров. Кадры временной шкалы можно перетащить в другое место в том же или в другом слое.

Изменение вида временной шкалы

Наверх

По умолчанию временная шкала появляется под основным окном документа. Чтобы изменить ее положение, отделите временную шкалу от окна документа и поместите ее в отдельное окно или состыкуйте с любой другой панелью. Временную шкалу можно также спрятать.

Чтобы изменить число видимых слоев и кадров, измените размер временной шкалы. Если временная шкала содержит больше слоев, чем может отобразить, для просмотра оставшихся слоев используется полоса прокрутки с правой стороны временной шкалы.

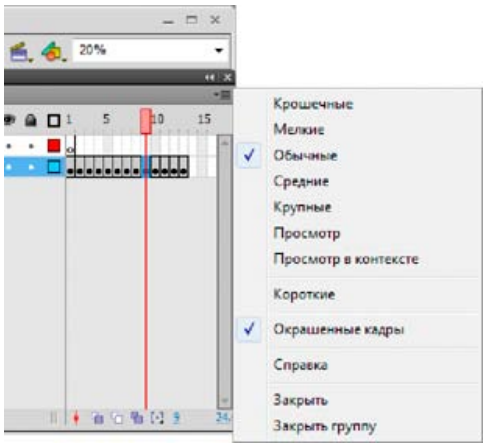


Перетаскивание временной шкалы

- Чтобы переместить временную шкалу (если она состыкована с окном документа), перетащите строку заголовка (вертикальные пунктирные линии) в левый верхний угол временной шкалы.
- Для прикрепления незакрепленной временной шкалы к окну приложения перетащите ее за строку заголовка к верхнему или нижнему краю окна документа.
- Для стыковки и расстыковки временной шкалы с другими панелями перетащите ее за строку заголовка в любое произвольное место. Чтобы временная шкала не могла стыковаться с другими панелями, во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу «Control». В месте стыковки временной шкалы отображается синяя полоска.
- Чтобы изменить ширину полей имен слоев на панели временной шкалы, перетащите вертикальную полосу, разделяющую имена слоев и область кадров временной шкалы.

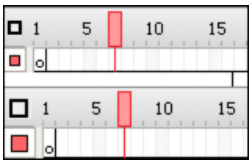
Изменение отображения кадров на временной шкале

1. Чтобы открыть раскрывающееся меню «Отображение кадров», нажмите «Отображение кадров» в правом верхнем углу временной шкалы.



Всплывающее меню «Отображение кадров».

2. Выберите следующие параметры.
   - Чтобы изменить ширину ячеек кадров, выберите «Мелкие», «Маленькие», «Нормальные», «Средние» или «Крупные». (Большие кадры удобны для детального просмотра формы звуковой волны.)
   - Чтобы изменить высоту строк ячеек кадров, выберите «Короткие».


параметры отображения кадров «Короткие» и «Нормальные».

   - Чтобы включить или выключить окраску последовательности кадров, выберите параметр «Окрашенные кадры».
   - +Чтобы отображались миниатюры содержимого каждого кадра, масштабированные до размеров кадра временной шкалы, выберите «Просмотр». Это может привести к явным различиям в размерах содержимого и потребовать дополнительного места на экране.
   - Чтобы миниатюры отображались для каждого полного кадра (включая пустое место), выберите «Просмотр в контексте». Это

может оказаться удобным при просмотре движения элементов в кадре в ходе анимации, хотя в этом случае вид обычно мельче, чем с параметром «Просмотр».

Изменение высоты слоя на временной шкале

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью значок слоя (слева от имени слоя) на временной шкале.
   - Щелкните имя слоя правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Свойства».
   - Выделите слой на временной шкале и выберите меню «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя».
2. В диалоговом окне «Свойства слоя» выберите значение параметра «Высота слоя» и нажмите кнопку «OK».

Наверх

Изменение размеров временной шкалы

- Если временная шкала состыкована с главным окном приложения, перетащите линию, отделяющую временную шкалу от рабочей области.
- Если временная шкала не состыкована с главным окном приложения, перетащите правый нижний угол (Windows) или блок управления размером в правом нижнем углу (Macintosh).

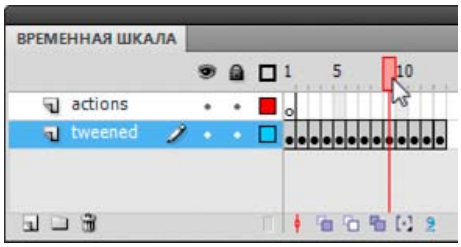
Наверх

Перемещение точки воспроизведения

Красная точка воспроизведения вверху временной шкалы перемещается по мере воспроизведения документа, указывая текущий кадр, отображаемый в рабочей области. В заголовке временной шкалы отображаются номера кадров анимации. Чтобы отобразить кадр в рабочей области, поместите на этот кадр точку воспроизведения на временной шкале.

Чтобы найти конкретный кадр при работе с большим числом кадров, которые невозможно одновременно отобразить на временной шкале, перемещайте точку воспроизведения по временной шкале.

- Чтобы перейти к кадру, нажмите его положение в заголовке временной шкалы или перетащите точку воспроизведения в нужное место.
- Чтобы центрировать временную шкалу на текущем кадре, нажмите кнопку «Центральный кадр», находящуюся в нижней части временной шкалы.
- (Только для CS5.5) Для воспроизведения, перемотки вперед и назад, перехода вперед и назад на временной шкале, используйте кнопки воспроизведения в нижней части панели «Временная шкала».
- (Только для CS5.5) Для циклического воспроизведения определенного диапазона файлов нажмите кнопку «Цикл» в нижней части панели «Временная шкала». Затем переместите маркеры диапазона к первому и последнему кадру для циклического воспроизведения.



Перемещение точки воспроизведения

Дополнительные разделы справки

Работа с временными шкалами

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с символами

О символах
Создание символов
Преобразование анимации в рабочей области во фрагмент ролика символ
Дублирование символов
Изменение символов

Наверх

О символах

Символ — это изображение, кнопка или фрагмент ролика, который создается один раз в среде разработчика Flash Professional или посредством классов SimpleButton (AS 3.0) и MovieClip. Затем символ может быть повторно использован в этом или других документах.

Символ может включать иллюстрации, импортированные из другого приложения. Любой созданный символ автоматически становится частью библиотеки текущего документа.

Экземпляр представляет собой копию символа, расположенную в рабочей области или вложенную в другой символ. Экземпляр может отличаться от родительского символа цветом, размером и функциональностью. При редактировании символа обновляются все его экземпляры, но при применении к нему эффектов изменится только используемый экземпляр.

Использование в документах символов значительно уменьшает размер файла. Для хранения нескольких экземпляров символа требуется меньше места, чем для хранения множества копий содержимого символа. Например, для уменьшения размера файла документа можно преобразовать статические графические объекты (например, фоновые изображения) в символы, а затем использовать их повторно. Использование символов также повышает производительность воспроизведения SWF-файла, поскольку загрузка символа в проигрыватель Flash® Player выполняется только один раз.

Общий доступ к символам в документах в виде ресурсов общей библиотеки доступно как на этапе разработки, так и при исполнении. На этапе выполнения общие ресурсы, находящиеся в исходном документе, могут быть связаны с любым числом целевых документов без необходимости их импорта. В ресурсах, разделяемых на этапе разработки, любой символ может быть обновлен или заменен любым другим символом, доступным по локальной сети.

Если импортируемый библиотечный ресурс имеет то же имя, что и ресурс, уже находящийся в библиотеке, то конфликты именования можно устранить без риска случайной перезаписи существующего ресурса.

Дополнительные вводные инструкции по работе с символами доступны в следующих ресурсах:

- Adobe TV: Описание символов (2:28)
- Adobe Video Workshop: Создание и использование символов и экземпляров (CS3) (7:12) (В этом видеоролике рассматривается Flash Professional CS3, но информация также относится и к этой среде.)
- Статья центра разработки Flash Professional: Использование Flash в первый раз — часть 1: создание баннера

Типы символов

Каждый символ имеет собственную временную шкалу и рабочую область со слоями. Как и к основной временной шкале, к временной шкале символа могут добавляться кадры, ключевые кадры и слои. При создании символа пользователь выбирает его тип.

- Графические символы предназначены для создания статических изображений и повторно используемых фрагментов анимации, связанных с основной временной шкалой. Графические символы работают синхронно с основной временной шкалой. Интерактивные элементы управления и звуки в последовательности анимации графического символа работать не будут. При использовании графических символов размер FLA-файла увеличивается меньше, чем при применении кнопок и фрагментов роликов, так как они не имеют временной шкалы.
- Кнопки-символы позволяют создавать интерактивные кнопки, которые реагируют на щелчки кнопкой мыши, перемещение указателя или другие действия. Пользователь определяет графику, связанную с различными состояниями, а затем назначает действия экземпляру кнопки. Дополнительные сведения см. в разделе «Обработка событий» в руководстве Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или «Обработка событий» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.
- Символы фрагмента ролика позволяют создавать повторно используемые фрагменты анимации. Фрагменты ролика имеют собственную многокадровую временную шкалу, которая не зависит от основной. Она может рассматриваться как вложенная в основную временную шкалу, и может содержать интерактивные элементы управления, звуки и даже другие экземпляры фрагмента ролика. Для создания анимированных кнопок экземпляры фрагмента ролика могут быть размещены внутри временной шкалы символа-кнопки. Кроме того, фрагменты ролика доступны из сценариев ActionScript®.
- Шрифтовые символы позволяют экспортировать шрифт и использовать его в других документах Flash Professional.

Flash Professional содержит встроенные компоненты, фрагменты ролика с заданными параметрами, которые позволяют дополнять документ элементами пользовательского интерфейса: кнопками, флажками и полосами прокрутки. Дополнительные сведения см. в разделе «О компонентах» в руководстве Использование компонентов ActionScript 2.0 или «О компонентах ActionScript 3.0» в руководстве *Использование компонентов ActionScript 3.0*.

Примечание. *Для просмотра анимации в экземплярах компонента и фрагментов ролика с 9-фрагментным масштабированием в среде разработки Flash Professional выберите меню «Управление» > «Разрешить активный просмотр».*

Наверх

Создание символов

Можно создать символ на основе объектов, выделенных в рабочей области,создать пустой символ и подготовить или импортировать содержимое в режиме редактирования символов либо создать символы шрифтов в Flash Professional. Символы могут содержать любую функциональность Flash Professional, в том числе анимацию.

Использование символов, содержащих анимацию, позволяет создавать весьма динамичные приложения Flash Professional при минимальных размерах файла. Удобно создавать анимацию на основе символов с повторяющимися или циклическими действиями — такими, например, как взмахи крыльев птицы.

Для добавления символов в документ следует пользоваться ресурсами общей библиотеки на этапе разработки или при исполнении.

Преобразование выделенных элементов в символы

1. Выделите один или несколько элементов в рабочей области. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите меню «Модификация» > «Преобразовать в символ».
   - Перетащите выделенные элементы на панель «Библиотека».
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт «Преобразовать в символ».
2. Введите имя символа и выберите поведение в диалоговом окне «Преобразовать в символ».
3. Щелкните сетку точек отсчета, чтобы указать для символа положение точки регистрации.
4. Нажмите кнопку «ОК».

   Flash Professional добавляет символ в библиотеку. Элементы, выделенные в рабочей области, становятся экземпляром символа. Созданный символ доступен для редактирования в режиме изменения символов в меню «Правка» > «Изменить символы» либо в контексте рабочей области в меню «Правка» > «Изменить на месте». Можно также изменить точку регистрации символа.

Создание пустого символа

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите меню «Вставка» > «Создать символ».
   - Нажмите кнопку «Новый символ» в нижней левой части панели «Библиотека».
   - Выберите команду «Создать символ» из меню «Панель» в правом верхнем углу панели «Библиотека».
2. Введите имя символа и выберите поведение в диалоговом окне «Создать новый символ».
3. Нажмите кнопку «ОК».

   Программа Flash Professional добавляет символ в библиотеку и переключается в режим его редактирования. В режиме редактирования имя символа отображается над верхним левым углом рабочей области, а указатель-перекрестие указывает точку регистрации символа.
4. Создание содержимого символа производится при использовании временной шкалы, инструментов рисования, путем импорта мультимедийных данных и создания экземпляров других символов.
5. Чтобы вернуться в режим редактирования документа, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Назад».
   - Выберите меню «Правка» > «Редактировать документ».
   - Щелкните имя монтажного кадра на панели редактирования.

     При создании символа его точка регистрации помещается в центре окна в режиме редактирования символов. Содержимое символа может быть перемещено в окне относительно точки регистрации. Чтобы при редактировании символа изменить точку регистрации, переместите содержимое символа относительно нее.
6. В разделе привязки к ActionScript можно выбрать экспорт для ActionScript, установив флажок «Экспорт для ActionScript». Автоматически будут отображены поля «Класс» и «Базовый класс» (можно сменить имена классов). Программа Flash Pro выполняет поиск определения класса во внешнем файле AS или в связанном файле SWC. Если определение класса не найдено, Flash Pro автоматически формирует файлы класса. Дополнительные сведения см. в этой статье.

(Только во Flash Professional CC) Замена нескольких символов

Команда «Заменить растровое изображение» позволяет заменять символы другими выбранными символами или растровыми изображениями.

1. Во Flash Pro CC выберите в рабочей области несколько символов.
2. На панели «Свойства» нажмите «ЗАМЕНИТЬ».
3. В диалоговом окне «Замена символа» выберите символ, которым требуется заменить все выбранные символы или растровые изображения.
4. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

Преобразование анимации в рабочей области во фрагмент ролика символ

Чтобы повторно использовать анимированную последовательность в рабочей области или работать с ней в экземпляре, выделите ее и сохраните как символ фрагмента ролика.

1. На основной временной шкале выделите в рабочей области все кадры и слои, используемые анимацией. Дополнительные сведения о выделении кадров см. в разделе Вставка кадров во временную шкалу.
2. Для копирования кадров выполните одно из следующих действий.
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh) любой выделенный кадр, а затем выберите из контекстного меню пункт «Копировать кадры». Чтобы удалить последовательность после ее преобразования во фрагмент ролика, выберите команду «Вырезать».
   - Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры». Чтобы удалить последовательность после ее преобразования во фрагмент ролика, выберите команду «Вырезать кадры».
3. Отмените выделение и убедитесь, что ни один объект рабочей области не выделен. Выберите меню «Вставка» > «Создать символ».
4. Задайте имя символа. Выберите тип «Фрагмент ролика», затем нажмите кнопку «OK».
5. На временной шкале нажмите кадр 1 в слое 1 и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».

   Это действие вставляет во временную шкалу данного символа фрагмента ролика кадры (все слои вместе с их именами), скопированные из основной временной шкалы. Анимация, кнопки или интерактивные элементы из скопированных на этом этапе кадров становятся независимыми (символом фрагмента ролика) и пригодны для повторного использования.
6. Чтобы вернуться в режим редактирования документа, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Назад».
   - Выберите меню «Правка» > «Редактировать документ».
   - Щелкните имя монтажного кадра на панели редактирования над рабочей областью.

Наверх

Дублирование символов

Дублирование символа позволяет использовать существующий символ как отправную точку для создания нового символа.

Версии символов, отличающиеся внешним видом, создают также при помощи экземпляров.

Дублирование символа при помощи панели «Библиотека»

❖ Выделите символ на панели «Библиотека» и выполните одно из следующих действий.

- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт «Дублировать».
- Выберите пункт «Дублировать» из меню панели «Библиотека».

Дублирование символа путем выбора экземпляра

1. Выделите в рабочей области экземпляр символа.
2. Выберите меню «Модификация» > «Символ» > «Дублировать символ».

   Создается дубликат символа, а его экземпляр заменяется экземпляром дубликата.

Наверх

Изменение символов

При редактировании символа Flash Professional обновляет все экземпляры этого символа в документе. Редактирование символа может быть произведено следующими способами.

- В контексте с другими объектами рабочей области по команде «Редактировать на месте». Другие объекты затеняются, чтобы можно

было отличить их от редактируемого символа. Имя редактируемого символа отображается на панели редактирования в верхней части рабочей области, справа от имени текущего монтажного кадра.

- В отдельном окне по команде «Редактировать в новом окне». Редактирование символа в отдельном окне позволяет видеть одновременно символ и основную временную шкалу. Имя редактируемого символа отображается на панели редактирования в верхней части рабочей области.

  В режиме редактирования символа окно переключается в вид, в котором представлен только символ. Имя редактируемого символа отображается на панели редактирования в верхней части рабочей области, справа от имени текущего монтажного кадра.

  При редактировании символа Flash Professional обновляет все экземпляры символа во всем документе, чтобы отразить сделанные изменения. При редактировании символа можно пользоваться любыми инструментами рисования, импортом мультимедиа-данных или создавать экземпляры других символов.

- Точка регистрации символа (точка с координатами 0, 0) может быть изменена любым методом редактирования символа.

Редактирование символа на месте

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью экземпляр символа в рабочей области.
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите команду «Изменить на месте».
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области и выберите меню «Правка» > «Изменить на месте».
2. Отредактируйте символ.
3. Чтобы выйти из режима редактирования на месте и вернуться в режим редактирования документа, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Назад».
   - Выберите имя текущего монтажного кадра в меню «Монтажный кадр» панели правки.
   - Выберите меню «Правка» > «Редактировать документ».
   - Дважды щелкните мышью за пределами символа.

Редактирование символа в новом окне

1. Выделите экземпляр символа в рабочей области, щелкнув его правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите команду «Редактировать в новом окне».
2. Отредактируйте символ.
3. Нажмите кнопку «Закрыть» в верхнем правом углу (Windows) или верхнем левом углу (Macintosh), чтобы закрыть новое окно, а затем щелкните основное окно документа, чтобы вернуться к редактированию основного документа.

Редактирование символа в режиме редактирования символа

1. Выделите символ, выполнив одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью значок символа на панели «Библиотека».
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню команду «Редактировать».
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области и выберите меню «Правка» > «Редактировать символы».
   - Выделите символ на панели «Библиотека» и выберите меню «Правка» из меню панели либо щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), символ на панели «Библиотека», а затем выберите пункт «Редактировать».
2. Отредактируйте символ.
3. Чтобы выйти из режима редактирования символа и вернуться в режим редактирования документа, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Назад» слева от панели редактирования вверху рабочей области.
   - Выберите меню «Правка» > «Редактировать документ».
   - Щелкните имя монтажного кадра на панели редактирования в верхней части рабочей области.
   - Дважды щелкните мышью за пределами символа.

Дополнительные разделы справки
Создание кнопок

Внедрение шрифтов для согласованного текста

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Анимация

Пять шагов по освоению Flash Professional
статья (21 мая 2013 г.)
Это учебное руководство поможет быстро начать работу и хорошо разобраться в том, как создавать проекты и приложения с помощью Adobe Flash Professional CS6.

Учебные видеоролики по Flash Professional CS6
руководство (28 августа 2012 г.)
Начните освоение Flash Pro CS6 с помощью руководств «Начало работы» и «Новые возможности» от экспертов по продукту.

Изменение кривой движения
Adobe (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
В этом видеоролике показано, как изменять кривую движения в среде Flash CS5.

Учебное руководство по графическим эффектам в среде Flash
Adobe (27 февраля 2012 г.)
руководство
Adobe Flash Professional CS5 предоставляет ряд функций для создания впечатляющих графических эффектов, позволяющих улучшить внешний вид и восприятие проектов. В учебном руководстве по графическим эффектам в среде Flash описаны все эти функции: от основных задач, таких как использование мозаики и режимы наложения, до более сложных понятий, таких как анимация фильтров и применение масок с использованием ActionScript. Прочитайте перечисленные ниже разделы по интересующей вас теме.

Упругость для костей
Пол Трани (Paul Trani) (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
В этом видеоролике Пол показывает, как использовать обратную кинематику в среде Flash, а также как сделать движение более естественным за счет придания естественной упругости.

Text Layout Framework
Пол Трани (Paul Trani) (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
Посмотрите, как Пол Трани (Paul Trani) демонстрирует некоторые новые возможности компоновки текста в среде Flash Professional CS5.

Использование средства «Декорирование»
Adobe (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
В этом видеоролике демонстрируется масштабирование с учетом содержимого в среде Flash CS5.

Как избежать распространенных ошибок при разработке в среде Flash Professional
Томми Вест (Tommi West) (16 января 2012 г.)
руководство
В этой серии статей описаны общие ошибки при разработке, из-за которых могут возникать проблемы с проектами Adobe Flash Professional, и предлагаются методы, помогающие избежать этих ошибок. Данные рекомендации также помогают сделать работу более эффективной и сократить количество проблем с производительностью и ошибок во время выполнения.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Анимация движения

Об анимации движения
Применение наборов настроек движения
Создание анимации движения
Изменение траектории движения анимации движения
Изменение диапазонов анимации движения на временной шкале
Работа с анимацией движения, сохраненной в виде XML-файлов
(не используется с Flash Professional CC) Редактирование кривых свойств анимации с помощью редактора движения
(не используется с Flash Professional CC) Замедление анимации движения

Об анимации движения

Наверх

Приступая к работе

Примечание. *Как и для большинства операций в Flash, для анимации не требуется ActionScript. Однако если необходимо, можно создать анимации с помощью ActionScript.*

Перед созданием анимации бывает полезно понять следующие термины Flash Pro:

- Рисование в рабочей области
- Слои временной шкалы и порядок наложения объектов в одном или нескольких слоях
- Перемещение и преобразование объектов в рабочей области и в инспекторе свойств
- Использование временной шкалы, включая время жизни объекта и выбор объектов в определенные моменты времени. Базовые сведения см. в разделе «Кадры и ключевые кадры».
- Символы и свойства символов. К анимируемым типам символов относятся фрагменты роликов, кнопки и графика. Анимацию движения также можно применить к тексту.
- Вложенные символы. Экземпляры символов можно вкладывать в другие символы.
- Необязательно: редактирование кривой Безье с использованием инструментов Выделение и Спецвыделение. Эти инструменты можно использовать для редактирования траекторий движения.

Дополнительные сведения об этих понятиях см. в списке ссылок в нижней части этой страницы.

Основные сведения об анимации движения

Анимация движения — это анимация, создаваемая заданием различных значений свойства объекта в разных кадрах. Flash Pro вычисляет значения этого свойства для всех промежуточных кадров между этими двумя. Термин «Tween» происходит от выражения «in-between» («в промежутке»).

Например, можно поместить символ в левой части рабочей области в кадре 1 и переместить его в правую часть рабочей области в кадре 20. При создании анимации движения Flash Pro рассчитывает все промежуточные положения фрагмента ролика. Результатом становится анимация перемещения символа слева направо от кадра 1 до кадра 20. В каждом промежуточном кадре Flash Pro перемещает фрагмент ролика на одну двадцатую часть протяженности рабочей области.

Диапазон анимации — это группа кадров на временной шкале, в которой одно или несколько свойств объекта на временной шкале меняются со временем. Диапазон анимации выглядит на временной шкале как группа кадров на одном слое с синим фоном. Эти диапазоны анимации можно выбрать в качестве единичного объекта, перетащить из одного места на временной шкале в другое и даже в другой слой. В каждом диапазоне анимации анимирован может быть только один объект в рабочей области. Этот объект называется *целевым объектом* диапазона анимации.

Ключевой кадр свойства — это кадр в диапазоне анимации движения, где явно определены одно или несколько значений свойств для целевого анимационного объекта. Эти свойства могут включать положение альфа (прозрачность), оттенок цвета и т. д. Для каждого свойства, определенного пользователем, создается отдельный ключевой кадр свойства. Если во одном кадре задать более одного свойства, то ключевые кадры для каждого из этих свойств будут размещены в этом кадре. Все свойства диапазона анимации и его ключевые кадры свойств можно просмотреть на панели редактора движения. Из контекстного меню диапазона анимации можно также выбрать, какие типы ключевых кадров свойств отображать на временной шкале.

В предыдущем примере создания анимации движения фрагмента ролика с кадра 1 до кадра 20 кадры 1 и 20 являются ключевыми кадрами свойств. Для задания значений анимируемых свойств можно использовать инспектор свойств, редактор движения и другие

инструменты Flash. Значения свойств задаются в выбранных кадрах, а Flash Pro добавляет необходимые ключевые кадры свойств к диапазону анимации. Flash Pro интерполирует значения каждого из этих свойств в кадрах, которые находятся между созданными вами ключевыми кадрами свойств.

Примечание. *Начиная с Adobe Flash Professional CS4, концепции «ключевого кадра» и «ключевого кадра свойства» различаются. Термин «ключевой кадр» относится к кадру на временной шкале, в котором впервые в рабочей области появляется экземпляр символа. Отдельный термин «ключевой кадр свойства» относится к значению, определенному для свойства объекта в определенное время или в определенном кадре анимации движения.*

Если анимированный объект изменяет свое место расположения в рабочей области во время анимации, то в диапазоне анимации для него назначается связанная с ним траектория движения. Эта траектория движения показывает путь, который проходит анимированный объект во время перемещения по рабочей области. Траекторию движения по рабочей области можно редактировать при помощи инструментов Выделение, Спецвыделение, Преобразовать опорную точку, Удалить опорную точку, Свободное преобразование и команд в меню Модификация. Если анимация положения отсутствует, то траектория движения в рабочей области не появляется. Также в качестве траектории движения можно применить существующую траекторию. Для этого его нужно вставить в диапазон анимации на временной шкале.

Анимация движения — это эффективный и рациональный способ создавать движения и изменения во времени с сохранением минимального размера файла. В случае анимации движения в FLA-файле и опубликованном SWF-файле хранятся только значения ключевых кадров свойств.

Объекты и свойства, для которых возможна анимация движения

В число анимируемых объектов входят фрагменты ролика, графические символы и символы кнопок, а также текстовые поля. Эти объекты могут иметь следующие свойства:

- Положение по осям X и Y на плоскости
- Положение по оси Z в трехмерном пространстве (только фрагменты роликов)
- Вращение на плоскости (вокруг оси z)
- Вращение вокруг осей X, Y и Z в трехмерном пространстве (только фрагменты роликов)

  Для создания трехмерного движения в параметрах публикации требуется указать, что FLA-файл предназначен для ActionScript 3.0 и Flash Player 10 или более поздней версии. Adobe AIR также поддерживает трехмерное движение.
- Наклон по осям X и Y
- Масштаб по осям X и Y
- Цветовые эффекты

  Цветовые эффекты включают в себя альфа-канал (прозрачность), яркость, тон и расширенные параметры для цветов. Цветовые эффекты можно анимировать только для символов и текста TLF. Анимируя эти свойства, можно добиться плавного появления или изменения цвета объекта.

  Чтобы создать анимацию движения цветового эффекта для классического текста, преобразуйте текст в символ.
- Свойства фильтров (фильтры нельзя применять к графическим символам)

Различия между анимацией движения и классической анимацией

Flash Pro поддерживает два различных типа анимации для создания движения. *Анимации движения*, представленные в Flash CS4 Professional, являются мощным и несложным в создании средством. Анимация движения позволяет очень гибко управлять анимацией. *Классическая анимация*, включающая все возможности анимации из предыдущих версий Flash Pro, сложнее в создании. Хотя анимация движения обеспечивает более гибкий контроль, классическая анимация движения предлагает ряд возможностей, которые могут в ряде случаев потребоваться пользователям.

Вот несколько различий между анимацией движения и классической анимацией.

- Классическая анимация использует ключевые кадры. Ключевые кадры — это кадры, в которых появляются новые экземпляры объектов. С анимацией движения может быть связан только один экземпляр объекта, и используются ключевые кадры свойств вместо ключевых кадров.
- Анимация движения состоит из одного целевого объекта, использующегося во всем диапазоне анимации. Классическая анимация позволяет создавать анимацию между двумя ключевыми кадрами, которые содержат экземпляры одинаковых или разных символов.
- И та, и другая позволяет анимировать только объекты определенных типов. Когда анимация движения применяется к объектам неразрешенных типов, Flash предлагает преобразовать их в фрагменты роликов в процессе создании анимации движения. При применении классической анимации они преобразуются в графические символы.
- Анимация движения считает текст анимируемым и не преобразует текстовые объекты во фрагменты ролика. При классической же анимации текстовые объекты превращаются в графические символы.
- В диапазоне анимации движения не допускается использование кадровых сценариев. Классическая анимация допускает

использование кадровых сценариев.

- Никакие сценарии объектов для целевой анимации движения не могут изменяться в пределах диапазона анимации движения.
- Диапазоны анимации движения могут быть растянуты или их размер может быть изменен на временной шкале, при этом с ними можно обращаться как с одним объектом. Классическая анимация состоит из групп отдельно выбираемых на временной шкале кадров.
- Чтобы выбрать отдельные кадры в диапазоне анимации движения, необходимо щелкнуть кадр правой кнопкой мыши (Windows) или с удержанием клавиши Command (Macintosh).
- В классической анимации движения можно применять замедления к группам кадров между ключевыми кадрами в пределах анимации движения. При анимации движения замедления применяются по всей протяженности диапазона анимации. Для замедления отдельных кадров анимации движения требуется создание специальной кривой замедления.
- Для эффекта перехода между двумя цветами, например тонирования или альфа-прозрачности, можно использовать классическую анимацию. При анимации движения к одному переходу можно применять только один цветовой эффект.
- Для анимации трехмерных объектов можно использовать только анимацию движения. Нельзя анимировать трехмерный объект с помощью классической анимации движения.
- В качестве наборов настроек движения можно сохранять только анимацию движения.
- При использовании анимации движения нельзя менять местами символы или задавать отображение номера кадра графического символа в ключевом кадре свойства. Если при анимации требуется выполнение одной из этих техник, следует использовать классическую анимацию.
- Один слой может содержать несколько экземпляров анимации, но только одного типа (либо классической анимации, либо анимации движения).

Дополнительные ресурсы

Сведения об отличиях между классической анимацией и анимацией движения содержатся в следующих статьях.

- Создание простой анимации во Flash (Adobe.com)
- Руководство по миграции движения для Flash Professional (Adobe.com)
- Джен ДеХаан (Jen DeHaan) опубликовала информативную заметку о модели движения во Flash Pro и различиях между классической анимацией и анимацией движения в своем блоге на сайте Flashthusiast.com.

Наверх

Применение наборов настроек движения

Наборы настроек движения — это предварительно сконфигурированные анимации движения, которые можно применять к объекту в рабочей области. Необходимо просто выбрать объект и нажать кнопку Применить на панели Наборы настроек движения.

Применение наборов настроек движения — это наиболее быстрый способ ознакомления с основами анимации в Flash Pro. Увидев, как работают наборы настроек, вам станет легче создавать собственную анимацию.

Можно создавать и сохранять собственные пользовательские наборы настроек. Это могут быть элементы существующих наборов настроек движения, а также произвольные анимации движения, созданные пользователями.

Панель Наборы настроек движения также позволяет импортировать и экспортировать наборы настроек. Можно обмениваться наборами настроек со своими коллегами или воспользоваться наборами настроек, предоставленными членами сообщества дизайнеров Flash Pro.

Наборы настроек позволяют сэкономить время работы во время создания и совершенствования проектов, особенно если часто используются похожие виды анимации.

Примечание. *Наборы настроек движения могут содержать только анимацию движения. Классическую анимацию нельзя сохранить в качестве набора настроек движения.*

В следующих видеоруководствах показаны принципы использования наборов настроек движения. В некоторых видеоматериалах может быть показана рабочая среда Flash Pro CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Pro CS5.

- Работа с наборами настроек движения (3:29)
- Использование наборов настроек движения (3:25)
- Повседневные средства экономии времени. Веб: наборы настроек движения (3:32)

Просмотр наборов настроек движения

Все наборы настроек движения Flash Pro предоставляют возможность просмотра, реализуемую с помощью панели Наборы настроек движения. Просмотр позволяет понять, как будет выглядеть анимация после применения ее к объекту в FLA-файле. При создании или импорте пользовательских наборов настроек можно добавлять собственные файлы для просмотра.

1. Откройте панель Наборы настроек движения.
2. Выберите из списка набор настроек движения.

   Файл воспроизводится в области просмотра в верхней части панели.

3. Чтобы остановить воспроизведение, щелкните, установив курсор за пределами панели Наборы настроек движения.

Применение наборов настроек движения

Выбрав анимируемый объект (экземпляр символа или текстовое поле) в рабочей области, можно нажать кнопку Применить, чтобы применить набор настроек. К каждому объекту можно применить только один набор настроек. Если к объекту применить последовательно два набора настроек, то второй набор настроек заменит первый.

После применения набора настроек к объекту в рабочей области анимация движения, созданная на временной шкале, утрачивает связь с панелью Наборы настроек движения. Если удалить или переименовать набор настроек на панели Наборы настроек движения, это не повлияет на анимации движения, созданные ранее с помощью этого набора настроек. Если вы сохраните новый набор настроек, заменив один из существующих наборов настроек на панели, это не повлияет на анимации, уже созданные с помощью исходного набора настроек.

Каждый набор настроек движения содержит определенное число кадров. После применения набора настроек в диапазоне анимации движения, созданном на временной шкале, будет заключено именно это количество кадров. Если к целевому объекту уже применена анимация движения другой продолжительности, диапазон анимации движения изменяется в соответствии с длиной набора настроек движения. Длину диапазона анимации можно отрегулировать на временной шкале после применения набора настроек.

Наборы настроек движения, содержащие трехмерное движение могут применяться только к экземплярам фрагмента ролика. Свойства трехмерной анимации не применяются к символам графики или кнопок, а также к классическим текстовым полям. Двухмерные или трехмерные наборы настроек движения могут быть применены к любому двухмерному или трехмерному фрагменту ролика.

Примечание. *Применение наборов настроек движения, которые анимируют положение фрагмента ролика по оси Z, приведет к тому, что он также изменит свое положение по осям X и Y. Это вызвано тем, что движение по оси Z идет вдоль невидимых линий перспективы, которые исходят из точки исправления 3D-перспективы (заданной в инспекторе свойств экземпляра 3D-символа) до границ рабочей области.*

Чтобы применить набор настроек движения, выполните следующие действия.

1. Выберите анимируемый объект в рабочей области. Если попытаться применить набор настроек движения к неанимируемому объекту, появится диалоговое окно, разрешающее преобразовать этот объект в символ.

2. Выберите набор настроек на панели Наборы настроек движения.

3. Нажмите на панели кнопку Применить или выберите из меню панели пункт Применить к текущему месту.

   Движение применяется, начиная с текущего положения фрагмента ролика в рабочей области. Если с набором настроек связан траектория движения, он появляется в рабочей области.

   Чтобы применить набор настроек таким образом, чтобы движение заканчивалось на текущем положении объекта в рабочей области, удерживая клавишу Shift, нажмите кнопку Применить или выберите из меню панели пункт Завершить на текущем месте.

Также набор предварительных настроек движения можно применить к нескольким выбранным кадрам в разных слоях, если каждый выбранный кадр содержит только один объект с поддержкой анимации движения.

Сохранение анимации движения в виде пользовательского набора настроек движения

Создав собственную анимацию движения или внеся изменения в анимацию движения, к которой применялся набор настроек с панели Наборы настроек движения, можно сохранить эту пользовательскую анимацию движения в виде нового набора настроек движения. Новый набор настроек появится в папке Custom Presets на панели Наборы настроек движения.

Чтобы сохранить пользовательскую анимацию движения как набор настроек, выполните следующие действия.

1. Выберите один из следующих элементов.
   - Диапазон анимации на временной шкале.
   - Объект в рабочей области, к которому применялась пользовательская анимация.
   - Траектория движения в рабочей области.

2. Нажмите кнопку Сохранить заданные настройки выделенной области на панели Наборы настроек движения или выберите в контекстном меню выбранного объекта Сохранить как набор настроек движения.

   На панели Наборы настроек движения появляется новый набор настроек. Flash Pro сохраняет набор настроек в виде XML-файла. Эти файлы хранятся в следующих каталогах.

   - Windows: <жесткий диск>\Documents and Settings\<пользователь>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash

CC\<язык>\Configuration\Motion Presets\

- Macintosh: <жесткий диск>/Пользователи/<пользователь>/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CC/<язык>/Configuration/Motion Presets/

Примечание. *Нельзя отменить операции сохранения, удаления или переименования в отношении пользовательских наборов настроек.*

Импортирование наборов настроек движения

Наборы настроек движения сохраняются в виде XML-файлов. Импортируйте XML-файл анимации движения, чтобы добавить его на панель Наборы настроек движения. Обратите внимание, что наборы настроек движения, импортированные как XML-файлы можно добавлять только в классические анимации движения.

1. Выберите в меню панели Наборы настроек движения команду «Импорт».
2. В диалоговом окне Открыть выберите импортируемый XML-файл и нажмите кнопку Открыть.

Flash Pro открывает файл XML и добавляет на панель набор настроек движения.

Экспортирование наборов настроек движения

Наборы настроек движения можно экспортировать в виде XML-файлов, доступ к которым можно открыть для других пользователей Flash Pro.

1. Выберите набор настроек на панели Наборы настроек движения.
2. В меню панели выберите Экспорт.
3. В диалоговом окне Сохранить как выберите имя и местоположение файла XML, а затем нажмите кнопку Сохранить.

Удаление наборов настроек движения

Можно удалять наборы настроек с панели Наборы настроек движения. При удалении набора настроек Flash Pro удаляет XML-файл с жесткого диска. Если позднее вам могут потребоваться наборы настроек, сначала создайте их резервные копии путем экспорта.

1. Выберите набор настроек, который нужно удалить, на панели Наборы настроек движения.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - В меню панели выберите Удалить.
   - Нажмите на панели кнопку Удалить элемент.

Создание файла просмотра для пользовательского набора настроек

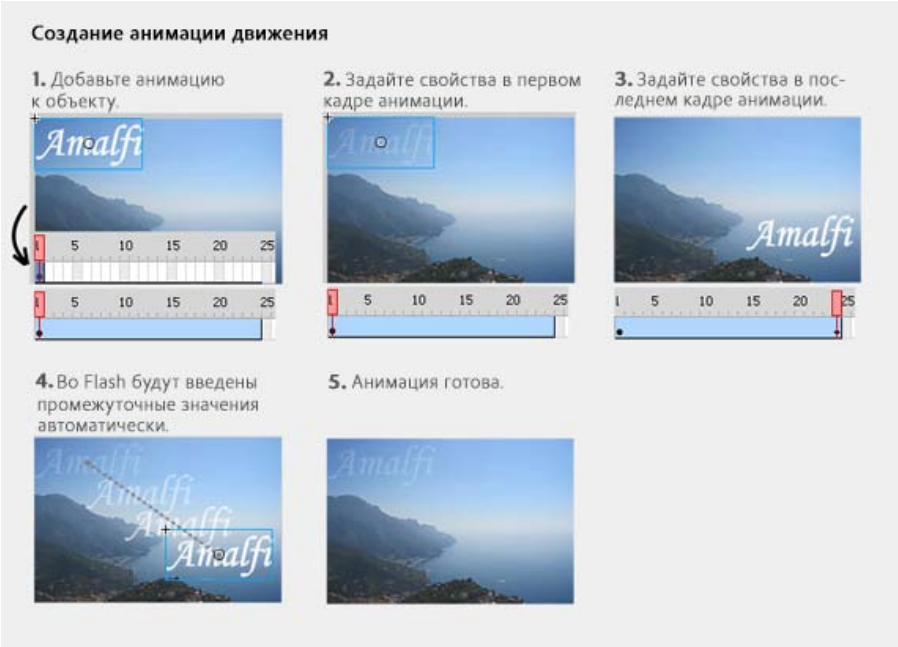
Для любого создаваемого набора настроек движения можно создать просмотр. Для этого сохраните SWF-файл, демонстрирующий анимацию в том же каталоге, что и XML-файл набора настроек движения.

1. Создайте анимацию движения и сохраните ее в виде пользовательского набора настроек.
2. Создайте FLA-файл, который содержит демонстрацию этой анимации движения. Имя сохраненного FLA-файла должно в точности соответствовать имени пользовательского набора настроек.
3. Создайте SWF-файл на основе FLA-файла, выполнив команду Опубликовать.
4. Поместите SWF-файл в тот же каталог, что и сохраненный XML-файл с пользовательским набором настроек движения. Эти файлы хранятся в следующих каталогах.
   - Windows: <жесткий диск>\Documents and Settings\<пользователь>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<язык>\Configuration\Motion Presets\
   - Macintosh: <жесткий диск>/Пользователи/<пользователь>/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CC/<язык>/Configuration/Motion Presets/

Теперь при выборе пользовательской анимации движения на панели Наборы настроек движения будет выполняться просмотр.

Создание анимации движения

Наверх



Действия при создании анимации движения.

Приступая к работе

Прежде чем приступить к анимации свойств, необходимо учесть следующее:

ActionScript не требуется.Как и для многих операций во Flash, для анимации не требуется ActionScript. Однако если необходимо, можно создать анимации с помощью ActionScript.

Основы временной шкалы и редактирования свойств. Перед началом работы с анимацией движения необходимо ознакомиться с основами использования временной шкалы и редактирования свойств. Базовые сведения см. в разделе «Кадры и ключевые кадры».

Редактировать ключевые кадры отдельных свойств в рабочей области можно в инспекторе свойств или в редакторе движения. Обратите внимание, что использование редактора движения является необязательным при создании многих типов простых анимаций движения.

⊘ Редактор движений не поддерживается во Flash Professional CC.

Только экземпляры символов и текстовые поля. Flash анимирует только экземпляры символов и текстовые поля. Все остальные типы объектов заключаются в оболочку символа, когда к ним применяется анимация движения. Экземпляр символа может содержать вложенные символы, которые, в свою очередь, тоже могут быть анимированными на своих временных шкалах.

Один объект для анимации.Минимальным структурным элементом слоя анимации движения является диапазон анимации. Диапазон анимации в слое анимации может содержать только один экземпляр символа или текстовое поле. Этот экземпляр символа называется целью диапазона анимации. Тем не менее, один символ может содержать много объектов.

Изменение цели.Добавление второго символа или текстового поля в диапазон анимации движения приведет к замене исходного символа в анимации движения. Целевой объект анимации можно изменить, перетащив другой символ из библиотеки в диапазон анимации на временной шкале или выбрав Модификация > Символ > Заменить символ. Символ можно удалить из слоя анимации, не удаляя и не разделяя саму анимацию. Позже в анимацию можно будет добавить другой экземпляр символа. Также можно в любое время изменить символ или его тип.

Изменение траекторий движения.Когда анимация содержит движение, в рабочей области появляется траектория движения. Траектория движения показывает положение анимируемого объекта в каждом кадре. Можно изменить траекторию движения в рабочей области, перетаскивая его контрольные точки. Нельзя добавлять направляющую движения в слой анимации или обратной кинематики.

Сведения о создании анимации движения с помощью обратной кинематики см. в разделе «Анимация каркаса».

Добавление анимации движения на временную шкалу

При добавлении анимации в объект или слой Flash Pro выполняет одно из следующих действий.

- Слой преобразуется в слой анимации.
- Создается новый слой, чтобы сохранить исходный порядок наложения объектов в слое.

Слои добавляются согласно следующим правилам:

- Если в слое нет других объектов, кроме выбранных, слой преобразуется в слой анимации.
- Если выделенный фрагмент находится внизу порядка наложения объектов в слое (под всеми другими объектами), то Flash создает

слой над исходным слоем. Этот новый слой содержит невыбранные элементы. Исходный слой преобразуется в слой анимации.

- Если выделенный фрагмент находится вверху порядка наложения объектов слоя (над всеми другими объектами), то Flash создает новый слой. Выделение перемещается в новый слой, и этот слой преобразуется в слой анимации.
- Если выделенный фрагмент находится в середине порядка наложения объектов слоя (имеются объекты выше и ниже выбранного фрагмента), то Flash создает два слоя. Один слой содержит новую анимацию, а другой расположенный над ним слой содержит невыбранные элементы, находящиеся вверху порядка наложения. Невыделенные элементы в нижней части порядка наложения остаются в исходном слое, под вновь вставленными слоями.

Слой анимации может содержать диапазоны анимации, а также статические кадры и код ActionScript. Однако кадры из слоя анимации, содержащие диапазон анимации, могут содержать только объекты с анимацией. Чтобы добавить дополнительные объекты в тот же кадр, их нужно поместить в отдельные слои.

Видеоматериалы и руководства

В следующих руководствах показаны методы создания анимаций движения:

- Видео: анимация положения объекта. Создание анимаций движения (продолжительность: 2:04, Adobe TV)
- Видео: Создание анимаций движения: часть 1 (продолжительность: 10:53, Adobe TV)
- Видео: Создание анимаций движения: часть 2 (продолжительность: 5:55, Adobe TV)
- Видео: анимация положения и альфа-прозрачности, изменение траектории движения, сохранение анимации движения как набора настроек анимации движения. Создание анимации в среде Flash CS5 (продолжительность: 5:34, Adobe TV)
- Видео: анимации положения, альфа, 3D-вращение, фильтры, общие сведения о редакторе движения, добавление замедления, копирование и вставка свойств анимации, изменение траектории движения, управление диапазонами анимации движения на временной шкале, сохранение и применение наборов настроек движения. Flash Downunder: анимация движения (продолжительность: 29:57, Adobe TV)
- Видео: Layers TV: эпизод 71. Анимированный текст (продолжительность: 20:19, Adobe TV)
- Видео: в каких случаях использовать анимацию движения и классическую анимацию движения. Анимация движения Flash (продолжительность: 10:13, журнал Layers Magazine)
- Руководство: анимация альфа (прозрачность). Создание анимации движения в Adobe Flash (eHow.com)
- Руководство: создание анимации, изменение траектории движения. Анимация временной шкалы во Flash (Layersmagazine.com)
- Видео: Значки временной шкалы в анимации движения на основе объектов (продолжительность: 5:08, Peachpit.com)

Анимация положения с помощью анимации движения

Перемещение или сдвиг объекта в рабочей области:

1. Выделите экземпляр символа или текстовое поле для анимации движения в рабочей области. Объект может находиться в слоях следующих типов: обычный, направляющий, маскирующий или маскированный.

   Если выделенный фрагмент содержит другие объекты или содержит несколько объектов из слоя, то Flash предлагает преобразовать выделенный фрагмент в символ фрагмента ролика.

2. Выполните одно из следующих действий.

   - Выберите Вставка > Анимация движения.
   - Щелкните выделенный объект или текущий кадр правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните их левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Macintosh), и выберите в контекстном меню Создать анимацию движения.

   Если появится диалоговое окно Преобразовать выделенный фрагмент в символ для анимации, нажмите кнопку «OK» для преобразования выделенного фрагмента в символ фрагмента ролика.

   Если анимированный объект является единственным элементом в слое, Flash Pro преобразует слой, содержащий этот объект, в слой анимации. Если в слое есть другие объекты, Flash Pro вставляет слои, чтобы сохранить порядок наложения. Flash помещает анимированный объект в собственный слой.

   Если исходный объект находился только в первом кадре временной шкалы, длина диапазона анимации равна продолжительности в одну секунду. Если исходный объект находился более чем в одном смежном кадре, диапазон анимации движения будет содержать то количество кадров, которое занимал исходный объект.

3. Перетащите любой конец диапазона анимации движения на временной шкале, чтобы удлинить или укоротить его до нужного числа кадров. Существующие ключевые кадры свойств в анимации пропорционально перемещаются вместе с концом диапазона.

   Чтобы переместить конец диапазона, не перемещая существующие ключевые кадры, перетащите его, удерживая клавишу Shift.

4. Чтобы добавить в анимацию движение, поместите точку воспроизведения в кадр, входящий в диапазон анимации, а затем перетащите объект на новое место.

   В рабочей области появляется траектория движения, показывающая траекторию от положения в первом кадре диапазона анимации до нового положения. Поскольку свойства X и Y объекта были указаны точно, в кадр, содержащий точку воспроизведения, добавляются ключевые кадры свойств для X и Y. Ключевые кадры свойств отображаются на диапазоне анимации в виде небольших ромбов.

   По умолчанию на временной шкале отображаются ключевые кадры свойств для всех типов свойств. Можно выбрать тип отображаемых ключевых кадров свойств, щелкнув диапазон анимации правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Command (Macintosh) и выбрав из контекстного меню пункт Показывать ключевые кадры > тип свойства.

5. Чтобы указать другое положение объекта, поместите точку воспроизведения в другой кадр в диапазоне анимации и перетащите объект в рабочей области в другое положение.

   Траектория движения корректируется путем включения всех указанных вами положений.

6. Для анимации трехмерного поворота или положения пользуйтесь инструментами Поворот 3D-объекта и Перемещение 3D-объекта. Первым делом поместите точку воспроизведения в кадр, в который нужно добавить ключевой кадр свойств 3D.

Примечание. *Чтобы создать сразу несколько анимаций, разместите анимируемые объекты на нескольких слоях, выделите их все и выберите Вставка > Анимация движения. Точно так же наборы настроек движения можно применять к нескольким объектам.*

Анимация движения других свойств с помощью инспектора свойств

Команда Создать анимацию движения позволяет анимировать большинство свойств экземпляра символа или текстового поля, например поворот, масштабирование, прозрачность или оттенок (только для символов и текста TLF). Например, можно изменить свойство альфа-прозрачности экземпляра символа, чтобы он плавно появлялся на экране. Список свойств, к которым можно применять анимацию движения, приведен в разделе Анимируемые объекты и свойства.

1. Выделите экземпляр символа или текстовое поле в рабочей области.

   Если выделенный фрагмент содержит другие объекты или содержит несколько объектов из слоя, то Flash предлагается преобразовать его в символ фрагмента ролика.

2. Выберите Вставка > Анимация движения.

   Если появится диалоговое окно Преобразовать выделенный фрагмент в символ для анимации, нажмите кнопку «OK» для преобразования выделенного фрагмента в символ фрагмента ролика.

   Когда анимация движения применяется к объекту, который существует только в одном кадре, точка воспроизведения перемещается в последний кадр новой анимации движения. В противном случае точка воспроизведения не перемещается.

3. Поместите точку воспроизведения в кадр диапазона анимации, для которого необходимо указать значение свойства.

   Точку воспроизведения можно поместить в любой другой кадр диапазона анимации. Анимация движения начинается со значений свойства в первом кадре диапазона анимации, который всегда является ключевым кадром свойств.

4. Выберите объект в рабочей области и установите значение свойства, не относящегося к положению (например, альфа-прозрачности, поворота или наклона). Задайте значение при помощи инспектора свойств или одного из средств панели Инструменты.

   Текущий кадр в диапазоне становится ключевым кадром свойств.

   Можно отобразить различные типы ключевых кадров свойств в диапазонах анимации. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая клавишу Ctrl (Macintosh), по диапазону анимации и выберите в контекстном меню Просмотреть ключевые кадры > тип свойства.

5. Проведите точкой воспроизведения по временной шкале, чтобы просмотреть анимацию движения в рабочей области.

6. Чтобы добавить дополнительные ключевые кадры свойств, переместите точку воспроизведения в нужный кадр диапазона и установите значение свойства в инспекторе свойств.

Примечание. *Также с помощью редактора движения можно анимировать свойства на протяжении всей анимации. Дополнительные сведения см. в разделе «Редактирование кривых свойств в редакторе движения».*

Добавление дополнительной анимации движения в существующий слой анимации

В существующий слой анимации можно добавить дополнительную анимацию движения. Это позволяет использовать меньшее количество слоев при создании Flash-содержимого с анимацией.

- Выполните одно из следующих действий.

Добавьте пустой ключевой кадр в слой (Вставка > Временная шкала > Пустой ключевой кадр), добавьте элементы в ключевой кадр, а затем добавьте анимацию для элементов.

- Создайте анимацию движения в отдельном слое, а затем перетащите диапазон на нужный слой.
- Перетащите статические кадры из другого слоя в слой анимации, а затем добавьте анимацию движения к объекту в статическом кадре.
- Перетащите существующий диапазон, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh), чтобы создать его дубликат в том же или в другом слое.
- Скопируйте и вставьте диапазон анимации из того же или другого слоя.

Примечание. *Целевой объект анимации движения можно скопировать в буфер обмена из любого кадра диапазона движения.*

Наверх

Изменение траектории движения анимации движения

Можно редактировать или изменить траекторию движения анимации движения следующими способами.

- Измените положение объекта в любом кадре диапазона анимации.
- Переместите всю траекторию движения в другое место рабочей области.
- Измените форму или размер траектории при помощи инструментов Выделение, Спецвыделение или Свободное преобразование.
- Измените форму или размер траектории при помощи панели Преобразование или инспектора свойств.
- Используйте команды в меню Модификация > Преобразовать.
- Примените пользовательскую линию в качестве траектории движения.
- Используйте редактор движения.

Чтобы показывать все траектории движения на всех слоях рабочей области одновременно, можно воспользоваться параметром Всегда показывать траектории движения. Такое отображение полезно при создании нескольких анимаций с различными взаимно пересекающимися траекториями движения. После выбора траектории движения или диапазона анимации, этот параметр можно выбрать из меню «Параметры» инспектора свойств.

Редактирование формы траектории движения с помощью инструментов «Выделение» и «Спецвыделение»

С помощью инструментов Выделение и Спецвыделение можно изменить форму траектории движения. С помощью инструмента Выделение можно изменить форму сегмента путем перетаскивания. Ключевые кадры свойств анимации движения отображаются на траектории в виде контрольных точек. Инструмент Спецвыделение позволяет открыть доступ к якорным точкам и маркерам Безье на траектории, соответствующем каждому положению ключевого кадра свойств. Эти маркеры можно использовать для изменения формы траектории с учетом точек в ключевых кадрах свойств.

Когда создается нелинейная траектория движения, например движение по окружности, возможно, потребуется добавить вращение анимируемого объекта во время его перемещения. Для поддержания постоянной ориентации относительно траектории перемещения выберите режим Ориентировать по траектории в инспекторе свойств.

Анимированный объект не ориентирован вдоль траектории движения (слева) и ориентирован вдоль траектории движения (справа).

1. Нажмите инструмент Выделение на панели Инструменты.
2. Щелкните целевой экземпляр анимации, чтобы в рабочей области отобразилась траектория движения.
3. С помощью инструмента Выделение перетащите любой сегмент траектории движения, чтобы изменить его форму. Не щелкайте сначала по сегменту, чтобы выбрать его.
4. Чтобы показать контрольные точки Безье, относящиеся к точке ключевого кадра свойств в траектории, щелкните инструмент Спецвыделение, а затем щелкните траекторию.

   Точки ключевого кадра свойств обозначаются в траектории движения маленькими ромбами.
5. Чтобы переместить контрольную точку, перетащите ее с помощью инструмента Спецвыделение.

6. Чтобы скорректировать кривую траектории с учетом контрольной точки, перетащите маркеры Безье контрольной точки с помощью инструмента Спецвыделение.

   Если маркеры не расширены, их можно расширить путем перетаскивания с одновременным удержанием клавиши Alt (Windows) или перетаскиванием с использованием параметров (Macintosh) контрольной точки.

7. Чтобы удалить узловую точку, щелкните ее, предварительно выбрав инструмент Удалить узловую точку. Большинство узловых точек, создаваемых инструментом Выделение являются гладкими. Чтобы преобразовать узловую точку, щелкните ее инструментом Преобразовать узловую точку. Опорная точка становится угловой.
8. Также можно выдвинуть из точки новые маркеры Безье и разместить их так же, как и для обычной опорной точки.

   Примечание. *Узловые точки нельзя добавить на траекторию с помощью инструмента Добавить узловую точку.*

Материалы сообщества, рекомендуемые Adobe

- Видео: Пользовательские траектории движения во Flash (3:51, SchoolofFlash.com. Анимация движения, изменение траектории движения, создание пользовательской траектории движения и ее применение к анимации.)
- Видео: Flash Downunder: анимация движения (29:57, Adobe TV. Изменение траектории движения. Перейдите к отметке времени 05:00.)
- Руководство: Анимация временной шкалы в Flash (Layersmagazine.com. Создание анимации, изменение траектории движения.)
- Видео: Изменение кривой траектории движения (продолжительность: 3:45 Peachpit.com)

Изменение положения анимированного объекта

Самый простой способ редактирования траектории движения заключается в том, чтобы переместить целевой экземпляр анимации движения на рабочей области в любой кадр диапазона анимации. Если в текущем кадре пока отсутствует ключевой кадр свойств, Flash Pro добавляет в него такой кадр.

1. Поместите точку воспроизведения в тот кадр, куда требуется переместить целевой экземпляр.
2. Перетащите целевой экземпляр в новое место рабочей области с помощью инструмента Выделение.

Происходит обновление траектории движения с включением нового места. Все остальные ключевые кадры свойств в траектории движения остаются в исходных положениях.

Изменение положения траектории движения в рабочей области

Можно перетащить траекторию движения целиком в рабочую область или установить ее положение в инспекторе свойств.

1. Нажмите инструмент «Выделение» на панели «Инструменты».
2. Выберите траекторию движения, выполнив одно из следующих действий.
   - Щелкните диапазон анимации на временной шкале, а затем выберите траекторию движения в рабочей области.
   - Щелкните анимированный объект в рабочей области, а затем выберите траекторию движения.
   - Используя перетаскивание, охватите областью выделения траекторию движения и целевой экземпляр, чтобы выбрать их.
   - (Только для CS5.5) Выберите несколько траекторий движения, удерживая клавишу Shift при щелчке по траектории движения каждой анимации, которую требуется изменить. Также можно выделить все траектории движения перетаскиванием области выделения.
3. Переместите траекторию движения, выполнив одно из следующих действий.
   - Перетащите траекторию в выбранное место в рабочей области.
   - Установите для траектории значения X и Y в инспекторе свойств. Значения X и Y предназначены для определения верхнего левого угла ограничительной рамки траектории движения.
   - Перемещайте траекторию движения с помощью клавиш со стрелками.

Примечание. *Чтобы переместить целевой экземпляр анимации движения и траекторию движения, указав местоположение траектории движения, выберите траекторию и экземпляр, а затем укажите положения X и Y в инспекторе свойств. Чтобы переместить анимированный объект, у которого нет траектории движения, выделите его и введите значения X и Y в инспекторе свойств.*

Редактирование траектории движения с помощью инструмента «Свободное преобразование»

1. Щелкните инструмент Свободное преобразование на панели Инструменты.
2. Щелкните траекторию движения с помощью инструмента Свободное преобразование. Не нажимайте на целевой экземпляр анимации движения.

3. Масштабируйте, наклоните или поверните траекторию с помощью инструмента Свободное преобразование.

Примечание. *Свободное преобразование траектории движения можно также выполнить, выбрав ее с помощью инструмента Спецвыделение, а затем нажав клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh). При нажатии клавиши появляются те же органы управления, что и в случае инструмента Свободное преобразование. Удерживая нажатой эту клавишу, можно выполнять преобразования путем перетаскивания.*

Масштабирование нескольких анимированных объектов и траекторий движения (только для CS5.5)

1. Поместите точку воспроизведения в первом кадре анимации движения, которую требуется изменить.
2. Выберите инструмент Свободное преобразование на панели Инструменты.
3. Выделите несколько анимированных объектов и их траектории движения, выполнив одно из следующих действий.
   - Удерживая клавишу Shift, щелкайте по анимированным объектам и их траекториям движения.
   - Перетаскивая мышь, очертите область вокруг анимированных объектов и их траекторий движения.
4. Для масштабирования области выделения перетащите углы ограничивающей рамки, которая содержит выделенные объекты и их траектории.

Поскольку точка воспроизведения находится в первом кадре анимации, масштабирование применяется ко всем кадрам анимации. Новые ключевые кадры свойств не создаются.

Удаление траектории движения из анимации движения

1. Выберите траекторию движения в рабочей области, щелкнув на инструменте Выделение.
2. Нажмите клавишу Delete.

Копирование траектории движения в качестве обводки

1. Чтобы выделить траекторию движения, щелкните по ней в рабочей области.
2. В меню Правка выберите пункт Скопировать.

Затем можно вставить траекторию на другой слой в качестве обводки или траектории движения для другой анимации движения.

Применение пользовательской линии в качестве траектории движения

В качестве траектории движения для анимации можно применить линию из отдельного слоя или временной шкалы.

1. Выберите линию в слое, который отличается от слоя анимации, и скопируйте ее в буфер обмена.

   Линия не должна быть замкнутой. Можно использовать только незамкнутые обводки.
2. Выберите на временной шкале диапазон анимации.
3. Вставьте линию, не снимая выделение с диапазона анимации.

   Flash Pro применяет обводку в качестве новой траектории движения для выбранного диапазона анимации. Целевой экземпляр анимации движется теперь вдоль этой новой линии.
4. Чтобы поменять местами начальную и конечную точки анимации, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой при нажатой клавише «Ctrl» (Macintosh) диапазон анимации, а затем выберите в контекстном меню диапазона анимации Траектория движения > Обратная траектория.

Использование привязанных ко времени ключевых кадров свойства

Привязанный ко времени ключевой кадр свойства — это ключевой кадр, не связанный с конкретными кадрами на временной шкале. Flash корректирует положение привязанных ко времени ключевых кадров так, чтобы скорость движения была постоянной на протяжении всей анимации движения.

Привязанные ко времени ключевые кадры доступны только для пространственных свойств X, Y и Z. Они бывают полезны при изменении траектории движения в рабочей области перетаскиванием анимированного объекта в другие положения в других кадрах. Такое изменение траектории движения часто приводит к созданию отрезков траектории, на которых движение быстрее или медленнее, чем на других отрезках. Это происходит, потому что количество кадров на отдельном отрезке может быть больше или меньше, чем на других.

Привязанные ко времени ключевые кадры могут пригодиться для задания однородной скорости движения для всей анимации движения. Если ключевой кадр свойства привязывается ко времени, Flash корректирует положение привязанных ко времени ключевых кадров так, чтобы в каждом кадре объект проходил одинаковое расстояние. Для корректировки движения можно использовать замедление, чтобы ускорение в начале и в конце анимации движения выглядело естественно.

При вставке специальной траектории в анимацию движения Flash по умолчанию привязывает ключевые кадры ко времени.

Для привязки ключевых кадров ко времени для всей анимации движения выполните следующее.

- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните левой кнопкой, удерживая клавишу Command (Macintosh), на диапазоне анимации на временной шкале и выберите в контекстном меню Траектория движения > Переключиться на ключевые кадры без привязки по времени.

Для привязки одного ключевого кадра свойства ко времени выполните следующее.

- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните левой кнопкой, удерживая клавишу Command (Macintosh), на ключевом кадре свойства в редакторе движения и выберите в контекстном меню пункт «Переключиться на ключевые кадры без привязки по времени». Подробнее о редакторе движения см. в разделе Редактирование кривых свойств в редакторе движения.

Когда ключевые кадры свойств привязаны ко времени, в редакторе движения они обозначаются круглыми точками, а не квадратами.

Примечание. *При привязке ко времени ключевых кадров в диапазоне анимации и последующей отмене этой настройки ключевые кадры остаются на своих местах в диапазоне, который образовался в результате привязки ко времени.*

Траектория движения, где ключевые кадры не привязаны ко времени. Обратите внимание, что неоднородное распределение кадров ведет к неравномерной скорости движения.

Та же траектория движения, где ключевые кадры привязаны ко времени. В результате кадры распределяются вдоль траектории равномерно, а скорость движения однородна.

Наверх

Изменение диапазонов анимации движения на временной шкале

При создании анимации в среде Flash Pro часто вначале необходимо настроить диапазон анимации движения на временной шкале. Изначально упорядочив объекты по слоям и кадрам, можно завершить создание анимаций движения, изменяя значения их свойств в инспекторе свойств или редакторе движения.

Чтобы выбрать диапазоны анимации и кадры на временной шкале, выполните любое из следующих действий. Убедитесь, что в общих настройках (Редактирование > Установки) включено выделение на основе диапазона.

- Чтобы выбрать весь диапазон анимации, щелкните его.
- Чтобы выбрать несколько диапазонов анимации движения, включая несмежные диапазоны, щелкните поочередно все диапазоны, удерживая нажатой клавишу «Shift».
- Чтобы выбрать один кадр в диапазоне анимации, щелкните его, удерживая нажатой клавиши Ctrl и Alt (Windows) или клавиши Command и Option (Macintosh).
- Чтобы выбрать несколько смежных кадров в диапазоне, перетащите указатель мыши в пределах диапазона, удерживая клавиши Ctrl и Alt (Windows) или клавиши Command и Option (Macintosh).
- Чтобы выбрать кадры в нескольких диапазонах анимации на разных слоях, перетащите указатель мыши, удерживая клавиши Ctrl и Alt (Windows) или клавиши Command и Option (Macintosh), на нескольких слоях.
- Чтобы выбрать отдельный ключевой кадр свойства в диапазоне анимации, щелкните его, удерживая клавиши Ctrl и Alt (Windows) или клавиши Command и Option (Macintosh). Затем его можно перетащить в новое местоположение.

Полный список клавиш-модификаторов для работы с интервалами движения на временной шкале доступен по адресу Flashthusiast.com.

Перемещение, дублирование и удаление диапазонов анимации движения

- Чтобы переместить диапазон анимации на новое место в том же слое, перетащите его.

  ***Примечание**. Блокировка слоя не позволяет редактировать его в рабочей области, но не влияет на работу на временной шкале. Перемещение диапазона поверх другого диапазона приводит к замене перекрытых кадров второго диапазона.*

- Чтобы переместить диапазон анимации в другой слой, перетащите этот диапазон в этот слой или скопируйте и вставьте его в новый слой.

  Диапазон анимации можно перетащить в существующий слой анимации или в нормальный, направляющий, маскирующий и маскируемый слой. Если новый слой является нормальным пустым слоем, он становится слоем анимации.

- Чтобы дублировать диапазон, перетащите его на новое место на временной шкале, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или клавишу Command (Macintosh), либо скопируйте и вставьте его.
- Чтобы удалить диапазон, выберите его, а затем выберите Убрать кадры или Удалить кадры в контекстном меню диапазона.

Изменение смежных диапазонов анимации

- Чтобы поместить линию разрыва между смежными диапазонами анимации движения, перетащите ее.

  Каждая из анимаций движения рассчитывается заново.

- Чтобы отделить начальный и конечный кадры, расположенные рядом в двух смежных диапазонах анимации движения, перетащите начальный кадр второго диапазона, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или клавишу Command (Macintosh).

  Это позволяет освободить место для кадров между двумя этими диапазонами.

- Чтобы разделить диапазон анимации движения на два отдельных диапазона, щелкните их, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню диапазона Разделить движение.

  Оба диапазона анимации движения будут иметь один и тот же целевой экземпляр.

  ***Примечание**. Если выбрано более одного кадра, разделить движение нельзя. Если разделена анимация, к которой было применено замедление, движение в двух полученных анимациях может не совпадать с движением оригинала.*

- Чтобы объединить два смежных диапазона анимации движения, выберите оба диапазона, а затем выберите Объединить движения в контекстном меню диапазона.

Изменение длины диапазона анимации

- Чтобы изменить длину анимации, перетащите правую или левую границу диапазона анимации.

  Перетаскивание границы одного диапазона в кадры другого диапазона приводит к замене кадров второго диапазона.

- Чтобы расширить присутствие анимированного объекта в рабочей области за пределы анимации движения, перетащите любой конечный кадр диапазона анимации, удерживая нажатой клавишу Shift. Flash Pro добавляет кадры к концу диапазона без анимации этих кадров.

  Также можно выбрать кадр после диапазона анимации в том же слое и нажать F6. Flash Pro расширяет диапазон анимации и добавляет ключевой кадр свойства для всех свойств к выбранному кадру. При нажатии клавиши F5 Flash Pro добавляет к выделенному кадру новые кадры, не добавляя при этом ключевых кадров свойств.

  ***Примечание**. Чтобы добавить статические кадры к концу диапазона, который плотно прилегает к другому диапазону, сначала переместите прилегающий диапазон, чтобы освободить пространство для новых кадров.*

Добавление и удаление кадров в диапазоне анимации движения

- Чтобы удалить кадры из диапазона, перетащите их, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), чтобы выбрать кадры, а затем выберите в контекстном меню диапазона Удалить кадры.
- Чтобы вырезать кадры из диапазона, перетащите их, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), чтобы выбрать кадры, а затем выберите в контекстном меню диапазона Вырезать кадры.
- Чтобы вставить кадры в существующий диапазон анимации движения, перетащите их, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), чтобы выбрать заменяемые кадры, а затем выберите в контекстном меню диапазона Вставить кадры.

  Если просто вставить целый диапазон в другой диапазон, то это приведет к замене всего второго диапазона.

Замена или удаление целевого экземпляра анимации

Чтобы заменить целевой экземпляр диапазона анимации, выполните одно из следующих действий.

- Выберите диапазон, а затем перетащите новый символ с панели Библиотека в рабочую область.
- Выберите новый символ на панели библиотеки и целевой экземпляр анимации движения в рабочей области и последовательно нажмите Модификация > Символ > Заменить символ.
- Выберите диапазон и вставьте экземпляр символа или текст из буфера обмена.

Чтобы удалить целевой экземпляр диапазона анимации, не удаляя саму анимацию движения, выберите диапазон и нажмите клавишу «Delete».

Просмотр и изменение ключевых кадров свойств диапазона анимации

- Чтобы просмотреть в диапазоне кадры, содержащие ключевые кадры свойств, которые относятся к другим свойствам, выделите диапазон, а затем выберите Просмотреть ключевые кадры в контекстном меню диапазона и тип свойства во вложенном меню.
- Чтобы убрать из диапазона ключевой кадр свойства, щелкните этот кадр, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh), чтобы выделить его, а затем щелкните ключевой кадр свойства правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Ctrl (Macintosh) и выберите Удалить ключевой кадр рядом с типом свойства, для которого требуется удалить ключевой кадр.
- Чтобы добавить в диапазон ключевые кадры свойств для определенного типа свойств, щелкните один или несколько кадров диапазона, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh). Затем щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или, удерживая клавишу Ctrl (Macintosh), откройте контекстное меню диапазона и выберите Вставить ключевой кадр > *тип свойства*. Flash Pro добавляет ключевые кадры свойств к выбранным кадрам. Для добавления ключевого кадра свойств можно также задать свойство целевого экземпляра выбранного кадра.
- Чтобы добавить к диапазону ключевой кадр свойства для всех типов свойств, разместите точку воспроизведения в кадре, к которому необходимо добавить ключевой кадр, а затем выберите из меню Вставка > Временная шкала > Ключевой кадр или нажмите F6.
- Чтобы сменить направление воспроизведения анимации движения, выберите Траектория движения > Обратная траектория в контекстном меню диапазона.
- Чтобы заменить диапазон анимации статическими кадрами, выберите диапазон, а затем выберите Удалить анимацию движения в контекстном меню диапазона.
- Чтобы преобразовать диапазон анимации в покадровую анимацию, выберите диапазон, а затем в контекстном меню диапазона укажите пункт Преобразовать в покадровую анимацию.
- Чтобы переместить ключевой кадр свойства в другой кадр того же или другого диапазона анимации, щелкните на ключевом кадре свойства, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh), затем перетащите ключевой кадр свойства в новое место.
- Чтобы скопировать ключевой кадр свойства в другой кадр того же диапазона анимации, щелкните на ключевом кадре свойства, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh), затем перетащите ключевой кадр свойства в новое место, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh).

Добавление к анимации движения ключевых кадров свойств 3D или удаление их из нее

- Выполните одно из следующих действий.
  - Добавьте 3D-свойства с помощью 3D-инструментов на панели Инструменты.
  - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните левой кнопкой, удерживая клавишу Ctrl (Macintosh), на диапазоне анимации на временной шкале и выберите в контекстном меню пункт «3D-анимация».
  - Если диапазон анимации не содержал ключевых кадров свойств 3D, Flash Pro добавляет их к каждому существующему положению X и Y и ключевому кадру свойств вращения. Если диапазон анимации уже содержал ключевые кадры свойств 3D, Flash Pro удаляет их.

Перемещение или дублирование диапазона анимации

Диапазоны анимации и их фрагменты можно дублировать или перемещать путем перетаскивания на панели Временная шкала.

- Перетащите диапазон анимации, чтобы переместить его в другое место на временной шкале.
- Перетащите диапазон анимации, удерживая клавишу Alt, чтобы продублировать его в другом месте на временной шкале.

Копирование и вставка анимации движения

Можно скопировать свойства анимации движения из одного диапазона анимации движения в другой. Анимированные свойства применяются к новому целевому объекту, но местоположение этого целевого объекта не изменяется. Это позволяет применить анимацию движения из одной части рабочей области к объекту в другой ее части, не изменяя местоположения нового целевого объекта.

1. Выберите диапазон анимации движения, содержащий анимированные свойства, которые требуется скопировать.
2. Выберите меню Правка > Временная шкала > Копировать движение.

3. Выберите диапазон анимации движения, куда передается копируемая анимация движения.
4. Выберите меню Правка > Временная шкала > Вставить движение.

   Adobe Flash применяет анимированные свойства к целевому диапазону анимации движения и настраивает длину диапазона анимации для соответствия копируемому диапазону анимации.

   Чтобы скопировать анимацию движения на панель Действия или использовать ее в другом проекте в виде кода ActionScript®, используйте команду Копировать движение как ActionScript 3.0.

Копирование и вставка свойств анимации движения

Можно скопировать свойства из выбранного кадра в другой кадр в том же или другом диапазоне анимации. Значения свойств добавляются только к тем кадрам, которые выбраны во время вставки свойств. Скопированные значения свойств цветовых эффектов, фильтров и 3D-свойств вставляются, только если анимированный объект в этом кадре использует цветовые эффекты, фильтры или 3D-свойства. Свойства 2D-позиции нельзя вставить в 3D-анимацию.

Для выполнения этих действий необходимо предварительно включить выделение на основе диапазона в настройках (Редактирование > Установки).

1. Чтобы выбрать один кадр в диапазоне анимации, щелкните его, удерживая клавиши Ctrl и Alt (Windows) или клавиши Command и Option (Macintosh).
2. Щелкните выделенный кадр правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Command» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт Копировать свойства.
3. Выберите один кадр, чтобы получить скопированные свойства, щелкнув его с удержанием клавиш Ctrl и Alt (Windows) или Command и Option (Macintosh).

   Целевой кадр должен находиться в диапазоне анимации.
4. Чтобы вставить скопированные свойства в выбранный кадр, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы вставить все скопированные свойства, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните с удержанием клавиши «Command» (Macintosh) на выбранном кадре целевого диапазона анимации и выберите из контекстного меню пункт Вставка свойств.
   - Чтобы вставить все скопированные свойства, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните с удержанием клавиши «Command» (Macintosh) на выбранном кадре целевого диапазона анимации и выберите из контекстного меню пункт Особая вставка свойств. В открывшемся диалоговом окне выберите свойства, которые необходимо вставить, и нажмите кнопку OK.

Flash Pro создает в выбранном кадре ключевые кадры свойств для всех вставляемых свойств и производит повторную интерполяцию анимации движения.

Преобразование диапазона анимации в покадровую анимацию

Можно преобразовать диапазон классической анимации или анимации движения в покадровую анимацию. В покадровой анимации у каждого кадра есть ключевые кадры (не путать с ключевыми кадрами свойств), каждый из которых содержит экземпляры анимированных символов. Покадровая анимация не содержит интерполированных значений свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Покадровая анимация».

- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой с удержанием клавиши Ctrl (Macintosh) на диапазоне анимации, который необходимо преобразовать, и выберите в контекстном меню Преобразовать в покадровую анимацию.

(Больше не поддерживается во Flash Professional CC) Копирование движения в виде ActionScript 3.0

Скопируйте свойства, которые задают анимацию движения на временной шкале в виде ActionScript 3.0, и примените это движение к другому символу, который находится либо на панели Действия, либо в исходных файлах (таких как файлы классов) в документе Flash Pro, использующем ActionScript 3.0.

Чтобы настроить код ActionScript, формируемый Flash Pro, для конкретного проекта, используйте классы `fl.motion`. Дополнительные сведения см. в описании классов `fl.motion` в руководстве *Справочник ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Команда Копировать движение как ActionScript 3.0 позволяет захватывать следующие свойства анимации движения.

- Позиция
- Scale
- Наклон
- Поворот
- Точка преобразования

- Цвет
- Режим наложения
- Ориентация по траектории
- Кэшировать в растровом формате
- Замедление
- Фильтры
- Поворот и позиция 3D-объекта

1. Выберите диапазон анимации на временной шкале или объект в рабочей области, содержащий анимацию движения, которую требуется скопировать.

   Для копирования как ActionScript 3.0 может быть выбран только диапазон анимации или анимированный объект.

2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите Правка > Временная шкала > Копировать движение как ActionScript 3.0.
   - В рабочей области щелкните диапазон анимации или анимированный объект правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Control (Macintosh) и выберите команду Копировать движение как ActionScript 3.0.

   Flash Pro копирует код ActionScript 3.0, который описывает выбранную анимацию движения, в буфер обмена системы. В коде анимация движения описана как покадровая анимация.

   Чтобы использовать скопированный код, вставьте его на панель Действия документа Flash Pro, содержащего экземпляр символа, в который требуется вставить копируемую анимацию движения. Снимите пометку примечания со строки, вызывающей функцию `addTarget()`, и замените текст `<instance name goes here>` в строке именем экземпляра символа, который необходимо анимировать.

   Чтобы задать имя экземпляру символа, который необходимо анимировать при помощи вставленного ActionScript, выберите экземпляр в рабочей области и введите имя в инспекторе свойств.

   Чтобы присвоить имя экземпляру анимации движения, также можно выбрать диапазон анимации на временной шкале и ввести имя в инспекторе свойств. После этого на этот диапазон анимации можно ссылаться в коде ActionScript 3.0.

   Дополнительные сведения об анимации при помощи ActionScript 3.0 см. в разделе о классах `fl.motion` в *справочнике ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Наверх

Работа с анимацией движения, сохраненной в виде XML-файлов

Flash Pro позволяет работать с анимацией движения в виде XML-файлов. Изначально Flash Pro позволяет применять следующие команды в любой анимации движения:

- Копировать движение как XML
- Экспортировать движение как XML
- Импортировать движение как XML

Копировать движение как XML

Позволяет копировать свойства движения, примененные к любому объекту в указанном кадре в рабочей области.

1. Создайте анимацию движения.
2. Выберите ключевой кадр на временной шкале.
3. Выберите «Команды» > «Копировать движение как XML».

Свойства движения копируются в буфер обмена как XML-данные, после этого их можно редактировать в любом текстовом редакторе.

Экспортировать движение как XML

Позволяет экспортировать свойства движения, примененные к любому объекту в рабочей области, в XML-файл, который можно сохранить.

1. Создайте анимацию движения.
2. Выберите «Команды» > «Экспортировать движение как XML».
3. Найдите подходящее местоположение для сохранения файла.
4. Укажите имя для XML-файла и нажмите кнопку «Сохранить».

Анимация движения экспортируется как XML-файл в указанное местоположение.

Импортировать движение как XML

Позволяет импортировать существующий XML-файл, для которого определены свойства движения.

1. Выберите объект в рабочей области.
2. Выберите «Команды» > «Импортировать движение как XML».
3. Укажите местоположение и выберите XML-файл. Нажмите кнопку «OK».
4. В диалоговом окне «Специальная вставка движения» выберите свойства, которые требуется применить к выбранному объекту.
5. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

(не используется с Flash Professional CC) Редактирование кривых свойств анимации с помощью редактора движения

В следующих **видео и статьях** показаны принципы использования редактора движения.

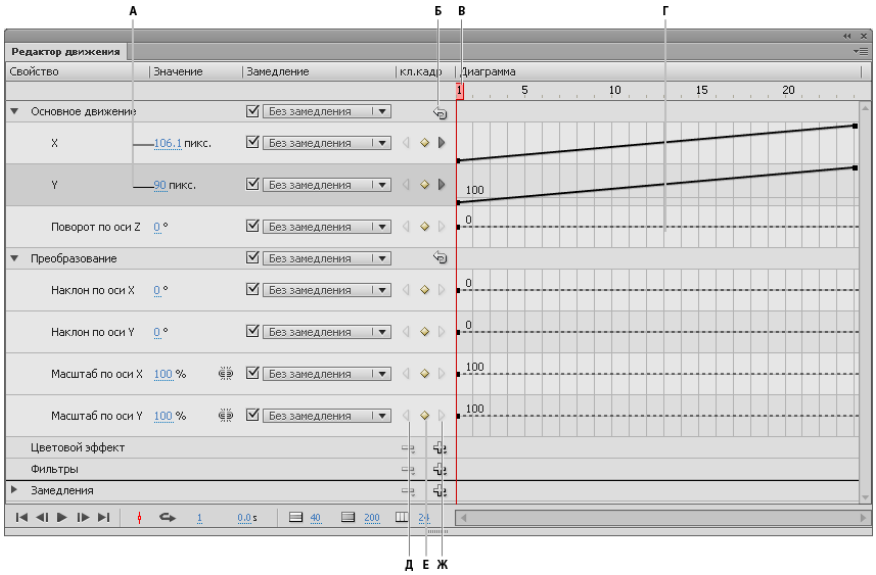
- Видео: управление свойствами анимации. Настройка значений x и y и ключевых кадров свойств. Добавление эффектов с помощью фильтров. Начало работы: использование редактора движения (3:40)
- Видео: точная настройка анимации отдельных свойств. Применение кривых замедления к отдельным свойствам анимации. Использование редактора движения (6:08)
- Видео: Использование редактора движения (продолжительность: 7:42, Peachpit.com)
- Статья: Список клавиш-модификаторов для работы с анимациями движения (Flashthusiast.com)

Панель редактора движения позволяет добавлять и изменять все свойства анимации движения и их ключевые кадры свойств. Она также предоставляет средства для детализации данных анимации. Редактор движения отображает свойства выбранной в настоящий момент анимации движения. Как только на временной шкале создана анимация движения, редактор движения позволяет несколькими способами управлять ей.

Примечание. *Использование редактора движения является необязательным для многих типов распространенных простых анимаций движения. Редактор движения предназначен для облегчения создания более сложных анимаций движения. Он не используется с классическими анимациями.*

Панель Редактор движения позволяет выполнять следующие действия.

- Указание значений ключевых кадров отдельных свойств.
- Добавление или удаление ключевых кадров свойств к отдельным свойствам.
- Перемещайте ключевые кадры в другие кадры анимации движения.
- Копирование и вставка кривой свойства из одного свойства в другое.
- Резервирование ключевых кадров для отдельных свойств.
- Сброс отдельных свойств или категорий свойств.
- Точный контроль за формой кривых анимации движения для отдельных свойств с помощью маркеров Безье. (Свойства X, Y и Z не содержат маркеров Безье.)
- Добавление или удаление фильтров и цветовых эффектов, а также выбор их параметров.
- Изменение траектории движения анимации движения.
- Добавление различных наборов настроек замедлений для отдельных свойств и категорий свойств.
- Создание пользовательских кривых замедления.
- Добавление пользовательского замедления к свойствам анимации движения и группам свойств.
- Установить для свойств X, Y и Z привязку ко времени отдельных ключевых кадров свойств. Привязка ко времени позволяет перемещать ключевой кадр свойств на другой кадр или между отдельными кадрами для создания плавного движения.
- (Только для CS5.5) Анимации можно воспроизводить, пропускать вперед и назад, а также зацикливать с помощью кнопок воспроизведения в нижней части панели.



Редактор движения.
***А.** Значения свойств **Б.** Кнопка «Сбросить значения» **В.** Точка воспроизведения **Г.** Область кривой свойств **Д.** Кнопка «Предыдущий ключевой кадр» **Е.** Кнопка «Добавление или удаление ключевого кадра» **Ж.** Кнопка «Следующий ключевой кадр»*

Если выбрать диапазон анимации движения на временной шкале или анимированный объект или траекторию движения в рабочей области, в редакторе движения отображаются кривые свойств для этой анимации движения. Редактор движения показывает кривые свойств в координатной сетке, соответствующей кадрам временной шкалы, по которой выполняется анимация выбранного движения. Точка воспроизведения отображается как на временной шкале, так и в редакторе движения, всегда в одном и том же числе кадров.

Редактор движения отображает значения свойств анимации при помощи построения двухмерного графика для каждого свойства. У каждого свойства есть свой график. По горизонтальной шкале графика (слева направо) отсчитывается время, а изменение значения свойства указывается на вертикальной шкале. Каждый ключевой кадр свойства отображается в виде контрольной точки на кривой свойств данного свойства. Если к кривой свойства применить кривую замедления, то вторая кривая отображается в виде пунктирной линии в области кривых свойств. Пунктирная кривая показывает влияние замедления на значения свойства.

Некоторые свойства не могут быть анимированы, поскольку они содержат только одно значение на протяжении всего существования объекта на временной шкале. Примером может служить свойство Качество фильтра Градиентная фаска. Значения этих свойств можно задать при помощи редактора движения, но графики для них не строятся.

Можно точно контролировать форму большинства кривых свойств в редакторе движения, добавляя ключевые кадры свойств и управляя кривой с помощью стандартных элементов управления Безье. Для свойств X, Y и Z можно добавлять и удалять контрольные точки на кривых свойств, но для них нельзя использовать маркеры Безье. При изменении контрольных точек кривой свойств эти изменения немедленно отображаются в рабочей области.

Редактор движения также позволяет применять замедление к кривой любого свойства. Применение замедления в редакторе движения позволяет создавать определенные типы сложных анимационных эффектов, не используя сложные траектории движения. Кривые замедления являются графиками, показывающими, как значения свойств анимации движения интерполируются во времени. Применив кривую замедления к кривой свойства, можно с минимальными усилиями создать сложное движение.

Некоторые свойства имеют минимальные или максимальные значения, за рамки которых нельзя выходить, например альфа-прозрачность (0-100 %). К графикам для этих свойств нельзя применять значения вне допустимого диапазона.

Управление отображением редактора движения

В редакторе движения можно управлять тем, какие кривые свойств отображаются, а также размером экрана, выделяемым для каждого такой кривой. Кривые свойств, отображающиеся с большим размером, проще редактировать.

- Для настройки того, какие свойства отображаются в редакторе движения, щелкните треугольник рядом с категорией свойства, чтобы развернуть или свернуть данную категорию.
- Для управления числом кадров анимации движения, которые показываются в редакторе движения, укажите число кадров, которые требуется отобразить, в поле Кадров для просмотра в нижней части редактора движения. Максимальное число кадров — это совокупное число кадров в выделенном диапазоне анимации движения.
- Для переключения между развернутым и свернутым представлениями кривой свойств щелкните имя свойства. Развернутое представление обеспечивает большие возможности для редактирования кривой свойства. Можно настроить размеры развернутого и свернутого представлений с помощью полей Размер графика и Размер развернутого графика в нижней части редактора движения.
- Чтобы включить или выключить отображение подсказок в области графика, выберите пункт Показывать подсказки в меню параметров панели.

Чтобы добавить новый цветовой эффект или фильтр к анимации движения, нажмите кнопку Добавить в строке категории свойства и выберите конкретный элемент, который требуется добавить. Новый элемент немедленно появляется в редакторе движения.

Изменение формы кривых свойств

Редактор движения позволяет осуществлять точное управление формами всех кривых свойств анимации движения, кроме X, Y и Z. Для всех остальных свойств можно изменять кривую каждого графика при помощи стандартных маркеров Безье. Использование этих маркеров аналогично изменению обводок при помощи инструмента Выделение или Перо. Переместите сегмент кривой или контрольную точку вверх, чтобы увеличить значение свойства, либо переместить вниз, чтобы уменьшить значение.

При непосредственной работе с кривой свойств появляются следующие возможности:

- Создавать сложные кривые для сложных анимационных эффектов.
- Настраивать значения свойств в ключевых кадрах свойств.
- Увеличивать или уменьшать значения свойств в любом месте кривой свойства.
- Добавлять дополнительные ключевые кадры свойств к анимации движения.
- Устанавливать для отдельных ключевых кадров свойств, привязанные они ко времени или нет.

В редакторе движения основные свойства движения X, Y и Z отличаются от других свойств. Эти три свойства связаны между собой. Кадр в диапазоне анимации движения, являющийся ключевым кадром для одного из этих свойств, должен быть ключевым кадром для всех трех свойств. Кроме того, контрольные точки на кривых свойств X, Y Z не могут быть изменены при помощи маркеров Безье.

Контрольные точки кривых свойств могут являться точками смягчения или преломления. Когда кривая свойства проходит через точку преломления, она образует угол. Когда кривая свойства проходит через точку смягчения, она образует плавную кривую. Для X, Y и Z тип контрольной точки на кривой свойства зависит от типа соответствующей контрольной точки на траектории движения в рабочей области.

Обычно лучше изменять свойства анимации движения X, Y и Z путем изменения траектории движения в рабочей области. Используйте редактор движения для незначительных корректировок значений свойств или для перемещения их ключевых кадров свойств в другие кадры диапазона анимации.

- Чтобы изменить форму сегмента кривой между двумя контрольными точками, используйте перетаскивание. При перетаскивании сегмента кривой выбираются управляющие элементы Безье, находящиеся по краям этого сегмента. Если выбранные контрольные точки являются точками смягчения, то отображаются их маркеры Безье.
- Чтобы переключить кривую свойств в статическое состояние с неанимированным значением свойства, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните мышью, удерживая клавишу Command (Macintosh) область графика свойств, и выберите Сбросить свойство.
- Чтобы сбросить всю категорию свойств в статическое состояние с неанимированными значениями, нажмите кнопку Сбросить значения для этой категории.
- Чтобы изменить направление анимации движения свойства, щелкните область графика свойства правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните ее мышью, удерживая клавишу Command (Macintosh), и выберите Обратить ключевые кадры.
- Чтобы скопировать кривую свойства из одного свойства в другое, щелкните область графика кривой правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Command (Macintosh) и выберите команду Копировать кривую. Чтобы вставить кривую в другое свойство, щелкните область графика свойства правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Command (Macintosh) и выберите команду Вставить кривую. Также можно копировать кривые из одного пользовательского замедления в другое, а также из пользовательского замедления в свойство и наоборот.

Работа с ключевыми кадрами свойств

Можно изменять форму кривой свойства, добавляя, удаляя и изменяя ключевые кадры свойств для каждого графика.

- Чтобы добавить ключевой кадр свойств к кривой свойства, разместите точку воспроизведения в нужном кадре и нажмите кнопку Удалить ключевой кадр или Добавить ключевой кадр на панели свойств редактора движения.

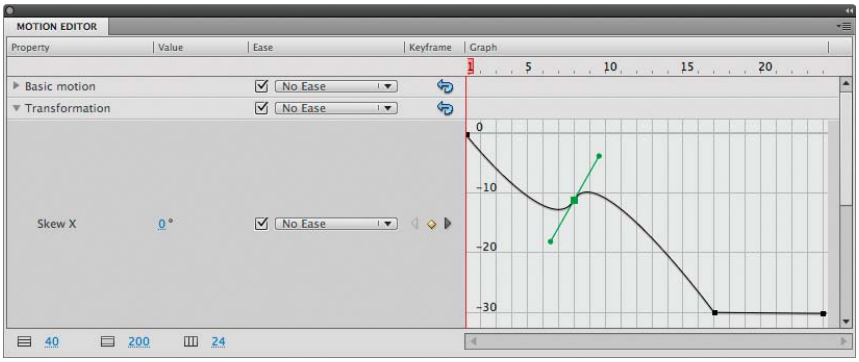
  Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши (Windows) или щелкнуть, удерживая клавишу Option (Macintosh), график в кадре, к которому необходимо добавить ключевой кадр свойства.

  Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши (Windows) или щелкнуть, удерживая клавишу Command (Macintosh), кривую свойства и выбрать Добавить ключевой кадр.
- Чтобы удалить ключевой кадр свойства из кривой свойств, щелкните на контрольной точке ключевого кадра свойства на кривой свойств, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Option (Macintosh).

  Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши (Windows) или щелкнуть, удерживая клавишу Command (Macintosh), контрольную точку и выбрать Удалить ключевой кадр.
- Чтобы изменить тип контрольной точки с точки преломления на точку смягчения, щелкните эту контрольную точку, удерживая клавишу Alt (Windows) или клавишу Command (Macintosh).

Если контрольная точка является точкой смягчения, становятся видны ее элементы управления Безье, а кривая свойства проходит через точку как плавно изгибающаяся кривая. Если контрольная точка является угловой точкой, то кривая свойства образует угол при прохождении через эту контрольную точку. Для угловых точек маркеры Безье не отображаются.

Чтобы задать точку сглаживания, можно также щелкнуть на контрольной точке правой кнопкой мыши (Windows) или левой с удержанием клавиши Command (Macintosh) и выбрать Точка сглаживания, Сглаживание справа или Сглаживание слева. Чтобы изменить тип точки на точку сглаживания, выберите пункт Точка преломления.



На кривой свойств показаны точка смягчения (кадр 8) и точка преломления (кадр 17).

- Чтобы перенести ключевой кадр свойства в другой кадр, перетащите его контрольную точку.

  Нельзя перетаскивать ключевой кадр свойства через предшествующие или последующие ключевые кадры.

- Чтобы переключить ключевой кадр свойства для пространственных свойств X, Y и Z между привязанным ко времени или не привязанным ко времени, щелкните этот ключевой кадр свойства правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая клавишу Command (Macintosh) в редакторе движения Дополнительные сведения о ключевых кадрах с отсутствующей привязкой см. в разделе Изменение траектории движения анимации движения.

  Также можно выключить привязку ко времени для отдельного ключевого кадра свойства в редакторе движения, перетащив привязанный ко времени ключевой кадр в вертикальный разделитель кадра.

- Чтобы связать между собой свойства X и Y, нажмите кнопку Связать значения свойств X и Y для любого из свойств, которые необходимо связать. Когда свойства связаны, их значения ограничиваются таким образом, чтобы их соотношение сохранялось при вводе значения для любого из этих свойств. Примеры связанных свойств X и Y включают в себя свойства Масштаб X и Масштаб Y, а также Размытие X и Размытие Y фильтра Тень.

Руководства и примеры

Дополнительные сведения о работе с редактором движения см. в следующих видеороликах и статьях.

- Видео: Редактор движения во Flash CS4 (5:08, Adobe TV)
- Видео: Начало работы: 14. Использование Редактора движения (3:40, Adobe TV)
- Видео: Использование редактора движения (6:08, Adobe TV)
- Видео: Быстрый доступ к свойствам анимации (4:17, Adobe TV)

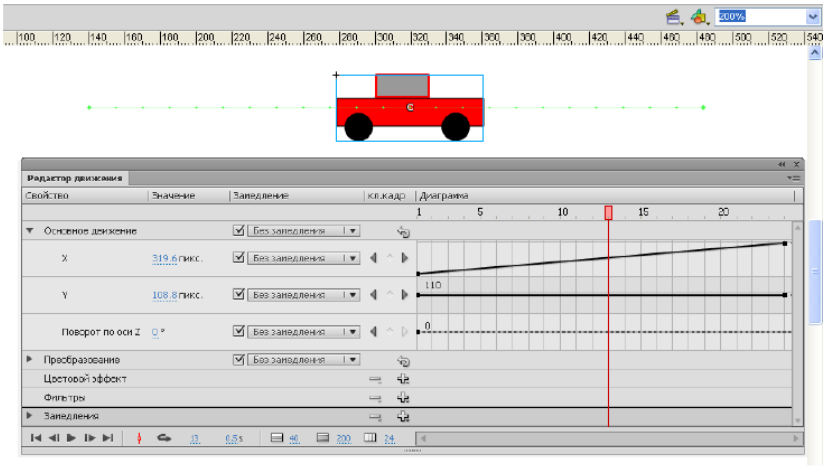
Наверх

(не используется с Flash Professional CC) Замедление анимации движения

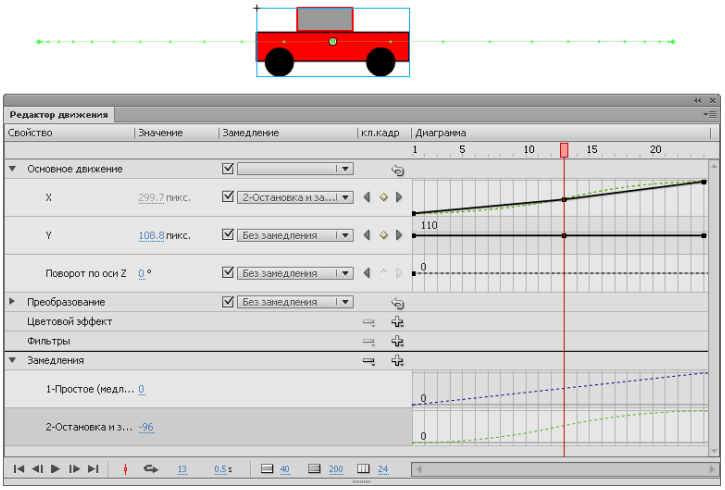
Замедление позволяет ускорить или замедлить начало или окончание анимации для более реалистичного движения или более привлекательных эффектов. Это технология, позволяющая модифицировать способ, которым в Adobe Flash рассчитываются значения свойств между ключевыми кадрами свойства в анимации движения. Без замедления эти значения в Adobe Flash рассчитываются таким образом, что смена значения в каждом кадре одинакова. С помощью замедления можно настроить скорость изменения значений для создания более естественной или более сложной анимации.

Замедление, это математическая кривая, применяемая к значениям свойств анимации движения. Окончательный эффект анимации движения вычисляется как комбинация диапазона значений свойств в анимации движения и кривой замедления.

Например, если выполняется анимация перемещения машины через рабочую область, движение получается более реалистичным, если машина начинает движение из состояния покоя и постепенно набирает скорость, а затем плавно замедляется до полной остановки в другом конце рабочей области. Без замедления машина будет резко начинать двигаться на полной скорости из остановленного положения и затем также резко будет останавливаться на другом конце рабочей области. Благодаря замедлению можно применить анимацию движения к машине и таким образом заставить ее плавно начинать движение и останавливаться.



Применяется траектория движения без замедлений. Обратите внимание на равномерное распределение кадров вдоль траектории.



Применена такая же траектория движения с командами «Остановить» и «Начать» замедление (среднее). Обратите внимание на плотность кадров в конце траектории, которая позволяет создать более реалистичное ускорение и замедление машины.

Можно применить замедление в инспекторе свойств или редакторе движения. Замедления, применяемые в инспекторе свойств, влияют на все свойства, включенные в анимацию движения. Замедления, применяемые в редакторе движения, могут влиять на отдельное свойство, группу свойств или на все свойства анимации движения.

Замедление может быть простым и сложным. Adobe Flash содержит широкий спектр наборов настроек замедлений, которые можно применить для получения простых или сложных эффектов. В редакторе движения можно также создавать собственные пользовательские кривые замедления.

Одним из наиболее распространенных случаев использования замедления является случай, когда изменяется траектория перемещения объекта по рабочей области и разрешаются привязанные ко времени ключевые кадры, чтобы сделать скорость перемещения согласованной в каждом сегменте траектории. Затем замедление можно применять для добавления более реалистичного ускорения и замедления в конце траектории.

Когда к кривой свойства применяется кривая замедления, в области графика кривой свойства отображается визуальное наложение кривой замедления. Отображая кривые свойства и замедления в одной области графика, наложение позволяет лучше представить окончательный эффект, показываемый в рабочей области при тестировании анимации.

Поскольку кривые замедления в редакторе движения могут быть сложными, их можно использовать для создания сложных движений в рабочей области без необходимости создавать сложные траектории движения. Также можно использовать кривые замедления для создания сложных анимаций движения по любым другим свойствам в дополнение к пространственным свойствам X, Y и Z.

Руководства и статьи:

- Руководство: Изменение и применение пользовательского замедления (Flashthusiast.com)
- Руководство: Замедление между ключевыми кадрами (Flashthusiast.com)
- Руководство: Создание и применение пользовательского замедления (Kirupa.com)
- Видео: Замедление движения Flash (продолжительность: 7:40 LayersMagazine.com)

Видео: Задание свойства замедления анимации (продолжительность: 5:10, Peachpit.com)

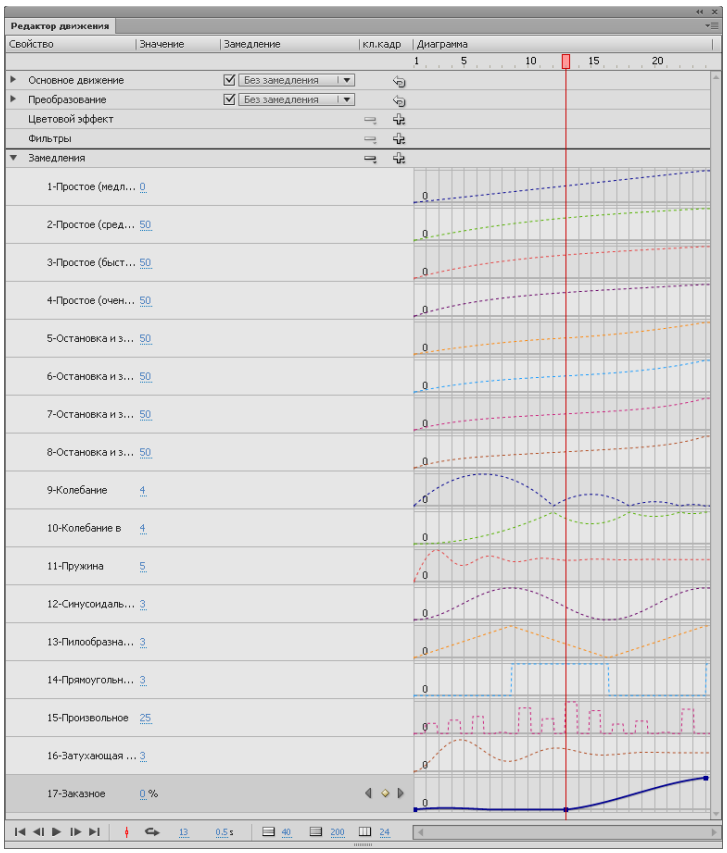
Замедление всех свойств анимации движения в инспекторе свойств

Если замедление применяется к анимации движения в инспекторе свойств, оно влияет на все свойства, включенные в эту анимацию движения. Инспектор свойств применяет простую (медленную) кривую замедления, которая также имеется в редакторе движения.

1. Выберите анимацию движения на временной шкале или траекторию движения в рабочей области.
2. В инспекторе свойств выберите замедление, которое будет применено, из меню Замедление.
3. Введите значение для степени замедления в поле Значение замедления.

Замедление отдельных свойств в редакторе движения

Можно применить набор настроек замедления к отдельному свойству или категории свойств в редакторе движения.



Формы кривых замедления входят в комплект поставки Flash.

Для использования замедлений в редакторе движения добавьте кривую замедления в список замедлений, доступных для выбранной анимации движения, и затем примените это замедление к выбранным свойствам. Когда к свойству применяется кривая замедления, на область графика свойства накладывается пунктирная кривая. Пунктирная кривая показывает воздействие кривой замедления на фактические значения данного свойства анимации.

- Чтобы добавить замедление к списку замедлений, доступных в выбранной анимации движения, нажмите кнопку Добавить в разделе Замедление редактора движения, а затем выберите замедление для добавления.
- Чтобы добавить замедление к отдельному свойству, выберите его в меню Выделенное замедление для данного свойства.
- Чтобы добавить замедление к целой категории свойств, таких как движение, преобразование, цветовые эффекты или фильтры, выберите тип заземления в меню Выделенное замедление для данной категории свойств.
- Чтобы включить или отключить эффект замедления для свойства или категории свойств, установите флажок Включение или отключение замедления для этого свойства или категории свойств. Эта функция позволяет быстро просматривать влияние замедления на кривые свойств.
- Чтобы удалить замедление из списка доступных анимаций движения, нажмите кнопку Удалить замедление в разделе Замедления редактора движения, а затем выберите замедление из всплывающего меню.

Изменение кривых замедления в редакторе движения

В редакторе движения можно изменить свойства встроенных кривых замедления и создать собственные пользовательские кривые замедления.

- Чтобы изменить набор настроек кривой замедления, установите значение для замедления в поле с названием замедления.

  Для простых кривых замедления это значение является процентной долей, выражающей степень применения кривой замедления к кривой свойства. Положительные значения увеличивают замедление в конце кривой. Отрицательные значения увеличивают замедление в начале кривой.

  Для кривых замедления, описываемых волновыми функциями, например для синусоиды или пилообразной волны, значение выражает число полуциклов в волне.

  Для редактирования стиля замедления, добавьте его к списку доступных замедлений с помощью кнопки Добавить в разделе Замедление редактора движения.

- Чтобы изменить пользовательскую кривую замедления, добавьте ее экземпляр в список замедлений, а затем измените эту кривую, используя те же приемы, что и при изменении любой другой кривой Безье в Adobe Flash. Кривая замедления всегда должна иметь начальное значение 0%.

  Также кривую можно скопировать и вставить из одного пользовательского замедления в другое, даже если они находятся в разных анимациях движения.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Основы анимации

Типы анимации
О частоте кадров
Идентификация анимаций на временной шкале
О слоях в анимации движения
Распределение объектов по слоям для анимации движения
Создание анимации движения путем распределения объектов по ключевым кадрам
Дополнительные ресурсы

Примечание. *Как и для большинства операций в Flash, для анимации не требуется ActionScript. Однако если необходимо, можно создать анимации с помощью ActionScript.*

Типы анимации

Наверх

предоставляет несколько способов для создания анимации и специальных эффектов. Каждый метод предоставляет разные возможности по созданию привлекательного анимированного содержимого.

Flash поддерживает следующие типы анимации:

Анимации движения Воспользуйтесь элементами анимации движения, чтобы задать свойства объекта, такие как положение и альфа-прозрачность в одном кадре, а затем снова в другом кадре. Flash затем интерполирует значения свойств для кадров, находящихся в промежутке между указанными кадрами. Анимация движения полезна в тех случаях, когда анимация состоит из непрерывного движения или преобразования объекта. Анимация движения отображается на временной шкале как непрерывный диапазон кадров, который по умолчанию может быть выбран как один объект. Анимация движения — это мощное средство, которое несложно создать.

Классическая анимация Классическая анимация похожа на анимацию движения, но более сложна в создании. Классическая анимация позволяет создавать некоторые анимированные эффекты, которых невозможно добиться с использованием диапазонов анимированных кадров.

Позы обратной кинематики (не используются во Flash Professional CC) Позы обратной кинематики позволяют растягивать и поворачивать объекты фигур, а также соединять группы экземпляров символов, чтобы перемещать их одновременно, обеспечивая тем самым естественность движения. После добавления костей к фигуре или группе символов можно изменить положение костей или символы в разных ключевых кадрах. Flash интерполирует положения в переходных рамок.

Анимация формы При анимации формы в отдельном кадре на временной шкале рисуется форма, а в другом кадре эта форма изменяется, либо рисуется новая форма. Затем Flash Pro интерполирует фигуры для промежуточных кадров, создавая анимацию одной фигуры, перетекающей в другую.

Покадровая анимация Такая техника анимации позволяет указывать различные объекты для каждого кадра временной шкалы. Эта техника используется для создания эффекта, при котором создается впечатление быстрого воспроизведения кадров фильма. Эта техника полезна при создании комплексной анимации, где графические элементы каждого кадра должны быть различны.

В следующих видеоруководствах приводится дополнительное описание различных типов анимации: Сведения об анимациях (2:36).

О частоте кадров

Наверх

Частота кадров, скорость воспроизведения анимации, измеряется числом кадров в секунду (fps). При слишком низкой частоте кадров анимация выглядит так, как будто она останавливается и начинается, при слишком высокой частоте кадров происходит размытие деталей анимации. Частота кадров 24 кадра/сек является принятой по умолчанию для новых документов Flash, и обычно именно с такой настройкой достигаются лучшие результаты при отображении веб-страниц. Частота кадров стандартного видео также составляет 24 кадра/сек.

Сложность анимации и производительность компьютера влияют на плавность воспроизведения. Чтобы определить оптимальную частоту кадров, проверьте свои анимации на разных компьютерах.

Поскольку для всего документа Flash Pro указывается одна частота кадров, задайте скорость до начала создания анимации.

Идентификация анимаций на временной шкале

Наверх

Flash Pro отличает анимацию движения от покадровой анимации на временной шкале путем показа различных индикаторов в каждом

кадре с содержимым.

На временной шкале появляются следующие индикаторы содержимого кадра:

- Диапазон кадров с синим фоном указывает на *анимацию движения*. Черная точка в первом кадре означает, что диапазону анимации присвоен целевой объект. Черные ромбы указывают последний кадр и другие ключевые кадры свойств. Ключевые кадры свойств — это кадры, содержащие изменения, явно определенные пользователем. Можно выбрать тип отображаемых ключевых кадров свойств, щелкнув диапазон анимации правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Command (Macintosh) и выбрав из контекстного меню пункт «Показывать ключевые кадры» > *тип*. По умолчанию Flash отображает все типы ключевых кадров свойств. Все остальные кадры диапазона содержат интерполированные значения, относящиеся к свойствам анимации целевого объекта.

- Полая точка в первом кадре указывает на то, что целевой объект анимации движения удален. Диапазон анимации все еще содержит ключевые кадры свойств; ей можно присвоить новый целевой объект.

- Диапазон кадров с зеленым фоном указывает на использование *слоя позы* обратной кинематики (IK). Слои позы содержат каркасы IK и *позы*. Все позы отмечены на временной шкале черными ромбами. Flash интерполирует положения каркаса в кадрах между позами.

- Черная точка с черной стрелкой на голубом фоне на начальном кадре означает *классическую анимацию движения*.

- Пунктирная линия означает, что классическая анимация движения прервана или неполна, например пропущен последний ключевой кадр.

- Черная точка с черной стрелкой на светло-зеленом фоне на начальном кадре означает *анимацию формы*.

- Черная точка означает отдельный ключевой кадр. Содержимое кадров светло-серого цвета после отдельного ключевого кадра остается точно таким же, без изменений. Эти кадры содержат вертикальную черную линию и пустой прямоугольник в последнем кадре диапазона.

- Маленькая *a* означает, что кадру назначено действие на панели «Действия».

- Красный флажок означает, что кадр содержит метку.

- Зеленая двойная косая черта означает, что кадр содержит комментарий.

- Золотая узловая точка показывает, что кадр является именованной меткой.

О слоях в анимации движения

Наверх

Каждый монтажный кадр в документе Flash Pro может состоять из любого числа слоев временной шкалы. Для упорядочивания содержимого анимационных последовательностей и разделения анимационных объектов используйте слои и папки слоев. Упорядочивание по слоям и папкам предотвращает удаление, соединение или сегментацию перекрывающихся объектов. Чтобы создать анимацию, которая включает одновременное анимированное движение более одного символа или текстового поля, размещайте объекты

на отдельных слоях. Можно использовать один слой как фоновый слой для размещения статичных рисунков, а также использовать дополнительные слои для каждого отдельного анимированного объекта.

При создании анимации движения Flash Pro преобразует слой, содержащий выбранный анимированный объект, в слой анимации. Слой анимации обозначается специальным значком, расположенным рядом с названием слоя, на временной шкале.

Если в том же слое, где находится объект анимации, присутствуют другие объекты, Flash Pro добавляет выше или ниже исходного слоя новые слои по мере необходимости. Любые объекты, которые существовали под объектом анимации на исходном слое, переходят на новый слой, лежащий под исходным. Любые объекты, располагавшиеся над объектом анимации на исходном слое, перемещаются в новый слой, который находится над исходным. Flash Pro вставляет эти новые слои между любыми слоями, расположенными на временной шкале. Таким образом, Flash Pro сохраняет исходный порядок наложения всех графических объектов в рабочей области.

Слой анимации может содержать только диапазоны анимации (смежные группы кадров с анимацией движения), а также статические или пустые кадры и ключевые кадры. Каждый диапазон анимации может содержать только единичный целевой объект и необязательную траекторию движения для целевого объекта. Поскольку рисовать в слое анимации невозможно, создайте в других слоях дополнительные анимационные или статические кадры, а затем перетащите их в слой анимации. Чтобы разместить кадровый сценарий в слое анимации, создайте его в другом слое, а затем перетащите в слой анимации. Кадровый сценарий может находится в кадре за пределами самого диапазона анимации. Обычно лучше размещать все кадровые сценарии на отдельном слое, который содержит только ActionScript.

Если в документе содержится несколько слоев, то отслеживание и редактирование объектов на одном или нескольких из них может быть затруднительным. Задача упрощается, если одновременно работать только с содержимым одного слоя. Слои, с которыми вы в данный момент не работаете, можно скрывать или блокировать, нажав на значок с изображением глаза или замка, который расположен рядом с названием слоя на временной шкале. Использование папок слоев способно помочь вам упорядочить слои в виде управляемых групп.

Наверх

Распределение объектов по слоям для анимации движения

Flash Pro автоматически перемещает объект на его собственный слой анимации после того, как к объекту применена анимация движения. Также можно самостоятельно распределить объекты по их отдельным слоям. Например, можно самостоятельно распределить объекты при упорядочивании содержимого. Распределение вручную также может пригодится для применения анимации к объектам, для которых нужно точно контролировать перемещение с одного слоя на другой.

При использовании команды «Распределить по слоям» («Модификация» > «Временная шкала» > «Распределить по слоям») Flash Pro размещает каждый выбранный объект на новом отдельном слое. Все невыбранные объекты (в том числе объекты в других кадрах) остаются в исходных слоях.

Команду «Распределить по слоям» можно применить к любому элементу в рабочей области, в том числе к графическим объектам, экземплярам, растровым изображениям, видеороликам и разбитым блокам текста.

О новых слоях создано с помощью команды «Распределить по слоям»

Новые слои, созданные в процессе операции «Распределить по слоям» называются по имени элемента, который содержится в каждом из слоев.

- Новый слой, содержащий элемент библиотеки (такой как символ, растровое изображение или видеоклип), получает имя этого элемента.
- Новый слой, содержащий именованный экземпляр, получает имя экземпляра.
- Новый слой, содержащий символ из разбитого блока текста, именуется, как и этот символ.
- Новый слой, содержащий графический объект (который не имеет имени), именуется как Слой1 (или Слой2 и т. д.), потому что графические объекты не имеют имен.

  Flash Pro добавляет новые слои под все выбранные слои. Новые слои размещаются сверху вниз в том порядке, в котором были первоначально созданы выбранные элементы. Слои в разбитом тексте размещаются в порядке символов, слева направо, справа налево или сверху вниз. Предположим, необходимо разделить на части текст *FLASH* и распределить его по слоям. Новые слои, которые называются F, L, A, S и H размещены по нисходящей, и самым верхним среди них является слой F. Эти слои будут размещены сразу под слоем, в котором содержался текст.

Распределение объектов по слоям

1. Выберите объекты, которые требуется распределить по отдельным слоям. Объекты могут находиться на одном слое или на нескольких слоях, включая несмежные слои.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Распределить по слоям».
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или нажмите клавишу Control и щелкните кнопкой мыши (Macintosh) один из выделенных объектов, а затем выберите команду «Распределить по слоям».

Наверх

Создание анимации движения путем распределения объектов по ключевым кадрам

Новые возможности Flash Professional CC

Flash Pro позволяет автоматически распределять объекты — каждый в отдельный ключевой кадр. Распределить объекты можно при упорядочивании содержимого рабочей области. Осуществление этого процесса вручную требует много сил и времени. Распределение крайне важно при создании анимации движения — каждый объект помещается в отдельный ключевой кадр. Каждому ключевому кадру можно назначить различные объекты или состояния объектов. В результате, когда точка воспроизведения проводится по этим кадрам, наблюдается эффект анимации движения.

При использовании команды «Распределить по ключевым кадрам» Flash Pro распределяет каждый выбранный объект в новый отдельный ключевой кадр. Все невыбранные объекты (в том числе объекты в других кадрах) остаются в исходных слоях.

Команду «Распределить по ключевым кадрам» можно применить к любому элементу в рабочей области, в том числе к графическим объектам, экземплярам, растровым изображениям, видеороликам и блокам текста.

Сведения о новых ключевых кадрах, созданных с помощью команды «Распределить по ключевым кадрам»

- Новые ключевые кадры, созданные при использовании команды «Распределить по ключевым кадрам» упорядочиваются согласно последовательности выбора объектов.
- Если при выполнении операции «Распределить по ключевым кадрам» какой-либо объект слоя не был выбран, исходные кадры не будут использованы для этих объектов. Объектам, предназначенным для распределения, назначаются ключевые кадры, запускающие кадр сразу после последнего кадра исходного содержимого. Например, `Объект1` и `Объект2` расположены на слое, включающем 50 кадров. Если `Объект1` был выбран для распределения, он располагается на 51 ключевом кадре.

Распределение объектов по ключевым кадрам

1. Выберите объекты, которые требуется распределить по отдельным слоям. Объекты могут находиться на одном слое или на нескольких слоях, включая несмежные слои.

2. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или нажмите клавишу Control и щелкните мышью (Macintosh) по одному из выбранных объектов, затем выберите «Распределить по ключевым кадрам».

Наверх

Дополнительные ресурсы

Сведения о работе с анимацией в среде Flash Pro содержатся в следующих статьях руководства.

- Создание простой анимации во Flash (Adobe.com)
- Учебное руководство по анимации в среде Flash Professional (Adobe.com)
- Руководство по миграции движения для Flash Professional (Adobe.com)
- Создание анимации на ActionScript 3.0 (Adobe.com)
- Синхронизация губ персонажа в Flash (продолжительность = 2:30 YouTube.com)

Дополнительные справочные материалы

- Работа с классической анимацией движения
- Обратная кинематика
- Анимация формы
- Покадровая анимация
- Создание нового документа

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Покадровая анимация

Создание покадровой анимации
Создание покадровой анимации путем преобразования классической анимации или анимации движения
Использование режима калькирования.

Создание покадровой анимации

Наверх

При покадровой анимации содержимое рабочей области изменяется в каждом кадре. Покадровая анимация наиболее хорошо подходит для сложной анимации, при которой изображение меняется в каждом кадре, а не перемещается по рабочей области. При покадровой анимации размер файла увеличивается сильнее, чем при tween-анимации. В покадровой анимации Flash Professional хранит значения для каждого завершенного кадра.

Для создания покадровой анимации определите все кадры как ключевые и создайте различные изображения для каждого кадра. Изначально каждый новый ключевой кадр имеет то же содержимое, что и предшествующий ему ключевой кадр, поэтому можно последовательно модифицировать кадры анимации.

1. Щелкните имя слоя, чтобы сделать его активным, и выберите кадр слоя, с которого должна начинаться анимация.
2. Если кадр еще не является ключевым, выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр».
3. Создайте иллюстрацию для первого кадра последовательности. Используйте инструменты рисования, вставьте графику из буфера или импортируйте файл.
4. Чтобы добавить новый ключевой кадр, содержимое которого не отличается от содержимого первого ключевого кадра, щелкните следующий кадр справа в той же самой строке и выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр» (Windows) или нажмите кадр, удерживая нажатой клавишу «Control», и выберите «Вставить ключевой кадр» (Macintosh).
5. Чтобы добавить следующий фрагмент анимации, измените содержимое этого кадра в рабочей области.
6. Чтобы завершить последовательность покадровой анимации, повторяйте шаги 4 и 5 до тех пор, пока не будет создана нужная анимация.
7. Чтобы протестировать последовательность анимации, выберите команду «Управление» > «Воспроизвести» или нажмите кнопку «Воспроизвести» на средстве управления («Окно» > «Панели управления» > «Средство управления»).

Создание покадровой анимации путем преобразования классической анимации или анимации движения

Наверх

Можно преобразовать диапазон классической анимации или анимации движения в покадровую анимацию. В покадровой анимации у каждого кадра есть ключевые кадры (не путать с ключевыми кадрами свойств), каждый из которых содержит экземпляры анимированных символов. Покадровая анимация не содержит интерполированных значений свойств.

❖ Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой с удержанием клавиши Ctrl (Macintosh) на диапазоне анимации, который необходимо преобразовать, и выберите в контекстном меню «Преобразовать в покадровую анимацию».

Использование режима калькирования.

Наверх

Обычно в рабочей области находится один кадр в последовательности анимации. Чтобы упростить размещение и редактирование покадровой анимации, просматривайте на рабочей области два и несколько кадров одновременно. Кадр в точке воспроизведения выглядит полноцветным, тогда как окружающие его кадры выглядят затененными, создавая впечатление, что они нарисованы на листах

полупрозрачной бумаги, а листы наложены друг на друга. Затененные кадры редактировать нельзя.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Выравнивание объектов с многослойной структурой и сеткой (продолжительность: 8:34, Adobe Press)

Одновременный просмотр нескольких кадров анимации в рабочей области

❖ Нажмите кнопку «Калька». Все кадры между режимами начала и конца кальки (в заголовке временной шкалы) наложены друг на друга как один кадр в окне документа.

Управление отображением режима калькирования

- Чтобы отобразить кадры кальки в виде контуров, нажмите кнопку «Контуры кальки».
- Чтобы изменить позицию любого режима кальки, перетащите его указатель в новое место. (Обычно режимы кальки перемещаются вместе с указателем текущего кадра.)
- Чтобы включить редактирование всех кадров между режимами кальки, нажмите кнопку «Редактировать несколько кадров» в. Обычно режим калькирования позволяет редактировать только один текущий кадр. Однако можно отобразить содержимое всех кадров между режимами кальки и сделать каждый кадр доступным для редактирования, вне зависимости от того, какой кадр является текущим.

Примечание. *Заблокированные слои (с иконкой замка) не отображаются при включенном режиме калькирования. Чтобы избежать отображения множества сбивающих с толку рисунков, заблокируйте или скройте слои, которых не должно быть в режиме кальки.*

Изменение отображения режимов кальки

❖ Нажмите кнопку «Изменить маркеры кальки» и выберите элемент.

Всегда показывать маркеры Отображает режимы кальки в заголовке временной шкалы независимо от того, включен ли режим калькирования.

Привязка кальки Привязывает режимы кальки к текущей позиции в заголовке временной шкалы. Обычно диапазон режима кальки относителен к указателю текущего кадра и маркерам кальки. Привязка режимов кальки предотвращает их перемещение вместе с указателем на текущий кадр.

Калька 2 Отображает два кадра с каждой стороны текущего кадра.

Калька 5 Отображает пять кадров с каждой стороны текущего кадра

Все кадры в кальку Отображает все кадры с каждой стороны текущего кадра.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Кадры и ключевые кадры

Вставка кадров во временную шкалу
Выбор кадров на временной шкале
Маркировка кадров на временной шкале
Разрешение выделения кадра на основе диапазона
(Только во Flash Professional CC) Распределение по ключевым кадрам
Копирование и вставка кадра или последовательности кадров
Удаление кадров или последовательности кадров
Перемещение ключевого кадра или последовательности кадров
Изменение длины последовательности статических кадров
Преобразование ключевого кадра в кадр
Предварительный просмотр содержимого кадра на временной шкале

В документах Adobe® Flash® Professional время делится на кадры, как на кинопленке. Работа с этими кадрами выполняется на временной шкале в целях организации и управления содержимым документа. Кадры размещаются на временной шкале в том порядке, в котором присутствующие на них объекты должны появляться в конечном материале.

Ключевой кадр — это кадр, при котором на временной шкале появляется новый экземпляр символа. Ключевым кадром также может быть кадр с кодом ActionScript®, который тем или иным образом управляет документом. На временную шкалу также можно добавить пустой ключевой кадр, который может быть позже использован для добавления символов или специально может быть оставлен пустым кадром.

Ключевой кадр свойств — это кадр, в котором определяется изменение свойств анимации объекта. Flash Professional может автоматически заполнять (анимировать) значения свойств между ключевыми кадрами свойств, добиваясь таким образом плавности анимации. Ключевые кадры свойств облегчают создание анимации, поскольку позволяют обойтись без прорисовки каждого отдельного кадра. Серии кадров, содержащих автоматически создаваемые промежуточные кадры, называются анимацией движения.

Анимационный кадр — это любой кадр, являющийся составной частью анимации движения.

Статический кадр — это любой кадр, который не является составной частью анимации движения.

Ключевые кадры и ключевые кадры свойств можно расположить на временной шкале, чтобы управлять последовательностью событий в документе и его анимацией.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: редактирование кадров на временной шкале (продолжительность = 9:27 Peachpit.com)

Вставка кадров во временную шкалу

Наверх

- Чтобы добавить новый кадр, выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Кадр» (F5).
- Чтобы создать новый ключевой кадр, выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр» (F6) либо щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой, удерживая клавишу Control (Macintosh), кадр в том месте, где необходимо разместить ключевой кадр, а затем выберите из контекстного меню пункт «Вставить ключевой кадр».
- Чтобы создать новый ключевой кадр, выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Пустой ключевой кадр» либо щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), кадр в том месте, где должен быть размещен ключевой кадр, а затем выберите из контекстного меню пункт «Вставить ключевой кадр».

Выбор кадров на временной шкале

Наверх

Flash Professional обеспечивает два различных метода выделения кадров на временной шкале. При выборе на основе кадров (по умолчанию) отдельные кадры выбираются на временной шкале. При выделении на основе диапазона щелчком на любом из кадров выделяется вся последовательность, от предыдущего до следующего ключевого кадра. Выделение на основе диапазона может быть включено в настройках Flash Professional.

- Чтобы выделить один кадр, щелкните его. Если активировано выделение на основе диапазона, щелкните на кадре, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh).
- Чтобы выделить несколько смежных кадров, перетащите курсор по кадрам или щелкайте дополнительные кадрам, удерживая клавишу Shift.
- Чтобы выбрать несколько несмежных кадров, щелкните остальные, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).

- Чтобы выбрать все кадры на временной шкале, выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Выделить все кадры».
- Для выбора диапазона кадров дважды щелкните на кадре между двумя ключевыми кадрами. Если активировано выделение на основе диапазона, щелкните на любом кадре из этой последовательности.
- Чтобы выбрать целый диапазон кадров (анимации движения или обратной кинематики), щелкните его один раз, если в настройках включено выделение на основе диапазона. Если выделение на основе диапазона выключено, дважды щелкните диапазон. Чтобы выбрать несколько диапазонов, щелкните каждый из них удерживая клавишу Shift.

Наверх

Маркировка кадров на временной шкале

Кадры на временной шкале можно пометить, чтобы упростить работу с содержимым. Кадры также можно пометить, чтобы ссылаться на них в коде ActionScript, используя присвоенные метки. Таким образом, если изменить расположение кадров на временной шкале и передать метку кадру с другим номером, код ActionScript по-прежнему будет ссылаться на метку, и его не потребуется обновлять.

Метки кадров можно присваивать только ключевым кадрам. Лучше создать на временной шкале отдельный слой, который будет содержать метки кадров.

Чтобы добавить метку кадра, выполните следующие действия.

1. На временной шкале выделите кадр, который требуется пометить.
2. Пока кадр выделен, введите текст метки в разделе «Метка» инспектора свойств. Нажмите клавишу Enter или Return.

Видеоматериалы и руководства

- Видеоролик: «Использование меток кадров» (Продолжительность = 8:29, Peachpit.com)

Наверх

Разрешение выделения кадра на основе диапазона

Выделение кадра на основе диапазона позволяет выбрать диапазон кадров между двумя ключевыми кадрами одним щелчком мыши.

1. Выберите меню «Правка» > «Установки».
2. Выберите категорию «Общие».
3. В разделе «Временная шкала» выберите «Выделение на основе диапазона».
4. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

(Только во Flash Professional CC) Распределение по ключевым кадрам

Параметр «Распределить по ключевым кадрам» позволяет распределить несколько объектов (символов или растровых изображений) на рабочей области по отдельным ключевым кадрам.

1. Выберите несколько объектов любого слоя на рабочей области.
2. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте на рабочей области и выберите «Распределить по ключевым кадрам»

Наверх

Копирование и вставка кадра или последовательности кадров

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выделите кадр или последовательность кадров, а затем выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры». Выделите кадр или последовательность кадров, которые необходимо заменить, и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».
    - Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh), перетащите ключевой кадр в место, куда его требуется скопировать.

Наверх

Удаление кадров или последовательности кадров

❖ Выделите кадр или последовательность кадров и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Удалить кадр» либо щелкните кадр или последовательность кадров правой кнопкой мыши (Windows) или при нажатой клавише «Control» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт «Удалить кадр».
Соседние кадры остаются без изменений.

Наверх

Перемещение ключевого кадра или последовательности кадров

❖ Выберите ключевой кадр или последовательность кадров, а затем перетащите в нужное место.

Наверх

Изменение длины последовательности статических кадров

❖ С нажатой клавишей Ctrl (Windows) или Command (Macintosh) перетащите начальный или конечный кадр диапазона влево или вправо.

Об изменении длины покадровой последовательности анимации см. в разделе Создание покадровой анимации.

Наверх

Преобразование ключевого кадра в кадр

❖ Выделите кадр или последовательность кадров и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Очистить ключевой кадр» либо щелкните ключевой кадр правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт «Очистить ключевой кадр».

Содержимое рабочей области для очищаемого ключевого кадра и всех последующих кадров до следующего ключевого заменяются содержимым рабочей области кадра, предшествующего очищаемому ключевому кадру.

Наверх

Предварительный просмотр содержимого кадра на временной шкале

В каждом ключевом кадре временной шкалы можно просмотреть миниатюры содержащихся в нем элементов.

❖ Нажмите кнопку «Просмотр» из меню «Параметры» в правом верхнем углу панели «Временная шкала».

Дополнительные разделы справки

Основы анимации

Анимации движения

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Анимация формы

Об анимации форм
Создание анимации формы
Управление изменениями формы с помощью хинтов кривых

Об анимации форм

Наверх

При анимации формы в отдельном кадре на временной шкале рисуется векторная форма, а в другом кадре эта форма изменяется, либо рисуется новая форма. Flash Professional затем интерполирует фигуры для промежуточных кадров, создавая анимацию одной фигуры, перетекающей в другую.

Анимация формы лучше всего подходит для простых форм. Не используйте фигуры с пустыми или отрицательными областями. Поупражняйтесь с нужными фигурами, чтобы увидеть, что получается. Можно использовать хинты кривых, чтобы указать Flash Professional, какие точки начальной фигуры должны соответствовать конкретным точкам конечной фигуры.

Также можно анимировать положение и цвет форм в рамках анимации формы.

Чтобы применить анимацию формы для групп, экземпляров или растровых изображений, разбейте эти элементы. См. Разбивка экземпляра символа.

Чтобы применить анимацию формы к тексту, дважды разбейте текст, чтобы преобразовать текст в объекты. См. Разбивка экземпляра символа.

В следующих видеоруководствах показаны принципы создания анимаций формы. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Создание анимаций с использованием анимаций формы (5:36)
- Видео: Создание анимаций формы (3:47)

Создание анимации формы

Наверх

Ниже показано, как создать анимацию формы с 1 по 30 кадр временной шкалы. Тем не менее, можно создавать анимацию в любой части временной шкалы.

1. В кадре 1 нарисуйте квадрат с помощью инструмента «Прямоугольник».
2. Выберите кадр 30 в том же слое и добавьте пустой ключевой кадр, выбрав «Вставка» > «Временная шкала» > «Пустой ключевой кадр» или нажав F7.
3. В кадре 30 нарисуйте в рабочей области круг с помощью инструмента «Овал».

   Теперь у вас должен быть ключевой кадр с квадратом в кадре 1 и ключевой кадр с кругом в кадре 30.
4. Выберите на временной шкале один из кадров между двумя ключевыми кадрами в том же слое, в котором содержатся обе фигуры.
5. Выберите «Вставка» > «Анимация формы».

   Flash интерполирует фигуры во всех кадрах между двумя ключевыми.
6. Для просмотра анимации движения протащите точку воспроизведения через кадры во временной шкале или нажмите Enter.
7. Чтобы анимировать не только фигуру, но и движение, переместите фигуру в кадре 30 в какое-нибудь положение в рабочей области, отличное от положения фигуры в кадре 1.

   Просмотрите анимацию, нажав Enter.
8. Чтобы анимировать цвет фигуры, измените цвет фигуры в кадре 1, так чтобы цвета фигур в кадрах 1 и 30 отличались.
9. Если нужно добавить замедление, выберите один из кадров между двумя ключевыми и введите значение замедления в соответствующее поле инспектора свойств.

   Введите отрицательное значение для замедления в начале анимации движения. Введите положительное значение для замедления в конце анимации.

Управление изменениями формы с помощью хинтов кривых

Наверх

Для управления более сложными или неожиданными изменениями формы можно использовать контрольные точки. Контрольные точки определяют точки, которые должны соответствовать в начальной и конечной форме. Например, при выполнении tween-анимации лица,

выражение которого изменяется, контрольные точки можно использовать, чтобы отметить каждый глаз. Тогда во время изменения формы лицо не становится бесформенным и неясным, каждый глаз остается распознаваемым и изменяется отдельно во время перехода.

Хинты кривых содержат буквы (от a до z), которые определяют точки, соответствующие начальной и конечной фигуре. Можно использовать до 26 хинтов кривых.

В начальном ключевом кадре контрольные точки желтые, в конечном ключевом кадре они зеленые, а вне кривой они красные.

При создании tween-анимации формы для получения наилучших результатов следуйте следующим правилам.

- В сложной анимации формы создавайте промежуточные формы и делайте для них tween-анимацию, вместо того, чтобы определять только начальную и конечную форму.
- Убедитесь в логичной расстановке контрольных точек. Например, если в треугольнике используется три контрольных точки, они должны быть расставлены в одинаковом порядке как для исходного треугольника, так и для промежуточного. Если порядок в первом кадре abc, то порядок acb во втором кадре невозможен.
- Контрольные точки лучше всего размещать против часовой стрелки, начиная с верхнего левого угла фигуры.

Использование контрольных точек

1. Выберите первый кадр в последовательности tween-анимации формы.
2. Выберите «Модификация» > «Фигура» > «Добавить хинт кривых» Начальная контрольная точка выглядит как красная окружность с буквой a, расположенной на фигуре.
3. Переместите контрольную точку в нужную точку.
4. Выберите последний ключевой кадр в последовательности анимации. Конечная контрольная точка выглядит как зеленая окружность на фигуре с буквой a.
5. Переместите контрольную точку в положение на конечной форме, соответствующее первой помеченной точке.
6. Воспроизведите анимацию снова, чтобы просмотреть, как контрольные точки изменяют анимацию формы. Чтобы настроить tween-анимацию, переместите контрольные точки.
7. Чтобы добавить дополнительные контрольные точки, повторите этот процесс. Новые точки появляются со следующими буквами (b, c и т.д.).

Просмотр всех контрольных точек

❖ Выберите «Просмотр» > «Показать хинты кривых». Чтобы команда «Показать хинты кривых» была доступна, необходимо, чтобы слой и ключевой кадр, содержащий хинты кривых, были активны.

Удаление контрольной точки

❖ Перетащите контрольную точку с рабочей области.

Удаление всех контрольных точек

❖ Выберите «Модификация» > «Фигура» > «Удалить все хинты кривых».

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с классической анимацией движения

О классической анимации движения
Создание и редактирование ключевых кадров для классической анимации движения
Добавление классической анимации движения в экземпляр, группу или текст
Создание направляющего слоя движения
Создание классической анимации движения вдоль траектории
Вставка свойств классической анимации движения
Применение пользовательского ускорения/замедления к классической анимации движения

О классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Как и для большинства операций в Flash, для анимации не требуется ActionScript. Однако если необходимо, можно создать анимации с помощью ActionScript.*

Классическая анимация — это старый способ создания анимации в Flash Professional. Эти анимации похожи на новые анимации движения, однако иногда их сложнее создавать и они менее гибкие. Однако классическая анимация предоставляет некоторые возможности управления, недоступные для анимации движения. Большинство пользователей предпочтет работу с новой анимацией движения, но некоторые пользователи по-прежнему будут использовать классическую анимацию. Дополнительные сведения о различиях см. в разделе Различия между анимацией движения и классической анимацией.

Дополнительные сведения о миграции классических анимаций движения в анимации движения см. в статье «Руководство по миграции движения для Flash Professional» в центре разработчика Adobe Flash.

Приступая к работе:

Перед началом работы с классической анимацией движения следует учитывать следующее:

- Классическая анимация — это старый способ создания анимации движения в Flash. Новый более простой способ заключается в использовании анимации движения. См. раздел Анимация движения.
- В некоторых ситуациях, например при синхронизации губ, классическая анимация по-прежнему является наилучшим решением. Список этих ситуаций см. вВ каких случаях использовать классическую анимацию движения и Видеоруководство по анимации движения Flash.
- С помощью классической анимации нельзя анимировать 3D-свойства.
- Полное руководство по переходу с технологического процесса классической анимации движения на технологический процесс анимации движения см. вРуководство по переходу на новую технологию движения в Flash.

Примеры классической анимации см. на веб-странице «Примеры Flash Professional» по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Доступны следующие примеры.

- Анимированное отбрасывание тени. Чтобы получить доступ к примеру, загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Graphics\AnimatedDropShadow.
- Анимация и градиенты. Чтобы получить доступ к примеру, загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Graphics\AnimationAndGradients.

В следующем руководстве демонстрируется, в каких случаях следует использовать классическую анимацию движения:

- Видео: Анимация движения Flash (10:13, журнал Layers Magazine. В каких случаях использовать анимацию движения и классическую анимацию движения.)

Создание и редактирование ключевых кадров для классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Этот раздел посвящен созданию ключевых кадров для старой классической анимации. Справочные сведения о ключевых кадрах свойств для новых анимаций движения см. в разделе Создание анимации движения.*

Изменения в классической анимации описаны в ключевой кадр. В tween-анимации ключевые кадры задаются в основных моментах анимации, а Flash Professional создает содержимое кадров между ключевыми кадрами. Промежуточные кадры tween-анимации выделяются светло-синим или светло-зеленым со стрелкой, нарисованной между кадрами. Поскольку в документах Flash Professional фигуры сохраняются в каждом ключевом кадре, ключевые кадры следует создавать только в тех точках анимации, в которых что-то изменяется.

Ключевые кадры обозначаются на временной шкале следующим образом: сплошной круг представляет собой ключевой кадр с содержимым, пустой круг перед кадром представляет собой пустой ключевой кадр. Последующие кадры, добавленные в один слой,

имеют то же содержимое, что и ключевой кадр.

В классической анимации можно редактировать только ключевые кадры. Tween-кадры можно просмотреть, но их невозможно редактировать напрямую. Чтобы отредактировать tween-кадры, измените один из определяющих ключевых кадров или добавьте новый ключевой кадр между начальным и завершающим кадром. Чтобы добавить элементы в текущий ключевой кадр, перетащите элементы из панели «Библиотека» в рабочую область.

Отображение и редактирование одновременно более одного кадра см. в разделе Использование режима калькирования..

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Значки временной шкалы в классической анимации движения (7:49, Peachpit.com)
- Видео: Изменение свойств классической анимации движения (3:03, Peachpit.com)

Создание ключевых кадров

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выберите кадр на временной шкале и выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр».
- Щелкните кадр на временной шкале правой кнопкой мыши (Windows) или при нажатой клавише «Control» (Macintosh) и выберите команду «Вставить ключевой кадр».

Вставка кадров во временную шкалу

- Чтобы добавить новый кадр, выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Кадр».
- Чтобы добавить новый ключевой кадр, выберите «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), кадр, в который помещается ключевой кадр, и выберите команду «Вставить ключевой кадр».
- Чтобы добавить новый пустой ключевой кадр, выберите «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр», щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), кадр, в который помещается ключевой кадр, и выберите команду «Пустой ключевой кадр».

Удаление или изменение кадра или ключевого кадра

- Чтобы удалить кадр, ключевой кадр или последовательность кадров, выберите их, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите команду «Удалить кадры». Соседние кадры остаются без изменений.
- Чтобы переместить кадр или последовательность кадров вместе с содержимым, выберите их и перетащите в нужное положение.
- Чтобы увеличить продолжительность ключевого кадра, перетащите его, удерживая нажатой клавишу «Alt» или «Option», к конечному кадру новой последовательности.
- Чтобы скопировать и вставить кадр или последовательность кадров, выберите их и выберите команду «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры». Выберите кадр или последовательность кадров для замены и выберите команду «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».
- Чтобы преобразовать ключевой кадр в простой кадр, выберите ключевой кадр и выберите команду «Модификация» > «Временная шкала» > «Очистить ключевой кадр» или щелкните ключевой кадр правой кнопкой мыши (Windows) или при нажатой клавише «Control» (Macintosh) и выберите команду «Очистить ключевой кадр». Очищенный ключевой кадр и все кадры, вплоть до следующего ключевого кадра, будут замещены содержимым кадра, предшествующего очищенному кадру.
- Чтобы скопировать ключевой кадр или последовательность кадров с помощью перетаскивания, выберите их и перетащите в новое место, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
- Чтобы изменить длину последовательности tween-кадров, перетащите влево или вправо начальный или конечный кадр.
- Чтобы добавить элемент из библиотеки в текущий ключевой кадр, перетащите элемент из панели «Библиотека» в рабочую область.
- Чтобы инвертировать последовательность анимации, выберите нужные кадры в одном или нескольких слоях и выберите команду «Модификация» > «Временная шкала» > «Обратить кадры». В начале и в конце последовательности должны быть ключевые кадры.

Наверх

Добавление классической анимации движения в экземпляр, группу или текст

Примечание. *Этот раздел посвящен созданию старой классической анимации. Справочные сведения о создании новых анимаций движения см. в разделе Создание анимации движения.*

Чтобы анимировать изменения свойств экземпляров, групп и типов, можно использовать классическую анимацию движения. Flash Professional может создать промежуточную позицию, размер, поворот и наклон экземпляров, групп и шрифта. Кроме того, Flash Professional может создать промежуточные цвета экземпляров и шрифта, создавая постепенные сдвиги цвета или заставляя экземпляр постепенно исчезать или появляться.

Прежде чем создавать промежуточные кадры цвета групп или шрифта, превратите их в символы. Прежде чем анимировать отдельные

символы в блоке текста, поместите каждый символ в отдельный текстовый блок.

Если применить классическую анимацию, а затем изменить число кадров между двумя ключевыми кадрами либо переместить группу или символ в другой ключевой кадр, Flash Professional снова автоматически создает промежуточные кадры.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Создание простой классической анимации движения (продолжительность: 4:28, Peachpit.com)
- Видео: Изменение свойств классической анимации движения (продолжительность: 3:03, Peachpit.com)
- Видео: Создание анимаций с использованием анимации движения. Учтите, что в этом старом видеоматериале классическая анимация движения называется «анимацией движения». Это обусловлено тем, что в старых версиях Flash классическая анимация была единственным способом создания анимации движения.
- Видео: Значки временной шкалы в классической анимации движения (продолжительность: 7:49, Peachpit.com)

Создание классической анимации анимация

1. Щелкните имя слоя, чтобы сделать его активным, и выберите пустой ключевой кадр слоя, с которого должна начинаться анимация. Это будет первый кадр классической анимации.
2. Чтобы добавить содержимое в первый кадр классической анимации, выполните одно из следующих действий.
   - Создайте графический объект с помощью инструментов «Перо», «Овал», «Прямоугольник», «Карандаш» или «Кисть», а затем преобразуйте его в символ.
   - Создайте экземпляр, группу или текстовый блок в рабочей области.
   - Перетащите экземпляр символа с панели «Библиотека».

   Примечание. *Для создания анимации движения необходимо, чтобы на слое находился только один элемент.*
3. Создайте второй ключевой кадр, на котором должна заканчиваться анимация, и оставьте новый ключевой кадр выбранным.
4. Чтобы изменить элемент в конечном кадре, выполните одно из следующих действий:
   - Переместите элемент в новую позицию.
   - Измените размер, поворот и наклон элемента.
   - Измените цвет элемента (только экземпляра или текстового блока). Чтобы создать промежуточные кадры для цвета элементов, которые не являются экземплярами или текстовыми блоками, используйте анимацию формы.
5. Чтобы создать классическую анимацию, выполните одно из следующих действий.
   - Щелкните любой кадр в диапазоне кадров анимации и выберите «Вставка» > «Классическая анимация движения».
   - В диапазоне кадров анимации щелкните любой кадр правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Control (Macintosh) и в контекстном меню выберите «Создать классическую анимацию движения».

   Если на шаге 2 был создан графический объект, Flash Professional автоматически преобразует объект в символ и присвоит ему имя tween1.
6. Если на шаге 4 был изменен размер элемента, выберите «Масштаб» и разделе «Анимация» инспектора свойств, чтобы анимировать изменение размера выделенного элемента.
7. Чтобы обеспечить более реалистичное ощущение движения, примените замедление/ускорение к классической анимации движения. Чтобы применить замедление к классической анимации, используйте поле «Замедление» в разделе «Анимация» инспектора свойств, чтобы указать значение замедления для каждого экземпляра классической анимации движения. В диалоговом окне «Пользовательское замедление и ускорение» можно более точно контролировать скорость классической анимации движения.

   Перетащите значение в поле «Замедление» или введите значение, чтобы настроить скорость изменений между промежуточными кадрами.
   - Чтобы начать классическую анимацию движения медленно и ускорить по направлению к конечному кадру анимации, введите отрицательное значение между -1 и -100.
   - Чтобы начать классическую анимацию движения быстро и замедлить по направлению к конечному кадру анимации, введите положительное значение между 1 и 100.
   - Чтобы выполнить более сложное изменение скорости в пределах диапазона кадров анимации, щелкните кнопку «Редактировать» рядом с полем «Замедление», чтобы открыть диалоговое окно «Пользовательское замедление и ускорение».

     По умолчанию скорость изменений между промежуточными кадрами постоянна. Ускорение дает более естественный вид ускорения или замедления за счет постепенного изменения скорости изменений.
8. Чтобы повернуть выделенный элемент в процессе анимации, выберите нужный вариант в меню «Вращение» инспектора свойств.
   - Чтобы запретить поворот, выберите «Нет» (параметр по умолчанию).
   - Чтобы повернуть объект один раз в направлении, требующем наименьшего движения, выберите «Авто».

Чтобы повернуть объект как указано, а затем ввести число поворотов, выберите «По часовой стрелке» или «Против часовой стрелки».

Примечание. *Поворот на шаге 8 добавляется к любому повороту, который был применен к конечному кадру на шаге 4.*

9. При использовании траектории движения выберите параметр «Ориентация по контуру» в инспекторе свойств, чтобы сориентировать базовую линию анимируемого элемента по отношению к траектории движения.
10. Чтобы синхронизировать анимацию экземпляров графических символов с основной временной шкалой, выберите параметр «Синхр.» в инспекторе свойств.
    Примечание. *Как команда «Модификация» > «Временная шкала» > «Синхронизировать символы», так и параметр «Синхр.» заново вычисляют число кадров в анимации движения, чтобы число соответствовало числу кадров, выделенных на временной шкале. Используйте команду «Синхронизировать», если число кадров в последовательности анимации внутри символа не кратно числу кадров, которое занимает в документе графический экземпляр.*
11. При использовании контура движения выберите «Привязать», чтобы прикрепить анимируемый элемент к контуру движения по точке регистрации.

Работа с классической анимацией, сохраненной в виде XML-файлов

Flash Pro позволяет работать с классической анимацией в виде XML-файлов. Собственная среда Flash Pro позволяет применять следующие команды для любой классической анимации:

- Копировать движение как XML
- Экспортировать движение как XML
- Импортировать движение как XML

Копировать движение как XML.

Позволяет копировать свойства движения, примененные к любому объекту в указанном кадре в рабочей области.

1. Создайте классическую анимацию.
2. Выберите ключевой кадр на временной шкале.
3. Выберите «Команды» > «Копировать движение как XML».

Свойства движения копируются в буфер обмена как XML-данные, после этого их можно редактировать в любом текстовом редакторе.

Экспортировать движение как XML.

Позволяет экспортировать свойства движения, примененные к любому объекту в рабочей области, в XML-файл, который можно сохранить.

1. Создайте классическую анимацию.
2. Выберите «Команды» > «Экспортировать движение как XML».
3. Найдите подходящее местоположение для сохранения файла.
4. Укажите имя для XML-файла и нажмите кнопку «Сохранить».

Классическая анимация экспортируется как XML-файл в указанное местоположение.

Импортировать движение как XML.

Позволяет импортировать существующий XML-файл, для которого определены свойства движения.

1. Выберите объект в рабочей области.
2. Выберите «Команды» > «Импортировать движение как XML».
3. Укажите местоположение и выберите XML-файл. Нажмите кнопку «OK».
4. В диалоговом окне «Специальная вставка движения» выберите свойства, которые требуется применить к выбранному объекту.
5. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

Создание направляющего слоя движения

Для управления движением объектов при классической анимации движения создайте направляющий слой.

Нельзя перетащить слой с анимацией движения или слой с позами обратной кинематики на направляющий слой.

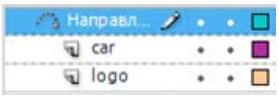
❖ Перетащите обычный слой на направляющий слой. В результате направляющий слой превратится в направляющий слой движения и свяжет обычный слой с новым направляющем слоем движения.
Примечание. *Чтобы избежать случайного преобразования направляющего слоя, все направляющие слои лучше поместить в нижней части списка слоев.*

Наверх

Создание классической анимации движения вдоль траектории

Примечание. *Этот раздел посвящен работе со старой классической анимацией движения. Справочные сведения об использовании новых анимаций движения с траекториями движения см. в разделе Изменение траектории движения анимации движения.*

Ведущие слои позволяют рисовать контуры, вдоль которых можно анимировать экземпляры, группы и текстовые блоки. Чтобы несколько объектов следовали по одному контуру, можно привязать несколько слоев к ведущему слою. Обычный слой, привязанный к ведущему слою, становится ведомым слоем.



В этом примере два объекта на отдельных слоях прикрепляются к одному и тому же контуру движения.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Использование направляющей движения в классической анимации движения (продолжительность: 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_ru. Учтите, что в этом старом видеоматериале классическая анимация движения называется «анимацией движения». Это обусловлено тем, что в старых версиях Flash классическая анимация была единственным способом создания анимации движения.

Создание траектории движения для классической анимации движения

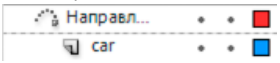
1. Создание последовательности классической анимации движения.

   При выборе параметра «Ориентировать по контуру» в инспекторе свойств базовая линия промежуточных элементов ориентируется по траектории движения. При выборе параметра «Привязать» точка регистрации промежуточного элемента привязывается к траектории движения.

2. Щелкните имя слоя, содержащего классическую анимацию движения, правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Control (Macintosh) и выберите команду «Добавить направляющую классической анимации».

   Flash Professional добавляет слой направляющей движения над слоем классической анимации движения и делает отступ перед именем слоя классической анимации движения, чтобы показать, что он привязан к слою направляющей движения.

   Примечание. *Если на временной шкале уже есть слой направляющей, можно перетащить слой с классической анимацией движения под слой направляющей, чтобы превратить его в направляющую движения и привязать к нему классическую анимацию движения.*

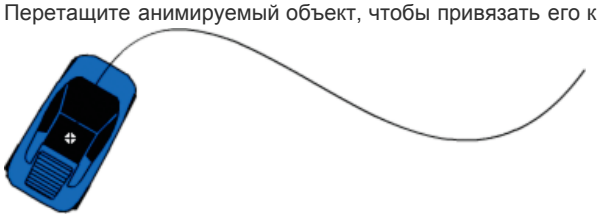
   

   Слой направляющей движения над слоем, содержащий классическую анимацию движения.

3. Чтобы добавить в слой направляющей движения траекторию для классической анимации движения, выделите слой направляющей движения и нарисуйте нужную траекторию с помощью инструмента «Перо», «Карандаш», «Линия», «Круг», «Прямоугольник» или «Кисть».

   Также в слой направляющей движения можно вставить контур.

4. Перетащите анимируемый объект, чтобы привязать его к началу линии в первом кадре и к концу линии в последнем кадре.

   Изображение автомобиля, привязанное к началу направляющего контура.

   Примечание. *Для достижения лучших результатов привязки перетащите символ к его точке преобразования.*

5. Чтобы скрыть слой направляющей и траекторию так, чтобы во время работы было видно только перемещение объекта, щелкните столбец со значком глаза на ведущем слое.

   При воспроизведении анимации группа или символ следует вдоль контура движения.

Привязка слоев к ведущему слою

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите существующий слой под ведущий слой. Слой под ведущим слоем располагается с отступом. Все объекты на этом слое автоматически привязываются к контуру движения.
- Создайте новый слой под ведущим слоем. Объекты на этом слое, для которых применяется tween-анимация, автоматически двигаются вдоль контура движения.
- Выберите слой под ведущим слоем. Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя» и выберите

«Направляющая».

Отсоединение слоев от ведущего слоя

❖ Выделите слой для отмены связи и выполните одно из следующих действий.

- Перетащите слой в положение над ведущим слоем.
- Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Параметры слоя» и выберите «Обычный» для типа слоя.

Вставка свойств классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Этот раздел посвящен вставке свойств старой классической анимации. Справочные сведения о вставке свойств новых анимаций движения см. в разделе Копирование и вставка свойств анимации движения.*

Команда «Вставить движение» позволяет копировать классическую анимацию движения и вставлять только определенные свойства, применяемые к другому объекту.

1. На временной шкале выделите кадры, содержащие копируемую классическую анимацию. Выделенные кадры должны располагаться на одном слое, однако они не обязательно должны охватывать одну классическую анимацию. Выбранная область может охватывать tween-анимацию, пустые кадры либо две или несколько tween-анимаций.
2. Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать движение».
3. Выберите экземпляр символа, который получает копируемую классическую анимацию движения.
4. Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить специальное движение». Выберите особые свойства классической анимации движения, которые следует добавить к экземпляру символа. Существуют следующие свойства классической анимации движения.

   Положение по оси X Смещение объекта по оси X.

   Положение по оси Y Смещение объекта по оси Y.

   Масштаб по горизонтали Отношение между текущим размером объекта и его фактическим размером по горизонтали (X).

   Масштаб по вертикали Указывает отношение между текущим размером объекта и его фактическим размером по вертикали (Y).

   Поворот и наклон Поворот и наклон объекта Эти свойства должны быть применены к объекту одновременно. Наклон — это мера поворота в градусах, поэтому при одновременном повороте и наклоне каждое из этих свойств влияет на другое.

   Color К объекту применяются все значения цвета, такие как тон, яркость и альфа-канал.

   Фильтры Все значения и изменения фильтра для выбранного диапазона. Если к объекту применяются фильтры, то фильтр добавляется с неизмененными значениями и его состояние (включен или выключен) тоже применяется к новому объекту.

   Режим наложения Применяет режим наложения объекта.

   Изменить конечные свойства масштаба Если свойство не установлено, то оно указывает, что все свойства добавляются относительно целевого объекта. Если установлено, то этот параметр перезаписывает свойства масштаба целевого объекта.

   Изменить конечные свойства поворота и наклона Если свойство не установлено, то оно указывает, что все свойства добавляются относительно целевого объекта. Если установлено, то добавляемые свойства перезаписывают существующие свойства поворота и наклона объекта.

   Необходимые кадры, tween-анимация и сведения о символах добавляются так, чтобы соответствовать исходной копируемой tween-анимации.

   Чтобы скопировать классическую анимацию движения символа на панель «Действия» или использовать ее в другом проекте в качестве ActionScript, используйте команду «Копировать движение как ActionScript 3.0».

Применение пользовательского ускорения/замедления к классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Этот раздел посвящен добавлению замедления к старой классической анимации. Справочные сведения о добавлении замедления в новые анимации движения см. в разделе Замедление анимации движения.*

Диалоговое окно «Заказное замедление/ускорение» выводит диаграмму, в которой дается графическое представление о скорости движения во времени. На горизонтальной оси показаны кадры, а на вертикальной — процент изменений. Первый ключевой кадр представлен как 0%, а последний ключевой кадр — как 100%.

Наклон кривой диаграммы показывает скорость изменений объекта. Если кривая горизонтальна (без наклона), то скорость равна нулю; если кривая вертикальна, то изменение происходит мгновенно.

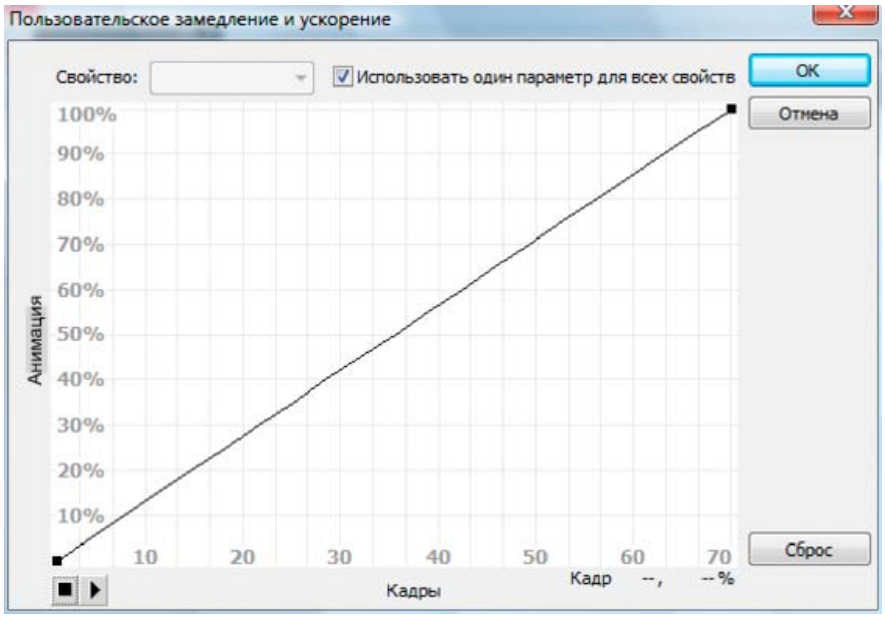


Диаграмма «Заказное замедление/ускорение», на которой отображена постоянная скорость. Откройте это диалоговое окно, выбрав кадр в классической анимации движения и нажав кнопку «Изменить» в разделе «Замедление» в инспекторе свойств.

Дополнительные элементы управления для диалогового окна «Заказное замедление/ускорение»

Использование флажка «Одна настройка для всех свойств» По умолчанию установлен; отображаемая кривая используется для всех свойств, а всплывающее меню выключено. Если флажок снят, то всплывающее меню включено и каждое свойство имеет отдельную кривую, которая задает скорость изменения этого свойства.

Всплывающее меню «Свойства» Включено только в том случае, если флажок «Использовать один параметр для всех свойств» не установлен. Если включено, то для каждого из пяти свойств, появляющихся в меню, имеется отдельная кривая. При выборе свойства в меню отображается кривая для этого свойства. Существуют следующие свойства.

Позиция Указывает заказные настройки замедления для положения анимированного объекта в рабочей области.

Поворот Задает заказные настройки замедления для поворота анимированного объекта. Например, можно настроить, насколько быстро или медленно анимированный символ вращается в рабочей области, прежде чем повернется к пользователю.

Масштаб Задает заказные настройки замедления для масштаба анимированного объекта. Например, можно намного проще настроить масштаб объекта, чтобы он выглядел так, как будто он уходит от наблюдателя, затем приближается к наблюдателю, а затем снова уходит от наблюдателя.

Цвет Задает заказные настройки замедления скорости изменения цвета, применяемых к анимированному объекту.

Фильтры Задает заказные настройки замедления скорости изменения фильтров, применяемых к анимированному объекту. Например, можно управлять параметром замедления отбрасываемой тени, которая имитирует изменение направления источника света.

Кнопки воспроизведения и остановки Позволяют выполнить предварительный просмотр анимации в рабочей области с помощью всех текущих кривых скорости, определенных в диалоговом окне «Заказное замедление/ускорение».

Кнопка сброса Позволяет сбросить кривую скорости к линейному состоянию, которое является состоянием по умолчанию.

Положение выбранной опорной точки Числовое значение в нижнем правом углу диалогового окна отображает ключевой кадр и положение выбранной опорной точки. Если опорная точка не выбрана, значение не появляется.

Чтобы добавить к линии опорную точку, щелкните мышью один раз диагональную линию. Чтобы более точно управлять движением объекта, перетащите позиции опорных точек.

Используя индикаторы кадра (представленных квадратными маркерами), нажмите область, где перемещение объекта должно быть замедлено или ускорено. При щелчке квадратного маркера управляющей точки эта опорная точка выделяется и отображаются точки касательных по обе стороны от нее. Точки касательных представлены полыми окружностями. Чтобы переместить опорную точку или точки ее касательных, перетащите их с помощью мыши или используйте клавиши со стрелками на клавиатуре.

По умолчанию опорная точка привязана к сетке. Привязку можно отключить, нажав клавишу X во время перетаскивания опорной точки.

Если щелкнуть мышью область кривой в месте, свободном от опорных точек, то в этом месте кривой будет добавлена новая управляющая точка, при этом форма кривой останется неизменной. Если щелкнуть мышью область вне кривой и управляющих точек, то с текущей выделенной опорной точки будет снято выделение.

Добавление пользовательского замедления

1. Выберите слой на временной шкале, к которому применена классическая анимация движения.
2. В инспекторе свойств нажмите кнопку «Изменить» рядом с ползунком «Замедление».
3. (При необходимости) Чтобы отобразить кривую для отдельного свойства анимации движения, снимите флажок «Использовать один

параметр для всех свойств» и выберите свойство в меню.

4. Чтобы добавить опорную точку, щелкните мышью диагональную линию, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Macintosh).
5. Чтобы увеличить скорость объекта, перетащите опорную точку наверх, чтобы уменьшить скорость объекта, перетащите управляющую точку вниз.
6. Для дальнейшей настройки кривой замедления и настройки значения ускорения tween-анимации перетащите маркеры вершин.
7. Чтобы просмотреть анимацию в рабочей области, нажмите кнопку воспроизведения в левом нижнем углу.
8. Выполняйте настройку до тех пор, пока не будет достигнут нужный эффект.

Примечание. *Если для пользовательского ускорения в кадре используется диалоговое окно «Пользовательское замедление/ускорение», то в окне редактирования, где отображаются значения ускорения, показывается '--'. Если для пользовательского замедления в кадре используется поле редактирования или всплывающий ползунок, то в диаграмме «Пользовательское замедление» устанавливается эквивалентная кривая и устанавливается флажок «Использовать один параметр для всех свойств».*

Копирование и вставка кривой замедления

- Чтобы скопировать текущую кривую замедления, нажмите клавиши «Ctrl» +«C» (Windows) или «Command» +«C» (Macintosh).
- Чтобы вставить скопированную кривую замедления в другую кривую ускорения, нажмите клавиши «Ctrl» +«V» (Windows) или «Command» +«V» (Macintosh).

  Кривую замедления можно копировать и вставлять. Скопированная кривая остается доступной до выхода из приложения Flash Professional.

Неподдерживаемые кривые ускорения

Некоторые типы кривых ускорения не поддерживаются. Никакая часть диаграммы не может представлять нелинейную кривую (такую как окружность).

Диалоговое окно «Заказное замедление» автоматически блокирует перемещение опорной точки или маркера касательной в положение, в котором кривая становится недопустимой.

- Все точки должны существовать на диаграмме. Опорные точки нельзя переместить за границы диаграммы.
- Все сегменты кривой должны существовать внутри диаграммы. Форма кривой уплощенная, что предотвращает выход кривой за границы диаграммы.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Изменение свойств классической анимации движения (3:03, Peachpit.com)

Дополнительные разделы справки

Об анимации движения

Разбиение текста TLF

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с несколькими временными шкалами

О множественных временных шкалах и уровнях
О вложенных фрагментах ролика и иерархии «родительский элемент-дочерний элемент»

Наверх

О множественных временных шкалах и уровнях

В проигрывателе Flash® Player существует порядок следования уровней. В каждом документе Flash Professional есть основная временная шкала, расположенная в проигрывателе Flash Player на уровне 0. Команда loadMovie позволяет загружать в проигрыватель Flash Player другие документы Flash Professional (SWF-файлы) на разных уровнях.

При загрузке документов на уровень выше нулевого они размещаются один над другим, как рисунки на прозрачной бумаге. Если в рабочей области нет содержимого, то видно содержимое более низких уровней. Документ, загруженный на уровень 0, заменяет основную временную шкалу. Каждый документ, загружаемый на уровень проигрывателя Flash Player, имеет собственную временную шкалу.

Временные шкалы могут обмениваться сообщениями при помощи сценариев ActionScript. Например, действие в последнем кадре первого фрагмента ролика может запустить воспроизведение второго. При управлении временной шкалой при помощи ActionScript должен использоваться целевой путь, указывающий местонахождение временной шкалы.

Дополнительные сведения см. в описании метода MovieClip.loadMovie в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Наверх

О вложенных фрагментах ролика и иерархии «родительский элемент-дочерний элемент»

При создании экземпляра фрагмента ролика в документе Flash Professional фрагмент ролика обладает собственной временной шкалой. Каждый символ фрагмента ролика имеет собственную временную шкалу. Временная шкала фрагмента ролика вложена в главную временную шкалу документа. Экземпляр фрагмента ролика может также быть вложен в другой символ фрагмента ролика.

Когда фрагмент ролика создается в документе или внутри другого фрагмента ролика, он становится дочерним объектом этого документа или фрагмента, который, в свою очередь, становится его родителем. Flash Professional Между вложенными фрагментами ролика возникает иерархическая связь: изменения в родителе воздействуют на его дочерние элементы. Корневая временная шкала для каждого уровня представляет собой родителя для всех фрагментов ролика на этом уровне, и поскольку это верхняя временная шкала, у нее нет родителя. С помощью панели «Обзор ролика» можно просматривать иерархию вложенных фрагментов ролика документа, выбрав в меню панели пункт «Показать определения символов».

Иерархия фрагментов роликов устроена точно так же, как файловая система компьютера: на жестком диске есть корневой каталог (или папка) и вложенные каталоги. Корневой каталог — аналог основной (или корневой) временной шкалы документа Flash Professional, он является родителем всего остального. Вложенные каталоги являются аналогом фрагментов роликов.

Иерархия фрагментов роликов в Flash Professional позволяет упорядочивать связанные объекты. Допустим, имеется документ Flash Professional, содержащий автомобиль, движущийся по рабочей области. Автомобиль представлен символом фрагмента ролика и задана анимация движения, перемещающая его по рабочей области.

Чтобы добавить вращающиеся колеса, можно подготовить фрагмент ролика, содержащий автомобильное колесо, и создать два его экземпляра с именами frontWheel и backWheel. Затем колеса размещаются на временной шкале фрагмента ролика автомобиля (но не на основной временной шкале). Поскольку на дочерние элемены car, на frontWheel и backWheel влияют любые изменения, внесенные во фрагмент ролика car, они вместе с автомобилем перемещаются по рабочей области в рамках заданной анимации движения.

Чтобы оба экземпляра колес вращались, необходимо задать анимацию движения, которая будет поворачивать символы колес. Даже если изменить frontWheel и backWheel, они по-прежнему будут зависеть от анимации движения родительского фрагмента ролика car. Колеса вращаются, но также и перемещаются по рабочей области вместе с родительским фрагментом ролика car.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — рекламные мероприятия с помощью Flash

Использование рекомендуемых размеров
Создание рекламных SWF-файлов
Отслеживание рекламы
Тестирование рекламных файлов

Использование рекомендуемых размеров

Наверх

При установке размеров рекламных роликов во Flash Professional необходимо следовать нормативам Interactive Advertising Bureau (IAB). В следующей таблице перечислены рекомендованные отделом Interactive Marketing Unit (IMU) размеры рекламных материалов:

Тип рекламы	Размеры (пикселы)
Широкий небоскреб	160x600
Небоскреб	120x600
Полустраничная реклама	300x600
Полноразмерный баннер	468x60
Баннер половинного размера	234x60
Микропанель	88x31
Кнопка 1	120x90
Кнопка 2	120x60
Вертикальный баннер	120x240
Квадратная кнопка	125x125
Передняя панель	728x90
Средний прямоугольник	300x250
Квадратное всплывающее окно	250x250
Вертикальный прямоугольник	240x400
Большой прямоугольник	336x280
Прямоугольник	180x150

При создании FLA-файла из шаблона (выберите «Файл» > «Создать» и перейдите на вкладку «Шаблоны») видны многие из этих размеров.

Создание рекламных SWF-файлов

Наверх

При создании рекламных материалов следуйте приведенным ниже рекомендациям.

- Оптимизируйте графические объекты. Старайтесь, чтобы размер рекламного SWF-баннера не превышал 15 Кбайт.
- Размер рекламных GIF-баннеров Flash Professional не должен превышать 12 Кбайт.
- Ограничивайте циклические рекламные баннеры тремя повторами. Многие веб-сайты принимают рекомендации о стандартизированном размере файлов как технические требования к рекламе.
- Используйте команду GET для передачи данных между рекламой и сервером. Не используйте команду POST. Дополнительные

сведения о командах GET и POST см. в описании функции getURL в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Примечание. *Предоставьте управление пользователю. Если реклама содержит звук, добавьте кнопку для его выключения. При создании прозрачной рекламы Flash Professional, плавающей поверх веб-страницы, добавьте кнопку для закрытия рекламы в любой момент.*

Наверх

Отслеживание рекламы

Некоторые ведущие современные рекламные сети поддерживают стандартизированные методы отслеживания SWF-файлов Flash Professional. Ниже приведены указания, в которых описан поддерживаемый метод отслеживания.

Создание кнопки или кнопки фрагмента ролика Используйте стандартизированные размеры, указанные IAB. Список стандартизированных размеров см. на веб-сайте IAB. Дополнительные сведения о создании кнопки в Flash Professional см. в разделе Создание кнопок.

Добавление сценария к кнопке Сценарий выполняется при щелчке на баннере. Для открытия нового окна обозревателя можно использовать функцию getURL(). Приведенные ниже сниппеты — два примера кода ActionScript 2.0, который можно добавить в кадр 1 на временной шкале:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Следующий код можно добавить в кадр 1 на временной шкале.

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

Функция getURL() добавляет переменную, переданную в тегах object и embed, после чего направляет запущенный обозреватель по указанному адресу. Сервер, на котором размещена реклама, может отследить щелчки на рекламе. Дополнительные сведения об использовании функции getURL() см. в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Назначение кода clickTAG для отслеживания Этот код отслеживает рекламу и позволяет сети, обслуживающей рекламу, определить, где отображалась реклама и когда на нее нажали.

Это стандартный способ создания рекламной компании с помощью типовой рекламы Flash Professional. Если баннеру присвоена функция getURL(), то для отслеживания баннера можно использовать приведенный ниже процесс. В следующем примере к строке URL-адреса для передачи данных добавляется переменная, что позволяет задавать для баннера динамические переменные, а не создавать отдельные баннеры для каждого домена. Один и тот же баннер может использоваться во всей кампании, а отследить щелчки по баннеру может каждый сервер, на котором размещается реклама.

В тегах object и embed HTML-файла можно добавить код, аналогичный показанному в следующем примере (где www.helpexamples.com — рекламная сеть, а adobe.com — рекламируемая компания):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Добавьте в HTML-файл следующий код.

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Дополнительные сведения о расширенных методиках отслеживания см. в центре Rich Media Advertising Center по адресу www.adobe.com/go/rich_media_ads_ru.

Для загрузки комплекта Rich Media Tracking Kit, содержащего примеры и документацию, перейдите на страницу www.adobe.com/go/richmedia_tracking_ru.

Дополнительные сведения и загружаемый комплект Flash Ad Kit, который поможет при создании интегрированной и сложной рекламы, доступны по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_ru.

Наверх

Тестирование рекламных файлов

Рекламные SWF-файлы следует протестировать в самых распространенных обозревателях, особенно в тех, которые использует целевая аудитория. Возможно, у некоторых пользователей не установлено приложение Flash Player или запрещены сценарии JavaScript. Учтите такую возможность и предоставьте этим пользователям замену в виде GIF-изображений по умолчанию и т. п. Дополнительные сведения об обнаружении проигрывателя Flash Player см. в разделе Задание параметров публикации для файлов SWF (CS5). Передайте пользователю управление SWF-файлом. Позвольте пользователю полностью управлять звуком в рекламе. Если реклама представляет собой плавающий по веб-странице SWF-файл без рамки, разрешите пользователю мгновенно закрыть рекламу в любой момент.

Новейшие сведения о распространении Flash Player в различных регионах см. по адресу www.adobe.com/go/fp_version_penetration_ru.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

(Не поддерживается во Flash Professional CC) Обратная кинематика

Об обратной кинематике
Добавление костей к символам
Добавление костей к фигурам
Редактирование каркасов и объектов IK
Привязка костей к точкам фигуры
Ограничение движения костей обратной кинематики
Добавление упругости костям
Анимация каркаса
Добавление замедления к анимации IK

Об обратной кинематике

Наверх

Примечание. *Обратная кинематика больше не поддерживается во Flash Professional CC. Если открыть файл, сохраненный в более ранней версии Flash Professional, во Flash Professional CC, обратная кинематика преобразуется в покадровую анимацию. Дополнительные сведения см. в этой статье.*

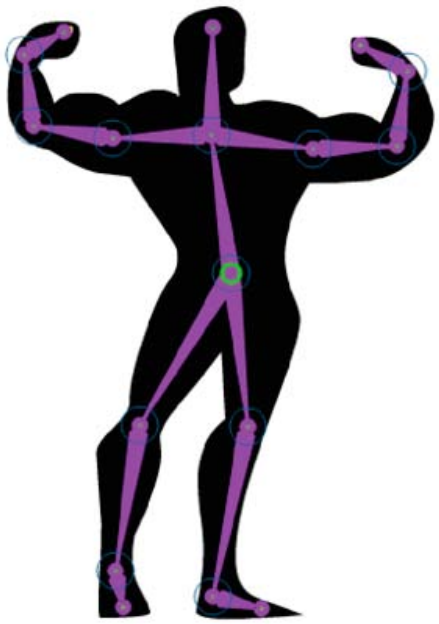
Обратная кинематика (ОК) — это способ анимации объектов с помощью костей, объединенных в линейные или ветвистые каркасы с отношениями «родитель — потомок». При движении одной кости соединенные с ней кости перемещаются относительно нее

Обратная кинематика позволяет легко создавать естественные движения. Для анимации с использованием обратной кинематики достаточно указать начальное и конечное положения костей на временной шкале. Flash автоматически интерполирует положения костей каркаса между начальным и конечным кадрами.

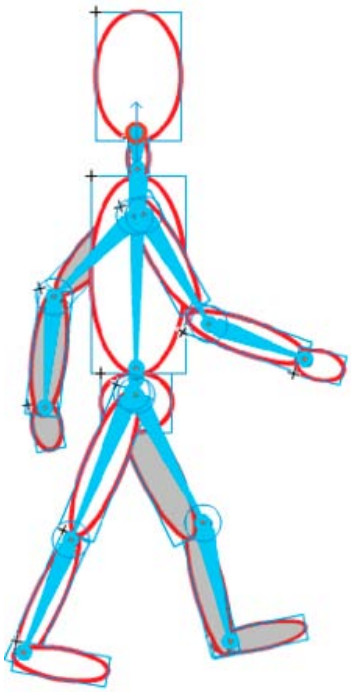
Обратную кинематику можно использовать двумя способами:

- Используя фигуру в качестве контейнера для нескольких костей. Например, можно добавить кости к рисунку змеи, чтобы она перемещалась реалистично. Эти фигуры можно нарисовать в режиме рисования объектов.
- Объединяя в цепочку экземпляры символа. Например, можно связать фрагменты роликов, отображающие руку, предплечье и ладонь, чтобы они реалистично перемещались относительно друг друга. Каждый экземпляр имеет только одну кость.

Примечание. *Можно анимировать каркасы не только на временной шкале, но также с помощью ActionScript 3.0. Дополнительные сведения см. в классах fl.ik руководства «Справочник по языку и компонентам ActionScript 3.0».*



Фигура с каркасом костей обратной анимации добавлена. Обратите внимание на то, что головная часть каждой кости закруглена, а хвостовая часть заострена. Первая добавленная кость (корневая кость) имеет окружность в головной части.



Группа из нескольких символов с каркасом костей обратной кинематики присоединена. Плечи и бедра фигуры являются точками ветвления каркаса. Точками преобразования по умолчанию являются головная часть корневой кости, внутренние соединения и хвостовая часть последней кости ветви.

Примечание. *Для использования обратной кинематики в качестве значения параметра «Сценарий» диалогового окна «Параметры публикации» на вкладке «Flash» для FLA-файла должен быть указан ActionScript 3.0.*

Стили кости

Существует 4 способа отрисовки костей в рабочей области Flash.

- Сплошной. Это стиль по умолчанию.
- Каркасный. Удобно использовать, когда сплошной стиль закрывает слишком большой процент изображения под костью.
- Линия. Удобно использовать для небольших каркасов.
- Не задано. Кости скрываются, чтобы было видно только находящееся под ними изображение.

Чтобы задать стиль кости, выберите диапазон обратной кинематики на временной шкале, а затем выберите стиль из меню «Стиль» в разделе «Параметры» панели «Свойства».

Примечание. *Если документ сохраняется со стилем кости «Не задано», Flash автоматически изменяет стиль кости на «Линия» при следующем открытии документа.*

Слои позы

При добавлении костей к экземплярам символов или фигурам Flash создает для них новый слой на временной шкале. Этот новый слой называется слоем позы. Flash добавляет слои позы к временной шкале, размещая их между существующими слоями, чтобы сохранить ранее существовавший порядок расположения объектов в рабочей области.

Во Flash Pro CS5 каждый слой позы может содержать только один каркас и связанные с ним экземпляры или фигуру. Во Flash CS5.5 слой позы может содержать другие объекты помимо одного или нескольких каркасов костей.

Руководства и видео

В следующих видеоруководствах показаны принципы использования обратной кинематики. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка ОК (5:45) (Adobe TV)
- Видео: Использование обратной кинематики (7:30) (Adobe.com)
- Видео: Flash Downunder: инструменты «Кость» и «Декорирование» (22:00) (Adobe.com)
- Видео: Анимация костей (обратная кинематика) (2:41) (Adobe.com)
- Видео: Использование инструмента «Кость» (5:12) (YouTube.com)
- Видео: Анимирование символов с помощью инструмента «Кость» (3:26) (YouTube.com)

Наверх

Добавление костей к символам

Кости IK можно добавлять к фрагментам ролика, графическим объектам и экземплярам кнопок. Для использования текста сначала его нужно преобразовать в символ. Экземпляры символов перед добавлением костей могут располагаться в различных слоях. Flash добавляет их в слой позы.

Примечание. *Также можно разбить текст («Модификация» > «Разделить») на отдельные фигуры и добавить к ним кости.*

При создании цепочки объектов следует учитывать их взаимоотношения, например можно создать цепочку от плеча к локтю, а затем к запястью.

1. Создайте экземпляры символов в рабочей области. Для последующей экономии времени расположите экземпляры в нужной пространственной конфигурации.
2. Выберите инструмент «Кость» на панели «Инструменты».
3. Щелкните по экземпляру символа, который нужно назначить корневой костью каркаса. Щелкните по точке, в которой нужно присоединить кость к символу.

   По умолчанию Flash создает кость в месте щелчка. Чтобы обеспечить более точное добавление кости, выключите параметр «Установить точку преобразования автоматически» в настройках рисования («Редактирование» >«Установки»). Когда параметр «Установить точку преобразования автоматически» выключен, кость привязывается к точке преобразования символа при щелчке по следующему символу.
4. Перетащите на другой экземпляр символа и отпустите кнопку мыши в той точке, в которой ее нужно присоединить.
5. Чтобы добавить к каркасу еще одну кость, перетащите от хвостовой части первой кости к следующему экземпляру символа.

   Добиться точного размещения хвостовой части проще при отключении функции «Привязывать к объектам» («Вид» > «Привязывание» > «Привязывать к объектам»).
6. Чтобы создать разветвленный каркас, щелкните по головной части существующей кости в том месте, где нужно начать разветвление. Затем перетащите, чтобы создать первую кость новой ветви.

   Каркас может содержать неограниченное количество ответвлений.

   Примечание. *Ветка может подсоединяться только той ветке, которая является для нее корневой.*
7. Чтобы изменить положение элементов завершенного каркаса, перетаскивайте кости или сами экземпляры.
   - Перетаскивание кости перемещает связанный с ней экземпляр, не позволяя вращать его относительно кости.
   - Перетаскивание экземпляра позволяет его перемещать и поворачивать относительно кости.
   - Перетаскивание экземпляра из середины ветки приводит к повороту родительских костей в месте шарнирного соединения. Дочерние кости перемещаются без поворота в месте соединения.

После создания каркаса в него по-прежнему можно добавлять новые экземпляры из различных слоев. Перетяните новую кость к новому экземпляру и Flash переместит экземпляр на слой расположения каркаса.

Видеоматериалы и руководства:

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка OK (5:45) (Adobe TV)
- Видео: Упругость для костей (продолжительность: 4:29; включает добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. Adobe TV.)

Наверх

Добавление костей к фигурам

Кости добавляются к отдельным фигурам или к группе фигур, расположенных в том же слое. В любом случае необходимо выбрать все фигуры перед добавлением первой кости. После добавления костей Flash преобразует все фигуры и кости в объект фигуры обратной кинематики и перемещает объект в новый слой позы.

После добавления костей к фигуре к ней применяются следующие ограничения.

- Нельзя объединять фигуру обратной кинематики с другими не входящими в нее фигурами.
- Нельзя поворачивать, масштабировать и наклонять фигуру с помощью инструмента «Свободное преобразование».
- Редактировать контрольные точки фигуры не рекомендуется.

1. Создание заполненной фигуры или фигур в рабочей области.

   Фигура может содержать множество цветов и обводок. Отредактируйте фигуры, максимально приблизив их к финальному виду. После добавления костей к фигуре, возможности изменения фигуры становятся более ограниченными.

   Если фигура является слишком сложной, Flash предложит преобразовать ее в фрагмент ролика перед добавлением костей.
2. Выберите в рабочей области фигуру целиком.

   Если фигура содержит несколько цветных областей или обводок, перетащите прямоугольник выделения вокруг фигур, чтобы убедиться, что выбрана вся фигура целиком.

3. Выберите инструмент «Кость» на панели «Инструменты».
4. При помощи инструмента «Кость» щелкните на внутреннем элементе фигуры и перетащите курсор к другому месту в пределах фигуры.
5. Чтобы добавить еще одну кость, протащите курсор от хвостовой части первой кости к другому место в пределах фигуры.

   Вторая кость станет дочерней корневой кости. Связывайте области фигуры с костями в порядке создаваемой структуры отношений «родительский элемент-дочерний элемент». Например, связь от плеча к локтю, а затем к запястью.
6. Чтобы создать разветвленный каркас, щелкните по головной части существующей кости в том месте, где нужно начать разветвление. Затем перетащите, чтобы создать первую кость новой ветви.

   Каркас может содержать неограниченное количество ответвлений.

   Примечание. *Ветка может подсоединяться только той ветке, которая является для нее корневой.*
7. Чтобы переместить каркас, выберите объект IK-фигуры при помощи инструмента «Выделение», а затем перетащите любую из костей, чтобы переместить их.

Когда фигура становится IK-фигурой, к ней применяются следующие ограничения.

- Фигуру больше нельзя преобразовывать (масштабировать или наклонять).
- К фигуре нельзя добавлять новые обводки. Для существующих обводок фигуры можно и дальше добавлять и удалять контрольные точки.
- Не поддерживается контекстное редактирование фигуры (путем двойного щелчка по ней в рабочей области).
- У IK-фигуры есть собственная точка регистрации, точка преобразования и ограничительная рамка.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка OK (5:45) (Adobe TV)

Наверх

Редактирование каркасов и объектов IK

Нельзя редактировать каркасы обратной кинематики, если слой позы включает позы после первого кадра временной шкалы. Перед редактированием каркаса удалите дополнительные позы после первого кадра каркаса на временной шкале.

Если просто производится изменение положения каркаса для создания анимации, можно изменить позицию в любом кадре слоя позы. Flash преобразует кадр в кадр позы.

Выделение костей и связанных с ними объектов

- Чтобы выделить отдельную кость, щелкните кость при помощи инструмента «Выделение». Для выбора нескольких костей щелкайте мышью, удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы переместить выделение на смежные кости, нажмите кнопку «Перейти к родительской кости», «Перейти к дочерней кости» или «Перейти к следующей кости того же уровня/Перейти к предыдущей кости того же уровня» в инспекторе свойств.
- Чтобы выделить все кости каркаса, дважды щелкните любую кость.
- Чтобы выделить весь каркас и отобразить его свойства и слой позы, щелкните кадр в слое позы, содержащем каркас.
- Чтобы выбрать IK-фигуру, щелкните фигуру.
- Чтобы выбрать экземпляр символа, подсоединенного к кости, щелкните экземпляр.

Смена расположения костей и связанных с ними объектов

- Чтобы сменить расположение линейного каркаса, перетащите любую кость каркаса.

  Если каркас содержит соединенные экземпляры символов, можно также перетащить экземпляр. Таким образом можно поворачивать экземпляр относительно его кости.
- Чтобы сменить расположение разветвленного каркаса, перетащите любую кость любого ответвления.

  Переместятся все кости ответвления. Кости остальных ответвлений останутся на месте.
- Чтобы повернуть кость и ее дочерние кости, не перемещая родительскую кость, перетащите кость, удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы переместить IK-фигуру на новое место в рабочей области, выберите фигуру и измените в инспекторе свойств значения ее свойств X и Y. Фигуру можно также перетаскивать, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh).

Удаление костей

Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы удалить отдельную кость и все ее дочерние кости, щелкните кость и нажмите клавишу Delete.

  Можно выделить несколько костей для удаления, щелкая их с одновременным удержанием нажатой клавиши Shift.

- Для удаления всех костей каркаса IK-фигуры или каркаса символов из временной шкалы, щелкните правой кнопкой диапазон IK-каркаса на временной шкале и выберите команду «Удалить каркас» из контекстного меню.

- Чтобы удалить все кости из IK-фигуры или каркаса символов в рабочей области, щелкните кость каркаса, чтобы выделить все кости. Нажмите клавишу Delete.

  IK-фигуры будут преобразованы в обычные фигуры.

Перемещение костей, связанных с фигурой или символом

- Чтобы переместить любой из концов кости в пределах IK-фигуры, перетащите конец кости при помощи инструмента «Спецвыделение».

  Примечание. *Инструмент «Спецвыделение» не работает при наличии нескольких поз в IK-диапазоне. Перед редактированием каркаса удалите дополнительные позы после первого кадра каркаса на временной шкале.*

- Чтобы изменить местоположение соединения костей, головной или хвостовой части в пределах экземпляра символа, переместите точку преобразования экземпляра. Используйте инструмент «Свободное преобразование».

  Кость переместится вместе с точкой преобразования.

- Чтобы переместить отдельный экземпляр символа без перемещения остальных связанных экземпляров, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или клавишу Command (Macintosh) перетащите экземпляр, или перетащите его при помощи инструмента «Свободное преобразование».

  Кости, соединенные с экземпляром, будут растянуты или укорочены для сохранения соответствия с новым местоположением экземпляра.

Редактирование IK-фигуры

При помощи инструмента «Частичное выделение» можно добавлять, удалять и изменять контрольные точки контуров в IK-фигуре.

- Чтобы изменить местоположение кости без изменения IK-фигуры, перетащите конечную точку кости.
- Чтобы отобразить контрольные точки привязки IK-фигуры, щелкните обводку фигуры.
- Чтобы переместить контрольную точку, перетащите контрольную точку.
- Чтобы добавить новую контрольную точку, щелкните часть обводки, не содержащую контрольных точек.
- Чтобы удалить существующую контрольную точку, щелкните ее, чтобы выделить, а затем нажмите клавишу Delete.

Примечание. *IK-фигуры нельзя преобразовывать (масштабировать или наклонять).*

Наверх

Привязка костей к точкам фигуры

По умолчанию контрольные точки фигуры соединены с теми костями, которые находятся к ним ближе остальных. Изменение соединений между отдельными костями и контрольными точками фигуры можно выполнить с помощью инструмента «Связывание». Таким образом можно управлять изгибом обводки при движении каждой кости, чтобы добиться лучших результатов. Этот метод полезен, когда обводка фигуры не деформируется нужным образом при перемещении каркаса.

Можно связывать несколько контрольных точек с одной костью, и несколько костей с одной контрольной точкой.

- Чтобы выделить контрольные точки, соединенные с костью, щелкните кость при помощи инструмента «Связывание» .

  Соединенные точки будут выделены желтым цветом, а выбранная кость будет выделена красным. Контрольные точки, подсоединенные только к одной кости, отображаются в виде квадратов. Контрольные точки, подсоединенные к нескольким костям, отображаются в виде треугольников.

- Чтобы добавить контрольные точки к выбранной кости, щелкните не выделенную контрольную точку, нажав клавишу Shift.

  Также можно, удерживая нажатой клавишу Shift, перетащить курсор, чтобы выделить несколько контрольных точек и добавить их к выбранной кости.

- Чтобы удалить контрольные точки из кости, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh), щелкните контрольную точку, которая выделена желтым цветом.

  Также можно, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh) перетащить курсор, чтобы удалить несколько контрольных точек из выбранной кости.

- Чтобы выделить кости, связанные с контрольной точкой, щелкните контрольную точку при помощи инструмента «Связывание» .

  Соединенные кости будут выделены желтым цветом, а выбранная контрольная точка будет выделена красным.

- Чтобы еще добавить кости к выбранной контрольной точке, щелкните кость удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы удалить кость из выбранной контрольной точки, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh), щелкните кость выделенную желтым цветом.

Наверх

Ограничение движения костей обратной кинематики

Чтобы создать более реалистичное движение IK-каркасов, можно управлять свободой движения отдельных костей. Например, две кости руки можно ограничить таким образом, чтобы локоть не мог сгибаться в неправильном направлении.

По умолчанию каждой кости обратной кинематики при ее создании назначается фиксированная длина. Кости можно поворачивать вокруг соединения и по осям x и y. Однако их нельзя переместить способами, которые требуют изменения длины родительской кости, если не разрешено движение по оси x или y. По умолчанию повороты включены, а движение вдоль осей x и y отключено.

Можно также ограничить скорость движения кости, чтобы создать эффект наличия у кости веса.

В каркасах с цепочками соединенных костей нельзя ограничивать движения последнего соединения в любой ветви каркаса. Чтобы придать вид ограничения последнему соединению, используйте кости с фрагментами роликов и соедините последнюю кость с фрагментом ролика, значение свойства альфа которого равно нулю. Затем ограничьте предпоследнюю кость вместо последней.

Примеры:

- Для руки можно ограничить количество градусов поворота в локте, чтобы движение предплечья не выходило за пределы нормального диапазона.
- Чтобы объект мог перемещаться по рабочей области, необходимо включить перемещение по оси X или Y для корневой кости. Отключите поворот при использовании перемещения по оси X и Y, чтобы получить более точное перемещение.

Эти свойства можно задать в инспекторе свойств, когда выбрана одна или несколько костей.

- Чтобы включить для выбранной кости движение вдоль оси x или y с изменением длины родительской кости, выберите вариант «Включить» в разделе «Соединение: перенос по оси X» или «Соединение: перенос по оси Y» в инспекторе свойств.

  На соединении перпендикулярно кости отобразится двунаправленная стрелка, означающая, что движение по оси x включено. На соединении параллельно кости отобразится двунаправленная стрелка, означающая, что движение по оси y включено. Одновременное разрешение перемещения кости по осям x и y упрощает задачи позиционирования кости при запрещении поворота кости.
- Чтобы ограничить амплитуду движения вдоль оси x или y, выберите пункт «Ограничить» в разделе «Соединение: перенос по оси X» или «Соединение: перенос по оси Y» инспектора свойств и введите значение минимального и максимального расстояния, на которое может перемещаться кость.
- Чтобы отключить поворот выбранной кости относительно соединения, снимите флажок «Включить» в разделе «Соединение: поворот» инспектора свойств.

  Этот флажок установлен по умолчанию.
- Чтобы ограничить поворот кости, введите минимальный и максимальный градусы поворота в разделе «Соединение: поворот» инспектора свойств.

  Углы поворота измеряются относительно родительской кости. Над соединением кости отобразится дуга, показывающая углы свободы поворота.
- Чтобы зафиксировать выбранную кость в определенном положении относительно родительской кости, отключите поворот и перенос по осям x и y.

  Кость станет неподвижной и будет следовать перемещениям родительской кости.
- Чтобы ограничить скорость перемещения выбранной кости, введите значение в поле «Скорость соединения» инспектора свойств.

  Скорость соединения позволяет придавать кости эффект наличия веса. Максимальное значение в 100 % эквивалентно неограниченной скорости.

Ограничение движения кости с помощью закрепления (только CS5.5)

Движение определенных костей можно запретить, закрепив их в рабочей области. Закрепленные кости неподвижны, а другие соединенные с ними кости по-прежнему свободно перемещаются. Примером такого используется может служить фигура человека с зафиксированными костями ступней, которые не могут двигаться выше или ниже пола, на котором стоит фигура.

Чтобы зафиксировать одну или несколько костей на рабочей области, выполните следующие действия.

1. Выберите кости в рабочей области, щелкнув по ним.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Поместите указатель мыши над суставом кости и дождитесь, когда появится курсор закрепления. После этого щелкните по суставу.
   - В разделе «Расположение» в инспекторе свойств поставьте флажок «Закрепить».

Выбранные кости больше не могут перемещаться в любом направлении.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: закрепление поддержки для ОК (2:35, Adobe TV)
- Видео: Упругость для костей (продолжительность: 4:29; включает добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com)
- Статья TechNote: «Не удалось установить ограничение движения хвостовой кости обратной кинематики в соединении»

Добавление упругости костям

Наверх

Два свойства костей можно использовать для добавления упругости костям ОК. Свойства «Интенсивность» и «Демпфирование» костей обеспечивают действительное физическое перемещение костей ОК путем интеграции динамической физики в систему костей ОК. Эти свойства облегчают процесс создания анимации с использованием элементов физики. Свойства «Интенсивность» и «Демпфирование» обеспечивают правдоподобное перемещение в анимации и легки в настройке. Эти свойства лучше задавать перед добавлением поз в слой позы.

Интенсивность Твердость пружины. Чем больше значение, чем больший эффект жесткости пружины.

Демпфирование: Степень затухания колебаний пружины. Чем больше значение, тем быстрее прекратятся колебательные движения пружины. При значении 0 упругость пружины будет оставаться неизменной на протяжении кадров слоя позы.

Чтобы включить упругость, выберите одну или несколько костей и задайте значения «Интенсивность» и «Демпфирование» в инспекторе свойств. Чем выше значение «Интенсивность», тем жестче пружина. Демпфирование определяет скорость угасания эффекта пружины. Чем больше значение, тем быстрее заканчивается анимация.

Отключите свойства «Интенсивность» и «Демпфирование», выберите слой позы на временной шкале и снимите флажок «Включить» в разделе «Пружина» в инспекторе свойств. После этого в рабочей области отобразятся позы, заданные в слое позы, без эффекта свойства «Пружина».

Далее перечислены факторы, влияющие на окончательный вид анимации костей при работе со свойствами «Пружина». Поэкспериментируйте со значениями каждого из них, чтобы добиться желаемого результата.

- Значение свойства «Интенсивность».
- Значение свойства «Демпфирование».
- Число кадров между позами в слое позы.
- Общее число кадров в слое позы.
- Число кадров между конечной позой и последним кадром следующей позы.

Дополнительные ресурсы

- Видео: Работа со свойствами упругости обратной кинематики (7:50, Adobe TV)
- Видео: (продолжительность: 4:29, включает: добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com) Упругость для костей
- Статья: Изучение инструмента «Упругость» в Flash Professional CS5 (Adobe.com)

Анимация каркаса

Наверх

Во Flash анимация каркасов IK производится не таким способом, как анимация остальных объектов. В случае с каркасами к слою позы просто добавляются дополнительные кадры, а для создания ключевого кадра положение каркаса меняется в рабочей области. Ключевые кадры в слое позы называются позами. Поскольку каркасы IK обычно используются для создания анимации, все слои позы автоматически выполняют функции слоев анимации.

Однако слои позы IK отличаются от слоев анимации, поскольку в слое позы можно анимировать только свойства положения костей. Для анимации других свойств объекта IK, таких как расположение, преобразование, цветовые эффекты или фильтры, перенесите каркас и связанные с ним объекты на фрагмент ролика или графический символ. После этого можно будет анимировать свойства символа при помощи команды «Вставка» > «Анимация движения», а также панели «Редактор движения».

Также каркасы IK можно анимировать при исполнении при помощи ActionScript 3.0. Если планируется анимировать каркас при помощи ActionScript, его нельзя анимировать на временной шкале. У каркаса может быть только одна поза на слое позы. Она должна находиться в первом кадре, в котором каркас появляется в слое позы.

Анимация каркаса демонстрируется в следующих дополнительных ресурсах:

- Видео: Анимация костей (обратная кинематика) (2:41) (Adobe TV)
- Видео: (продолжительность: 4:29, включает: добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com) Упругость для костей

- Статья: Анимация персонажей с помощью инструмента «Кость» по Flash
- Использование инструмента «Кость»(5: 12) (YouTube.com)
- Анимирование символов с помощью инструмента «Кость» (3:26) (YouTube.com)

Анимация каркаса на временной шкале

Каркасы IK располагаются в слоях позы на временной шкале. Чтобы анимировать каркасы на временной шкале, вставьте позы, щелкнув кадр в слое позы и выбрав пункт меню «Добавить позу». Для изменения конфигурации каркаса воспользуйтесь инструментом «Выделение». Flash Professional автоматически интерполирует положения костей в кадрах между позами.

1. При необходимости на временной шкале добавьте кадр к слою позы каркаса, чтобы создать пространство для анимации, которую необходимо создать.

   Кадры можно добавить, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или щелкнув с удержанием клавиши Option (Macintosh) кадр в слое позы справа от любого существующего кадра и выбрав из контекстного меню пункт «Добавить кадр». Кадры можно будет добавлять и удалять позже в любое время.

2. Чтобы добавить позу к кадру в слое позы, выполните одно из следующих действий.

   - Разместите точку воспроизведения в том кадре, куда необходимо добавить позу, а затем измените расположение каркаса в рабочей области.
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните с удержанием нажатой клавиши Option (Macintosh) кадр в слое позы и выберите пункт меню «Добавить позу».
   - Разместите точку воспроизведения в том кадре, куда необходимо добавить позу, а затем нажмите клавишу F6.

   Flash вставит позу в слой позы текущего кадра. Новая поза будет обозначено маркером позы в виде ромба.

3. Добавьте дополнительные позы в отдельных кадрах, чтобы создать желаемую анимацию.
4. Чтобы изменить длину анимации на временной шкале, наведите указатель мыши последний кадр каркаса, чтобы появился курсор изменения размера. Затем перетащите последний кадр слоя позы вправо или влево, чтобы добавить или удалить кадры.

   Flash пропорционально переставляет кадры поз, чтобы изменить продолжительность слоя, и повторно интерполирует промежуточные кадры. Чтобы изменить размер диапазона каркаса на временной шкале, не затрагивая местоположение кадров позы, перетащите последний кадр диапазона каркаса, удерживая клавишу Shift.

Закончив, выберите точку воспроизведения на временной шкале, чтобы просмотреть анимацию. Можно увидеть положения каркаса, интерполированные между кадрами позы.

Изменить расположение каркаса в кадрах позы или добавить новые кадры позы можно в любое время.

Изменение расположения поз в каркасе

Расположение поз можно изменить следующими способами.

- Чтобы переместить позу в новое место, щелкните ее, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), а затем перетащите ее в новое место в пределах каркаса.
- Чтобы скопировать позу в новое место, щелкните ее, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), а затем перетащите ее в новое место в пределах каркаса, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh).
- Вырезание, копирование и вставка. Удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), щелкните позу, которую нужно вырезать или скопировать, и выберите команду «Вырезать позу» или «Копировать позу» из контекстного меню.

  Затем, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), щелкните кадр в диапазоне каркаса, куда требуется вставить позу, и выберите в контекстном меню команду «Вставить позу».

Применение дополнительных анимационных эффектов к свойствам объекта обратной кинематики

Чтобы применить анимационные эффекты (помимо положения костей) к свойствам объекта обратной кинематики, перенесите объект во фрагмент ролика или в графический символ.

1. Выделите каркас IK и все связанные с ним объекты.

   Для IK-фигуры можно просто щелкнуть фигуру. Для связанных наборов экземпляров символов можно щелкнуть слой позы на временной шкале или охватить областью выделения все связанные символы в рабочей области.

2. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Macintosh), выделенный объект и выберите в контекстном меню «Преобразовать в символ».
3. В диалоговом окне «Преобразовать в символ» введите имя символа и выберите «Фрагмент ролика» или «Графический объект» из меню «Тип». Нажмите кнопку «OK».

   Flash создает символ с собственной временной шкалой, содержащей слой позы для каркаса.

4. Чтобы использовать новый символ на основной временной шкале FLA-файла, перетащите символ из библиотеки в рабочую

область.

Теперь к новому экземпляру символа в рабочей области можно добавлять эффекты анимации движения.

Можно вкладывать столько символов, содержащих каркасы IK, и создавать такое количество слоев для других вложенных символов, сколько понадобится для создания необходимого эффекта.

Подготовка каркаса для анимации при помощи ActionScript 3.0 во время выполнения

Можно использовать ActionScript 3.0 для управления каркасами обратной кинематики, соединенными с фигурами или экземплярами фрагмента ролика. Однако с помощью ActionScript нельзя управлять каркасами, соединенными с графикой или экземплярами символов кнопки.

Управлять при помощи ActionScript можно только каркасами, содержащими одну позу. Каркасы, содержащие несколько поз, управляются только при помощи временной шкалы.

1. Инструментом «Выделение» выберите кадр слоя позы, содержащий каркас.
2. В инспекторе свойств из меню «Тип» выберите пункт «Время выполнения».

Теперь иерархией можно манипулировать с помощью ActionScript 3.0 при исполнении.

По умолчанию имя каркаса в инспекторе свойств соответствует его имени в слое позы. Используйте это имя чтобы обращаться к каркасу в ActionScript. Имя можно изменить в инспекторе свойств.

Наверх

Добавление замедления к анимации IK

Замедление — это изменение скорости анимации в кадрах вокруг каждой позы для создания более реалистичного движения.

1. Выберите кадр между двумя кадрами позы в слое позы или кадр позы.
   Промежуточный кадр Замедление влияет на кадры между кадрами позы, расположенные слева и справа от выбранного кадра.

   Кадр позы Замедление влияет на кадры между выбранной позой и следующей позой в слое.
2. В инспекторе свойств из меню «Замедление» выберите тип замедления.
   Простые замедления Четыре замедления, замедляющие движения в кадрах либо непосредственно до, либо после выбранного кадра.

   Запуск и остановка замедления Замедление движения в кадрах сразу после предыдущего кадра позы и в кадрах непосредственно перед следующим кадром позы.

   Примечание. *Такие же типы замедления доступны в редакторе движения при использовании анимации движения. В редакторе движения можно просмотреть кривую для каждого типа замедления, выбрав анимацию движения на временной шкале.*
3. В инспекторе свойств введите значение интенсивности замедления.

   По умолчанию интенсивность равна 0, что означает отсутствие замедления. Максимальное значение — 100, что соответствует применению наиболее интенсивного эффекта к кадрам, предшествующим кадру позы. Минимальное значение — 100%, что соответствует применению наиболее интенсивного эффекта к кадрам, стоящим сразу после предыдущего кадра позы.

После завершения просмотрите замедленное движение в рабочей области. Удалите точку воспроизведения на временной шкале между двумя кадрами позы, к которым применялось замедление.

Дополнительные разделы справки
Анимации движения

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Слои временной шкалы

Создание и организация слоев
Просмотр слоев и папок слоев
(Только во Flash Professional CC) Установка свойств для нескольких слоев

Наверх

Создание и организация слоев

Слои позволяют упорядочить графические объекты в документе. Рисование и редактирование объектов в одном слое не влияет на объекты, находящиеся в другом слое. Сквозь участки рабочей области, где на слое ничего нет, виден нижележащий слой.

Чтобы рисовать, закрашивать или другим образом изменять слой или папку слоев, его необходимо выделить на временной шкале, сделав активным. Значок карандаша рядом со слоем или именем папки на временной шкале указывает, что этот слой или папка слоев активны. Одновременно может быть активным только один слой (хотя выделено может быть несколько слоев).

При создании документа Flash Professional он содержит только один слой. Для упорядочивания изображений, анимации и других элементов в документе добавляются новые слои. Слои могут быть скрыты, блокированы и переупорядочены. Число создаваемых слоев ограничивается лишь памятью компьютера, и не влияет на размер публикуемого SWF-файла. Размер файла увеличивается только за счет объектов, добавляемых к слоям.

Для упорядочивания и упрощения работы со слоями создаются папки слоев. Папки слоев на временной шкале могут разворачиваться или сворачиваться, не влияя на отображение в рабочей области. Для звуковых файлов, кода ActionScript, меток кадров и комментариев к кадрам используются отдельные слои или папки. Это помогает быстро найти нужный элемент для редактирования.

Для поддержки создания сложных эффектов применяются специальные направляющие слои, которые упрощают рисование и редактирование, а также создание маскирующих слоев.

Flash позволяет использовать пять типов слоев:

- Обычные слои: в них содержится большая часть графики в FLA-файле.
- Маскирующие слои: они содержат объекты, используемые в качестве масок для скрытия отдельных областей нижних слоев. Дополнительные сведения см. в разделе Использование маскирующих слоев.
- Маскируемые слои: эти слои лежат под маскирующим слоем и ассоциируются с этим маскирующим слоем. Видна только та часть слоя, которая не покрыта маской. Дополнительные сведения см. в разделе Использование маскирующих слоев.
- Направляющие слои: они содержат обводки, которые можно использовать для правильного расположения объектов на других слоях или для задания движения при классической анимации на других слоях. Дополнительные сведения см. в разделах Направляющие слои и Создание классической анимации движения вдоль траектории.
- Направляемые слои: эти слои связываются с направляющим слоем. Объекты на направляемом слое могут располагаться или анимироваться по обводкам, нанесенным на направляющий слой. Направляемые слои могут содержать статичную графику и классическую анимацию, но не анимацию движения.
- Слои анимации движения содержат объекты, для которых используется анимация движения. Дополнительные сведения см. в разделе Об анимации движения.
- Слои каркасов содержат объекты, к которым прикреплены кости обратной кинематики. Дополнительные сведения см. в разделе Об обратной кинематике.

Обычные, маскирующие, маскируемые и направляющие слои могут содержать анимацию движения и кости обратной кинематики. При наличии этих элементов в одном из указанных слоев накладываются ограничения на типы содержимого, которое можно добавлять к слою. Дополнительные сведения см. в разделах Анимации движения и (Не поддерживается во Flash Professional CC) Обратная кинематика.

Создание слоя

После создания слоя он появляется над выделенным слоем. Новый слой становится активным.

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку «Создать слой» , которая находится в нижней части временной шкалы.
- Выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Слой».
- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh) имя слоя на временной шкале и выберите в контекстном меню пункт «Вставить слой».

Создание папки слоев

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните на временной шкале слой или папку слоев и выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Папка слоев».
- Щелкните имя слоя на временной шкале правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Вставить папку». Новая папка появляется над выделенным слоем или папкой слоев.
- Щелкните на значке новой папки внизу временной шкалы. Новая папка появляется над выделенным слоем или папкой слоев.

Упорядочивание слоев и папок слоев

Чтобы упорядочить документ, можно перегруппировать слои и папки на временной шкале.

Папки слоев помогают организовать рабочий процесс, позволяя размещать слои в виде древовидной структуры. Чтобы увидеть слои, которые содержатся в папке слоев, не затрагивая другие слои в рабочей области, разверните или сверните папку. В папках слоев могут содержаться слои и вложенные папки слоев, что позволяет упорядочивать слои таким же образом, как файлы на компьютере.

Элементы управления слоями на временной шкале воздействуют на все слои, содержащиеся в папке. Например, при блокировке папки слоев будут заблокированы все слои, содержащиеся в этой папке.

- Чтобы переместить слой или папку в папку слоев, перетащите имя слоя или папки слоев на имя нужной папки слоев.
- Для изменения порядка расположения слоев или папок слоев перетащите один или несколько слоев или папок на временной шкале в нужное местоположение.
- Чтобы развернуть или свернуть папку слоев, щелкните треугольник слева от ее имени.
- Чтобы развернуть или свернуть все папки слоев, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите пункт «Развернуть все папки» или «Свернуть все папки».

Переименование слоя или папки слоев

По умолчанию новые слои именуются в порядке их создания: «Слой 1», «Слой 2» и так далее. Чтобы имена слоев отражали их содержимое, переименуйте слои.

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Дважды щелкните мышью имя слоя или папки слоев на временной шкале и введите новое имя.
- Щелкните мышью имя слоя или папки слоев правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Свойства». В текстовом поле «Имя» введите новое имя и нажмите кнопку «OK».
- Выделите слой или папку на временной шкале и выберите меню «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя». В текстовом поле «Имя» введите новое имя и нажмите кнопку «OK».

Выделение слоя или папки слоев

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните мышью имя слоя или папки слоев на временной шкале.
- Щелкните мышью любой кадр нужного слоя на временной шкале.
- Выделите в рабочей области объект, принадлежащий этому слою.
- Чтобы выделить смежные слои или папки слоев, щелкните их имена на временной шкале, удерживая нажатой клавишу «Shift».
- Чтобы выделить несмежные слои или папки слоев, щелкните их имена на временной шкале, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).

Копирование кадров из одного слоя

1. Выделите диапазон кадров в слое. Чтобы выделить весь слой, нажмите его имя на временной шкале.
2. Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры».
3. Щелкните кадр, в котором требуется начать вставку, и выберите «Редактирование» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».

Копирование кадров из папки слоев

1. Сверните папку (нажмите на треугольник слева от ее имени на временной шкале) и щелкните имя папки, чтобы выделить ее.
2. Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры».
3. Чтобы создать папку слоев, выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Папка слоев».
4. Нажмите новую папку и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».

Удаление слоя или папки слоев

1. Чтобы выделить слой или папку, нажмите ее имя на временной шкале или любой кадр этого слоя.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Удалить слой» на временной шкале.
   - Перетащите слой или папку на кнопку «Удалить слой».
   - Нажмите имя слоя или папки слоев правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем в контекстном меню выберите пункт «Удалить слой».

     Примечание. *При удалении папки слоя все вложенные слои удаляются вместе с содержимым.*

Блокирование и разблокирование одного или нескольких слоев или папок слоев

- Чтобы заблокировать слой или папку слоев, щелкните столбец «Заблокировать» справа от имени слоя. Чтобы разблокировать слой или папку слоев, еще раз щелкните столбец «Заблокировать».
- Чтобы заблокировать все слои и папки, щелкните значок замка. Чтобы разблокировать все слои и папки слоев, щелкните его еще раз.
- Чтобы заблокировать или разблокировать несколько слоев или папок, перетащите указателем по столбцу «Заблокировать».
- Чтобы заблокировать все другие слои или папки слоев, нажмите столбец «Заблокировать» справа от имени слоя или папки слоев, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Чтобы разблокировать все слои и папки слоев, еще раз щелкните столбец «Заблокировать», удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Копирование и вставка слоев (только CS5.5)

Можно копировать целые слои и папки слоев на временной шкале и вставить их в ту же или в другую временную шкалу. Можно скопировать слой любого типа.

При копировании и вставке слоев сохраняется структура папок копируемых слоев.

1. Выберите один или несколько слоев на временной шкале, щелкнув имя слоя. Для выбора нескольких слоев, следующих друг за другом, щелкайте их, удерживайте клавишу Shift. Удерживайте клавишу Control (Windows) или Command (Macintosh), чтобы выбрать несмежные слои.
2. Выберите «Редактирование» > «Временная шкала» > «Копировать слои» или «Вырезать слои». Также можно щелкнуть слои правой кнопкой и в контекстном меню выбрать команду «Копировать слои» или «Вырезать слои».
3. На нужной временной шкале выберите слой, который находится непосредственно под местом, в которое требуется вставить скопированные слои.
4. Выберите «Редактирование» > «Временная шкала» > «Вставить слои».

Слои добавляются на временной шкале над выбранным слоем. Если скопирована папка слоев, вставленные слои отображаются внутри папки.

Чтобы вставить слой в маскирующий или направляющий слой, необходимо сначала выбрать слой, находящийся под маской или направляющей, а затем выполнить вставку. Маскирующий, направляющий слой или слой папки нельзя вставить под маскирующий или направляющий слой.

Также можно дублировать слои. Для этого выделите слои и выберите «Редактирование» >«Временная шкала» > «Дубликат слоев». К имени новых слоев прибавляется слово «Копия».

Просмотр слоев и папок слоев

Наверх

Скрытие и отображение слоя или папки

Красный крестик рядом с именем слоя (папки слоев) на временной шкале указывает, что он скрыт. В параметрах публикации можно задать, включать ли скрытые слои в публикуемый SWF-файл.

- Чтобы скрыть слой или папку слоев, на временной шкале щелкните столбец под изображением глаза справа от имени слоя или папки слоев. Чтобы отобразить слой или папку, щелкните этот столбец еще раз.
- Чтобы скрыть все слои и папки на временной шкале, нажмите значок глаза. Чтобы отобразить все слои и папки слоев, нажмите значок еще раз.
- Чтобы отобразить или скрыть несколько слоев или папок, перетащите указателем по столбцу под изображением глаза.
- Чтобы скрыть все слои и папки слоев, за исключением текущего, щелкните столбец под изображением глаза справа от имени слоя папки слоев, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Чтобы отобразить все слои и папки слоев, нажмите еще раз, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Просмотр содержимого слоя в виде контуров

Чтобы отличить, к какому слою принадлежит тот или иной объект, отобразите все объекты слоя в виде окрашенных контуров.

- Чтобы отобразить все объекты слоя в виде контуров, щелкните столбец «Контур» справа от имени слоя. Чтобы отключить отображение контура, щелкните его еще раз.
- Чтобы отобразить все объекты во всех слоях в виде контуров, щелкните значок контура. Чтобы отключить отображение контуров для всех слоев, нажмите его еще раз.
- Чтобы отобразить все объекты в виде контуров во всех слоях, за исключением текущего, нажмите в столбце «Контур» справа от имени слоя, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Чтобы отключить контурное отображение для всех слоев, нажмите его еще раз, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Изменение цвета контура для слоя

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью значок слоя (слева от имени слоя) на временной шкале.
   - Щелкните имя слоя правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Свойства».
   - Выделите слой на временной шкале и выберите меню «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя».
2. В диалоговом окне «Свойства слоя» нажмите поле «Цвет контура», выберите новый цвет и нажмите кнопку «OK».

Примечание. *Траектории движения, расположенные на слое, также используют цвет обводки слоя.*

Наверх

(Только во Flash Professional CC) Установка свойств для нескольких слоев

1. Во Flash Professional CC создайте новый или откройте существующий FLA-файл.
2. Если это еще не сделано, добавьте хотя бы два слоя.
3. Выберите те слои, свойства которых требуется изменить, щелкните правой кнопкой мыши и выберите «Свойства».
4. В диалоговом окне «Свойства слоя» измените нужные свойства.
5. Нажмите кнопку OK

Скрытие и отображение слоя или папки

Красный крестик рядом с именем слоя (папки слоев) на временной шкале указывает, что он скрыт. В параметрах публикации можно задать, включать ли скрытые слои в публикуемый SWF-файл.

- Чтобы скрыть слой или папку слоев, на временной шкале щелкните столбец под изображением глаза справа от имени слоя или папки слоев. Чтобы отобразить слой или папку, щелкните этот столбец еще раз.
- Чтобы скрыть все слои и папки на временной шкале, нажмите значок глаза. Чтобы отобразить все слои и папки слоев, нажмите значок еще раз.
- Чтобы отобразить или скрыть несколько слоев или папок, перетащите указателем по столбцу под изображением глаза.
- Чтобы скрыть все слои и папки слоев, за исключением текущего, щелкните столбец под изображением глаза справа от имени слоя папки слоев, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Чтобы отобразить все слои и папки слоев, нажмите еще раз, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Просмотр содержимого слоя в виде контуров

Чтобы отличить, к какому слою принадлежит тот или иной объект, отобразите все объекты слоя в виде окрашенных контуров.

- Чтобы отобразить все объекты слоя в виде контуров, щелкните столбец «Контур» справа от имени слоя. Чтобы отключить отображение контура, щелкните его еще раз.
- Чтобы отобразить все объекты во всех слоях в виде контуров, щелкните значок контура. Чтобы отключить отображение контуров для всех слоев, нажмите его еще раз.
- Чтобы отобразить все объекты в виде контуров во всех слоях, за исключением текущего, нажмите в столбце «Контур» справа от имени слоя, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Чтобы отключить контурное отображение для всех слоев, нажмите его еще раз, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Изменение цвета контура для слоя

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью значок слоя (слева от имени слоя) на временной шкале.
   - Щелкните имя слоя правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Свойства».

- Выделите слой на временной шкале и выберите меню «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя».

2. В диалоговом окне «Свойства слоя» нажмите поле «Цвет контура», выберите новый цвет и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. *Траектории движения, расположенные на слое, также используют цвет обводки слоя.*

Дополнительные разделы справки

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Временные шкалы и ActionScript

Абсолютные пути
Относительные пути
Использование абсолютных и относительных целевых путей
Задание целевых путей

При помощи ActionScript® можно управлять временной шкалой при исполнении. С помощью ActionScript в FLA-файлах можно создавать интерактивные и другие возможности, которые недоступны при использовании одной только временной шкалы.

Абсолютные пути

Наверх

Абсолютный путь начинается от имени уровня, на который загружен документ, и продолжается через список отображения, пока не достигнет целевого экземпляра. Можно также пользоваться псевдонимом _root, который ссылается на самую верхнюю временную шкалу текущего уровня. Например, действие во фрагменте ролика california, которое ссылается на фрагмент ролика oregon, может использовать абсолютный путь _root.westCoast.oregon.

Первый документ, открываемый в проигрывателе Flash Player, загружается на уровень 0. Каждому следующему загруженному документу необходимо назначить номер уровня. Если абсолютная ссылка в сценарии ActionScript используется для обращения к загруженному документу, пользуйтесь форматом _levelX, где X — номер уровня, на который загружен документ. Например, первый документ, который открыт в проигрывателе Flash Player, называется _level0. Документ, загруженный на уровень 3, называется _level3.

Чтобы обеспечить связь между документами на различных уровнях, необходимо указывать в целевом пути имя уровня. В следующих примерах показано, каким образом экземпляр portland обращается к экземпляру atlanta, размещенному во фрагменте ролика georgia (georgia находится на том же уровне, что и oregon):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Псевдоним _root позволяет ссылаться на основную временную шкалу текущего уровня. Для основной временной шкалы псевдоним _root соответствует _level0 при обращении к фрагменту ролика, также находящемуся на _level0. Для документа, загруженного на _level5, _root соответствует _level5 при обращении к фрагменту ролика, который находится также на уровне 5. Например, если фрагменты ролика southcarolina и florida загружены на один уровень, то действие, вызванное из экземпляра southcarolina, может указать следующий абсолютный путь для обращения к экземпляру florida:

```
_root.eastCoast.florida
```

Относительные пути

Наверх

Относительный путь зависит от отношений между управляющей и целевой временной шкалой. Относительные пути могут указывать только на цели, находящиеся на том же уровне Flash Player. Например, в действии на уровне _level0, которое обращается к временной шкале на уровне _level5, относительный путь использовать нельзя.

В относительных путях ключевое слово this ссылается на текущую временную шкалу на текущем уровне. Псевдоним _parent указывает на родительскую временную шкалу для текущей временной шкалы. Псевдоним _parent может указываться несколько раз, позволяя перейти на следующий уровень иерархии фрагментов ролика в пределах одного уровня Flash Player. Например, _parent._parent управляет фрагментом ролика, который находится выше на два уровня иерархии. Самая верхняя временная шкала на любом уровне Flash Player — это единственная временная шкала с неопределенным значением _parent.

Действие во временной шкале экземпляра charleston, расположенного на один уровень ниже экземпляра southcarolina, может использовать для обращения к экземпляру southcarolina следующий целевой путь.

```
_parent
```

Чтобы обратиться к экземпляру eastCoast (на один уровень выше) из действия в экземпляре charleston, можно использовать следующий относительный путь.

```
_parent._parent
```

Чтобы обратиться к экземпляру atlanta (на один уровень выше) из действия во временной шкале charleston, можно использовать следующий относительный путь.

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Относительные пути могут оказаться полезными для повторного использования в сценариях. Например, следующий сценарий может быть присоединен к фрагменту ролика, который увеличивает размеры родителя на 150%.

```
onClipEvent (load) {    _parent._xscale
= 150;    _parent._yscale = 150;
}
```

Этот сценарий может быть использован повторно, если присоединить его к любому другому экземпляру фрагмента ролика.

Примечание. *В версиях Flash Lite 1.0 и 1.1 сценарии могут присоединяться только к кнопкам. Присоединить сценарий к фрагменту ролика нельзя.*

При использовании как абсолютного, так и относительного пути на временной шкале может быть определена переменная или свойство объекта с точкой (), за которой следует имя переменной или свойства. Например, следующий оператор присваивает переменной name экземпляра form значение "Gilbert".

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Наверх

Использование абсолютных и относительных целевых путей

Сценарий ActionScript позволяет отправлять сообщения из одной временной шкалы в другую. Временная шкала, которая содержит действие, называется управляющей временной шкалой, а та, которая получает действие — целевой временной шкалой. Например, в последнем кадре первой временной шкалы может быть задано действие, которое запускает воспроизведение другой временной шкалы. Для обращения к целевой временной шкале указывается целевой путь, который задает местонахождение фрагмента ролика в списке отображения.

В следующем примере показана иерархия документа westCoast на уровне 0, в котором содержатся три фрагмента ролика: california, oregon и washington. Каждый из них, в свою очередь, содержит еще по два фрагмента ролика.

```
_level0
        westCoast
                california
                        sanfrancisco
                        bakersfield
                oregon
                        portland
                        ashland
                washington
                        olympia
                        ellensburg
```

На веб-сервере каждая временная шкала в Flash Professional может быть адресована двумя способами: по абсолютному и по относительному пути. Абсолютный путь экземпляра всегда представляет собой полный путь от имени уровня, независимо от временной шкалы, вызвавшей действие, например абсолютный путь к экземпляру california будет равен _level0.westCoast.california. Относительный путь имеет различный вид при вызове из разных мест, например относительный маршрут до california из sanfrancisco будет равен _parent, но из portland — уже _parent._parent.california.

Наверх

Задание целевых путей

Для управления фрагментом ролика, загруженным SWF-файлом или кнопкой необходимо указать целевой путь. Это можно сделать либо вручную, либо с помощью диалогового окна «Вставить целевой путь», либо создав выражение, результатом которого является целевой путь. Чтобы задать целевой путь для фрагмента ролика или кнопки, необходимо назначить для них имя экземпляра. Загруженному документу не требуется имя экземпляра, так как в качестве него используется номер уровня (например, _level5).

Назначение имени экземпляра фрагменту ролика или кнопке

1. Выделите фрагмент ролика или кнопку в рабочей области.
2. Введите имя экземпляра в инспектор свойств.

Задание целевого пути в диалоговом окне «Вставить целевой путь»

1. Выделите фрагмент ролика, кадр или экземпляр кнопки, которому необходимо назначить действие.

   Он становится управляющей временной шкалой.

2. На панели «Действия» («Окно» > «Действия») перейдите к панели инструментов «Действия» слева и выберите действие или метод,

для которого требуется целевой путь.

3. Щелкните поле параметра или место в сценарии, куда должен быть вставлен целевой путь.
4. Нажмите «Вставить целевой путь» над панелью «Сценарий».
5. Выберите «Абсолютный» или «Относительный» режим целевого пути.
6. Выделите фрагмент ролика в списке отображения «Вставить целевой путь» и нажмите кнопку «OK».

Задание целевого пути вручную

1. Выделите фрагмент ролика, кадр или экземпляр кнопки, которому необходимо назначить действие.

   Он становится управляющей временной шкалой.

2. На панели «Действия» («Окно» > «Действия») перейдите к панели инструментов «Действия» слева и выберите действие или метод, для которого требуется целевой путь.
3. Щелкните поле параметра или место в сценарии, куда должен быть вставлен целевой путь.
4. Введите абсолютный или относительный целевой путь на панели «Действия».

Использование выражения в качестве целевого пути

1. Выделите фрагмент ролика, кадр или экземпляр кнопки, которому необходимо назначить действие.

   Он становится управляющей временной шкалой.

2. На панели «Действия» («Окно» > «Действия») перейдите к панели инструментов «Действия» слева и выберите действие или метод, для которого требуется целевой путь.
3. Выполните одно из следующих действий.

   - В поле параметров введите выражение, результатом которого является целевой путь.
   - Щелкните, чтобы поместить курсор вставки в сценарий. Затем в категории «Функции» на панели инструментов «Действия» дважды щелкните мышью функцию targetPath. Функция targetPath преобразует ссылку на фрагмент ролика в строку.
   - Щелкните, чтобы поместить курсор вставки в сценарий. Затем в категории «Функции» панели инструментов «Действия» выберите функцию eval. Функция eval преобразует строку в ссылку на фрагмент ролика, по которой могут вызываться методы, например play.

     Следующий сценарий присваивает переменной i значение 1. Затем применяется функция eval для создания ссылки на экземпляр фрагмента ролика и присваивания ее переменной x. Переменная x становится ссылкой на экземпляр фрагмента ролика и может использоваться для вызова методов объекта MovieClip.

     ```
     i = 1;
     x = eval("mc"+i);
     x.play();
     // this is equivalent to mc1.play();
     ```

     Функция eval может также применяться для прямого вызова методов, как показано в следующем примере.

     ```
     eval("mc" + i).play();
     ```

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Использование маскирующих слоев

О маскирующих слоях
Работа с маскирующими слоями

О маскирующих слоях

Наверх

При создании эффектов прожектора и перехода маскирующий слой используется, чтобы создать прокол, через который видны нижележащие слои. Маскирующий элемент может быть заполненной фигурой, текстовым объектом, экземпляром графического символа или фрагмента ролика. Сгруппируйте несколько слоев под одним маскирующим слоем, чтобы создать сложные эффекты.

Чтобы создать динамические эффекты, анимируйте маскирующий слой. Для заполненной формы, используемой в качестве маски, используйте анимацию формы, для текстового объекта, графического экземпляра или фрагмента ролика используйте анимацию движения. При использовании фрагмента ролика в качестве маски анимируйте маску вдоль контура движения.

Чтобы создать маскирующий слой, поместите маскирующий элемент на слой, который планируется использовать в качестве маскирующего. Маскирующий элемент не имеет заполнения или обводки, вместо этого он ведет себя как окно, которое открывает область связанных слоев под этим окном. Остальная часть маскирующего слоя скрывает все, кроме того, что показывает маскирующий элемент. Маскирующий слой может содержать только один маскирующий элемент. Маскирующий слой не может находиться внутри кнопки, и нельзя применить маску к другой маске.

Чтобы создать маскирующий слой из фрагмента ролика, используйте ActionScript. Маскирующий слой, созданный с помощью ActionScript, можно применить только к другому фрагменту ролика. См. раздел «Использование фрагментов ролика в качестве масок» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Примечание. *3D-инструменты нельзя использовать для объектов, находящихся в маскирующих слоях, а слои, содержащие 3D-объекты, нельзя использовать в качестве маскирующих. Дополнительные сведения о 3D-инструментах см. в разделе Трехмерная графика.*

В следующих видеоруководствах показаны принципы создания и анимации маскирующих слоев. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Layers TV: эпизод 21. Маски в среде Flash (9:25)
- Создание и анимация масок (CS3) (2:12)

Работа с маскирующими слоями

Наверх

Маскирующие слои можно использовать, чтобы открыть части рисунка или графики на нижележащем слое. Чтобы создать маску, следует указать, что слой является маскирующим, и нарисовать или разместить фигуру на этом слое. В качестве маски можно использовать любую заполненную фигуру, в том числе группы, текст и символы. Маскирующий слой открывает область связанных слоев под заполненной фигурой.

Создание маскирующего слоя

1. Выберите или создайте слой, содержащий объекты, которые должны появляться внутри маски.
2. Выберите «Вставка» > «Временная шкала» > «Слой», чтобы создать новый слой над ним. Маскирующий слой всегда маскирует слой непосредственно под ним; создавайте маскирующий слой в правильном месте.
3. Разместите на маскирующем слое заполненную фигуру, текст или экземпляр символа. Flash Professional игнорирует растровые изображения, градиенты, прозрачность, цвета и стили линий на маскирующем слое. Любая заполненная область полностью прозрачна в маске; любая незаполненная область непрозрачна.
4. Нажмите на имя маскирующего слоя на временной шкале правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните мышью, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Маска». Значок маскирующего слоя указывает маскирующий слой. Слой, который находится непосредственно под ним, привязывается к маскирующему слою, и его содержимое отображается сквозь заполненную область на маске. Имя маскируемого слоя располагается с отступом, а его значок изменяется на значок маскируемого слоя.
5. Чтобы отобразить маскирующий эффект в Flash Professional, заблокируйте маскирующий и маскируемый слой.

Маскирование дополнительных слоев после создания маскирующего слоя

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите существующий слой напрямую под маскирующий слой.

- Создайте новый слой в любом месте под маскирующим слоем.
- Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя» и выберите «Маскируемый».

Отсоединение слоев от маскирующего слоя

❖ Выделите слой для отмены связи и выполните одно из следующих действий.

- Перетащите слой в положение над маскирующим слоем.
- Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя» и выберите «Обычный».

Анимация заполненной фигуры, текстового объекта или экземпляра графического символа на маскирующем слое.

1. Выберите маскирующий слой на временной шкале.
2. Чтобы разблокировать маскирующий слой, щелкните столбец блокировки.
3. Выполните одно из следующих действий.
   - Если маскирующий объект является заполненной формой, примените к нему анимацию формы.
   - Если маскирующий объект является текстовым объектом или экземпляром графического символа, примените к объекту анимацию движения.
4. Когда операция анимации завершится, щелкните столбец блокировки для маскирующего слоя, чтобы разблокировать слой.

Анимация фрагмента ролика на маскирующем слое

1. Выберите маскирующий слой на временной шкале.
2. Чтобы отредактировать фрагмент ролика на месте и отобразить его временную шкалу, дважды щелкните мышью фрагмент ролика в рабочей области.
3. Примените анимацию движения к фрагменту ролика.
4. Когда процедура анимации завершится, нажмите кнопку «Назад», чтобы вернуться в режим редактирования документа.
5. Чтобы снова заблокировать слой, щелкните столбец блокировки для маскирующего слоя.

Дополнительные разделы справки

Анимации движения

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с монтажными кадрами

Отображение панели «Монтажный кадр»
Добавление монтажного кадра
Удаление монтажного кадра
Переименование монтажного кадра
Дублирование монтажного кадра
Изменение порядка следования монтажных кадров в документе
Просмотр конкретного монтажного кадра

Для тематического упорядочивания документа можно использовать монтажные кадры. Например, можно выделить отдельные монтажные кадры для введения, сообщения о загрузке и вывода списка авторов. У монтажных кадров есть некоторые недостатки, но существуют ситуации, в которых проявляются лишь немногие из них, например при создании длительных анимаций. При использовании монтажных кадров избегайте необходимости управлять большим количеством FLA-файлов, поскольку каждый монтажный кадр содержится в одном FLA-файле.

Применение монтажных кадров аналогично использованию нескольких FLA-файлов вместе для создания более масштабной презентации. Каждый монтажный кадр имеет временную шкалу. Кадры в документе нумеруются последовательно по всем монтажным кадрам. Например, если в документе содержатся два монтажных кадра, в каждом из которых по десять кадров, то кадры в монтажном кадре 2 имеют номера 11-20. Монтажные кадры документа проигрываются в том порядке, в каком они перечислены на панели «Монтажный кадр». Когда точка воспроизведения достигает последнего кадра монтажного кадра, она автоматически переходит к следующему монтажному кадру.

Недостатки монтажных кадров

При публикации SWF-файла временные шкалы всех монтажных кадров объединяются в одну временную шкалу SWF-файла. После компиляции SWF-файл работает так же, как если бы он был создан из FLA-файла с одним монтажным кадром. Поэтому монтажным кадрам присущи следующие недостатки.

- Монтажные кадры могут затруднить редактирование документов, особенно в средах с несколькими авторами. Возможно, пользователю FLA-документа, чтобы найти код и ресурсы, придется выполнять поиск по нескольким монтажным кадрам во FLA-файле. Вместо этого лучше загружать внешнее содержимое SWF или использовать фрагменты роликов.
- К тому же использование монтажных кадров часто приводит к увеличению размера SWF-файла. Это вызвано тем, что в каждом FLA-файле удобно размещать больше содержимого, что приводит к большему размеру SWF-файлов.
- Пользователям приходится последовательно загружать с сервера весь SWF-файл с монтажными кадрами, даже если они не собираются или не хотят смотреть его целиком. Без использования монтажных кадров пользователи смогут управлять загрузкой содержимого при просмотре SWF-файла.
- Сочетание монтажных кадров и сценариев ActionScript может приводить к непредвиденным результатам. Временная шкала каждого монтажного кадра сжимается в единую временную шкалу, что может привести к ошибкам, связанным со сценариями ActionScript и монтажными кадрами, для которых обычно требуется дополнительная сложная отладка.

Управление воспроизведением монтажных кадров

Чтобы остановить или приостановить воспроизведение документа после каждого монтажного кадра либо предоставить пользователю возможность нелинейно перемещаться по документу, используется ActionScript. Дополнительные сведения см. в описании ActionScript

В этом видеоруководстве демонстрируется, каким образом создавать и использовать монтажные кадры.

- Видео: Общее представление о монтажных кадрах Flash

Отображение панели «Монтажный кадр»

Наверх

❖ Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Монтажный кадр».

Добавление монтажного кадра

Наверх

❖ Выберите «Вставка» > «Монтажный кадр» или нажмите кнопку «Добавить монтажный кадр» на панели «Монтажный кадр».

Удаление монтажного кадра

Наверх

❖ Нажмите кнопку «Удалить монтажный кадр» на панели «Монтажный кадр».

Переименование монтажного кадра

Наверх

❖ Дважды щелкните мышью имя монтажного кадра на панели «Монтажный кадр» и введите новое имя.

Дублирование монтажного кадра

Наверх

❖ Нажмите кнопку «Дублировать монтажный кадр» на панели «Монтажный кадр».

Изменение порядка следования монтажных кадров в документе

Наверх

❖ Перетащите имя монтажного кадра в другое место на панели «Монтажный кадр».

Просмотр конкретного монтажного кадра

Наверх

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню «Просмотр» > «Перейти к», а затем выберите имя монтажного кадра из вложенного меню.
- Нажмите кнопку «Изменить монтажный кадр» в правом верхнем углу окна документа и выберите имя монтажного кадра из всплывающего меню.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Audio

Exporting Sounds

About compressing sounds for export
Compress a sound for export
Guidelines for exporting sound in Flash documents

About compressing sounds for export

To the top

You can select compression options for individual event sounds and export the sounds with those settings. You can also select compression options for individual stream sounds. However, all stream sounds in a document are exported as a single stream file, using the highest setting of all those applied to individual stream sounds. This includes stream sounds in video objects.

If you select global compression settings for event sounds or stream sounds in the Publish Settings dialog box, these settings are applied to individual event sounds or all stream sounds if you do not select compression settings for the sounds in the Sound Properties dialog box.

You can also override export settings specified in the Sound Properties dialog box by selecting Override Sound Settings in the Publish Settings dialog box. This option is useful if you want to create a larger high-fidelity audio file for local use and a smaller low-fidelity version for the web.

The sampling rate and degree of compression make a significant difference in the quality and size of sounds in exported SWF files. The more you compress a sound and the lower the sampling rate, the smaller the size and the lower the quality. You should experiment to find the optimal balance between sound quality and file size.

When working with imported mp3 files, you can export the files in mp3 format using the same settings that the files had when imported.

Note: *In Windows, you can also export all the sounds from a document as a WAV file using File > Export > Export Movie.*

Compress a sound for export

To the top

1. Do one of the following:
   - Double-click the sound's icon in the Library panel.
   - Right-click (Windows) or Control-click (Macintosh) a sound file in the Library panel and select Properties from the context menu.
   - Select a sound in the Library panel and select Properties from the Panel menu in the upper-right corner of the panel.
   - Select a sound in the Library panel and click the Properties button at the bottom of the Library panel.
2. If the sound file has been edited externally, click Update.
3. For Compression, select Default, ADPCM, mp3, Raw, or Speech.

   The Default compression option uses the global compression settings in the Publish Settings dialog box when you export your SWF file. If you select Default, no additional export settings are available.
4. Set export settings.
5. Click Test to play the sound once. Click Stop if you want to stop testing the sound before it finishes playing.
6. Adjust export settings if necessary until the desired sound quality is achieved, and then click OK.

ADPCM and Raw compression options

ADPCM compression sets compression for 8- or 16-bit sound data. Use the ADPCM setting when you export short event sounds such as button clicks.

Raw compression exports sounds with no sound compression.

Preprocessing Converts mixed stereo sounds to monaural (mono) when you select Convert Stereo To Mono (mono sounds are unaffected by this option).

Sample Rate Controls sound fidelity and file size. Lower rates decrease file size but can also degrade sound quality. Rate options are as follows:

5 kHz Barely acceptable for speech.
11 kHz The lowest recommended quality for a short segment of music and one-quarter the standard CD rate.
22 kHz A popular choice for web playback and half the standard CD rate.
44 kHz The standard CD audio rate.

Note: *Flash Professional cannot increase the kHz rate of an imported sound above the rate at which it was imported.*

ADPCM Bits (ADPCM only) Specifies the bit depth of the sound compression. Higher bit depths produce higher quality sound.

mp3 compression options

MP3 Compression Lets you export sounds with mp3 compression. Use mp3 when you are exporting longer stream sounds such as music sound tracks.

If you are exporting a file that was imported in mp3 format, you can export the file using the same settings the file had when it was imported.

Use Imported mp3 Quality Default setting. Deselect to select other mp3 compression settings. Select to export an imported mp3 file with the same settings the file had when it was imported.

Bit Rate Determines the bits per second in the exported sound file. Flash Professional supports 8 through 160 Kbps CBR (constant bit rate). When you export music, set the bit rate to 16 Kbps or higher for best results.

Preprocessing Converts mixed stereo sounds to monaural (mono sounds are unaffected by this option).

Note: *The Preprocessing option is available only if you select a bit rate of 20 Kbps or higher.*

Quality Determines the compression speed and sound quality:

- **Fast** Yields faster compression but lower sound quality.
- **Medium** Yields somewhat slower compression but higher sound quality.
- **Best** Yields the slowest compression and the highest sound quality.

Speech compression option

Speech compression exports sounds using a compression that is adapted to speech.

Note: *Flash Lite 1.0 and Flash Lite 1.1 do not support the Speech compression option. For content targeting those player versions, use mp3, ADPCM, or Raw compression.*

Sample rate Controls sound fidelity and file size. A lower rate decreases file size but can also degrade sound quality. Select from the following options:

- **5 kHz** Acceptable for speech.
- **11 kHz** Recommended for speech.
- **22 kHz** Acceptable for most types of music on the web.
- **44 kHz** The standard CD audio rate. However, because compression is applied, the sound is not CD quality in the SWF file.

To the top

Guidelines for exporting sound in Flash documents

Besides sampling rate and compression, there are several ways to use sound efficiently in a document and keep file size small:

- Set the in and out points to prevent silent areas from being stored in the Flash Professional file and to reduce the size of the sound data in the file.
- Get more out of the same sounds by applying different effects for sounds (such as volume envelopes, looping, and in/out points) at different keyframes. You can get a number of sound effects by using only one sound file.
- Loop short sounds for background music.
- Do not set streaming sound to loop.
- When exporting audio in embedded video clips, remember that the audio is exported using the global streaming settings selected in the Publish Settings dialog box.
- Use stream synchronization to keep the animation synchronized to your sound track when you preview your animation in the editor. If your computer is not fast enough to draw the animation frames so that they keep up with your sound track, Flash Professional skips frames.
- When exporting QuickTime movies, use as many sounds and channels as you want without worrying about file size. The sounds are combined into a single sound track when you export as a QuickTime file. The number of sounds you use has no effect on the final file size.

More Help topics

Publishing overview

(cc) BY-NC-SA

Legal Notices | Online Privacy Policy

Sound and ActionScript

Control sounds using behaviors
Control sounds with the ActionScript 2.0 Sound object
About the ActionScript 2.0 onSoundComplete event
Accessing ID3 properties in mp3 files with Flash Player

With ActionScript®, you can control sounds at runtime. Using ActionScript allows you to create interaction and other capabilities in your FLA files that is not possible with the Timeline alone.

The additional resources describe how to work with sound in ActionScript 3.0:

- AS3 Developer's Guide: Working with Sound
- Video tutorial: Audio in Flash: Part 2 (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com
  Note: *(Flash Professional CC only) ActionScript 2.0 and ActionScript 1.0 are not supported with Flash Pro CC.*

Control sounds using behaviors

To the top

Using sound behaviors, prewritten ActionScript 2.0, you can add sounds to your document and control sound playback. Adding a sound using these behaviors creates an instance of the sound, which is then used to control the sound.

Note: *ActionScript 3.0 and Flash Lite 1.x and Flash Lite 2.x do not support behaviors.*

Load a sound to a file using a behavior

1. Select the object, such as a button, that you want to use to trigger the behavior.
2. In the Behaviors panel (Window > Behaviors), click the Add (+) button and select Sound > Load Sound from Library or Sound > Load Streaming mp3 File.
3. In the Load Sound dialog box, enter the linkage identifier for a sound from the Library, or the sound location for a streaming mp3 file. Next, enter a name for this instance of the sound, and click OK.
4. In the Behaviors panel under event, click On Release (the default event), and select a mouse event from the menu. If you want to use the OnRelease event, do not change the option.

Play or stop sounds using a behavior

1. Select the object, such as a button, that you want to use to trigger the behavior.
2. In the Behaviors panel (Window > Behaviors), click the Add (+) button.
3. Select Sound > Play Sound, Sound > Stop Sound, or Sound > Stop All Sounds.
4. In the dialog box that appears, do one of the following:
   - Enter the linkage identifier and the instance name of the sound you want to play or stop, and click OK.
   - Click OK to verify that you want to stop all sounds.
5. In the Behaviors panel under Event, click On Release (the default event) and select a mouse event from the menu. If you want to use the OnRelease event, do not change the option.

Control sounds with the ActionScript 2.0 Sound object

To the top

Use the Sound object in ActionScript 2.0 to add sounds to a document and to control sound objects in a document, including adjusting the volume or the right and left balance while a sound plays. For more information, see Creating sound controls in *Learning ActionScript 2.0 in Flash*.

1. Select the sound in the Library panel.
2. Select Linkage from the Panel menu in the upper-right corner of the panel, or right-click (Windows) or Control-click (Macintosh) the sound name in the Library panel and select Linkage from the context menu.
3. Under Linkage in the Linkage Properties dialog box, select Export for ActionScript.
4. Enter an identifier string in the box, and click OK.

About the ActionScript 2.0 onSoundComplete event

To the top

The onSoundComplete event of the ActionScript 2.0 Sound object lets you trigger an event in a Flash Professional application based on

completing an attached sound file. The Sound object is a built-in object that lets you control sounds in a Flash Professional application. For more information, see Sound in the *ActionScript 2.0 Language Reference*. The onSoundComplete event of a Sound object is invoked automatically when the attached sound file finishes playing. If the sound is looped a specified number of times, the event is triggered when the sound finishes looping.

The Sound object has two properties that you can use with the onSoundComplete event. The duration property is a read-only property representing the duration, in milliseconds, of the sound sample attached to the sound object. The position property is a read-only property representing the number of milliseconds the sound has been playing in each loop.

The onSoundComplete event lets you manipulate sounds in a many ways, such as the following:

- Creating a dynamic playlist or sequencer
- Creating a multimedia presentation that checks for narration completion before advancing to the next frame or scene
- Building a game that synchronizes sounds to particular events or scenes and transitions smoothly between different sounds
- Timing an image change to a sound—for example, changing an image when a sound is halfway through at playback time

Accessing ID3 properties in mp3 files with Flash Player

To the top

Macromedia Flash Player 7 from Adobe and later supports ID3 v2.4 and v2.4 tags. With this version, when you load an mp3 sound using the ActionScript 2.0 attachSound() or loadSound() method, the ID3 tag properties are available at the beginning of the sound data stream. The onID3 event executes when the ID3 data is initialized.

Flash Player 6 (6.0.40.0) and later supports mp3 files with ID3 v1.0 and v1.1 tags. With ID3 v1.0 and v1.1 tags, the properties are available at the end of the data stream. If a sound does not contain an ID3v1 tag, the ID3 properties are undefined. Users must have Flash Player 6 (6.0.40.0) or later for the ID3 properties to function.

For more information on using the ID3 properties, see id3 (Sound.id3 property) in the *ActionScript 2.0 Language Reference*.

(cc) BY-NC-SA

Legal Notices | Online Privacy Policy

Using sounds in Flash

About sounds and Flash
Importing sounds
Supported sound file formats
Add a sound to the Timeline
Remove a sound from the Timeline
Add a sound to a button
Synchronize a sound with animation
Edit a sound in Flash
Edit a sound in Soundbooth
Using sounds in Flash Lite

About sounds and Flash

To the top

Adobe® Flash® Professional offers several ways to use sound. Make sounds that play continuously, independent of the Timeline, or use the Timeline to synchronize animation to a sound track. Add sounds to buttons to make them more interactive, and make sounds fade in and out for a more polished sound track.

There are two types of sounds in Flash Professional: event sounds and stream sounds. An event sound must download completely before it begins playing, and it continues playing until explicitly stopped. Stream sounds begin playing as soon as enough data for the first few frames has been downloaded; stream sounds are synchronized to the Timeline for playing on a website.

If you're creating Flash Professional content for mobile devices, Flash Professional also lets you include device sounds in your published SWF file. Device sounds are encoded in the device's natively supported audio format, such as MIDI, MFi, or SMAF.

You can use shared libraries to link a sound to multiple documents. You can also use the ActionScript® 2.0 onSoundComplete event or ActionScript® 3.0 soundComplete event to trigger an event based on the completion of a sound.

You can load sounds and control sound playback using prewritten behaviors or media components; the latter also provide a controller for stop, pause, rewind, and so on. You can also use ActionScript 2.0 or 3.0 to load sounds dynamically.

For more information, see attachSound (Sound.attachSound method) and loadSound (Sound.loadSound method)in *ActionScript 2.0 Language Reference* or Sound class in *ActionScript 3.0 Language and Components Reference*.

Note: *(Flash Professional CC only) ActionScript 2.0 and ActionScript 1.0 are not supported with Flash Pro CC.*
Note: *(Flash Professional CC only) To work with sounds in Flash Pro CC, pre-installing QuickTime or iTunes is not needed.*
The following videos and articles provide detailed instruction on using sound in Flash Professional.

- Video: Working with sound (2:57)
- Video: Working with Soundbooth and Flash (4:02)
- Video: Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound (23:09)
- Article: Synchronizing text with audio
- Video series: Working with audio
- Video: Audio in Flash: Part 1 (Sound on the Timeline) LayersMagazine.com
- Video: Audio in Flash: Part 2 (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com

Importing sounds

To the top

You place sound files into Flash Professional by importing them into the library for the current document.

1. Select File > Import > Import To Library.
2. In the Import dialog box, locate and open the desired sound file.

Note: *You can also drag a sound from a common library into the library for the current document.*
Flash Professional stores sounds in the library along with bitmaps and symbols. You need only one copy of a sound file to use that sound multiple ways in your document.

If you want to share sounds among Flash Professional documents, you can include the sounds in shared libraries.

Flash Professional includes a Sounds library containing many useful sounds that can be used for effects. To open the Sounds library, choose

Window > Common Libraries > Sounds. To import a sound from the Sounds library to your FLA file, drag the sound from the Sounds library to the Library panel of your FLA file. You can also drag sounds from the Sounds library to other shared libraries.

Sounds can use large amounts of disk space and RAM. However, mp3 sound data is compressed and smaller than WAV or AIFF sound data. Generally, when using WAV or AIFF files, it's best to use 16-22 kHz mono sounds (stereo uses twice as much data as mono), but Flash Professional can import either 8- or 16-bit sounds at sample rates of 11, 22, or 44 kHz. Sounds recorded in formats that are not multiples of 11 kHz (such as 8, 32, or 96 kHz) are resampled when imported into Flash Professional. Flash Professional can convert sounds to lower sample rates on export.

If you want to add effects to sounds in Flash Professional, it's best to import 16-bit sounds. If you have limited RAM, keep your sound clips short or work with 8-bit sounds instead of 16-bit sounds.
Note: *(Flash Professional CC only) To import or play sounds in Flash Pro, pre-installing QuickTime or iTunes is not needed.*

Supported sound file formats

To the top

You can import the following sound file formats into Flash Professional:

- Adobe Sound (.asnd). This is the native sound format of Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

You can import these additional sound file formats:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Note: *The ASND format is a non-destructive audio file format, native to Adobe Soundbooth. ASND files can contain audio data with effects that can be modified later, Soundbooth multitrack sessions, and snapshots that allow you to revert to a previous state of the ASND file.*

Add a sound to the Timeline

To the top

You can add a sound to a document using the library, or you can load a sound into a SWF file during runtime, using the loadSound method of the Sound object. For more information, see loadSound (Sound.loadSound method) in the *ActionScript 2.0 Language Reference* or Sound Class in the *ActionScript 3.0 Reference*.

1. Import the sound into the library if it has not already been imported.
2. Select Insert > Timeline > Layer.
3. With the new sound layer selected, drag the sound from the Library panel onto the Stage. The sound is added to the current layer.

   You can place multiple sounds on one layer or on layers containing other objects. However, it is recommended that each sound be placed on a separate layer. Each layer acts as a separate sound channel. The sounds on all layers are combined when you play the SWF file.
4. In the Timeline, select the first frame that contains the sound file.
5. Select Window > Properties, and click the arrow in the lower-right corner to expand the Property inspector.
6. In the Property inspector, select the sound file from the Sound pop-up menu.
7. Select an effect option from the Effects pop-up menu:
   None Applies no effects to the sound file. Select this option to remove previously applied effects.

   Left Channel/Right Channel Plays sound in the left or right channel only.

   Fade Left To Right/Fade Right To Left Shifts the sound from one channel to the other.

   Fade In Gradually increases the volume of a sound over its duration.

   Fade Out Gradually decreases the volume of a sound over its duration.

   Custom Lets you create custom in and out points of sound using the Edit Envelope.
8. Select a synchronization option from the Sync pop-up menu:
   Note: *If you are placing the sound on a frame other than frame 1 in the main Timeline, select the Stop option.*
   Event Synchronizes the sound to the occurrence of an event. An event sound plays when its starting keyframe first appears and the plays in its entirety, independently of the playhead in the Timeline, even if the SWF file stops playing. Event sounds are mixed when you play your published SWF file.

   If an event sound is playing and the sound is instantiated again (for example, by the user clicking a button again, or the playhead passing the starting keyframe of the sound), the first instance of the sound continues to play and another instance of the same sound begins to play simultaneously. Keep this in mind when using longer sounds, as they can potentially overlap, causing unintended audio effects.

Start The same as Event, except that if the sound is already playing, no new instance of the sound plays.

Stop Silences the specified sound.

Stream Synchronizes the sound for playing on a website. Flash Professional forces animation to keep pace with stream sounds. If Flash Professional can't draw animation frames quickly enough, it skips frames. Unlike event sounds, stream sounds stop if the SWF file stops playing. Also, a stream sound can never play longer than the length of the frames it occupies. Stream sounds are mixed when you publish your SWF file.

An example of a stream sound is the voice of a character in an animation that plays in multiple frames.

Note: *If you use an mp3 sound as a stream sound, you must recompress the sound for export. You can export the sound as an mp3 file, with the same compression settings that it had on import.*

These choices are explained and demonstrated in this video tutorial by Andy Anderson at InfiniteSkills.com.

9. Enter a value for Repeat to specify the number of times the sound should loop, or select Loop to repeat the sound continuously.

   For continuous play, enter a number large enough to play the sound for an extended duration. For example, to loop a 15-second sound for 15 minutes, enter 60. Looping stream sounds is not recommended. If a stream sound is set to loop, frames are added to the file and the file size is increased by the number of times the sound is looped.

10. To test the sound, drag the playhead over the frames containing the sound or use commands in the Controller or the Control menu.

Remove a sound from the Timeline

To the top

1. In the Timeline layer containing the sound, select a frame that also contains the sound.
2. In the Property inspector, go to the Sound section and select None from the Name menu.

   Flash deletes the sound from the Timeline layer.

Add a sound to a button

To the top

You can associate sounds with the different states of a button symbol. Because the sounds are stored with the symbol, they work for all instances of the symbol.

1. Select the button in the Library panel.
2. Select Edit from the Panel menu in the upper-right corner of the panel.
3. In the button's Timeline, add a layer for sound (Insert > Timeline > Layer).
4. In the sound layer, create a regular or blank keyframe to correspond with the button state to which you want to add a sound (Insert > Timeline > Keyframe or Insert > Timeline > Blank Keyframe).

   For example, to add a sound that plays when you click the button, create a keyframe in the frame labeled Down.

5. Click the keyframe you created.
6. Select Window > Properties.
7. In the Property inspector, select a sound file from the Sound pop-up menu.
8. Select Event from the Sync pop-up menu.

   To associate a different sound with each of the button's keyframes, create a blank keyframe and add another sound file for each keyframe. You can also use the same sound file and apply a different sound effect for each button keyframe.

Synchronize a sound with animation

To the top

To synchronize a sound with animation, you start and stop the sound at keyframes.

1. Add a sound to the Timeline in its own layer (see above for instructions).
2. To synchronize this sound with an event in the scene, create a beginning keyframe for the sound that corresponds to the keyframe of the event in the scene that you want to trigger the sound. You can select any of the synchronization options described above (see Add a sound to the Timeline).
3. Create a keyframe in the sound layer's Timeline at the frame where you want the sound to end. A representation of the sound file appears in the Timeline.
4. Select Window > Properties, and click the arrow in the lower-right corner to expand the Property inspector.
5. In the Property inspector, select the same sound from the Sound pop-up menu.
6. Still in the Property inspector, select Stop from the Sync pop-up menu.

   When you play the SWF file, the sound stops playing when it reaches the ending keyframe.

7. To play back the sound, drag the playhead in the Timeline.

Edit a sound in Flash

To the top

In Flash Professional, you can define the starting point of a sound or control the volume of the sound as it plays. You can also change the point at which a sound starts and stops playing. This is useful for making sound files smaller by removing unused sections.

1. Add a sound to a frame, or select a frame that already contains a sound.
2. Select Window > Properties.
3. Click the Edit button on the right side of the Property inspector.
4. Do any of the following:
   - To change the start and end points of a sound, drag the Time In and Time Out controls in the Edit Envelope.
   - To change the sound envelope, drag the envelope handles to change levels at different points in the sound. Envelope lines show the volume of the sound as it plays. To create additional envelope handles (up to eight total), click the envelope lines. To remove an envelope handle, drag it out of the window.
   - To display more or less of the sound in the window, click the Zoom In or Out buttons.
   - To switch the time units between seconds and frames, click the Seconds and Frames buttons.
5. To hear the edited sound, click the Play button.

Edit a sound in Soundbooth

To the top

If you have Adobe Soundbooth installed, you can use Soundbooth to edit sounds you have imported into your FLA file. After making changes in Soundbooth, when you save the file and overwrite the original, the changes are automatically reflected in the FLA file.

If you change the filename or format of the sound after editing it, you will need to re-import it into Flash Professional.

For a video tutorial about using Flash together with Soundbooth, see Working with Soundbooth and Flash at www.adobe.com/go/lrvid4100_xp.

Note: *Soundbooth is available only on Windows computers and Intel®-based Macintoshes.*

To edit an imported sound in Soundbooth:

1. Right-click (Windows) or Ctrl-click (Macintosh) the sound in the Library panel.
2. Choose Edit in Soundbooth from the context menu. The file opens in Soundbooth.
3. Edit the file in Soundbooth.
4. When you are finished, save the file. To save the changes in a non-destructive format, choose the ASND format.

   If you save the file in a different format from the original, you will need to re-import the sound file into Flash Professional.
5. Return to Flash Professional to see the edited version of the sound file in the Library panel.

Note: *You cannot edit sounds from the Sounds library (Window > Common Libraries > Sounds) with the Edit in Soundbooth command. To edit these sounds in Soundbooth, open Soundbooth and select the sound from the Resource Central panel. Edit the sound and then import it into Flash Professional.*

Using sounds in Flash Lite

To the top

Adobe® Flash® Lite supports two types of sound: standard Flash Professional sounds, like those used in Flash Professional desktop applications, and device sounds. Flash Lite 1.0 supports device sounds only; Flash Lite 1.1 and 2.x support both standard sounds and device sounds.

Device sounds are stored in the published SWF file in their native audio format (such as MIDI or MFi); during playback, Flash Lite passes the sound data to the device, which decodes and plays the sound. Because you can't import most device audio formats into Flash Professional, you instead import a proxy sound in a supported format (such as mp3 or AIFF) that is replaced with an external device sound that you specify.

You can use device sounds only as event sounds—you can't synchronize device sounds with the Timeline as you can with standard sounds.

Flash Lite 1.0 and Flash Lite 1.1 do not support the following features available in the desktop version of Flash® Player:

- The ActionScript Sound object
- Loading of external mp3 files
- The Speech Audio Compression option

For more information, see "Working with Sound, Video, and Images" in *Developing Flash Lite 2.x Applications* or "Working with Sound" in *Developing Flash Lite 1.x Applications*.

More Help topics

Working with sound

(cc) BY-NC-SA

Legal Notices | Online Privacy Policy

Изображения

Учебное руководство по графическим эффектам в среде Flash
Adobe (27 февраля 2012 г.)
руководство
Adobe Flash Professional CS5 предоставляет ряд функций для создания впечатляющих графических эффектов, позволяющих улучшить внешний вид и восприятие проектов. В учебном руководстве по графическим эффектам в среде Flash описаны все эти функции: от основных задач, таких как использование мозаики и режимы наложения, до более сложных понятий, таких как анимация фильтров и применение масок с использованием ActionScript. Прочитайте перечисленные ниже разделы по интересующей вас теме.

Растрирование изображения в среде Flash Professional
Дизайн Дена Карра (Dan Carr) (13 февраля 2012 г.)
руководство
Поскольку среда Adobe Flash Professional эволюционировала в многофункциональную среду разработки приложений и игр, требуется понимание характеристик мультимедийного содержимого и соответствующих возможностей оптимизации производительности. Работа с векторными и растровыми изображения является неотъемлемой частью визуального конструирования в среде Flash. Растрирование изображения — это процесс преобразования векторной графики в растровые изображения с целью оптимизации производительности.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Работа с AI-файлами Illustrator во Flash

Об AI-файлах Adobe Illustrator
Работа с Illustrator и Flash
Об импорте AI-файлов в библиотеку Flash
Импорт файлов Adobe Illustrator
Параметры импорта объекта Illustrator
Операции копирования и вставки между Illustrator и Flash

Наверх

Об AI-файлах Adobe Illustrator

Flash Pro позволяет импортировать AI-файлы из Adobe® Illustrator®, сохраняя большинство возможностей редактирования и визуальной надежности изображения. Средство импорта AI-файлов также обеспечивает высокую степень контроля при определении метода импорта изображений Illustrator в Flash Pro, позволяя указать режим импорта конкретных объектов в AI-файл.

Средство импорта AI-файлов Flash Pro располагает следующими основными характеристиками.

- Сохраняет возможность редактирования большинства широко используемых эффектов Illustrator как фильтров Flash Pro.
- Сохраняет возможность редактирования режимов наложения, общих для Flash Pro и Illustrator.
- Сохраняет точность и возможность редактирования градиентных заливок.
- Обеспечивает согласованное представление RGB-цветов (красного, зеленого, синего).
- Импортирует символы Illustrator в качестве символов Flash Pro.
- Сохраняет число и положение опорных точек Безье.
- Точно сохраняет маски обрезки.
- Сохраняет точный вид обводки и заливки.
- Сохраняет прозрачность объектов.
- Преобразует слои AI-файла в отдельные слои, ключевые кадры Flash Pro или в один слой Flash Pro. Можно также импортировать AI-файл как единое растровое изображение, в этом случае Flash Pro выполняет сведение (растрирует) файл.
- Улучшает процедуры копирования и вставки между Illustrator и Flash Pro. Настройки диалогового окна копирования и вставки применяются к AI-файлам, которые вставляются в рабочую область Flash Pro.

В следующих видеоруководствах показаны принципы работы с программами Illustrator и Flash Pro. В некоторых видеоматериалах показана рабочая среда Flash Pro CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Pro CS5.

- Экспорт холстов в среду Flash (Импорт Illustrator) (5:53)
- Создание технологических процессов с помощью пакета Creative Suite 4 (InDesign, Illustrator, Flash) (3:34)
- Эффективное использование символов в средах Illustrator и Flash (CS3) (7:29)
- Эффективное использование текста в средах Illustrator и Flash (CS3) (2:53)

Совместимость между Flash и Illustrator

Определенные визуальные атрибуты не могут быть точно импортированы, или после импорта теряется возможность редактировать их в среде разработчика Flash Pro. AI Importer обеспечивает несколько способов импорта и размещения иллюстрации, чтобы оптимально сохранить ее внешний вид и возможность редактирования. Однако, сохранить некоторые визуальные атрибуты нельзя. Следуйте следующим указаниям, чтобы улучшить внешний вид AI-файлов, импортированных в среду Flash Pro:

- Flash Pro поддерживает только цветовое пространство RGB, но не цветовое пространство CMYK, широко применяемое в печати. Flash Pro может преобразовать изображения CMYK в RGB, однако цвета лучше сохраняются при преобразовании цветов в систему RGB в Illustrator.
- Чтобы сохранить AI-эффекты тени, внутреннего свечения слоя, внешнего свечения слоя и размытия по Гауссу в виде редактируемых фильтров Flash Pro, Flash Pro импортирует объекты, к которым применены эти эффекты как фрагмент ролика Flash Pro. При попытке импортировать объект с этими атрибутами как отличный от фрагмента ролика Flash Pro выводит предупреждение о несовместимости и рекомендует импортировать объект как фрагмент ролика.

Работа с Illustrator и Flash

Графический объект, созданный в приложении Illustrator, можно переместить в среду редактирования Flash или напрямую открыть в приложении Flash Player. Графические объекты можно копировать и вставлять, сохранять в формате SWF или экспортировать напрямую в приложение Flash. Кроме того, Illustrator обеспечивает поддержку динамического текста Flash и символов роликов. Видеоролик с инструкцией по совместному использованию Flash и Illustrator см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_ru.

Вставка графического объекта Illustrator

Созданный в приложении Illustrator графический объект можно быстро, просто и без затруднений скопировать и вставить в приложение Flash.

При вставке графического объекта Illustrator в приложение Flash сохраняются следующие атрибуты.

- Контуры и фигуры
- Масштаб
- Толщина штрихов
- Определения градиентов
- Текст (включая шрифты OpenType)
- Связанные изображения
- Символы
- Режимы наложения

Кроме того, Illustrator и Flash поддерживают следующие возможности при вставке графического объекта.

- При выделении в графическом объекте Illustrator слоев верхнего уровня целиком и вставке их в приложение Flash сохраняются слои и их свойства (видимость и блокировка).
- Цветовые форматы Illustrator, отличные от RGB (CMYK, градации серого и пользовательские форматы), преобразуются приложением Flash в формат RGB. Цвета RGB вставляются обычным образом.
- При импорте или вставке графического объекта Illustrator можно с помощью различных параметров сохранить определенные эффекты (например, тень, отбрасываемую текстом) в виде фильтров Flash.
- Flash сохраняет маски Illustrator.

Экспорт SWF-файлов из приложения Illustrator

SWF-файлы, экспортируемые из приложения Illustrator, соответствуют по качеству и степени сжатия SWF-файлам, экспортируемым из приложения Flash.

При экспорте можно выбрать один из многочисленных заранее заданных стилей, обеспечивающих оптимальный вывод, и указать способ использования нескольких монтажных областей, способ преобразования символов, слоев, текста и масок. Например, можно указать экспорт символов Illustrator в виде роликов или графических изображений, а также создание SWF-символов из слоев Illustrator.

Импорт файлов Illustrator в приложение Flash

Чтобы создать полный макет в приложении Illustrator, а затем импортировать его в приложение Flash за один шаг, можно сохранить графический объект в собственном формате Illustrator (AI) и импортировать его с высокой точностью в приложение Flash с помощью команд «Файл» > «Импортировать в рабочую область» или «Файл» > «Импортировать в библиотеку».

Если файл Illustrator содержит несколько монтажных областей, выберите монтажную область для импорта в диалоговом окне «Импорт» программы Flash и укажите настройки для каждого слоя в этой монтажной области. Все объекты в выбранной монтажной области могут быть импортированы как один или несколько слоев flash/ключевых кадров в программу Flash Pro.

При импорте графического объекта Illustrator в виде файлов AI, EPS или PDF приложение Flash сохраняет те же атрибуты, что и при вставке графических объектов Illustrator. Кроме того, если импортируемый файл Illustrator содержит слои, их можно импортировать одним из следующих способов.

- Преобразовать слои Illustrator в слои Flash.
- Преобразовать слои Illustrator в кадры Flash.
- Преобразовать все слои Illustrator в один слой Flash.

Работа с символами

Работа с символами в приложении Illustrator похожа на работу с символами в приложении Flash.

Преобразование текста Если AI-файл содержит текст, его можно преобразовать в следующие объекты.

- Текст, доступный для редактирования

- Векторный контур
- Сведенное растровое изображение

Преобразование слоя Приложение Flash Pro CC позволяет конвертировать слои в импортированном AI-файле, получая на выходе следующее:

- Файл растрового изображения, сведенного в один слой
- Редактируемые контуры и эффекты

(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Свойства символа и ссылки С помощью палитры «Символы» или панели·«Управление» можно легко назначать имена экземплярам символов, разрывать связи между экземплярами и символами, замещать экземпляр символа другим символом или создавать копию символа. Функции редактирования панели «Библиотека» в приложении Flash работают аналогично.

(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) **Объекты статического, динамического и вводимого текста**

При переносе статического текста из приложения Illustrator в приложение Flash он преобразуется в контуры. Кроме того, можно настроить текст в приложении Illustrator как динамический текст. Динамический текст позволяет редактировать содержимое текста в приложении Flash программным образом и легко управлять проектами, требующими локализации на разные языки.

В приложении Illustrator отдельные текстовые объекты могут быть статическими, динамическими или объектами для ввода текста. Динамические текстовые объекты в приложениях Illustrator и Flash имеют схожие свойства. Например, в обоих приложениях можно использовать кернинг, оказывающий влияние на все символы текстового блока, а не на отдельные символы; оба приложения одинаково производят сглаживание текста и поддерживают связь с внешним XML-файлом, содержащим текст.

Наверх

Об импорте AI-файлов в библиотеку Flash

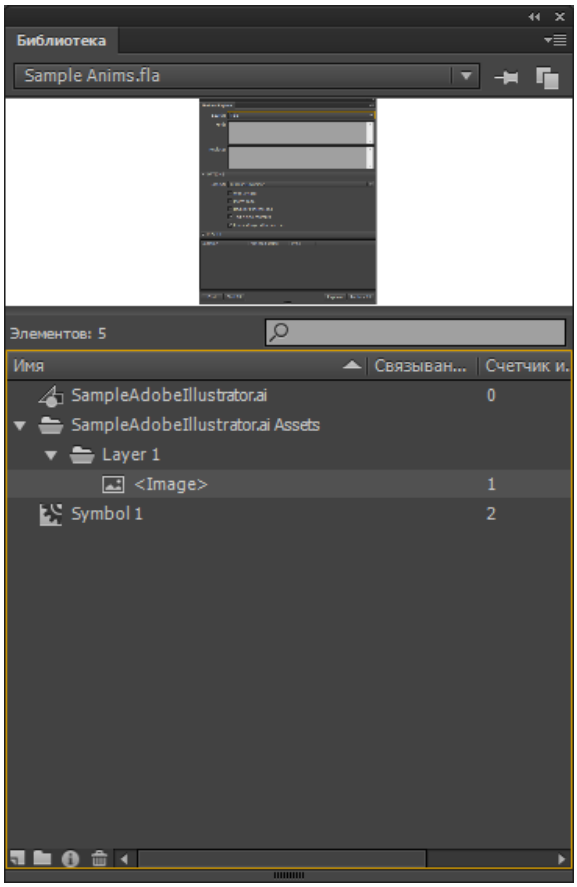
Импорт AI-файла в библиотеку аналогичен импорту в рабочую область. Различие заключается в том, что весь AI-файл инкапсулирован в символ Flash Pro. Содержимое импортируется в библиотеку и упорядочивается в структуре слоев и групп AI-файла.

Когда AI-файл импортируется в библиотеку, для корневой папки используется имя AI-файла. После импортирования AI-файла в библиотеку можно изменить имя корневой папки или переместить слои из папки.

Примечание*. Содержимое импортированного AI-файла упорядочивается на панели библиотеки по алфавиту. Иерархическая структура групп и папок остается неизменной, но в библиотеке они переупорядочиваются по алфавиту.*

При преобразовании AI-слоев в ключевые кадры AI-файл импортируется как фрагмент ролика; при преобразовании AI-слоев во Flash-слои AI-файл импортируется как графический символ. Полученный в результате фрагмент ролика или графический символ включает все содержимое AI-файла, импортированного на временную шкалу, как если бы содержимое было импортировано в рабочую область. Почти со всеми фрагментами ролика связаны растровые изображения и другие ресурсы. Чтобы избежать недоразумений и конфликтов имен, эти ресурсы хранятся в папке Assets в одной папке с фрагментом ролика.

Примечание*. При импорте в библиотеку содержимое AI-файла импортируется на временную шкалу фрагмента ролика, а не на основную временную шкалу Flash Pro.*



Панель «Библиотека» после импорта AI-файла

(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) **Параметры средства импорта AI-файлов**

В диалоговом окне «Настройки» во Flash можно задать настройки импорта для AI-файлов и диалогового окна «Импорт AI-файлов». Заданные настройки импорта AI-файлов влияют на параметры, первоначально установленные в диалоговом окне «Импорт AI» для типов объектов Illustrator.

Примечание. *Используйте диалоговое окно «Импорт AI», чтобы изменить для отдельных объектов настройки, заданные для слоев различных типов. Выберите слой, объект или группу, чтобы изменить соответствующие параметры импорта, и укажите необходимые параметры.*

Общие Настройки, которые влияют на действия AI-импортера при импорте AI-файлов.

Показать диалоговое окно «Импорт» Указывает, что появляется диалоговое окно «Импортер AI-файлов».

Вынести объекты за область кадрирования Исключает объекты на холсте Illustrator, которые находятся вне макета или области кадрирования.

Импортировать скрытые слои. Указывает, что скрытые слои будут импортированы по умолчанию.

Импортировать текст как Позволяет указать следующие установки импорта для текстовых объектов.

Текст, доступный для редактирования Указывает, что импортированный из программы Illustrator текст является редактируемым в среде Flash Pro. Допускается ухудшение вида текста, чтобы сохранить редактируемость текста.

Векторные кривые Преобразует текст в векторные контуры. Этот параметр используется, чтобы сохранить внешний вид текста. Могут быть потеряны некоторые визуальные эффекты (в частности, неподдерживаемые режимы наложения и фильтры), но визуальные атрибуты (такие как текст по контуру) сохраняются, если текст импортируется как фрагмент ролика. Сам текст более нельзя редактировать, но сохраняется редактируемость степени плотности цвета и совместимых режимов наложения.

Примечание*. Чтобы сохранить AI-эффекты тени, внутреннего свечения, внешнего свечения и размытия по Гауссу в виде редактируемых фильтров Flash Pro, выберите команду «Создать фрагмент ролика для импорта», чтобы импортировать текст как фрагмент ролика.*

Растровые изображения Преобразует текст в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид текста, каким он был в Illustrator. Если применяются фильтры или другие эффекты, которые не совместимы с Flash Pro, то импорт текста как растрового изображения сохраняет его внешний вид. Растрированный текст больше нельзя редактировать.

Создать фрагменты ролика Указывает, что текстовые объекты импортируются во фрагмент ролика. Чтобы сохранить

поддерживаемые режимы наложения, AI-эффекты и прозрачность менее 100% при передаче между Illustrator и Flash Pro, укажите, что текстовый объект импортируется как фрагмент ролика.

Импортировать контуры как Позволяет указать следующие установки импорта контуров.

Редактируемые контуры Создает редактируемый векторный контур. Сохраняются поддерживаемые режимы наложения, эффекты и прозрачность объекта, но атрибуты, не поддерживаемые в среде Flash Pro, отбрасываются.

Растровые изображения Преобразует контур в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид контура в Illustrator. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Создать фрагменты ролика Указывает, что объекты контура импортируются во фрагмент ролика.

Изображения Позволяет задать установки импорта для изображений.

Свести растровое изображение для сохранения оформления Преобразует изображение в растровое, чтобы сохранить внешний вид режимов наложения и эффектов, не поддерживаемых в среде Flash Pro. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Создать фрагменты ролика Указывает, что изображения импортируются во фрагмент ролика.

Группы Позволяет указать установки импорта для групп.

Импортировать как растровое изображение Преобразует группу в растровое изображение, чтобы сохранить вид объектов, каким он был в Illustrator. После преобразования группы в растровое изображение объекты в ней нельзя выделить или переименовать.

Создать фрагменты ролика Указывает, что все объекты в группе инкапсулируются в одном фрагменте ролика.

Слои Позволяет задать установки импорта для слоев.

Импортировать как растровое изображение Преобразует слой в растровое изображение, чтобы сохранить внешний вид объектов, который они имели в Illustrator.

Создать фрагменты ролика Указывает, что слой инкапсулирован во фрагменте ролика.

Регистрация фрагмента ролика Указывает глобальную точку регистрации для создаваемых роликов. Этот параметр применяется для точки регистрации для всех типов объектов. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов в диалоговом окне «Импорт AI-файла»; это начальный параметр для всех типов объектов. Дополнительные сведения о регистрации фрагмента ролика см. в разделе «Редактирование символов».

Импорт файлов Adobe Illustrator

Наверх

Чтобы создать полный макет в приложении Illustrator, а затем импортировать его в приложение Flash за один шаг, можно сохранить графический объект в собственном формате Illustrator (AI) и импортировать его с высокой точностью в приложение Flash с помощью команд «Файл » > «Импортировать в рабочую область» или «Файл » > «Импортировать в библиотеку».

Если файл Illustrator содержит несколько монтажных областей, выберите монтажную область для импорта в диалоговом окне «Импорт» программы Flash и укажите настройки для каждого слоя в этой монтажной области. Все объекты в выбранной монтажной области могут быть импортированы как один или несколько слоев flash/ключевых кадров в программу Flash Pro.

При импорте графического объекта Illustrator в виде файлов AI, EPS или PDF приложение Flash сохраняет те же атрибуты, что и при вставке графических объектов Illustrator. Кроме того, если импортируемый файл Illustrator содержит слои, их можно импортировать одним из следующих способов.

- Преобразовать слои Illustrator в слои Flash.
- Преобразовать слои Illustrator в кадры Flash.
- Преобразовать все слои Illustrator в один слой Flash.

Работа с символами

Работа с символами в приложении Illustrator похожа на работу с символами в приложении Flash.

Преобразование текста

Если AI-файл содержит текст, его можно преобразовать в следующие объекты.

- Текст, доступный для редактирования
- Векторный контур
- Сведенное растровое изображение

Преобразование слоя

Приложение Flash Pro CC позволяет конвертировать слои в импортированном AI-файле, получая на выходе следующее:

- Файл растрового изображения, сведенного в один слой

- Редактируемые контуры и эффекты

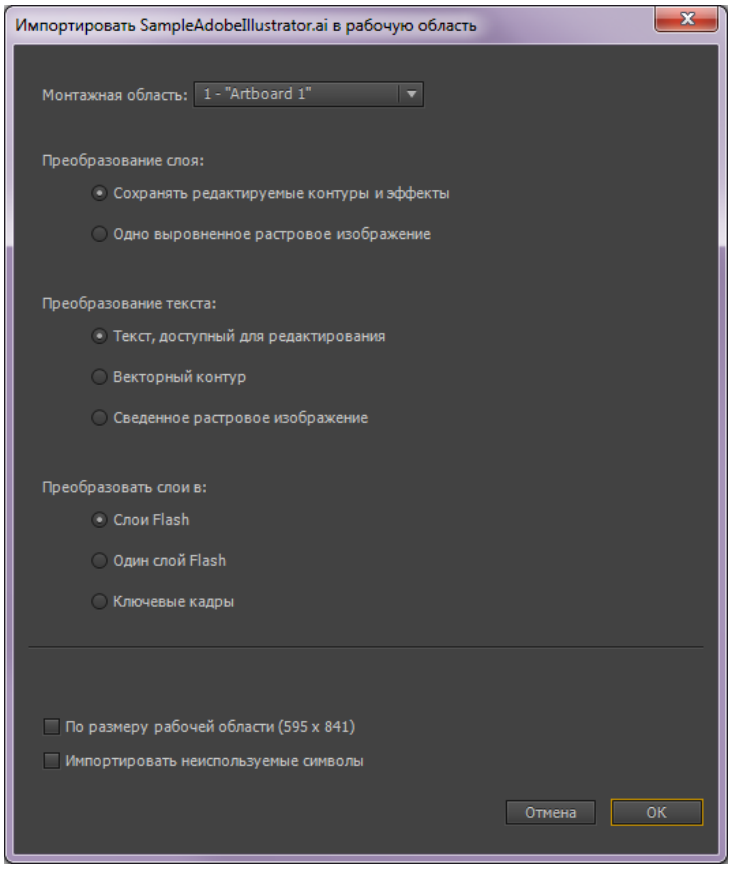
***(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)* Свойства символа и ссылки**

С помощью палитры «Символы» или панели·«Управление» можно легко назначать имена экземплярам символов, разрывать связи между экземплярами и символами, замещать экземпляр символа другим символом или создавать копию символа. Функции редактирования панели «Библиотека» в приложении Flash работают аналогично.

***(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)* Объекты статического, динамического и вводимого текста**

При переносе статического текста из приложения Illustrator в приложение Flash он преобразуется в контуры. Кроме того, можно настроить текст в приложении Illustrator как динамический текст. Динамический текст позволяет редактировать содержимое текста в приложении Flash программным образом и легко управлять проектами, требующими локализации на разные языки.

В приложении Illustrator отдельные текстовые объекты могут быть статическими, динамическими или объектами для ввода текста. Динамические текстовые объекты в приложениях Illustrator и Flash имеют схожие свойства. Например, в обоих приложениях можно использовать кернинг, оказывающий влияние на все символы текстового блока, а не на отдельные символы; оба приложения одинаково производят сглаживание текста и поддерживают связь с внешним XML-файлом, содержащим текст.



Диалоговое окно «Импорт AI»

1. Выберите Файл > Импортировать в рабочую область или Импортировать в библиотеку.
2. Перейдите к импортируемому файлу AI, выделите его и нажмите «OK». Появляется диалоговое окно «Импорт документа Illustrator в рабочую область» или «Импорт документа Illustrator в библиотеку».

   В этом диалоговом окне содержатся параметры для импорта файла Illustrator. В зависимости от типа объектов в импортируемом файле Illustrator могут быть доступны различные параметры.
3. Чтобы подготовить список элементов AI-файла, несовместимых с Flash Pro, нажмите кнопку «Отчет о несовместимости» (необязательно). Кнопка «Отчет о несовместимости» появляется только в том случае, если в AI-файле существуют несовместимости с Flash Pro.

   В отчете о несовместимости анализируются возможные несовместимости между Illustrator и Flash Pro. В области «Параметры импорта» (рядом с кнопкой «Запрос») диалогового окна «Импорт AI» приводятся рекомендации, позволяющие добиться максимальной совместимости для любого несовместимого элемента.

   В разделе «Отчет о несовместимости» имеется флажок «Применить рекомендуемые параметры импорта». Если флажок установлен, то Flash Pro автоматически применяет рекомендованные параметры импорта к любым несовместимым объектам в AI-файле. Исключение составляют случаи, когда размер AI-документа больше, чем допускается в Flash Pro или когда в AI-документе

используется цветовой режим CMYK. Чтобы исправить любую из этих несовместимостей, повторно откройте документ в Illustrator CS 3 и измените размер документа или измените цветовой режим на RGB.

4. Для параметра «Преобразовать слои в:» выберите одно из следующих значений.

   Слои Flash Преобразует каждый слой в импортированном документе в слой в документе Flash.

   Ключевые кадры Преобразует каждый слой в импортированном документе в ключевой кадр в документе Flash.

   Единый слой Flash Преобразует все слои в импортированном документе в один сведенный слой в документе Flash Pro.

5. Выберите необходимые параметры преобразования текста и слоя.
6. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

Параметры импорта объекта Illustrator

Слои управляют всеми элементами, составляющими изображение Illustrator. По умолчанию все элементы организованы в одном родительском слое. Можно импортировать все элементы данного родительского слоя как единое, сведенное растровое изображение или выделить каждый объект отдельно и задать параметры импорта, соответствующие типу объекта (текст, контур, группа и т.д.). Средство импорта AI-файлов позволяет выбрать слои в импортируемой иллюстрации и задать отдельные параметры импорта, чтобы сохранить внешний вид объекта или возможность его редактирования в среде Flash Pro.

Корректировка несовместимых графических эффектов

1. Чтобы подготовить отчет о несовместимости, нажмите кнопку «Отчет о несовместимости». В отчете о несовместимости перечислены элементы в AI-файле, несовместимые с Flash Pro.
2. Установите режим «Чтобы устранить проблемы совместимости, измените параметры импорта». Многие несовместимости между Illustrator и Flash Pro могут быть автоматически исправлены с использованием отчета о несовместимости и рекомендаций по импорту в области «Параметры импорта» в диалоговом окне «Импорт AI».

Выделение отдельных объектов

1. Выделите объект, для которого предстоит задать параметры импорта. Можно выделять объекты Illustrator, содержащие слои, группы, отдельные контуры, текст и изображения.
2. В разделе параметров объекта диалогового окна просмотрите параметры импорта, применимые к объекту выбранного типа. Обратите внимание на любые перечисленные несовместимости и рекомендуемые исправления для импорта объекта.
3. Выберите нужные параметры импорта и выберите другой объект, чтобы задать для него параметры импорта, или нажмите кнопку «OK».

(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Выбор слоев

На панели «Слои» перечислены объекты в документе. По умолчанию в каждом документе Illustrator содержится по крайней мере один слой, и каждый объект в данном файле перечислен под этим слоем.

Если элемент на панели «Слои» содержит другие элементы, то слева от имени элемента отображается треугольник. Чтобы показать или скрыть содержимое, нажмите треугольник. Если треугольник не показан, то слой не содержит дополнительных элементов.

***Примечание**. Можно развернуть или свернуть все группы и слои с использованием контекстного меню средства импорта AI-файлов. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы отобразить контекстное меню, и выберите пункт «Развернуть все» или «Свернуть все».*

Столбец «Выделение» Определяет, выбраны ли элементы для импорта. Если элемент отмечен, то можно выбрать этот слой и задать параметры импорта; если режим редактирования не установлен, то слой затенен и задать параметры импорта для элемента в этом слое нельзя.

Столбец «Тип объекта» Значок указывает, каким будет при импорте тип объекта Flash Pro, размещенного в этом слое, а для видимого элемента показывает, что элемент выбран. Типы объектов:

- Текст
- Путь
- Группа
- Фрагмент ролика
- Графический символ
- Изображение

Параметры импорта текста

Flash Pro обеспечивает импорт текста как редактируемого текста, векторных кривых или сведенного растрового изображения. Чтобы сохранить поддерживаемые режимы наложения, AI-эффекты и прозрачность менее 100 % при передаче между Illustrator и Flash Pro, импортируйте текст как фрагмент ролика. При импорте текста как фрагмента ролика сохраняется возможность редактировать совместимые визуальные эффекты.

Текст, доступный для редактирования По умолчанию текст Illustrator импортируется как редактируемый текст Flash Pro. Допускается ухудшение вида текста, чтобы сохранить редактируемость текста.

Векторные кривые Преобразует текст в векторные контуры. Этот параметр используется, чтобы сохранить внешний вид текста. Могут быть потеряны некоторые визуальные эффекты (в частности, неподдерживаемые режимы наложения и фильтры), но визуальные атрибуты (такие как текст по контуру) сохраняются, если текст импортируется как фрагмент ролика. Сам текст более нельзя редактировать, но сохраняется редактируемость степени плотности цвета и совместимых режимов наложения.

***Примечание**. Чтобы сохранить AI-эффекты тени, внутреннего свечения, внешнего свечения и размытия по Гауссу в виде редактируемых фильтров Flash Pro, выберите команду «Создать фрагмент ролика для импорта», чтобы импортировать текст как фрагмент ролика.*

Растровое изображение Преобразует текст в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид текста, каким он был в Illustrator. Если применяются фильтры или другие эффекты, которые не совместимы с Flash Pro, то импорт текста как растрового изображения сохраняет его внешний вид. Растрированный текст больше нельзя редактировать.

Параметры импорта контуров

Контур — это линия, полученная в результате рисования в Illustrator. Контур может быть открытым, как дуга, или замкнутым, как круг. Начальная и конечная узловые точки открытого контура называются конечными точками. Редактируемые контуры можно импортировать в среду Flash Pro, однако, если к контуру применяются определенные режимы наложения, фильтры и другие эффекты, то эти эффекты могут оказаться несовместимыми с Flash Pro.

Растровое изображение Преобразует контур в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид контура в Illustrator. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Редактируемый контур Создает редактируемый векторный контур. Сохраняются поддерживаемые режимы наложения, эффекты и прозрачность объекта, но атрибуты, не поддерживаемые в среде Flash Pro, отбрасываются.

Параметры импорта изображений

Битовые изображения — наиболее широко распространенная электронная среда для однотонных изображений, таких как фотографии или цифровые рисунки. Illustrator создает растровые эффекты с использованием фильтров, эффектов и графических стилей. Многие из этих эффектов совместимы с Flash Pro, но некоторые приходится сводить (растрировать), чтобы сохранить их внешний вид.

***Примечание**. Если растровый файл в Illustrator связан, то импортируются только JPEG, GIF или PNG в исходном формате. Все другие типы файлов преобразуются в PNG-формат в среде Flash Pro. Кроме того, преобразование (в формат PNG) зависит от установленной в компьютере версии QuickTime®.*

Сводить растровые изображения для сохранения внешнего вида Преобразует изображение в растровое, чтобы сохранить внешний вид режимов наложения и эффектов, не поддерживаемых в среде Flash Pro. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Создать фрагмент ролика Импортирует изображения Illustrator как фрагменты ролика.

(Только Flash Professional CS6 и более ранние версии) Параметры импорта групп

Группы — наборы графических объектов, которые обрабатываются как одно целое. С помощью группирования можно переместить или преобразовать несколько объектов, не влияя на их атрибуты или относительное расположение. Например, можно сгруппировать объекты в проект эмблемы, чтобы перемещать и масштабировать эмблему как единое целое. Группы могут быть вложенными. То есть, они могут быть сгруппированы с другими объектами или группами в более крупные группы.

Группы представлены как элементы <Группа> на панели «Импорт». Если такой элемент, как группа, содержит другие элементы, то слева от имени элемента отображается треугольник. Щелкните треугольник, чтобы показать или скрыть содержимое группы. Если треугольник не показан, то элемент не содержит дополнительных элементов.

Импортировать как растровое изображение Преобразует группу в растровое изображение, чтобы сохранить вид объектов, каким он был в Illustrator. После преобразования группы в растровое изображение объекты в ней нельзя выделить или переименовать.

Создать фрагмент ролика Инкапсулирует все объекты в группе в один фрагмент ролика.

Наверх

Операции копирования и вставки между Illustrator и Flash

При копировании и вставке (или перетаскивании мышью) иллюстраций между Illustrator и Flash Pro появляется диалоговое окно «Вставка», в котором представлены параметры импорта для копируемого (или вставляемого) AI-файла.

Вставить как растровое изображение Выполняет сведение копируемого файла в один растровый объект.

Вставить с использованием настроек импорта AI-файлов Импортирует файл с использованием параметра импорта AI-файла, заданного в установках Flash Pro («Правка» > «Установки»).

Применить рекомендуемые параметры импорта, чтобы устранить проблемы совместимости Активируется по умолчанию, если выбран режим «Вставить с использованием установок импортера AI-файлов». Автоматически устраняет любые несовместимости, обнаруженные в AI-файле.

Сохранять слои Активируется по умолчанию, если выбран режим «Вставить с использованием установок импортера AI-файлов». Указывает, что слои в AI-файле преобразуются в слои Flash Pro (так же, как в режиме «Преобразовать в слои Flash», установленном в диалоговом окне «Импорт AI»). При отмене все слои сводятся в один слой.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Графические фильтры

О фильтрах
Работа с фильтрами
Применение фильтров

О фильтрах

Наверх

Обзор фильтров

Фильтры (графические эффекты) позволяют добавлять визуальные эффекты к тексту, кнопкам и роликам. Уникальность Flash Pro состоит в том, что применяемые фильтры можно анимировать с помощью анимации движения.

Режимы наложения Flash Pro позволяют создавать совмещенные изображения. *Совмещение* — это процесс изменения прозрачности или взаимодействия цветов двух или более перекрывающихся объектов. Режимы наложения дают также дополнительный контроль над непрозрачностью цвета объектов и изображений. Режимы наложения Flash Pro можно использовать для создания подсветки или теней, которые позволяют показать детали нижнего изображения или добавить цвет в ненасыщенное изображение.

Об анимированных фильтрах

Фильтры анимируются на временной шкале. Объекты в отдельных ключевых кадрах, соединенных анимацией движения, имеют параметры для соответствующих фильтров, соединенных анимацией движения в промежуточных кадрах. Если фильтру не соответствует фильтр того же типа на противоположном конце анимации движения, второй фильтр добавляется автоматически, чтобы эффект обязательно появлялся в конце последовательности анимации.

Во избежание неправильной анимации движения в случае, если фильтр на одном из концов анимации отсутствует или фильтры на концах применяются в разном порядке, Flash Pro делает следующее.

- Если применить анимацию движения к фрагменту ролика с фильтрами и вставить ключевой кадр на противоположном конце анимации движения, то в конечном кадре анимации движения фрагмента ролика автоматически появятся те же фильтры и в том же порядке, что и в первом кадре анимации движения.
- Если поместить фрагменты ролика на два кадра с разными фильтрами, а потом применить анимацию движения между кадрами, Flash Pro сначала обрабатывает фрагмент ролика с наибольшим количеством фильтров. Затем Flash Pro сравнивает фильтры первого фрагмента ролика с фильтрами, используемыми вторым фрагментом ролика. Если соответствующие фильтры во втором фрагменте ролика не найдены, Flash Pro создает пустой фильтр без параметров и с цветами существующих фильтров.
- Если между двумя ключевыми кадрами существует анимация движения и к объекту в одном из ключевых кадров добавляется фильтр, то Flash Pro автоматически добавляет фиктивный фильтр к фрагменту ролика, когда достигает ключевого кадра на другом конце анимации движения.
- Если между двумя ключевыми кадрами существует анимация движения и из объекта в одном из ключевых кадров удаляется фильтр, Flash Pro автоматически удаляет соответствующий второй фильтр из фрагмента ролика, когда достигает ключевого кадра на другом конце анимации движения.
- Если заданные параметры фильтров между началом и концом анимации движения не согласуются, Flash Pro применяет к интерполированным кадрам параметры фильтров начального кадра. Несогласованность параметров возникает в случае, если следующие параметры установлены по-разному в начале и в конце анимации движения: маскирование, внутренняя тень слоя и внутреннее свечение слоя, а также тип градиентного свечения и градиентная фаска.

  Например, если создать анимацию движения с помощью фильтра «Тень» и применить в первом кадре анимации движения тень с маскированием, а в последнем — внутреннюю тень слоя, Flash Pro устранит несогласованность фильтров в анимации движения. В этом случае Flash Pro применяет параметры фильтров, используемые в первом кадре анимации движения: отбрасываемая тень с маскированием исходного объекта.

О фильтрах и скорости воспроизведения Flash Player

Тип, количество и качество фильтров, применяемых к объектам, может влиять на скорость воспроизведения SWF-файлов. Чем больше фильтров применяется к объекту, тем больше вычислений должен выполнить Adobe® Flash® Player, чтобы правильно отобразить созданные визуальные эффекты. Adobe® рекомендует ограничить количество фильтров, применяемых к объекту.

Каждый фильтр содержит элементы управления, которые позволяют настроить интенсивность и качество применяемого фильтра. Использование более низких параметров повышает скорость воспроизведения на менее мощных компьютерах. Если создается

содержимое для воспроизведения на разных компьютерах или вы не знаете, насколько мощные компьютеры доступны пользователям, задайте уровень качества «Низкое», чтобы максимально увеличить скорость воспроизведения.

О фильтрах Pixel Bender

Adobe Pixel Bender™ — это язык программирования, разработанный компанией Adobe. Он позволяет создавать пользовательские фильтры, эффекты и режимы наложения для использования в ПО Flash и After Effects. Pixel Bender работает независимо от аппаратных средств и автоматически обеспечивает эффективную работу в разных конфигурациях графического и центрального процессоров.

Для создания фильтра разработчики Pixel Bender пишут код Pixel Bender и сохраняют его в текстовом файле с расширением pbj. Созданный таким образом фильтр Pixel Bender можно использовать в документе Flash. Используйте ActionScript® 3.0 для загрузки фильтра и применения его элементов управления.

Дополнительная информация о работе с Pixel Bender через ActionScript приведена в Руководстве разработчика ActionScript 3.0.

Ли Браймлоу (Lee Brimelow) опубликовал несколько полезных примеров Pixel Bender в своем блоге по адресу http://theflashblog.com/?cat=44.

В следующих видеоруководствах показано использование фильтров Pixel Bender в среде Flash Pro:

- Pixel Bender: заказные фильтры (9:20)
- Flash Downunder: фильтры Pixel Bender (15:07)

Работа с фильтрами

Наверх

Усовершенствования во Flash Professional CC

Каждый раз, когда к объекту добавляется новый фильтр, этот фильтр добавляется в список фильтров, применяемых к объекту, в инспекторе свойств. Можно применить к объекту несколько фильтров или удалить прежние фильтры. Фильтры можно применить только к тексту, кнопке, ролику, его компонентам и скомпилированным роликам.

Можно создать библиотеку параметров фильтров, которая позволит легко применять к объекту тот же самый фильтр или наборы фильтров. Flash Pro сохраняет наборы настроек фильтров, созданные в разделе «Фильтры» инспектора свойств, в меню «Фильтры» > «Наборы настроек».

В программе Flash Professional CS6 и более ранних ее версиях применение фильтров ограничивается только роликами и символами кнопок. В программе Flash Professional CC можно также применять фильтры к компонентам роликов и скомпилированных роликов. Это позволяет добавлять различные эффекты к компонентам напрямую — одним или двумя щелчками кнопки мыши — и легко совершенствовать внешний вид приложений. Во Flash Pro CS6 для добавления фильтров или других эффектов к компоненту необходимо «заключить» его внутри символа ролика. Инструкция:

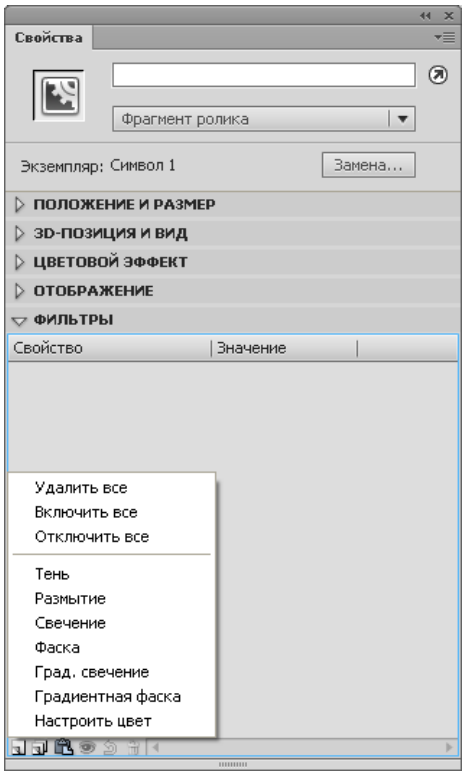
1. Создание или добавление компонента в рабочей области.
2. Щелкните по компоненту правой кнопкой мыши и выберите «Преобразовать в символ».

В программе Flash Professional CS6 (и более ранних ее версиях) можно добавлять фильтры и другие виды эффектов после заключения компонента внутри символа. Однако, это только обходной путь, а не рекомендованное решение.

Во Flash Professional CC фильтры к компонентам можно добавлять напрямую, используя параметры «Фильтры», «Цветовые эффекты» и «Настройки дисплея» на панели «Свойства». Для более четкого понимания принципа действия этого усовершенствования рассмотрим следующий пример.

Добавление фильтра фаски к компоненту кнопки

1. Создайте или добавьте кнопку в рабочей области с помощью панели компонентов, последовательно выбрав команду «Кнопка».
2. В инспекторе свойств нажмите раскрывающийся список в разделе «Фильтры» и выберите «Фильтр фаски». Будут отображены свойства и значения для фильтра фаски.
3. Измените или задайте подходящие значения для необходимых свойств. Например «Размытие X», «Размытие Y», «Интенсивность», «Тень» и т. д. Можно сразу же просмотреть применение этих эффектов к выбранной кнопке.



Меню «Добавить фильтр» в инспекторе свойств

Применение или удаление фильтра

1. Выберите текст, кнопку или объект фрагмента ролика, где применяется фильтр или удаляется фильтр.
2. В разделе «Фильтры» инспектора свойств выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы добавить фильтр, нажмите кнопку и выберите фильтр. Экспериментируйте с параметрами, пока не получите нужный внешний вид.
   - Чтобы удалить фильтр, выберите этот фильтр в списке примененных фильтров и нажмите кнопку «Удалить фильтр» . Можно удалить или переименовать любой набор настроек.

Копирование и вставка фильтра

1. Выберите объект, из которого копируется фильтр, и панель «Фильтры».
2. Выберите фильтр, который необходимо скопировать, и нажмите кнопку . В раскрывающемся списке нажмите «Копировать выбранный фильтр». Для копирования всех фильтров выберите «Копировать все фильтры».
3. Выберите объект, к которому нужно применить фильтр, и нажмите кнопку. В раскрывающемся списке нажмите «Вставить фильтры».

Применение набора настроек фильтра к объекту

1. Выберите объект, к которому хотите применить набор настроек фильтра, и вкладку «Фильтр».
2. Нажмите кнопку , чтобы открыть раскрывающееся меню.
3. Выберите набор настроек фильтра из списка наборов настроек в нижней части раскрывающегося списка.

Примечание. *Когда к объекту применяется набор настроек фильтра, Flash Pro замещает все фильтры, применяемые к выделенным объектам на данный момент, фильтрами набора настроек.*

Включение или выключение фильтра, примененного к объекту

- По умолчанию все фильтры включены. Щелкните значок рядом с именем фильтра, чтобы отключить его. Нажмите кнопку «X» рядом с именем фильтра, чтобы включить его.

  Примечание. *Чтобы включить другие фильтры в списке, щелкните значок включения в списке «Фильтры» при нажатой кнопке «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Если щелкнуть значок при нажатой клавише «Alt», выбранный фильтр будет включен, а все остальные фильтры в списке будут отключены.*

Включение и выключение всех фильтров, примененных к объекту

- Нажмите кнопку и выберите «Включить все» или «Отключить все» в раскрывающемся списке.

  Примечание. *Чтобы включить или выключить все фильтры в списке, щелкните значок включения или выключения в списке «Фильтры» при нажатой клавише «Control».*

Создание библиотек наборов настроек фильтров

Сохраняйте параметры фильтров в виде библиотек наборов настроек, которые можно легко применить к фрагменту ролика или текстовым объектам. Используйте готовые наборы настроек фильтров вместе с другими пользователями, предоставляя им файл конфигурации фильтров. Файл конфигурации фильтра — это XML-файл, который хранится в папке конфигураций Flash Pro:

- Windows 7 и 8: C:\Пользователи*имя пользователя*\AppData\Local\Adobe\Flash CC*язык*\Configuration
- ***(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Windows XP: C:\Documents and Settings*имя пользователя*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6*язык*\Configuration\Filters*название_фильтра.xml*
- ***(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Windows Vista: C:\Пользователи*имя пользователя*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6*язык*\Configuration\Filters*название_фильтра.xml*
- Macintosh: жесткий диск Macintosh/Пользователи/*имя пользователя*/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash /*язык*/Configuration/Filters/*имя_фильтра.xml*

Создание библиотеки фильтров с параметрами наборов настроек

1. Применение одного или нескольких фильтров к объекту.
2. Для добавления нового фильтра нажмите кнопку .
3. Выберите фильтр, нажмите кнопку и выберите «Сохранить как набор».
4. Введите имя для параметров фильтра в диалоговом окне «Сохранить набор настроек как» и нажмите кнопку «OK».

Переименование наборов настроек фильтра

1. Нажмите кнопку и добавьте новый фильтр.
2. Выберите фильтр и нажмите кнопку . Нажмите «Изменить наборы».
3. Дважды щелкните имя набора настроек, которое хотите модифицировать.
4. Введите новое имя набора и нажмите кнопку «OK».

Удаление набора настроек фильтра

1. Нажмите кнопку и добавьте новый фильтр.
2. Выберите фильтр и нажмите кнопку .
3. Нажмите «Изменить наборы».
4. В диалоговом окне «Изменить наборы» выберите набор, который необходимо удалить, и нажмите «Удалить».

Применение фильтров

Наверх

Применение тени

Фильтр «Тень» имитирует вид объекта, отбрасывающего тень на поверхность.

Текст с применением фильтра «Тень»

Пример отбрасываемой тени с классической анимацией движения см. на странице «Примеры Flash» по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Загрузите и распакуйте файл «Samples.zip» и перейдите в каталог «Graphics\AnimatedDropShadow».

1. Выберите объект, к которому нужно применить отбрасывание тени.

2. В разделе «Фильтры» инспектора свойств нажмите кнопку и выберите фильтр «Тень».
3. Редактирование параметров фильтра.
   - Чтобы задать ширину и высоту отбрасываемой тени, установите значения «Размытие X» и «Размытие Y».
   - Чтобы задать интенсивность тени, установите значение «Интенсивность». Чем больше значение, тем темнее тень.
   - Выберите уровень качества для тени. Значение «Высокое» близко к размытию по Гауссу. Значение «Низкое» увеличивает производительность воспроизведения.
   - Чтобы задать угол отбрасывания тени, введите значение.
   - Чтобы задать расстояние от объекта до тени, установите значение «Расстояние».
   - Выберите «Выбивка», чтобы замаскировать (или скрыть) исходный объект и отобразить только тень на изображении с замаскированным объектом.
   - Чтобы применить тень внутри границ объекта, выберите «Внутренняя тень слоя».
   - Чтобы скрыть объект и отобразить только его тень, выберите «Скрыть объект». Параметр «Скрыть объект» позволяет легко создавать реалистичные тени.
   - Чтобы открыть палитру цветов и задать цвет тени, щелкните элемент цвета.

Создание тени с наклоном

Наклон тени, созданной фильтром «Тень», для более реалистичного вида тени

1. Выберите объект с тенью, которую хотите наклонить.
2. Создайте дубликат исходного объекта (выберите «Правка» > «Создать дубликат»).
3. Выберите дублированный объект и наклоните его с помощью инструмента «Свободное преобразование» («Модификация» > «Преобразование» > «Вращение и наклон»).
4. Примените фильтр «Тень» к дублированному фрагменту ролика или текстовому объекту. (Этот фильтр будет применен, если отбрасываемая тень уже была у дублируемого объекта.)
5. На панели «Фильтры» выберите «Скрыть объект», чтобы скрыть дублированный объект и оставить видимой только его тень.
6. Выберите «Модификация» > «Упорядочить» > «На задний план», чтобы дублированный объект и его тень находились за исходным объектом.
7. Корректируйте параметры фильтра «Тень» и угол наклона тени, пока не получите нужный результат.

Применение размытия

Фильтр «Размытие» смягчает края и детали объектов. Объект, к которому применен фильтр «Размытие», может выглядеть так, как если бы он был позади других объектов или двигался.

Текст с применением фильтра «Размытие»

1. Выберите объект, к которому хотите применить размытие, а затем «Фильтры».
2. Нажмите кнопку и выберите «Размытие»
3. Отредактируйте параметры фильтра на вкладке «Фильтр» следующим образом.
   - Чтобы задать ширину и высоту размытия, задайте значения «Размытие X» и «Размытие Y».
   - Выберите уровень качества для размытия. Значение «Высокое» близко к размытию по Гауссу. Значение «Низкое» увеличивает производительность воспроизведения.

Применение свечения

Фильтр «Свечение» позволяет применить цвет вокруг границ объекта.

Текст с применением фильтра «Свечение»

1. Выберите объект, к которому хотите применить свечение, затем выберите «Фильтры».
2. Нажмите кнопку и выберите «Свечение»
3. Отредактируйте параметры фильтра на вкладке «Фильтр».
   - Чтобы задать ширину и высоту свечения, задайте значения «Размытие X» и «Размытие Y».
   - Чтобы открыть палитру цветов и задать цвет свечения, щелкните элемент цвета.
   - Чтобы настроить четкость свечения, задайте значение «Интенсивность».
   - Выберите «Выбивка», чтобы замаскировать (или скрыть) исходный объект и отобразить только тень на изображении с замаскированным объектом.

Использование фильтра «Свечение» с параметром «Выбивка»

   - Чтобы применить свечение внутри границ объекта, выберите «Внутреннее свечение».
   - Выберите уровень качества для свечения. Значение «Высокое» близко к размытию по Гауссу. Значение «Низкое» увеличивает производительность воспроизведения.

Применение фаски

Фаска создает подсветку объекта, так что она кажется изогнутой над поверхностью фона.

Текст с примененным эффектом фаски

1. Выберите объект, к которому хотите применить фаску, и «Фильтры».
2. Нажмите кнопку и выберите «Фаска».
3. Отредактируйте параметры фильтра на вкладке «Фильтр».
   - Чтобы задать тип фаски, выберите фаску в меню «Тип».
   - Чтобы задать ширину и высоту фаски, задайте значения «Размытие X» и «Размытие Y».
   - Выберите тень и цвет подсветки для фаски из всплывающей палитры цветов.
   - Чтобы задать непрозрачность фаски, не изменяя ее ширину, задайте значение «Интенсивность».
   - Чтобы изменить угол тени, отбрасываемой скошенным краем, введите значение угла.
   - Чтобы задать ширину фаски, введите значение параметра «Расстояние».
   - Выберите «Выбивка», чтобы замаскировать (или скрыть) исходный объект и отобразить только фаску на изображении с замаскированным объектом.

Применение градиентного свечения

В результате применения градиентного свечения это свечение отображается с градиентным цветом по поверхности свечения. Градиентное свечение требует одного цвета в начале градиента со значением «Альфа-канал», равным 0. Невозможно изменить позицию этого цвета, но можно изменить цвет.

Текст с градиентным свечением

1. Выделите объект, к которому требуется применить градиентное свечение.
2. В разделе «Фильтры» инспектора свойств нажмите кнопку и выберите «Градиентное свечение».
3. Отредактируйте параметры фильтра на вкладке «Фильтр» следующим образом.
   - Выберите тип свечения для объекта во всплывающем меню «Тип».
   - Чтобы задать ширину и высоту свечения, задайте значения «Размытие X» и «Размытие Y».

- Чтобы задать непрозрачность свечения, не изменяя его ширину, задайте значение «Интенсивность».
- Чтобы изменить угол тени, отбрасываемой свечением, введите значение угла.
- Чтобы задать расстояние от объекта до тени, установите значение «Расстояние».
- Выберите «Выбивка», чтобы замаскировать (или скрыть) исходный объект и отобразить только градиентное свечение на изображении с маскированным объектом.
- Укажите градиентный цвет для свечения. Градиент содержит два цвета или более, которые сливаются или накладываются друг на друга. Цвет, выбранный для начала градиента, называется цветом *альфа-канала*.
- Чтобы изменить цвет в градиенте, выберите один из курсоров цвета под панелью определения градиента и щелкните цветовое пространство прямо под панелью градиента, чтобы отобразить палитру цветов. Перемещение этих курсоров настраивает уровень и позицию цвета в градиенте.
- Чтобы добавить курсор к градиенту, щелкните панель определения градиента или ниже. Чтобы создать градиент с цветовыми переходами (до 15), добавьте до 15 цветовых курсоров. Чтобы изменить положение курсора на градиенте, перетащите курсор вдоль панели определения градиента. Чтобы удалить курсор, перетащите его вниз и с панели определения градиента.
- Выберите уровень качества для градиентного свечения. Значение «Высокое» близко к размытию по Гауссу. Значение «Низкое» увеличивает производительность воспроизведения.

Применение градиентной фаски

В результате применения градиентной фаски кажется, что объект приподнят над фоном с градиентным цветом вдоль поверхности фаски. Для градиентной фаски необходимо, чтобы в середине градиента был один цвет с значением «Альфа-канал», равным «0».

1. Выделите объект, к которому требуется применить градиентную фаску.
2. В разделе «Фильтры» инспектора свойств нажмите кнопку и выберите «Градиентная фаска».
3. Отредактируйте параметры фильтра на вкладке «Фильтр» следующим образом.
   - Выберите тип фаски для объекта во всплывающем меню «Тип».
   - Чтобы задать ширину и высоту фаски, задайте значения «Размытие X» и «Размытие Y».
   - Чтобы изменить гладкость фаски, не затрагивая ширину, введите значение интенсивности.
   - Чтобы задать угол, под которым свет падает из источника, введите значение в поле «Угол».
   - Выберите «Выбивка», чтобы замаскировать (или скрыть) исходный объект и показать только градиентную фаску на изображении с замаскированным объектом.
   - Укажите градиентный цвет для фаски. Градиент содержит два цвета или более, которые сливаются или накладываются друг на друга. Средний курсор управляет цветом альфа-канала для градиента. Можно изменить цвет курсора альфа-канала, но невозможно поменять позицию цвета в градиенте.

     Чтобы изменить цвет градиента, выберите один из курсоров цвета под панелью определения градиента и щелкните цветовое пространство под панелью градиента, чтобы отобразить палитру цветов. Для настройки уровня и позиции этого цвета в градиенте передвиньте эти курсоры.

     Чтобы добавить курсор к градиенту, щелкните панель определения градиента или ниже. Чтобы создать градиент с цветовыми переходами (до 15), добавьте до 15 цветовых курсоров. Чтобы изменить положение курсора на градиенте, перетащите курсор вдоль панели определения градиента. Чтобы удалить курсор, перетащите его вниз и с панели определения градиента.

Применение фильтра «Настроить цвет»

Фильтр «Настроить цвет» позволяет точно управлять атрибутами цвета выделенного объекта, включая контраст, яркость, насыщенность и цветовой тон.

1. Выделите объект, для которого требуется настроить цвет.
2. В разделе «Фильтры» инспектора свойств нажмите кнопку и выберите фильтр «Настроить цвет».
3. Введите значения атрибутов цвета. Вот список атрибутов и их значений:

   Контрастность Настройка подсветок, теней и средних тонов изображения.

   Яркость Настройка яркости изображения.

   Насыщенность Настройка интенсивности цвета.

   Цветовой тон Настройка оттенка цвета.

4. Чтобы сбросить все цветовые настройки до 0 и вернуть объект в исходное состояние, нажмите кнопку «Сброс фильтра».

- Работа с шейдерами Pixel Bender
- Изменение цвета и прозрачности экземпляра

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Создание листа спрайтов

Создание листов спрайтов

Лист спрайтов — это файл растрового изображения, содержащий меньшие изображения, упорядоченные в виде «плитки». Компиляция нескольких графических объектов в один файл позволяет использовать графику в Flash Professional и других приложениях, загружая только один файл. Это повышает эффективность загрузки изображений, что полезно в случае повышенных требований к производительности, например при разработке игр.

Лист спрайтов, содержащий спрайты покадровой анимации.

Листы спрайтов можно создавать из любого выбранного набора роликов, символов кнопок, графических символов или растровых изображений. Элементы можно выбирать на панели библиотеки или в рабочей области (нельзя выбирать элементы из этих двух источников одновременно). Каждое растровое изображение и каждый кадр выбранных символов будут представлены отдельным графическим элементом листа спрайтов. При экспорте объектов рабочей области будут сохранены все преобразования (масштабирование, наклон и т. п.), которые были применены к экземпляру символа.

Чтобы создать лист спрайтов, выполните следующие действия.

1. Выделите один или несколько символов в библиотеке или экземпляры символов в рабочей области. Выделение также может содержать растровые изображения.
2. Щелкните выделенные объекты правой кнопкой мыши и выберите пункт «Создать лист спрайта».
3. В диалоговом окне «Создать лист спрайта» задайте необходимые параметры и нажмите «Экспорт».

Доступны следующие параметры экспорта:

Размеры изображения Общий размер листа спрайтов в пикселях. Значение по умолчанию (Автоматический размер) позволяет вместить все включаемые спрайты.

Формат изображения Формат файла изображения, содержащего экспортируемые спрайты. Прозрачность изображения (альфа-канал) поддерживается для 8-битных и 32-битных изображений PNG. В 24-битных изображениях PNG и изображениях JPG прозрачный фон не поддерживается. В общем случае разница в визуальном качестве 8-битных и 32-битных изображений PNG незначительна. Размер 32-битных файлов PNG в 4 раза превышает размер 8-битных файлов PNG.

Отступы листа Отступы в пикселах от краев листа спрайтов

Отступы фигуры Отступы в пикселах между изображениями на листе спрайтов

Алгоритм Способ размещения изображений на листе спрайтов. Этот параметр может принимать два значения:

- Основной (по умолчанию)
- MaxRects

Формат данных Внутренний формат для хранения данных изображений. Выберите формат, который наилучшим образом подходит для предполагаемого использования листа спрайтов после экспорта. По умолчанию используется формат «Starling».

Поворот Поворачивает спрайты на 90 градусов. Данная настройка доступна только для некоторых форматов данных.

Обрезка Данная настройка обеспечивает экономию места на листе спрайтов за счет обрезания неиспользуемых пикселей каждого

символьного кадра, добавляемого на лист.

Кадры стека Выбор этой настройки исключает дублирование повторяющихся кадров выбранных символов на результирующем листе спрайтов.

Ключевые слова: лист спрайтов, flash professional, cs6, starling, easeljs, создать лист спрайтов, создание листа спрайтов, экспорт листа спрайтов

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Трехмерная графика

О трехмерной графике в Adobe Flash
Перемещение объектов в трехмерном пространстве
Вращение объектов в трехмерном пространстве
Настройка угла перспективы
Настройка точки исчезновения

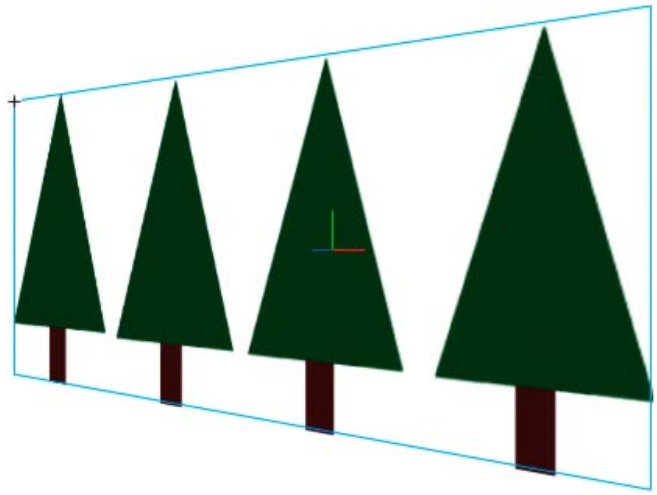
Наверх

О трехмерной графике в Adobe Flash

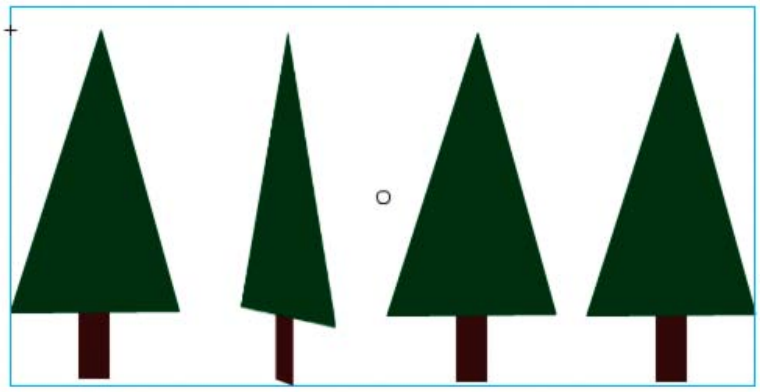
Flash Professional позволяет создавать трехмерные эффекты, перемещая или вращая фрагменты ролика в трехмерном пространстве рабочей области. Flash Professional представляет трехмерное пространство, добавляя ось z к свойствам каждого экземпляра фрагмента ролика. Эффекты 3D-перспективы можно добавить в экземпляры фрагментов роликов, переместив их вдоль соответствующей оси x или повернув вокруг оси x или y с использование инструментов «Перемещение 3D-объекта» и «Поворот 3D-объекта». Используя терминологию трехмерной графики, перемещением объекта в трехмерном пространстве называется его параллельный перенос, а поворотом объекта в трехмерном пространстве называется его преобразование. После применения любого из этих эффектов к фрагменту ролика Flash Professional рассматривает его как трехмерный фрагмент ролика, и при выделении на него накладывается разноцветный указатель осей.

Чтобы объект отображался ближе к зрителю или дальше от него, переместите объект вдоль оси z с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта» или инспектора свойств. Чтобы создать впечатление, что объект расположен под углом к зрителю, поверните фрагмент ролика вокруг его оси z с помощью инструмента «Поворот 3D-объекта». Комбинируя использование этих инструментов, можно создавать реалистичные эффекты перспективы.

Оба инструмента — и «Перемещение 3D-объекта» и «Поворот 3D-объекта» — позволяют работать с объектами в глобальном и локальном трехмерном пространстве. Глобальное трехмерное пространство в пространстве рабочей области. Глобальные преобразования и параллельные переносы выполняются относительно рабочей области. Локальное трехмерное пространство — это пространство фрагмента ролика. Локальные преобразования и параллельные переносы выполняются в пространстве фрагмента ролика. Например, если имеется фрагмент ролика, содержащий несколько вложенных фрагментов ролика, локальные трехмерные преобразования вложенных объектов происходят относительно области рисования в объекте-контейнере. По умолчанию для инструментов «Перемещение 3D-объекта» и «3D-вращение» задается глобальный режим работы. Чтобы использовать их в локальном режиме работы, щелкните переключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты».



Рабочая область с фрагментом ролика, повернутым в глобальном трехмерном пространстве.



Рабочая область с фрагментом ролика, содержащим вложенный фрагмент ролика, повернутый в локальном трехмерном пространстве.

Используя трехмерные свойства экземпляров фрагмента ролика в FLA-файле, можно создавать разнообразные графические эффекты без дублирования фрагментов ролика в библиотеке. Но если фрагмент ролика вызывается для редактирования из библиотеки, примененные 3D-преобразования и переносы не будут видны. При редактировании содержимого фрагмента ролика видны только 3D-преобразования вложенных фрагментов ролика.

Примечание. *После того как в экземпляр фрагмента ролика добавлено 3D-преобразование, его родительский символ фрагмента ролика нельзя редактировать в режиме «Редактировать на месте».*

Если в рабочей области есть трехмерные объекты, можно добавить определенные трехмерные эффекты ко всем таким объектам в группе, настроив свойства «Угол перспективы» и «Точка исчезновения» для FLA-файла. Свойство «Угол перспективы» оказывает эффект масштабирования при просмотре рабочей области. Свойство «Точка исчезновения» оказывает эффект панорамирования на трехмерные объекты в рабочей области. Эти параметры влияют только на представление фрагментов ролика, к которым применялись и 3D-преобразование или 3D-перенос.

В средстве разработки Flash Professional можно контролировать только точку обзора или камеру. Ракурс камеры в FLA-файле совпадает с ракурсом рабочей области. Каждый FLA-файл имеет только один параметр угла перспективы и точки исчезновения.

Чтобы использовать трехмерные функциональные возможности Flash Professional, для настройки «Параметры публикации» в FLA-файле должно быть задано значение «Flash Player 10 и ActionScript 3.0». Вдоль оси z можно поворачивать или перемещать только экземпляры фрагмента ролика. Некоторые трехмерные функции доступны в языке ActionScript, который нельзя напрямую вызывать в пользовательском интерфейсе Flash Professional, например несколько точек исчезновения и отдельные камеры для каждого фрагмента ролика. С помощью ActionScript 3.0 можно применить 3D-свойства не только к фрагментам роликов, но и к таким объектам, как текст, компоненты воспроизведения FLV и кнопки.

Примечание. *3D-инструменты нельзя использовать для объектов, находящихся в маскирующих слоях, а слои, содержащие 3D-объекты, нельзя использовать в качестве маскирующих. Дополнительные сведения о маскирующих слоях см. в разделе Использование маскирующих слоев.*

Дополнительные ресурсы

Дополнительные сведения о работе с 3D-графикой во Flash Professional см. в следующих источниках.

Обучающие видеопособия:

- Работа с 3D-графикой (5:02) (Adobe.com)
- Flash Downunder: 3D-поворот и перемещение 3D-объекта (25:50) (Adobe.com)
- Layers TV: эпизод 74. 3D-инструменты и звук (23:09) (Adobe.com)

Статьи:

- Марико Огава (Mariko Ogawa) опубликовала подробную статью «Изучение новых возможностей работы с 3D во Flash Professional» в центре разработчиков Adobe Flash. В статье описано использование 3D-инструментов, анимирование 3D-свойств и работа с 3D-объектами в среде ActionScript 3.0.

Наверх

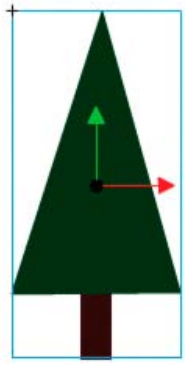
Перемещение объектов в трехмерном пространстве

Экземпляры фрагмента ролика в трехмерном пространстве перемещаются с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта». Если выбрать фрагмент ролика с помощью этого инструмента, его три оси (X, Y и Z) отображаются в рабочей области над объектом. Ось X показана красным цветом, Y — зеленым, а ось Z — синим.

По умолчанию для инструмента «Перемещение 3D-объекта» задается глобальный режим работы. Перемещение объекта в глобальном трехмерном пространстве равносильно перемещению его относительно рабочей области. Перемещение объекта в локальном трехмерном пространстве равносильно перемещению его относительно родительского фрагмента ролика, в котором он содержится. Чтобы переключить инструмент «Перемещение 3D-объекта» из глобального в локальный режим работы, нажмите переключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты», когда выбран инструмент «Перемещение 3D-объекта». Можно временно переключить режим работы из глобального в локальный, нажав клавишу «D» при перетаскивании инструментом «Перемещение 3D-объекта».

Инструменты «Перемещение 3D-объекта» и «Поворот 3D-объекта» вызываются одной и той же кнопкой на панели «Инструменты». Щелкните и удерживайте значок активного трехмерного инструмента на панели «Инструменты», чтобы переключиться на другой, неактивный в данный момент трехмерный инструмент.

По умолчанию выбранные объекты, для которых было применено перемещение 3D-объекта, в рабочей области отображаются с наложенными трехмерными осями. Это наложение можно выключить в разделе «Общие» в настройках Adobe Flash.



Наложение инструмента «Перемещение 3D-объекта».

Примечание. *Изменение положения трехмерного фрагмента ролика по оси Z приведет к тому, что он изменит свое положение по осям X и Y. Это вызвано тем, что движение по оси Z идет вдоль невидимых линий перспективы, которые исходят из точки исправления 3D-перспективы (заданной в инспекторе свойств экземпляра 3D-символа) до границ рабочей области.*

Перемещение отдельного объекта в трехмерном пространстве

1. Выберите инструмент «Перемещение 3D-объекта» в панели инструментов (или нажмите клавишу «G»).
2. Переключает инструмент в локальный или глобальный режим работы.

   Убедитесь, что инструмент переключен в требуемый режим работы, проверив выключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты». Нажмите кнопку или клавишу «G», чтобы переключить режим работы.

3. Выберите фрагмент ролика с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта».
4. Чтобы переместить объект перетаскиванием с помощью инструмента, наведите курсор мыши на управляющие элементы осей x, y или z. Находясь над любым из управляющих элементов, курсор меняется.

   Управляющими элементами осей x и y являются стрелки на концах этих осей. Перетащите один из этих управляющих элементов в направлении стрелки, чтобы переместить объект вдоль указанной оси. Управляющим элементом оси Z является черная точка в центре фрагмента ролика. Перетащите управляющий элемент оси z вверх или вниз, чтобы переместить объект по оси z.

5. Для перемещения объекта с помощью инспектора свойств введите значения координат x, y или z в разделе «Трехмерное положение и представление» в инспекторе свойств.

   Если объект перемещается по оси z, его видимый размер изменяется. Видимый размер отображается в инспекторе свойств значениями ширины и высоты в разделе Трехмерное положение и представление». Эти значения доступны только для чтения.

Перемещение нескольких выбранных объектов в трехмерном пространстве

Если выбрано несколько фрагментов ролика, можно переместить один из выбранных объектов с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта», после чего остальные переместятся точно таким же образом.

- Чтобы таким же образом переместить каждый объект в группе в глобальном трехмерном пространстве, переключите инструмент «Перемещение 3D-объекта» в глобальный режим работы, а затем перетащите один из объектов с помощью управляющих элементов оси. Удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните мышью один из выделенных объектов, чтобы переместить к нему управляющие элементы осей.
- Чтобы таким же образом переместить каждый объект в группе в локальном трехмерном пространстве, переключите инструмент

«Перемещение 3D-объекта» в локальный режим работы, а затем перетащите один из объектов с помощью управляющих элементов оси. Удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните мышью один из выделенных объектов, чтобы переместить к нему управляющие элементы осей.

Также можно переместить управляющие элементы в центр группы выбранных объектов, дважды щелкнув управляющий элемент оси Z. Удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните мышью один из выделенных объектов, чтобы переместить к нему управляющие элементы осей.

Наверх

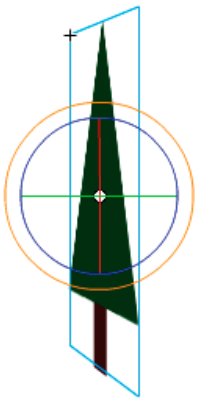
Вращение объектов в трехмерном пространстве

Для поворота экземпляров фрагмента ролика в трехмерном пространстве используется инструмент «Поворот 3D-объекта». Управляющие элементы инструмента «Поворот 3D-объекта» появляются над выделенным объектом в активной области. Управляющий элемент для оси X показан красным цветом, для Y — зеленым, а для Z — синим. Используйте оранжевый управляющий элемент свободного вращения, чтобы одновременно поворачивать объект вокруг осей X и Y.

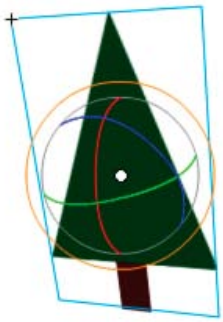
По умолчанию для инструмента «Поворот 3D-объекта» задается глобальный режим работы. Поворот объекта в глобальном трехмерном пространстве равносилен перемещению его относительно рабочей области. Поворот объекта в локальном трехмерном пространстве равносилен перемещению его относительно родительского фрагмента ролика, в котором он содержится. Чтобы переключить инструмент «Поворот 3D-объекта» из глобального в локальный режим работы, нажмите переключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты», когда выбран инструмент «Поворот 3D-объекта». Можно временно переключить режим работы из глобального в локальный, нажав клавишу «D» при перетаскивании инструментом «Поворот 3D-объекта».

Инструменты «3D-перенос» и «Поворот 3D-объекта» вызываются одной и той же кнопкой на панели «Инструменты». Щелкните и удерживайте значок активного трехмерного инструмента на панели «Инструменты», чтобы переключиться на другой, неактивный в данный момент трехмерный инструмент.

По умолчанию выбранные объекты, для которых был применен поворот 3D-объекта, в рабочей области отображаются с наложенными трехмерными осями. Это наложение можно выключить в разделе «Общие» в настройках Adobe Flash.



Наложение инструмента «Глобальное Поворот 3D-объекта».



Наложение инструмента «Локальное Поворот 3D-объекта».

Поворот отдельного объекта в трехмерном пространстве

1. Выберите инструмент «Поворот 3D-объекта» на панели «Инструменты» (или нажмите клавишу «W»).

   Убедитесь, что инструмент переключен в требуемый режим работы, проверив выключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты». Нажмите кнопку или клавишу «D» для переключения между глобальным и локальным режимами работы.

2. Выберите фрагмент ролика в рабочей области.

   Над выбранным объектом отобразятся управляющие элементы поворота 3D-объекта. Если управляющие элементы отображаются в другом месте, дважды щелкните центральную точку управляющего элемента, чтобы переместить его к выбранному объекту.

3. Наведите указатель мыши на один из четырех управляющих элементов вращения вокруг оси.

   Находясь над одним из четырех управляющих элементов, курсор меняется.

4. Перетащите один из четырех управляющих элементов, чтобы выполнить поворот вокруг соответствующей оси, также можно использовать управляющий элемент свободного вращения (внешний оранжевый круг), выполняя вращение вокруг осей X и Y одновременно.

   Перетащите управляющий элемент оси x влево или вправо, чтобы выполнить поворот вокруг оси x. Перетащите управляющий элемент оси y вверх или вниз, чтобы выполнить поворот вокруг оси y. Перетащите управляющий элемент оси z, двигая его по окружности, чтобы развернуть объект вокруг оси z.

5. Чтобы переместить центральную точку управляющего элемента вращения относительно фрагмента ролика, перетащите эту центральную точку. Чтобы ограничить движение центральной точки шагом 45°, перетаскивайте курсор, удерживая клавишу «Shift».

   Перетаскивание центральной точки управления поворотом позволяет контролировать воздействие поворота на объект и его внешний вид. Дважды щелкните центральную точку, чтобы переместить ее обратно в центр выбранного фрагмента ролика.

   Местоположение центральной точки элемента, управляющего вращением выбранного объекта, отображается на панели «Преобразование» как свойство «Центральная точка 3D-вращения». Местоположение этой центральной точки можно модифицировать на панели «Преобразование».

Поворот нескольких выделенных объектов в трехмерном пространстве

1. Выберите инструмент «Поворот 3D-объекта» на панели «Инструменты» (или нажмите клавишу «W»).

   Убедитесь, что инструмент переключен в требуемый режим работы, проверив выключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты». Нажмите кнопку или клавишу «D» для переключения между глобальным и локальным режимами работы.

2. Выберите в рабочей области несколько фрагментов ролика.

   Над последним выбранным объектом отобразятся управляющие элементы поворота 3D-объекта.

3. Наведите указатель мыши на один из четырех управляющих элементов вращения вокруг оси.

   Находясь над одним из четырех управляющих элементов, курсор меняется.

4. Перетащите один из четырех управляющих элементов, чтобы выполнить поворот вокруг соответствующей оси, также можно использовать управляющий элемент свободного вращения (внешний оранжевый круг), выполняя вращение вокруг осей X и Y одновременно.

   Перетащите управляющий элемент оси x влево или вправо, чтобы выполнить поворот вокруг оси x. Перетащите управляющий элемент оси y вверх или вниз, чтобы выполнить поворот вокруг оси y. Перетащите управляющий элемент оси z, двигая его по окружности, чтобы развернуть объект вокруг оси z.

   Все выбранные фрагменты ролика повернуться вокруг центральной точки 3D-вращения, которая отображается в центре элементов управления вращением.

5. Чтобы переместить центральную точку управляющего элемента поворота 3D-объекта, выполните одно из следующих действий.

   - Чтобы переместить центральную точку в произвольное местоположение, перетащите ее туда.
   - Чтобы переместить центральную точку в центр одного из выбранных фрагментов ролика, удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните этот фрагмент ролика.
   - Чтобы переместить центральную точку в центр группы выбранных фрагментов ролика, дважды щелкните эту центральную точку.

   Изменение местоположения центральной точки поворота 3D-объекта позволяет управлять результатом поворота объектов.

   Местоположение центральной точки элемента, управляющего вращением выбранного объекта, отображается на панели «Преобразование» как свойство «Центральная точка 3D-вращения». Местоположение этой центральной точки можно модифицировать на панели «Преобразование».

Поворот выбранных объектов с помощью панели «Преобразование»

1. Откройте панель «Преобразование» (выберите в меню «Окно» > «Преобразовать»).
2. Выберите один или несколько фрагментов ролика в рабочей области.
3. На панели «Преобразование» введите требуемые значения в полях X, Y и Z для поворота 3D-объекта, чтобы повернуть выделенные объекты. Эти поля содержат выделенный текст, поэтому значения в них можно изменять перетаскиванием.
   Примечание. *Поворот 3D-объекта происходит в глобальном или локальном трехмерном пространстве, в зависимости от текущего режима инструмента «Поворот 3D-объекта» на панели «Инструменты».*

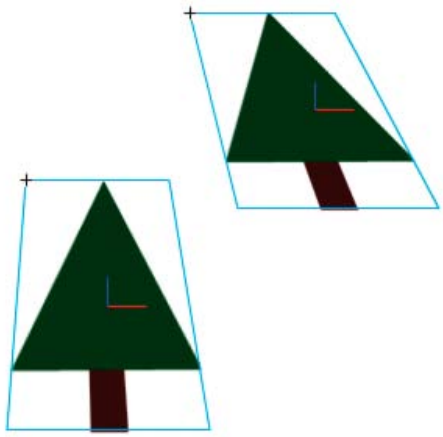
4. Чтобы переместить точку поворота 3D-объекта, введите требуемые значения в поля координат X, Y и Z для центральной точки поворота 3D-объекта.

Наверх

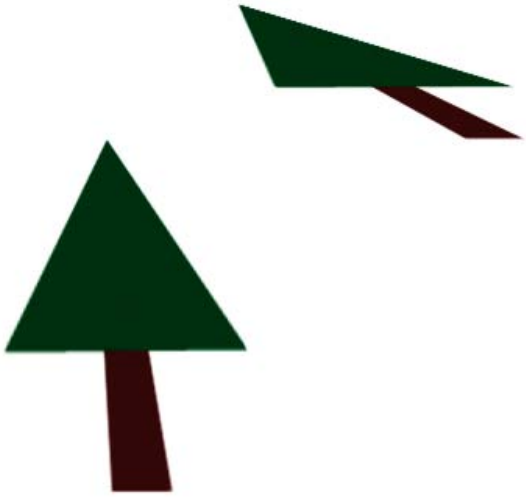
Настройка угла перспективы

Свойство угла перспективы в FLA-файле управляет видимым углом обзора трехмерных фрагментов ролика в рабочей области.

Увеличение или уменьшение угла перспективы влияет на видимый размер трехмерных фрагментов ролика и их местоположение относительно границ рабочей области. Увеличение угла перспективы приближает трехмерный объект к зрителю. Уменьшение угла перспективы удаляет трехмерный объект от зрителя. Этот эффект сходен с увеличением или уменьшением масштаба с помощью объектива камеры, когда изменяется угол обзора через объектив.



Рабочая область с углом перспективы 55 градусов.



Рабочая область с углом перспективы 110 градусов.

Угол перспективы применяется ко всем фрагментам ролика с перемещением или поворотом 3D-объекта. Угол перспективы не влияет на другие фрагменты ролика. По умолчанию для угла перспективы задано значение 55°, подобно углу обзора объектива обычной камеры. Диапазон значений может меняться от 1 до 180 градусов.

Чтобы просмотреть или задать угол перспективы в инспекторе свойств, необходимо выбрать трехмерный фрагмент ролика в рабочей области. Изменения угла перспективы немедленно отображаются в рабочей области.

Угол перспективы меняется автоматически при изменении размера рабочей области, поэтому внешний вид трехмерных объектов не изменяется. Это поведение можно отключить в диалоговом окне «Свойства документа».

Чтобы установить угол перспективы, выполните следующие действия.

1. В рабочей области выберите экземпляр фрагмента ролика, к которому применен поворот 3D-объекта или 3D-перенос.
2. В инспекторе свойств введите новое значение в поле «Угол перспективы» или перетащите выделенный текст, чтобы изменить это значение.

Наверх

Настройка точки исчезновения

Точка исчезновения FLA-файла управляет ориентацией оси z трехмерного фрагмента ролика в рабочей области. Оси z всех трехмерных фрагментов ролика в FLA-файле направлены в сторону точки исчезновения. Перемещая точку исчезновения, можно изменить направление, в котором двигается объект при переносе вдоль оси z. Настраивая положение точки исчезновения, можно точно управлять отображением трехмерных объектов и анимации в рабочей области.

Например, если сместить точку исчезновения в верхний левый угол рабочей области (0, 0), тогда увеличение значения свойства z для этого фрагмента ролика будет удалять его от зрителя в направлении верхнего угла рабочей области.

Поскольку точка исчезновения влияет на все трехмерные фрагменты ролика, ее изменение также меняет положение всех фрагментов ролика, к которым применялся перенос вдоль оси z.

Точка исчезновения — это свойство документа, которое влияет на все фрагменты ролика, в которых применены перенос или вращения относительно оси Z. Точка исчезновения не влияет на другие фрагменты ролика. По умолчанию местоположением точки исчезновения является центр рабочей области.

Чтобы просмотреть или задать точку исчезновения в инспекторе свойств, необходимо выбрать трехмерный фрагмент ролика в рабочей области. Изменения точки исчезновения немедленно отображаются в рабочей области.

Чтобы установить точку исчезновения выполните следующие действия.

1. В рабочей области выберите фрагмент ролика, к которому применен поворот 3D-объекта или 3D-перенос.
2. В инспекторе свойств введите новое значение в поле «Точка исчезновения» или перетащите выделенный текст, чтобы изменить это значение. Направляющие показывают местоположение точки исчезновения в рабочей области во время перетаскивания выделенного текста.
3. Чтобы переместить точку исчезновения обратно в центр рабочей области, нажмите кнопку «Сбросить» в инспекторе свойств.

Примечание. *При изменении размера рабочей области значение «Исправление перспективы» не обновляется автоматически. Для сохранения 3D-представления, созданного путем определенного размещения исправления перспективы, потребуется изменить расположение исправления перспективы относительно нового размера рабочей области.*

Дополнительные разделы справки

Работа в трех измерениях (3D)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Нанесение узоров инструментом «Аэрограф»

Параметры инструмента «Аэрограф»

«Аэрограф» работает как разбрызгиватель аэрографа, позволяя раскрашивать узором из фигур объекты в рабочей области. По умолчанию «Аэрограф» выпускает струю мельчайших точек, используя выбранный цвет заливки. Но в качестве узора заливки для инструмента «Аэрограф» можно применять фрагмент ролика или графический символ.

1. Выберите инструмент «Аэрограф».
2. В инспекторе свойств для инструмента «Аэрограф» выберите цвет заливки для установленного по умолчанию точечного распылителя. Или щелкните «Изменить», чтобы выбрать пользовательский символ из библиотеки.

   Можно использовать фрагмент ролика или графический символ из библиотеки в качестве «частицы». Такая выполняемая с помощью символов заливка расширяет возможности творческой реализации при создании иллюстраций в Adobe Flash.
3. Щелкните или проведите указателем мыши по рабочей области там, на где должен отобразиться этот узор.

Параметры инструмента «Аэрограф»

Наверх

Параметры инструмента «Аэрограф» отображаются в инспекторе свойств, когда этот инструмент выбирается на панели «Инструменты».

Изменить Открывается диалоговое окно «Выбор символа», позволяющее выбрать фрагмент ролика или графический символ для использования в качестве элемента заливки для аэрографа. Если выбран какой-либо символ из библиотеки, его имя отображается рядом с кнопкой редактирования.

Выбор цвета Выберите цвет по умолчанию для элемента заливки распылителя. Выбор цвета отключен, если символ из библиотеки используется в качестве элемента заливки распылителя.

Масштаб Это свойство включено, только когда в качестве элемента не используется символ из библиотеки. Масштабируйте символ, используемый в качестве элемента заливки распылителя. Например, значение 10 % делает символ на 10 % меньше. Значение 200 % делает его на 200 % больше.

Горизонтальное масштабирование Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Масштабируйте используемый в качестве элемента заливки распылителя символ по ширине. Например, значение 10% делает символ на 10% уже. Значение 200% делает его на 200% шире.

Вертикальное масштабирование Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Используемый в качестве элемента заливки распылителя символ масштабируется по высоте. Например, значение 10% делает символ на 10% ниже. Значение 200% делает его на 200% выше.

Произвольное масштабирование Указывает, что каждый символ, используемый в качестве элемента заливки распылителя, помещается на рабочей области в произвольном масштабе, то есть размер каждого элемента меняется. Этот режим отключен, если используется заданный по умолчанию распылитель точек.

Поворот символа Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Поворачивает символьный элемент заливки распылителя вокруг его центра.

Произвольный поворот Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Указывает, что каждый символьный элемент заливки распылителя помещается на рабочую область с произвольным углом поворота. Этот режим отключен, если используется заданный по умолчанию распылитель точек.

Ширина Ширина элемента заливки распылителя, если не используется символ из библиотеки.

Высота Высота элемента заливки распылителя, если не используется символ из библиотеки.

Угол кисти Угол поворота элемента заливки распылителя по часовой стрелке, если не используется символ из библиотеки

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Применение режимов наложения

О режимах наложения
Примеры режимов наложения
Применение режима наложения
Дополнительные ресурсы

О режимах наложения

Наверх

Режимы наложения позволяют создавать совмещенные изображения. Совмещение — это процесс изменения прозрачности или взаимодействия цветов двух или более перекрывающихся объектов. Наложение позволяет создавать уникальные эффекты путем наложения цветов в перекрывающихся фрагментах ролика.

Режим наложения содержит следующие элементы.

Накладываемый цвет Цвет, применяемый в режиме наложения.

Непрозрачность Степень прозрачности, применяемая в режиме наложения.

Основной цвет Цвет пикселей под накладываемым цветом.

Результирующий цвет Результат эффекта наложения на основной цвет.

Режимы наложения зависят как от цвета объекта, к которому применяется наложение, так и от цвета под ним. Adobe® рекомендует экспериментировать с различными режимами наложения для получения нужного эффекта.

Обычный Цвет применяется обычным образом без взаимодействия с основными цветами.

Слой Позволяет складывать фрагменты ролика один на другой, не влияя на их цвет.

Затемнить Замещаются только области, которые светлее, чем накладываемый цвет. Области, которые темнее накладываемого цвета, не меняются.

Умножить Умножает основной цвет на накладываемый, что в результате дает более темные цвета.

Осветлить Замещаются только пикселы, которые темнее накладываемого цвета. Области, которые светлее накладываемого цвета, не меняются.

Экран Умножает цвет, обратный накладываемому, на основной цвет, что дает эффект осветления.

Перекрытие Перемножает или осветляет цвета в зависимости от основных цветов.

Направленный свет Перемножает или осветляет цвета в зависимости от накладываемого цвета. Полученный эффект аналогичен освещению объекта рассеянным светом.

Разница Вычитает значение основного цвета из накладываемого или наоборот в зависимости от того, какой из них имеет большую яркость. Эффект аналогичен цветному негативу.

Добавление Обычно используется для создания анимированного осветляющего эффекта растворения между двумя изображениями.

Вычитание Обычно используется для создания анимированного затемняющего эффекта растворения между двумя изображениями.

Инверсия Инвертирует основной цвет.

Альфа-канал Применяет маску альфа-канала.

Очистка Удаляет все пикселы основного цвета, включая пикселы в фоновом изображении.

Примечание. *Режимы наложения «Очистка» и «Альфа-канал» требуют, чтобы к родительскому фрагменту ролика был применен режим наложения «Слой». Невозможно применить к фоновому фрагменту режим «Очистка», а затем применить фрагмент, потому что объект будет невидимым.*

Примеры режимов наложения

Наверх

Следующий пример показывает, как разные режимы наложения влияют на внешний вид изображения. Итоговый эффект режима наложения может сильно зависеть от цвета нижнего изображения и типа применяемого режима наложения.

Исходное изображение	*Слой*	*Затемнить*

Умножить	*Осветлить*	*Экран*
Перекрытие	*Направленный свет*	*Добавление*
Вычитание	*Разница*	*Инверсия*

Применение режима наложения

Наверх

Чтобы применить наложение к выбранным фрагментам ролика, используйте инспектор свойств.

Примечание. *Невозможно применять различные режимы наложения к различным графическим символам, так как при публикации SWF-файла несколько графических символов объединяются в одну фигуру.*

1. Выберите (в рабочей области) экземпляр фрагмента ролика, к которому нужно применить режим наложения.
2. С помощью всплывающего меню «Цвет» на панели «Свойства» настройте цвет и прозрачность экземпляра фрагмента ролика.
3. Выберите режим наложения для фрагментов ролика на панели «Свойства» во всплывающем меню «Наложение». Режим наложения применяется к выбранному экземпляру фрагмента ролика.
4. Убедитесь в том, что выбран правильный режим наложения для эффекта, который вы хотите получить.

   Для получения нужного эффекта экспериментируйте с параметрами цвета и прозрачности фрагмента ролика, а также с разными режимами наложения.

Дополнительные ресурсы

Наверх

Дополнительные сведения о применении режимов наложения во Flash Professional см. в следующих источниках.

- Учебное руководство по графическим эффектам во Flash CS4 Professional (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Упорядочивание объектов

Наложение объектов
Выравнивание объектов
Группирование объектов
Редактирование группы или объекта в ней
Разделение групп и объектов

Наложение объектов

Наверх

Flash размещает объекты слоя по порядку их создания, помещая последние созданные объекты на вершину списка. Порядок наложения объектов определяет порядок, в котором они друг друга перекрывают. Порядок наложения объектов в любой момент можно изменить.

Нарисованные линии и фигуры всегда размещаются под группами и символами. Чтобы переместить их наверх, их необходимо сгруппировать или преобразовать в символы.

Порядок наложения объектов зависит также от порядка слоев. Все содержимое слоя 1 отображается перед содержимым слоя 2 и так далее. Чтобы изменить порядок слоев, перетащите его имя в новое место временной шкалы.

1. Выделите объект.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы переместить объект или группу на вершину или в конец очереди, выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «На задний план» или «На передний план».
   - Чтобы переместить объект или группу на одну позицию в очереди, выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «Переместить вперед» или «На задний план».

Если выделено несколько групп, то они помещаются впереди или позади всех невыделенных групп, сохраняя порядок относительно друг друга.

Выравнивание объектов

Наверх

Панель «Выравнивание» позволяет выравнивать выделенные объекты по горизонтальной и вертикальной осям. Выделенные объекты могут быть выровнены вертикально по правому краю, по центру или по левому краю либо горизонтально по верхней границе, по центру или по нижней границе.

Учебное пособие по инструментам компоновки в программе Flash см. по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_ru.

1. Выделите объекты, которые необходимо выровнять.
2. Выберите меню «Окно» > «Выравнивание».
3. Чтобы применить выравнивание относительно размеров рабочей области, на панели «Выравнивание» выберите «В пределах рабочей области».
4. Чтобы модифицировать выделенные объекты, выберите одну из кнопок выравнивания.

Группирование объектов

Наверх

Чтобы работать с несколькими элементами как с единым объектом, сгруппируйте их. Например, после создания рисунка можно сгруппировать его элементы так, чтобы можно было легко выбрать и переместить рисунок как единое целое.

При выделении группы инспектор свойств отображает ее координаты x и y, а также размеры в пикселах.

Редактирование группы может производиться без ее разгруппировки. Кроме того, можно для редактирования выделить в группе отдельный объект, не производя ее разгруппировку.

❖ Выделите объекты, которые необходимо сгруппировать. Выделены могут быть фигуры, символы, текст и другие группы.

- Чтобы сгруппировать объекты, выберите меню «Модификация» > «Группировать» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «G» (Windows) или «Command» + «G» (Macintosh).
- Для разгруппировки объектов выберите меню «Модификация» > «Разгруппировать» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «Shift» + «G» (Windows) или «Command» + «Shift» + «G» (Macintosh).

Наверх

Редактирование группы или объекта в ней

1. Выделите группу и выберите пункт «Правка» > «Редактировать выделение» или дважды щелкните мышью группу инструментом «Выделение».

   Не входящие в группу элементы страницы затеняются. Это означает, что они недоступны.

2. Измените любой из элементов группы.
3. Выберите меню «Правка» > «Редактировать все» или дважды щелкните мышью пустое место в рабочей области инструментом «Выделение».

   Программа Flash восстанавливает группу в прежнем цельном виде, после чего можно продолжить работу с другими элементами рабочей области.

Наверх

Разделение групп и объектов

Чтобы разбить группы, экземпляры и растровые изображения на несгруппированные элементы, доступные для редактирования, их можно разделить. Это позволяет значительно уменьшить размер файлов импортируемых графических объектов.

Несмотря на то, что сразу после разбивки группы объектов доступна команда «Правка» > «Отменить», операция разделения обратима не полностью. Она воздействует на объекты следующим образом:

- разрывает ссылку из экземпляра на основной символ;
- в анимированном символе удаляет все, кроме текущего кадра;
- преобразует растровое изображение в заливку;
- при применении к текстовому блоку помещает каждый символ текста в отдельный текстовый блок;
- при применении к одиночному символу преобразует символ текста в контур.

  Не следует путать разделение с разгруппировкой. Команда «Разгруппировать» разделяет сгруппированные объекты, возвращая их в то состояние, в котором они находились до группировки. Она не разделяет растровые изображения, экземпляры и текст и не преобразует символы текста в контуры.

1. Выделите нужную группу, растровое изображение или символ.
2. Выберите «Модификация» > «Разделить».

Примечание. *Разделение анимированных символов или групп в анимации с интерполяцией не рекомендуется, так как это может привести к непредсказуемым результатам. Разделение сложных символов и больших текстовых блоков может занять длительное время. Для правильного разделения сложных объектов может понадобиться увеличение объема памяти, выделенной для приложения.*

Дополнительные разделы справки

Разбиение текста TLF

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Цвет

Панель «Цвет»
Цветовые палитры
Создание и изменение сплошного цвета
Дублирование, удаление и очистка цветов

Цветовые модели используются для описания отображаемых в цифровой графике цветов, с которыми можно работать. Каждая цветовая модель, такая как RGB, HSB или CMYK, представляет отдельный метод описания и классификации цвета. В цветовых моделях используются числовые значения для представления видимых цветов спектра. Цветовое пространство является вариантом цветовой модели и характеризуется определенным охватом (диапазоном) цветов. Например, в цветовой модели RGB есть ряд цветовых пространств: Adobe® RGB, sRGB и Apple® RGB. В каждом из этих цветовых пространств цвет определяется с использованием одних и тех же трех осей (R, G и B), но предусмотренные в них цветовые охваты разные.

При работе с цветами изображения изменяются числовые значения, содержащиеся в файле. Однако слишком просто было бы представить цвета в виде чисел. Числовые значения сами по себе не являются абсолютными цветами — они всего лишь представляют цвета в цветовом пространстве устройства вывода.

Поскольку каждое устройство имеет собственное цветовое пространство, оно способно воспроизводить цвета только в своем цветовом охвате. При перемещении изображения с одного устройства на другое цвета изображения могут измениться, поскольку каждое устройство интерпретирует значения RGB или HSB в соответствии с собственным цветовым пространством. Например, невозможно, чтобы все цвета, отображаемые на мониторе, полностью соответствовали бы цветам, напечатанным с помощью настольного принтера. Принтер работает в цветовом пространстве CMYK, а монитор — в цветовом пространстве RGB. Их цветовые охваты разные. Некоторые цвета, воспроизводимые с помощью красок, не могут быть отображены на мониторе, а некоторые цвета, отображаемые на мониторе, не могут быть воспроизведены с помощью красок на бумаге.

При создании цветов для документов Flash помните, что, даже несмотря на то, что добиться одинаковой передачи цвета всеми устройствами невозможно, можно добиться хороших результатов, если принимать во внимание графические возможности устройств, которыми будут пользоваться ваши зрители.

Adobe® Flash® Professional позволяет применять, создавать и модифицировать цвета с помощью цветовых моделей RGB или HSB. С помощью палитры по умолчанию или созданной пользователем палитры можно выбирать цвета, которые применяются к обводке или заливке создаваемого или уже созданного объекта.

Применяя цвет обводки к фигуре, можно выполнить одно из следующих действий.

- Применить сплошной тон, градиент или растровое изображение к заливке фигуры. Чтобы применить растровую заливку к фигуре, необходимо импортировать растровое изображение в текущий файл. Выбрать любой сплошной тон, градиент, стиль и толщину обводки.
- Создать контур фигуры без заливки, используя значение параметра заливки «Нет цвета».
- Создать фигуру с заливкой без контура, используя значение параметра обводки «Нет цвета».
- Применить сплошной тон заливки к тексту.

С помощью панели «Цвет» можно создавать и редактировать сплошные тона и заливки градиентом в режимах RGB и HSB.

Для получения доступа к палитре цветов системы выберите значок палитры цветов в элементе управления «Цвет обводки» или «Цвет заливки» на панели «Цвет», панели «Инструменты» или в инспекторе свойств фигуры.

Панель «Цвет»

Наверх

Панель «Цвета» позволяет модифицировать цветовую палитру FLA, а также цвет обводки и заливки, включая следующие действия:

- импорт, экспорт, удаление или другие изменения цветовой палитры для FLA-файла с помощью панели «Образцы».
- выбирать цвета в шестнадцатеричном формате.
- создавать многоцветные градиенты.
- использовать градиенты, чтобы сформировать широкий диапазон эффектов, например эффект глубины двумерного объекта.

Панель «Цвет» содержит следующие элементы управления:

Цвет обводки Изменяет цвет обводки или границы графического объекта.
Цвет заливки Изменяет цвет заливки. Заливка — это область цвета, который заполняет фигуру.
Меню «Тип цвета» Изменяет стиль заливки:

Не задано Удаляет заливку.

Сплошной Цвет Обеспечивает сплошной единый цвет заливки.

Линейный градиент Создает градиент, который линейно изменяется вдоль контура.

Радиальный градиент Создает градиент, который меняется от центральной фокальной точки в круговом контуре к краям.

Растровая заливка Заполняет выбранную область заливки мозаикой из растрового изображения, которое можно выбрать. Если выбрать «Растровое изображение», диалоговое окно позволит выбрать растровое изображение на локальном компьютере и добавить его в библиотеку. Можно применить растровое изображение в качестве заливки; внешний вид похож на мозаику, в которой изображение повторяется внутри фигуры.

HSB Позволяет изменить цветовой тон, насыщенность и яркость цвета заливки.

RGB Позволяет изменить плотность красного, зеленого и синего (RGB) цветов в заливке.

Альфа-канал Устанавливает прозрачность для сплошной заливки или устанавливает текущий выбранный ползунок для заливки градиентом. Значение альфа-канала, равное 0%, задает невидимую (прозрачную) заливку. Значение альфа-канала, равное 100%, задает непрозрачную заливку.

Текущий образец цвета Отображает текущий выбранный цвет. Если в меню «Тип заливки» выбрать тип заливки градиентом (линейный или радиальный), то текущий образец цвета отображает переходы цвета внутри создаваемого градиента.

Системная палитра цветов Позволяет визуально выбрать цвет. Щелкните системную палитру цветов и перемещайте указатель-перекрестие до тех пор, пока не найдется необходимый цвет.

Шестнадцатеричное значение Отображает шестнадцатеричное значение текущего цвета. Чтобы изменить цвет с помощью шестнадцатеричного значения, введите новое значение. Шестнадцатеричные значения цвета — это шестизначные буквенно-цифровые сочетания, которые представляют цвет.

Нажим Позволяет управлять цветами, которые применяются за пределами линейного или радиального градиента.

Расширить цвет Применяет указанные цвета до конца градиента (по умолчанию).

Отразить цвет Вызывает заливку фигуры цветами градиента с применением отражающего зеркального эффекта. Указанные градиенты повторяются в образце с начала и до конца градиента, а потом повторяются в противоположной последовательности от конца градиента к его началу, а потом снова повторяются от начала градиента к его концу до тех пор, пока выбранная фигура не будет заполнена.

Повторить цвет Повторяет градиент от начала градиента к концу до тех пор, пока выбранная фигура не заполнится.
Примечание. *Режимы переполнения поддерживаются только в Adobe Flash Player 8 и более поздней версии.*

Линейный RGB Создает SVG-совместимый (SVG — формат масштабируемой векторной графики) линейный или радиальный градиент.

Наверх

Цветовые палитры

Каждый файл Flash Professional содержит свою собственную цветовую палитру, хранимую в документе Flash Professional. Flash Professional отображает палитру файла в виде образцов в элементах «Цвет заливки» и «Цвет обводки» и на панели «Образцы». Палитра цветов по умолчанию — это палитра, состоящая из 216 безопасных цветов Web. Используйте панель «Цвет», чтобы добавить цвета в текущую панель цветов.

Можно экспортировать и импортировать как сплошные, так и градиентные палитры цветов между файлами Flash Professional, а также между Flash Professional и другими приложениями.

Палитра по умолчанию и палитра веб-совместимых цветов

Сохраните текущую палитру в качестве палитры по умолчанию, замените текущую палитру палитрой по умолчанию, определенной для файла, или загрузите палитру безопасных цветов Web, чтобы заменить текущую палитру.

- Чтобы загрузить или сохранить палитру по умолчанию, на панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу одну из следующих команд.
  Загрузить цвета по умолчанию Замещает текущую палитру палитрой по умолчанию.

  Сохранить как значение по умолчанию Сохраняет текущую палитру цветов в качестве палитры по умолчанию. При создании новых файлов используется новая палитра по умолчанию.
- Чтобы сохранить палитру из 216 веб-совместимых цветов, на панели «Образцы» в меню в верхнем правом углу выберите «Веб 216».

Сортировка цвета в палитре по цветовому тону

Чтобы проще находить цвет, сортируйте цвета в палитре по цветовому тону.

❖ На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу «Сортировать по цвету».

Импорт и экспорт цветовых палитр

Чтобы импортировать и экспортировать как цвета RGB, так и градиенты между файлами Flash Professional, используйте файлы наборов цветов Flash Professional (файлы CLR). Импортирование и экспортирование цветовых палитр RGB с помощью файлов таблиц цветов (файлов ACT). Можно также импортировать из GIF-файлов цветовые палитры, но не градиенты. Невозможно импортировать или экспортировать градиенты из файлов ACT.

Импорт цветовой палитры

1. На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу одну из следующих команд:
   - Чтобы добавить импортируемые цвета в текущую палитру, выберите «Добавить цвета».
   - Чтобы заменить текущую палитру импортируемыми цветами, выберите «Заменить цвета».
2. Перейдите к нужному файлу, выберите его и нажмите «OK».

Экспорт цветовой палитры

1. На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу «Сохранить цвета» и введите имя цветовой палитры.
2. Для параметра «Сохранить как» (Windows) или «Format» (Macintosh) выберите значение «Палитра Flash» или «Таблица цветов». Нажмите кнопку «Сохранить».

Наверх

Создание и изменение сплошного цвета

С помощью панели «Цвет» можно создать любой цвет. Если в рабочей области выбран объект, то изменения цвета, сделанные на панели «Цвет», будут применены к выделению. Можно выбрать цвета в режимах RGB или HSB либо расширить панель и использовать шестнадцатеричный режим. Можно также указать альфа-значение, чтобы определить степень прозрачности цвета. Кроме того, можно выбрать цвет в существующей палитре цветов.

Панель «Цвет» можно развернуть, так что на ней будут отображаться большее цветовое пространство на месте цветовой шкалы, отдельный образец цвета, показывающий текущий и предыдущие цвета, и ползунок «Яркость», позволяющий модифицировать яркость цвета во всех цветовых режимах.

1. Чтобы применить цвет к существующей иллюстрации, выберите объект в рабочей области и выберите пункт «Окно» > «Цвет».
2. Щелкните значок «Обводка» или «Заливка», чтобы указать, какой атрибут необходимо модифицировать.

   Примечание. *Щелкните значок, а не элемент цвета, иначе откроется палитра цветов.*
3. Если на шаге 3 был выбран значок «Заливка», проверьте, что в меню «Тип» выбрано значение «Сплошная».
4. Если в рабочей области выбран объект, то изменения цвета, сделанные на панели «Цвет», будут применены к выделению. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы выбрать цвет, щелкните мышью цветовое пространство на панели «Цвет». Чтобы настроить яркость цветов, перетащите ползунок «Яркость».

     Примечание. *Чтобы создать цвет, отличный от черного или белого, убедитесь, что ползунок «Яркость» не установлен в какое-либо из крайних положений.*
   - Введите значения в поля значений цветов: значения красного, зеленого и синего канала для отображения RGB, значения цветового тона, насыщенности и яркости для отображения HSB либо шестнадцатеричные значения для шестнадцатеричного отображения. Введите значение альфа-канала, чтобы указать степень прозрачности: от 0 для полной прозрачности до 100 для полной непрозрачности.
   - Для возвращения параметров цвета по умолчанию (черная обводка и белая заливка) нажмите на кнопку «Черно-белый» .
   - Чтобы поменять местами цвета обводки и заливки, нажмите кнопку «Поменять местами цвета» .
   - Чтобы не применять цвет к обводке или заливке, нажмите кнопку «Нет цвета» .

     Примечание. *Невозможно применить настройку заливки или обводки «Нет цвета» к существующему объекту. Вместо этого выберите существующую обводку или заливку и удалите ее.*
   - Нажмите элемент «Цвет обводки» или «Цвет заливки» и выберите цвет.
5. Чтобы добавить новый цвет к списку образцов цвета для текущего документа, выберите в меню в правом верхнем углу «Добавить образец».

Наверх

Дублирование, удаление и очистка цветов

Дублирование цветов в палитре, удаление отдельных цветов и очистка всех цветов в палитре.

- Чтобы дублировать или удалить цвет, выберите пункт «Окно» > «Образцы», щелкните дублируемый или удаляемый цвет и в меню панели выберите пункт «Дублировать образец» или «Удалить образец». При дублировании образца появляется символ заливки. Щелкните мышью пустую область панели «Образцы» символом заливки, чтобы сделать копию выбранного цвета.
- Чтобы удалить все цвета на цветовой палитре, на панели «Образцы» выберите «Удалить цвета» в меню панели. Все цвета, кроме черного и белого, будут удалены из палитры.

(cc) BY-NC-SA

Преобразование картинок векторных и растровых форматов (только CS5.5)

Преимущества векторных и растровых форматов
Визуализация экземпляра растрового изображения в рабочей области
Создание растрового изображения из выделенного фрагмента рабочей области
Видеоматериалы и руководства

Наверх

Преимущества векторных и растровых форматов

Определения векторных и растровых изображений см. в разделе Векторная и растровая графика.

Векторная графика имеет следующие преимущества:

- Меньше размер файла
- Масштабируемость без потери качества

Растровая графика имеет следующие преимущества:

- Выше скорость визуализации
- Требует меньше мощности ЦП
- Больше подходит для мобильных устройств с менее мощными процессорами.

Наверх

Визуализация экземпляра растрового изображения в рабочей области

Параметр «Экспортировать как растровое изображение» позволяет визуализировать экземпляры фрагментов ролика и символов кнопок как растровые изображения в рабочей области во время разработки. Flash также использует эти растровые изображения при публикации SWF-файла. Скорость воспроизведения выше, чем при использовании параметра «Сохранить в кэше как растровое изображение», так как проигрывателю Flash Player не требуется выполнять преобразование во время выполнения. Это улучшает визуализацию на устройствах с низкой производительностью.

При выборе параметра «Экспортировать как растровое изображение» сохраняется возможность контекстного редактирования путем двойного щелчка по экземпляру. Внесенные изменения отражаются в растровых изображениях в рабочей области.

Параметр «Экспортировать как растровое изображение» можно использовать для фрагментов ролика, которые содержат фигуры, текст и 3D-объекты.

1. Выделите экземпляр фрагмента ролика или кнопки в рабочей области.
2. В разделе «Отображение» инспектора свойств выберите «Экспортировать как растровое изображение» в меню «Визуализация».
3. Выберите параметр из меню «Фон» (под меню «Визуализация»).
   - Прозрачный
   - Непрозрачный: позволяет задать фоновый цвет для растрового изображения.

Примечание. *Когда экземпляры фрагментов роликов визуализируются как растровые изображения в рабочей области, растрируется только первый кадр фрагмента ролика. Flash сохраняет все свойства экземпляра фрагмента ролика в его первом кадре, включая код ActionScript в кадре 1. Кроме того, параметр «Экспортировать как растровое изображение» не поддерживается для анимированных символов.*

Наверх

Создание растрового изображения из выделенного фрагмента рабочей области

Можно создать растровое изображение и добавить его в библиотеку с помощью команды «Преобразовать в растровое изображение».

1. Выберите один или несколько объектов в рабочей области.
2. Выберите «Модификация» > «Преобразовать в растровое изображение».

Flash преобразует выделенную область в растровое изображение, добавляет его в библиотеку и заменяет выделенный фрагмент в рабочей области экземпляром растрового изображения.

Разрешение растрового изображения составляет 24 бита с альфа-каналом. По умолчанию используется формат PNG. Формат растрового

изображения можно изменить на JPEG в свойствах на панели «Библиотека».

Растровое изображение нельзя редактировать во Flash Pro, но можно редактировать в Photoshop или другом редакторе изображений, а затем снова импортировать его во Flash Pro.

Видеоматериалы и руководства

Наверх

- Видео: Flash Professional CS5.5: экспорт и кэширование в формате растрового изображения (2:06, Adobe TV)
- Видео: Flash Professional CS5.5: растрирование символов (1:46, Adobe TV)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Рисование во Flash

О рисовании
Режимы рисования и графические объекты

Наверх

О рисовании

С помощью инструментов рисования Adobe® Flash® Professional можно создавать и изменять линии и фигуры для объектов в документах. Линии и фигуры, создаваемые в Flash Professional, представляют собой облегченную векторную графику, которая позволяет сохранять небольшой размер FLA-файла.

Прежде чем приступить к рисованию и закрашиванию во Flash Professional, важно понимать, как Flash Professional создает иллюстрации, как рисование, закрашивание и модификация фигур может повлиять на другие фигуры в том же слое.

В следующих видеоруководствах показаны принципы использования инструментов рисования в среде Flash Professional. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Использование инструментов рисования (1:55)
- Использование инструментов рисования (CS3) (5:03)
- Рисование объекта и рисование с объединением (2:09)

Векторная и растровая графика

Компьютеры отображают графику в векторном или растровом формате. Понимая различия между двумя форматами, можно работать более эффективно. В программе Flash Professional можно создавать и анимировать компактные векторные изображения. В Flash Professional можно также импортировать и обрабатывать векторные и растровые изображения, созданные в других приложениях.

Векторные изображения

В векторной графике изображения описываются с использованием линий и кривых, называемых векторами, у которых есть также свойства цвета и положения. Например, изображение листа описывается набором точек, через которые проходят линии, образующие контур листа. Цвет листа определяется цветом контура и цветом области, заключенной внутри контура.

Линии в векторных объектах.

При редактировании векторного изображения модифицируются свойства линий и кривых, описывающих его фигуру. Можно перемещать, изменять размер, форму и цвет векторного изображения без изменения качества. Векторные изображения не зависят от разрешения, то есть их можно отображать на устройствах вывода с различным разрешением без потери качества.

Растровые графические объекты

В растровых графических объектах изображения описываются с использованием точек, называемых пикселами, упорядоченных в сетке. Например, изображение листа описывается конкретным местоположением и цветовым значением каждого пиксела в сетке, при этом создается изображение, похожее на мозаику.

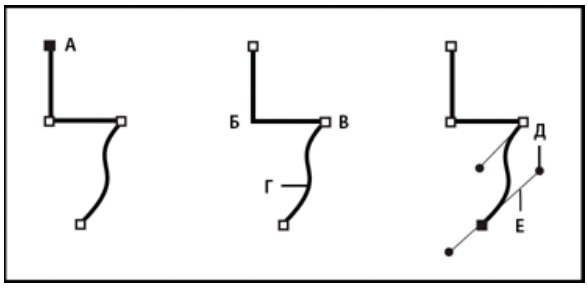
Пикселы в растровом объекте.

При редактировании растрового изображения модифицируются пикселы, а не линии и кривые. Растровые изображения зависят от разрешения, так как точки, описывающие изображение, зафиксированы в сетке определенного размера. При редактировании растрового изображения его качество может изменяться. В частности, при изменении размера растрового изображения его края могут стать неровными из-за перераспределения пикселов в растровой сетке. При отображении растровых изображений на устройстве вывода с более низким разрешением, чем у самого изображения, качество также ухудшается.

Траектории

При рисовании линии или фигуры в программе Flash создается линия, называемая траекторией. Траектория состоит из одного или нескольких прямых или изогнутых сегментов. Начало и конец каждого сегмента отмечаются узловыми точками, которые фиксируют данную кривую на определенном месте. Траектория может быть замкнутой (например, круг) или открытой, с отдельными конечными точками (например, волнообразная линия).

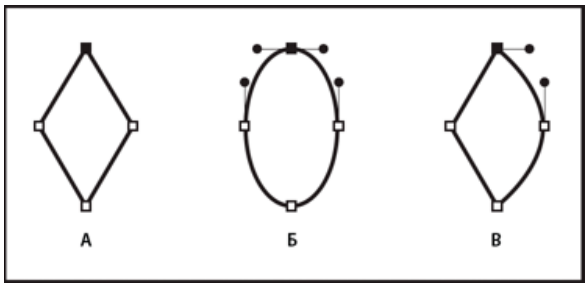
Чтобы изменить форму контура, перетащите его узловые точки, точки направления в конце линий направления, которые появляются в узловых точках, или сам сегмент контура.



Составные части контура

***А.** Выделенная (сплошная) конечная точка **Б.** Выделенная узловая точка **В.** Невыделенная узловая точка **Г.** Изогнутый сегмент контура **Д.** Точка направления **Е.** Линия направления.*

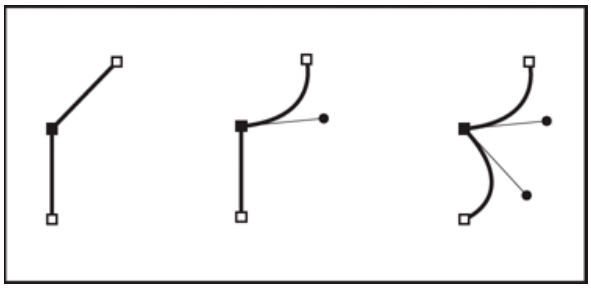
В траекториях существует два типа узловых точек: точки преломления и точки смягчения. В точке преломления контур резко меняет направление. В точке сглаживания сегменты контура соединены в виде непрерывной кривой. Траекторию можно нарисовать с использованием любой комбинации узловых точек и точек смягчения. Если ошибочно нарисована точка не того типа, ее всегда можно изменить.



Точки на траектории

***А.** Четыре точки преломления **Б.** Четыре точки сглаживания **В.** Комбинация точек преломления и точек смягчения.*

Точка преломления может соединять любые два прямых или изогнутых сегмента, а точка смягчения всегда соединяет два изогнутых сегмента.



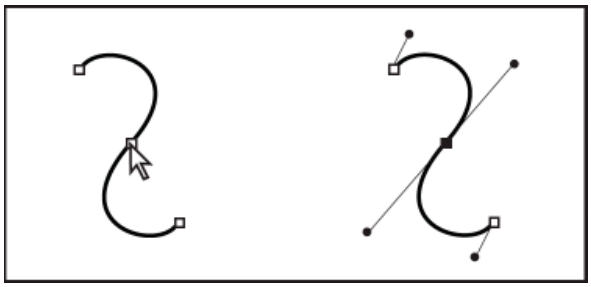
Точка преломления может соединять как прямые сегменты, так и изогнутые сегменты.

Примечание. *Не путайте точки преломления и точки смягчения с прямыми и изогнутыми сегментами.*

Линия траектории называется обводкой. Цвет или градиент, примененный к внутренней области открытой или замкнутой траектории называется заливкой. Обводка характеризуется толщиной, цветом и типом штриха. После создания траектории или фигуры можно изменить свойства обводки и заливки.

Линии направления и точки направления

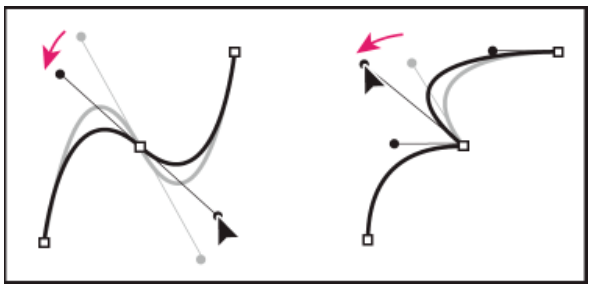
Если выбрана узловая точка, которая соединяет изогнутые сегменты (или выбран сам сегмент), то в узловых точках соединенных сегментов отображаются маркеры направления, которые состоят из линий направления, оканчивающихся точками направления. Угол и длина линий направления определяет форму и размер изогнутых сегментов. При перемещении линий направления изменяется форма кривых. Линии направления не отображаются в окончательном выводе.



После выбора узловой точки (слева), линии направления появляются на любом изогнутом сегменте, соединенном с узловой точкой (справа).

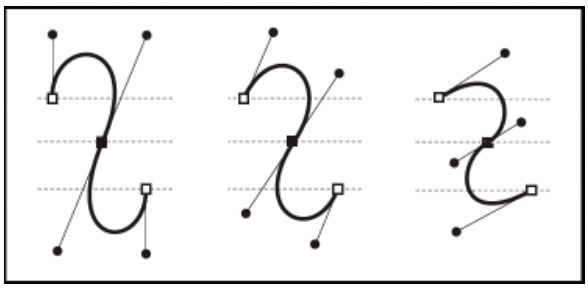
У точки сглаживания всегда есть две линии направления, которые перемещаются вместе как один прямой сегмент. При перемещении линии направления в точку сглаживания изогнутые сегменты на обеих сторонах точки изменяются одновременно, сохраняя непрерывную кривизну в этой узловой точке.

Для сравнения: у точки преломления может быть две, одна или ни одной линии направления, если в точке соединяются два изогнутых сегмента, точка связана с одним изогнутым сегментом или не связана ни с чем (соответственно). Линии направления точки преломления сохраняют преломление за счет использования различных углов. При перемещении линии направления в точку преломления изменяется только кривая с той стороны точки, где расположена линия направления.



Изменение линий направления в точке смягчения (слева) и в точке преломления (справа).

Линии направления всегда размещаются по касательной (перпендикулярно радиусу) к кривой в узловых точках. Угол каждой линии определяет изгиб кривой, а длина каждой линии определяет степень вогнутости или выгнутости кривой.



Перемещение и изменение размеров линий приводит к изменению изгиба кривых.

Наверх

Режимы рисования и графические объекты

В Flash Professional можно создавать несколько типов графических объектов, используя различные режимы и инструменты рисования. Каждый из них обладает своими преимуществами и недостатками. Понимание возможностей каждого из типов объектов позволяет принимать правильные решения относительно того, какой из типов следует использовать в работе.

Примечание. *В Flash Professional под графическими объектами понимаются элементы, находящиеся в рабочей области. Flash позволяет перемещать, копировать, удалять, преобразовывать, выполнять наложение, выравнивать и группировать графические объекты. Не следует путать графические объекты в программе Flash и объекты ActionScript, которые являются составной частью языка программирования ActionScript ® . В данном случае термин «объекты» применяется к двум совершенно разным понятиям. Дополнительные сведения об объектах в языке программирования см. в разделе «О типах данных» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или «Типы данных» руководства разработчика ActionScript 3.0.*

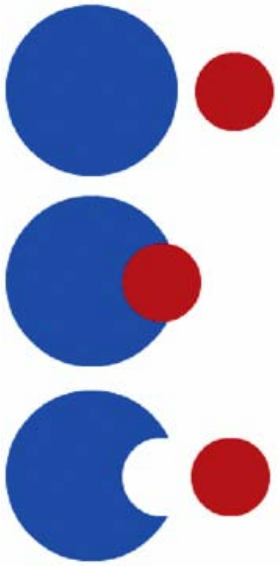
В следующих видеоруководствах показаны режимы рисования в Flash Professional. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Рисование объекта и рисование с объединением (2:09)
- Использование инструментов рисования (CS3) (5:03)

Режим объединения рисунков

В этом, активном по умолчанию режиме рисования перекрывающиеся фигуры автоматически объединяются в процессе рисования. При рисовании фигур, перекрывающих друг друга в одном слое, верхняя фигура перекрывает часть нижней. С этой точки зрения режим рисования фигур является разрушающим. Например, если нарисовать круг и наложить на него круг меньшего размера, а затем выбрать этот маленький круг и переместить его, то часть большего круга, на которую накладывался второй круг, будет удалена.

Если у фигуры имеется обводка и заливка, то они рассматриваются как отдельные графические элементы, которые могут быть выделены и перемещены независимо друг от друга.



Фигуры, созданные в режиме «Объединение рисунков», при наложении объединяются. Выбор и перемещение фигуры приводит к изменению той фигуры, на которую выполнялось наложение.

Переход в режим объединения рисунков

1. Выберите «Объединение рисунков» на панели «Инструменты».
2. Выберите инструмент рисования на панели «Инструменты» и рисуйте в рабочей области

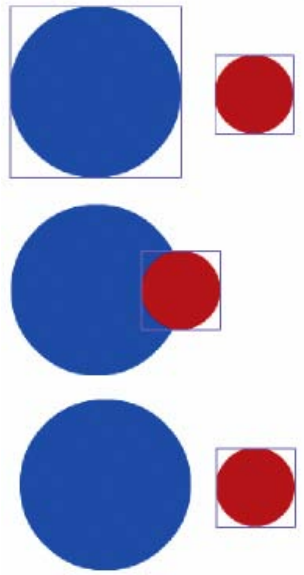
Примечание. *По умолчанию в Flash Professional используется режим «Объединение рисунков».*

Режим рисования объектов

Создаются фигуры, называемые *графическими объектами*. Объектами рисования являются отдельные графические объекты, которые не объединяются друг с другом автоматически при наложении. В этом режиме можно перемещать или изменять порядок отображения наложенных фигур, не меняя их внешнего вида. В Flash Professional каждая фигура является отдельным объектом, с которым можно работать отдельно.

Если инструмент рисования переключен в режиме рисования объектов, то созданные фигуры будут цельными. Обводка и заливка не будут изолированы друг от друга, а перекрывающиеся фигуры не будут друг друга изменять. При выборе фигуры, созданной в режиме «Рисование объектов», Flash Professional помещает вокруг фигуры прямоугольную ограничительную рамку, чтобы обозначить эту фигуру.

Примечание. *Задайте настройки чувствительности к контакту при выборе фигур, созданных с использованием режима «Рисование объектов».*



Фигуры, созданные с использованием режима «Рисование объектов», остаются самостоятельными объектами, с которыми можно работать по отдельности.

Переход в режим рисования объектов

Чтобы рисовать фигуры с использованием режима «Рисование объектов», его нужно предварительно включить.

1. Выберите инструмент рисования, совместимый с режимом «Рисование объектов» (инструменты «Карандаш», «Линия», «Овал», «Прямоугольник» или «Многоугольник»).
2. Нажмите кнопку «Рисование объектов» в категории «Параметры» панели «Инструменты» или нажмите клавишу «J», чтобы переключаться между режимами «Объединение рисунков» и «Рисование объектов». Кнопка «Рисование объектов» переключает режимы «Объединение рисунков» и «Рисование объектов». При выборе фигур, созданных с использованием режима «Рисование объектов», можно задать настройки чувствительности к контакту.
3. Рисуйте в рабочей области.

Преобразование фигуры, созданной с использованием режима «Объединение рисунков», в фигуру режима «Рисование объектов»

1. Выберите фигуру в рабочей области.
2. Чтобы преобразовать фигуру в фигуру режима «Рисование объектов», выберите «Модификация» > «Объединить объекты» > «Объединение». После преобразования фигура рассматривается как векторный графический объект, вид которого не меняется в результате взаимодействия с другими фигурами.

Примечание. *Чтобы объединить две или несколько фигур в одну объектную фигуру, используйте команду «Объединение».*

Примитивные объекты

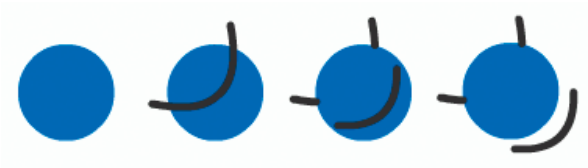
Примитивные объекты представляют собой фигуры, характеристики которых доступны для настройки в инспекторе свойств. Можно в любое время после создания фигуры точно управлять размером, радиусом угла и другими свойствами, не перерисовывая ее заново.

Существует два типа примитивов: прямоугольники и овалы.

1. Выберите инструмент «Прямоугольный примитив» или «Овальный примитив» на панели «Инструменты».
2. Рисуйте в рабочей области.

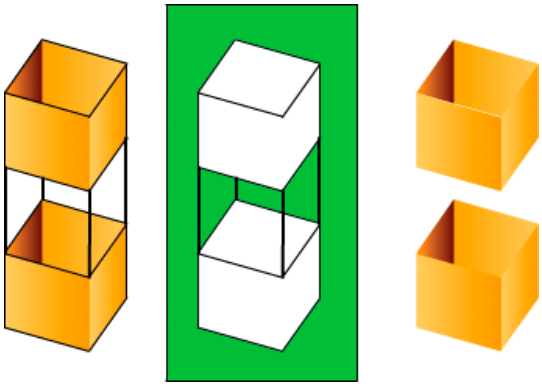
Наложение фигур

Когда в режиме объединения рисунков линия проводится поверх другой линии или фигуры с заливкой, накладывающиеся линии разделяются на сегменты в точке пересечения. Чтобы выбрать, переместить или изменить форму любого сегмента, используйте инструмент «Выделение».



Заливка, заливка с линией, проведенной через нее, и три отрезка линии, полученные в результате сегментации.

При закраске поверх фигур и линий нижняя часть заменяется рисунком сверху. Заливки одного цвета сливаются. Заливки разных цветов остаются раздельными. Используйте эти особенности, чтобы создавать маски, аппликации и другие негативы изображений. Например, следующая аппликация получена с помощью перемещения несгруппированного изображения с пустой областью на зеленую фигуру, отмены выбора пустой области и последующего удаления закрашенных фрагментов пустых областей с зеленой фигуры.



Получение аппликации с помощью изображения с пустыми областями.

Чтобы не изменить фигуры и линии в результате случайного наложения, группируйте фигуры или разделяйте их с помощью слоев.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

(Не поддерживается во Flash Professional CC) Рисование узоров с помощью инструмента «Декоративные узоры»

Применение эффекта «Кисть "Симметрия"»
Использование эффекта «Заливка сеткой»
Использование эффекта «Заливка растительным орнаментом»
Применение эффекта «Система частиц»
Применение эффекта «Кисть 3D»
Применение эффекта «Кисть "Постройка"»
Применение эффекта «Украшенная кисть»
Применение эффекта «Анимация огня»
Применение эффекта «Кисть "Огонь"»
Применение эффекта «Кисть "Цветок"»
Применение эффекта «Кисть "Молния"»
Применение эффекта «Анимация дыма»
Применение эффекта «Кисть "Дерево"»

Инструмент для декоративного рисования позволяет создавать сложные геометрические фигуры и шаблоны. Инструменты для декоративного рисования используют алгоритмические вычисления, известные как *процедурное рисование*.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Использование инструментов для декоративного рисования (5:36)
- Видео: Flash Downunder: инструменты «Кость» и «Декорирование» (22:00)
- Видео: Использование средства «Декорирование» (продолжительность: 4:28, Peachpit.com)
- Джонатан Дюран (Jonathan Duran) опубликовал исчерпывающую статью «Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф» для создания сложных геометрических узоров в среде Flash» на сайте www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Симметрия"»

Пользуйтесь эффектом «Кисть "Симметрия"» для симметрического расположения символов вокруг центральной точки. При рисовании символов в рабочей области появляется набор маркеров. Используйте эти элементы для управления симметрией, увеличивая число символов, добавляя симметрии, модифицируя эффект.

Используйте эффект «Кисть "Симметрия"», чтобы создавать круглые элементы интерфейса пользователя (например, циферблат со стрелками или датчик с круглой шкалой) и кольцевые узоры. Символом, заданным по умолчанию для эффекта «Кисть "Симметрия"», является черная прямоугольная фигура без обводки размером 25 x 25 пикселов.

1. Вызовите инструмент «Декоративное рисование», а затем выберите «Кисть симметрии» в меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
2. В инспекторе свойств для инструмента «Декоративное рисование» выберите цвет заливки для использования с заданными по умолчанию прямоугольными фигурами. Или щелкните «Изменить», чтобы выбрать пользовательский символ из библиотеки.

   В качестве элемента заливки для эффекта «Кисть симметрии» можно использовать любой фрагмент ролика или графический символ. Такая выполняемая с помощью символов заливка расширяет возможности творческой реализации при создании иллюстраций.

3. При выборе во всплывающем окне пункта «Эффекты рисования» в инспекторе свойств эффекта «Кисть симметрии» в инспекторе свойств появляются расширенные параметры для этого эффекта.
   Вращать вокруг оси Фигуры симметрично поворачиваются вокруг назначенной фиксированной точки. По умолчанию точкой отсчета является центральная точка симметрии. Чтобы повернуть объект вокруг его центральной точки, протащите по нему указатель мыши круговым движением.

   Отражение через прямую Зеркально отражает фигуру на равном расстоянии с другой стороны от указанной невидимой линии.

   Отражение через точку Отражает копию фигуры на равном расстоянии с другой стороны от указанной фиксированной точки.

   Преобразование в сетку Создает сетку, используя фигуры в рисуемом эффекте симметрии. Каждый щелчок инструментом «Декоративное рисование» в рабочей области создает сетку из фигур. Высота и ширина фигур настраивается с помощью координат X и Y, определенных элементами управления кисти симметрии.

   Проверка коллизий Не позволяет фигурам с эффектом симметрии сталкиваться вне зависимости от того, сколько экземпляров вы

создаете в рамках эффекта «Симметрия». Снимите выделение, чтобы фигуры с эффектом симметрии наложились друг на друга.

4. Щелкните рабочую область в том месте, где требуется отобразить иллюстрацию, выполненную с помощью кисти симметрии.
5. Используйте управляющие элементы кисти симметрии, чтобы настроить размеры симметрии и число экземпляров символов.

Использование эффекта «Заливка сеткой»

Наверх

Эффект «Заливка сеткой» позволяет заполнять рабочую область, отдельный символ или ограниченную область каким-либо символом из библиотеки. После применения эффекта «Заливка сеткой» в рабочей области, если заполненный символ перемещается или меняет размер, заливка сеткой также будет перемещаться и менять размер соответствующим образом.

Используйте эффект «Заливка сеткой» для создания шахматного или клетчатого узора или области фигуры со специальным узором. Символом, заданным по умолчанию для эффекта симметрии, является черная прямоугольная фигура без обводки размером 25 x 25 пикселов.

1. Вызовите инструмент «Декоративное рисование», а затем выберите «Заливка сеткой» в меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
2. В Инспекторе свойств выберите цвет заливки прямоугольника по умолчанию. Или щелкните «Изменить», чтобы выбрать пользовательский символ из библиотеки.

   Можно выбрать до 4 фрагментов роликов или графических символов из библиотеки для эффекта «Заполнение сетки». Символы чередуются по мере заполнения сетки.

3. Выберите макет для заполнения сетки. Существуют 3 варианта макета.
   Мозаика Символы располагаются в форме обычной сетки.

   Кирпичи Символы располагаются со смещением каждого последующего ряда по горизонтали.

   Паркет Символы располагаются со смещением каждого последующего ряда по горизонтали и по вертикали.

4. Чтобы заливка накладывалась на край заполненного символа, фигуры или рабочей области, выберите вариант «Закрашивать углы».
5. Чтобы символы были распределены по сетке в произвольном порядке, выберите вариант «Случайный порядок».
6. Можно указать интервалы по горизонтали и вертикали и масштаб для фигуры заливки. Как только эффект заливки сеткой будет применен, нельзя будет внести правку в расширенные параметры инспектора свойств для изменения узора.
   Интервал по горизонтали Указывает в пикселах расстояние по горизонтали между символами, используемыми для заливки.

   Интервал по вертикали Указывает в пикселах расстояние по вертикали между символами, используемыми для заливки.

   Масштаб узора Увеличивает или уменьшает символы по горизонтали (по оси x) и по вертикали (по оси y).

7. Щелкните рабочую область или конкретную фигуру или символ, где требуется отобразить узор заливки сеткой.

Использование эффекта «Заливка растительным орнаментом»

Наверх

Эффект «Заливка растительным орнаментом» позволяет заполнить рабочую область, символ или ограниченную область узором с вьющимся растением. Можно использовать собственные рисунки для листьев и цветов, выбирая соответствующие символы в библиотеке. Получившийся узор сохраняется во фрагменте ролика, который в свою очередь состоит из символов, образующих этот узор.

1. Вызовите инструмент «Декоративное рисование», а затем выберите «Заливка растительным орнаментом» в меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
2. В инспекторе свойств инструмента «Декоративное рисование» выберите цвет заливки для заданных по умолчанию фигур листьев и цветков. Либо нажмите кнопку «Изменить», чтобы выбрать произвольный символ из библиотеки для замены обоих или одного из заданных по умолчанию символов листьев и цветков.

   Можно использовать любой фрагмент ролика или графический символ для замены заданных по умолчанию символов листьев и цветков в эффекте «Заливка растительным орнаментом».

3. Можно указать интервалы по горизонтали и вертикали и масштаб для фигуры заливки. Как только эффект заливки растительным орнаментом будет применен, нельзя будет внести правку в расширенные параметры инспектора свойств для изменения узора.
   Угол ветвления Указывает угол для узора ветвей.

   Цвет ветвей Указывает цвет, используемый для ветвей.

   Масштаб узора Масштабирование увеличивает или уменьшает горизонтальный размер объектов (по оси X) и вертикальный размер (по оси Y).

   Длина сегмента Указывается длина для сегментов между узлами листьев и цветов.

   Узор анимации Указывает, что каждая итерация эффекта прорисовывается на новой фигуре по временной шкале. В таком режиме создается покадровая анимированная последовательность цветочного узора по мере его прорисовки.

   Шаг кадра Указывает, как много кадров отображается за секунду во время прорисовки эффекта.

4. Щелкните рабочую область или конкретную фигуру или символ, где требуется отобразить узор заливки сеткой.

Наверх

Применение эффекта «Система частиц»

Эффект «Система частиц» позволяет создавать такие анимации частиц как огонь, дым, пузырьки и так далее.

Использование эффекта «Система частиц»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Задайте свойства выбранного эффекта на панели «Свойства».
3. Укажите в рабочей области местоположение выбранного эффекта.

   Flash создаст покадровую анимацию выбранного эффекта частиц в соответствии с заданными свойствами. Созданные в рабочей области частицы помещаются в каждом кадре анимации в группу.

Свойства эффекта «Система частиц»:

Частица 1 Первый из двух назначаемых символов для использования в качестве частицы. Если символ не указан, используется небольшой черный квадрат. Грамотно подобрав графические элементы, можно создать очень красивый и реалистичный эффект.

Частица 2 Второй из двух назначаемых символов для использования в качестве частицы.

Общая длина Длительность анимации в кадрах, начиная с текущего кадра.

Создание частиц Число кадров, в которых создаются частицы. Если число кадров меньше значения свойства «Общая длина», инструмент прекратит создание новых частиц в оставшихся кадрах, однако анимация уже созданных частиц будет продолжаться.

Частота кадров Число частиц, создаваемых за один кадр.

Срок жизни Число кадров, в которых отдельная частица видна в рабочей области.

Начальная скорость Скорость движения каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни. Единицы измерения — пикселы в кадр.

Начальный размер Масштаб каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни.

Минимальное исходное направление Минимальный диапазон возможных направлений каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни. Единицы измерения — градусы. 0 и 360 градусов: вперед; 90 градусов: вправо; 180 градусов: вниз; 270 градусов: влево. Допускается использование отрицательных значений.

Максимальное исходное направление Максимальный диапазон возможных направлений каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни. Единицы измерения — градусы. 0 и 360 градусов: вперед; 90 градусов: вправо; 180 градусов: вниз; 270 градусов: влево. Допускается использование отрицательных значений.

Гравитация При положительном значении начинают двигаться вниз с ускорением по мере падения. При отрицательном значении частицы движутся вверх.

Частота вращения Градус поворота каждой частицы в кадр.

Наверх

Применение эффекта «Кисть 3D»

С помощью эффекта «Кисть 3D» можно нарисовать множество экземпляров символа в рабочей области в 3D-перспективе. 3D-перспектива во Flash создается путем уменьшения масштаба символов ближе к верхнему краю рабочей области (фон) и увеличения масштаба ближе к нижней части рабочей области (передний план). Символы, рисуемые ближе к нижней части рабочей области отображаются поверх символов, рисуемых ближе к верхней части рабочей области, независимо от порядка, в котором они были нарисованы.

Узор рисования может содержать от 1 до 4 символов. Для каждого экземпляра символа, используемого в рабочей области, выделяется отдельная группа. Рисовать можно как непосредственно в рабочей области, так и внутри фигуры или символа. Если использование кисти 3D начинается внутри фигуры, то инструмент «Кисть 3D» становится активным только в пределах этой фигуры.

Использование эффекта «Кисть 3D»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть 3D» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Выберите от 1 до 4 символов, которые будут включены в узор рисования.
4. Задайте другие свойства выбранного эффекта в инспекторе свойств. Для создания 3D-эффекта необходимо выбрать свойство «Перспектива».
5. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать рисование. Переместите указатель в верхнюю часть рабочей области для рисования экземпляров символов меньшего размера. Переместите указатель в нижнюю часть рабочей области для рисования экземпляров символов большего размера.

Свойства эффекта «Кисть 3D»:

Максимум объектов Максимальное число нарисованных объектов.

Область аэрографа Максимальное расстояние рисуемых экземпляров от указателя.

Перспектива Включает 3D-эффект. Для рисования экземпляров постоянного размера выключите этот эффект.

Масштабирование с расстоянием Это свойство определяет интенсивность эффекта 3D-перспективы. Чем больше значение, тем заметнее изменение масштаба при перемещении указателя вверх или вниз.

Вариации размера Это свойство задает произвольный масштаб для каждого экземпляра. Чем больше значение, тем больше диапазон значений, применяемых к масштабу каждого экземпляра.

Вариации поворота Это свойство задает произвольный диапазон вращения для каждого экземпляра. Чем больше значение, тем больше диапазон значений, применяемых к углу поворота каждого экземпляра.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Постройка"»

Эффект «Кисть "Постройка"» позволяет быстро создавать объекты построек в рабочей области. Внешний вид построек зависит от выбранных значений свойств зданий.

Рисование построек в рабочей области:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. В инспекторе свойств выберите эффект «Кисть "Постройка"» из меню «Эффект рисования».
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Постройка"».
4. Выбрав место для фундамента постройки, перетащите указатель вверх до необходимой высоты постройки.

Свойства эффекта «Кисть "Постройка"»:

Тип здания Стиль создаваемой постройки.

Размер здания Ширина постройки. Чем больше значение, тем шире постройка.

Наверх

Применение эффекта «Украшенная кисть»

Эффект «Украшенная кисть» позволяет рисовать декоративные линии, например точечный пунктир, волнистые и другие линии. Поэкспериментируйте с эффектом, чтобы понять, какая комбинация значений наилучшим образом соответствует задумке.

Использование эффекта «Украшенная кисть»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Задайте свойства выбранного эффекта в инспекторе свойств.
3. Перетащите указатель в рабочей области.

   По пути следования указателя отобразится стилизованная линия.

Свойства эффекта «Украшенная кисть»:

Стиль линии Стиль рисуемой линии. Попробуйте все 20 доступных вариантов эффектов.

Цвет узора Цвет линии.

Размер узора Размер выбранного узора.

Ширина узора Ширина выбранного узора.

Наверх

Применение эффекта «Анимация огня»

Эффект «Анимация огня» позволяет создать стилизованную покадровую анимацию огня.

Использование эффекта «Анимация огня»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Анимация огня» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Анимация огня».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать процесс создания анимации.

   Flash добавляет кадры на временной шкале, пока вы удерживаете нажатой кнопку мыши.

В большинстве случаев наиболее подходящим расположением анимации огня является пространство внутри символа, например символа фрагмента ролика.

Свойства эффекта «Анимация огня»:

Размер пламени Ширина и высота пламени. Чем больше значение, тем выше пламя.

Скорость пламени Скорость анимации. Чем больше значение, тем быстрее горит пламя.

Длительность пламени Число кадров анимации на временной шкале.

Закончить анимацию Используйте этот параметр для создания анимации затухающего пламени, чтобы оно не горело постоянно. Flash добавляет дополнительные кадры по прошествии периода горения пламени для создания эффекта затухающего пламени. Если требуется, чтобы по окончании анимации пламя продолжало гореть, не используйте этот параметр.

Цвет пламени Цвет кончиков языков пламени.
Цвет середины пламени Цвет основания языков пламени.
Искра пламени Число отдельных языков пламени в основании огня.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Огонь"»

Эффект «Кисть "Огонь"» позволяет быстро создавать объекты огня в текущем кадре на временной шкале.

Использование эффекта «Кисть "Огонь"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть "Огонь"» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Огонь"».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать рисование языков пламени.

Свойства эффекта «Кисть "Огонь"»:

Размер пламени Ширина и высота пламени. Чем больше значение, тем выше пламя.
Цвет пламени Цвет центра языков пламени. По мере рисования языки пламени меняют цвет от выбранного цвета до черного.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Цветок"»

Эффект «Кисть "Цветок"» позволяет быстро создавать стилизованные объекты цветов в текущем кадре на временной шкале.

Использование эффекта «Кисть "Цветок"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть "Цветок"» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Выберите цветок в меню «Тип цветка».
4. Задайте свойства эффекта «Кисть "Цветок"».
5. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать рисование цветов.

Свойства эффекта «Кисть "Цветок"»:

Цвет цветка Цвет цветов.
Размер цветка Ширина и высота цветов. Чем больше значение, тем крупнее цветы.
Цвет листа Цвет листьев.
Размер листа Ширина и высота листьев. Чем больше значение, тем крупнее листья.
Цвет фрукта Цвет фрукта.
Ветвь Используйте этот параметр для рисования вервей в дополнение к цветам и листьям.
Цвет ветвей Цвет ветвей.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Молния"»

Эффекта «Кисть "Молния"» позволяет рисовать вспышки молнии. Также можно создать анимацию вспышки молнии.

Использование эффекта «Кисть "Молния"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть "Молния"» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Молния"».
4. Перетащите указатель в рабочей области. Flash рисует молнию в след за движением указателя.

Свойства эффекта «Кисть "Молния"»:

Цвет молнии Цвет молнии.
Масштаб молнии Протяженность молнии.
Анимация Этот параметр позволяет создавать покадровую анимацию молнии. По мере рисования молнии Flash добавляет кадры в текущий слой на временной шкале.
Ширина луча Начальная толщина молнии.
Сложность Число ответвлений каждого луча. Чем больше значение, тем молния длиннее и более разветвленная.

Наверх

Применение эффекта «Анимация дыма»

Эффект «Анимация дыма» позволяет создать стилизованную покадровую анимацию дыма.

Использование эффекта «Анимация дыма»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Анимация дыма» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Анимация дыма».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать процесс создания анимации.

   Flash добавляет кадры на временной шкале, пока вы удерживаете нажатой кнопку мыши.

В большинстве случаев наиболее подходящим расположением анимации дыма является пространство внутри символа, например символа фрагмента ролика.

Свойства эффекта «Анимация дыма»:

Размер дыма Ширина и высота дыма. Чем больше значение, тем выше пламя.
Скорость дыма Скорость анимации. Чем больше значение, тем быстрее поднимается дым.
Длительность дыма Число кадров анимации на временной шкале.
Закончить анимацию Используйте этот параметр для создании анимации развеивающегося дыма, чтобы он не появлялся постоянно. Flash добавляет дополнительные кадры по прошествии периода анимации дыма для создания эффекта развеивающегося дыма. Если требуется, чтобы по окончании анимации дым продолжал появляться, не используйте этот параметр.
Цвет дыма Цвет дыма.
Фоновый цвет Цвет фона дыма. По мере рассеивания дым приобретает заданный цвет фона.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Дерево"»

Эффект «Кисть "Дерево"» позволяет быстро создавать объекты деревьев.

Использование эффекта «Кисть "Дерево"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. В инспекторе свойств выберите эффект «Кисть "Дерево"» из меню «Эффект рисования».
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Дерево"».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать процесс создания дерева.

   Большие ветви рисуются путем перетаскивания указателя. Ветви меньшего размера рисуются путем удержания указания на одном месте.

Flash помещает каждую нарисованную в рабочей области ветвь в отдельную группу.

Свойства эффекта «Кисть "Дерево"»:

Стиль дерева Стиль создаваемого дерева. Стиль зависит от принадлежности рисуемого дерева к определенному виду.
Масштаб дерева Размер рисуемого дерева. Допустимый диапазон значений — 75-100. Чем больше значение, тем выше дерево.
Цвет ветвей Цвет стволов дерева.
Цвет листа Цвет листьев.
Цвет фрукта/цветка Цвет фруктов и цветков.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Настройки рисования

Параметры рисования
Режим чувствительности к контакту для инструментов «Выделение», «Спецвыделение» и «Лассо»

Задайте параметры рисования, чтобы определить поведение привязки, смягчения и выпрямления. Измените значение допуска для каждого параметра и включите или отключите каждый параметр. Параметры допуска устанавливаются в зависимости от разрешения экрана компьютера и текущего масштаба просмотра монтажного кадра. По умолчанию каждый параметр включен и имеет значение «Обычный».

Параметры рисования

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и выберите «Рисование».
2. В категории «Рисование» выберите следующие параметры.
   Инструмент «Перо» Позволяет задать свойства инструмента «Перо». Выберите «Просмотр пера», чтобы отображалась линия, проведенная из последней точки, в которой щелкали мышью, к текущему положению указателя. Выберите «Показывать сплошные точки», чтобы контрольные точки отображались в виде маленьких заполненных квадратов, а не пустых квадратов. Выберите «Показывать точные курсоры», чтобы курсор отображался в виде перекрестия, а не в виде пера, когда выбран инструмент «Перо». При выборе этого параметра место нажатия показывается более точно.

   Соединить линии Определяет, насколько близко должен находиться конец рисуемой линии от отрезка существующей линии, прежде чем конечная точка будет привязана к ближайшей точке другой линии. Этот параметр также управляет распознаванием горизонтальных и вертикальных линий, то есть тем, насколько близко к горизонтали или вертикали должна быть проведена линия, чтобы Flash Professional сделал ее точно горизонтальной или вертикальной. Когда включен режим «Привязка к объектам», этот параметр определяет, насколько близко должны располагаться объекты, чтобы произошла их привязка друг к другу.

   Смягчить кривые Указывает степень смягчения, применяемого к кривым линиям, проводимым с использованием инструмента «Карандаш», когда выбран режим рисования «Выпрямление» или «Смягчение». (Форму более гладких обводок проще изменять, тогда как более грубые обводки точнее соответствуют изначально нанесенными линиям.)
   Примечание. *Чтобы еще более смягчить существующие кривые сегменты, используйте команду «Модификация» > «Фигура» > «Смягчение» или «Модификация» > «Фигура» > «Оптимизировать».*

   Распознавать прямые Определяет, насколько прямо должен быть проведен отрезок линии с помощью инструмента «Карандаш», прежде чем Flash Professional распознает линию как прямую и сделает ее фактически прямой. Если во время рисования режим «Распознавать прямые» отключен, то линии можно выпрямить позднее, выделив один или несколько отрезков линии и выбрав команду «Модификация» > «Фигура» > «Выпрямление».

   Распознавать фигуры Задает, насколько точно должны быть нарисованы круги, овалы, квадраты, прямоугольники и 90- и 180-градусные дуги, чтобы программа распознала и точно перерисовала их в виде реальных геометрических фигур. Параметры «Выкл.», «Точно», «Обычный» и «Приемлемо». В режиме «Точно» требуется, чтобы фигура была нарисована очень близко к выпрямленной. В режиме «Приемлемо» фигура может быть довольно неточной, а Adobe Flash перерисует ее. Если во время рисования режим «Распознавать фигуры» отключен, то линии можно выпрямить позднее, выделив одну или несколько фигур (например, соединенные отрезки линии) и выбрав команду «Модификация» > «Фигура» > «Выпрямление».

   Точность щелчка Указывает, насколько близко к элементу должен находиться указатель, чтобы программа Flash Professional распознала элемент.

Режим чувствительности к контакту для инструментов «Выделение», «Спецвыделение» и «Лассо»

Наверх

Укажите чувствительность к контакту для инструментов «Выделение», «Спецвыделение» и «Лассо» при создании фигур с использованием режима «Рисование объектов». По умолчанию объекты выделяются, только если прямоугольная область выделения полностью охватывает объект. При отмене этого режима объекты выделяются, когда они лишь частично попадают в область выделения инструментов «Выделение», «Спецвыделение» или «Лассо».

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. Выполните в категории «Общие» одно из следующих действий.
   - Чтобы выбирать только объекты и точки, полностью заключенные в область выделения, отключите параметр «Инструменты "Выделение" и "Лассо", чувствительные к контакту». Точки, расположенные внутри области выделения, по-прежнему выделяются.

Чтобы выбрать объекты или группы, только частично заключенные в область выделения, выберите параметр «Инструменты "Выделение" и "Лассо", чувствительные к контакту».

Примечание. *В инструментах «Спецвыделение» используется такой же чувствительный к контакту режим.*

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Рисование с помощью инструмента «Перо»

Состояния рисования с помощью инструмента «Перо»
Рисование прямых линий с помощью инструмента «Перо»
Рисование кривых с помощью инструмента «Перо»
Добавление и удаление узловых точек
Корректировка узловых точек на контурах
Корректировка сегментов
Настройки инструмента «Перо»

Чтобы нарисовать четкие контуры в виде прямых линий или гладких, плавных кривых, используйте инструмент «Перо». При рисовании с помощью инструмента «Перо» нажмите кнопку мыши, чтобы создать точки на прямых отрезках линии, и перетаскивайте указатель, чтобы создать точки на изогнутых сегментах линии. Чтобы скорректировать прямые и отрезки изогнутой линии, воспользуйтесь точками на линии.

В следующем видеоруководстве показаны принципы использования инструмента «Перо» в среде Flash Professional:

- Основы Adobe Flash CS4: инструмент «Перо» 0102 (10:55) (YouTube.com)

Состояния рисования с помощью инструмента «Перо»

Наверх

Инструмент «Перо» позволяет узнать о текущем состоянии рисования, отображая различные указатели. Различные состояния рисования обозначаются следующими указателями.

Начальная узловая точка Первый указатель, который отображается после того, как выбран инструмент «Перо». Указывает, что при следующем щелчке мыши в рабочей области будет создана начальная узловая точка, которая представляет собой начало нового контура (все новые контуры начинаются с начальной узловой точки). Все существующие контуры рисования завершаются.

Последовательная узловая точка Указывает, что при следующем щелчке мыши в рабочей области будет создана узловая точка с линией, соединяющей ее с предыдущей узловой точкой. Этот указатель отображается в процессе создания всех пользовательских узловых точек, за исключением начальной узловой точки контура.

Добавить узловую точку Указывает, что при следующем щелчке мыши к существующему контуру будет добавлена узловая точка. Чтобы добавить узловую точку, контур должен быть выделен, а инструмент «Перо» не должен находиться над существующей узловой точкой. Существующий контур перерисовывается в зависимости от добавленной узловой точки. За один раз можно добавить только одну узловую точку.

Удалить узловую точку Указывает, что при следующем щелчке мыши из существующего контура будет удалена узловая точка. Чтобы удалить узловую точку, контур должен быть выделен с помощью инструмента «Выделение», а инструмент «Перо» должен находиться над существующей узловой точкой. Существующий контур перерисовывается в зависимости от удаленной узловой точки. За один раз можно удалить только одну узловую точку.

Продолжить контур Продолжает новый контур от существующей узловой точки. Чтобы активировать этот указатель, курсор мыши должен находиться над существующей узловой точкой в контуре. Этот указатель доступен, только когда в данный момент не выполняется рисование контура. Узловая точка не обязательно должна быть одной из конечных узловых точек контура — любая узловая точка может стать местом продолжения контура.

Указатель «Замкнуть контур» Завершает рисуемый контур возвратом к начальной точке контура. Можно замкнуть только текущий рисуемый контур, а существующая узловая точка должна быть начальной узловой точкой того же контура. Результирующий контур не имеет определенных параметров заливки, применяемых к закрытой фигуре. Цветная заливка применяется отдельно.

Соединить контуры Подобен инструменту «Замкнуть контур», но курсор мыши не должен находиться над начальной узловой точкой того же контура. Указатель должен находиться над любой из конечных точек отдельного контура. Сегмент может быть выбран или не выбран.

Примечание. *Соединение контуров может привести (или не привести) к созданию замкнутого контура.*

Убрать маркер Безье Появляется, когда курсор мыши находится над узловой точкой, для которой отображаются маркеры Безье. При щелчке мыши маркеры Безье убираются, а изогнутый контур, проходящий через узловую точку, становится прямым.

Преобразовать узловую точку Преобразует точку преломления без линий направления в точку преломления с независимыми линиями направления. Чтобы активировать указатель «Преобразовать узловую точку», используйте клавиши модификатора «Shift» + «C» для переключения инструмента «Перо».

Видеоучебник по инструменту «Перо» см. по адресу www.adobe.com/go/vid0120_ru.

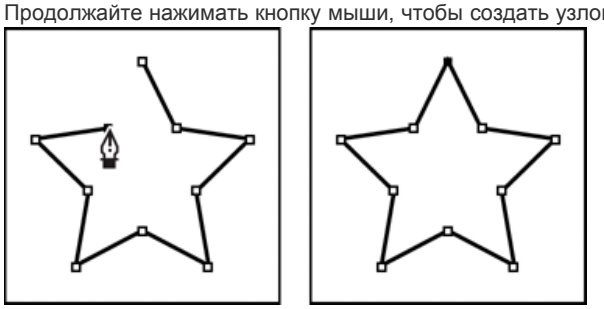
Рисование прямых линий с помощью инструмента «Перо»

Наверх

Простейший контур, который можно нарисовать инструментом «Перо» — это прямая линия из двух опорных точек, созданных щелчком

инструмента «Перо». Продолжайте нажимать клавишу мыши, чтобы создать контур, состоящий из прямых отрезков линии, соединенных точками преломления.

1. Выберите инструмент «Перо» .
2. Поместите инструмент «Перо» в то место, с которого должен начаться прямой сегмент, и нажмите кнопку мыши, чтобы создать первую узловую точку. Если появляются линии направления, это значит, что вы случайно перетащили инструмент «Перо». В этом случае выберите меню «Правка» > «Отменить» и нажмите снова.
   Примечание. *Первый рисуемый сегмент невидим до тех пор, пока не будет сделан щелчок для второй узловой точки (если не выбран режим «Просмотр пера» в категории «Рисование» диалогового окна «Настройки»).*
3. Щелкните мышью еще раз в том месте, где должен закончиться сегмент (щелкните мышью, удерживая нажатой клавишу «Shift», чтобы угол наклона сегмента был кратным 45 градусам).
4. Продолжайте нажимать кнопку мыши, чтобы создать узловые точки для дополнительных прямых сегментов.



При щелчке инструментом «Перо» создаются прямые отрезки.

5. Чтобы завершить контур в виде открытой или замкнутой фигуры, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы завершить открытый контур, дважды щелкните мышью последнюю точку, выберите инструмент «Перо» на панели «Инструменты» или щелкните мышью в любом месте вне контура, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).
   - Чтобы замкнуть контур, расположите инструмент «Перо» над первой (пустой) узловой точкой. При правильном размещении рядом с указателем инструмента «Перо» появится кружок. Нажмите кнопку мыши или перетащите указатель, чтобы замкнуть контур.
   - Чтобы завершить фигуру в существующем виде, выберите меню «Правка» > «Отменить выделение всего» или выберите другой инструмент на панели «Инструменты».

Наверх

Рисование кривых с помощью инструмента «Перо»

Чтобы создать кривую, добавьте узловую точку в месте, где кривая изменяет направление, и перетащите линии направления, которые задают форму кривой. Форма кривой определяется длиной и наклоном линий направления.

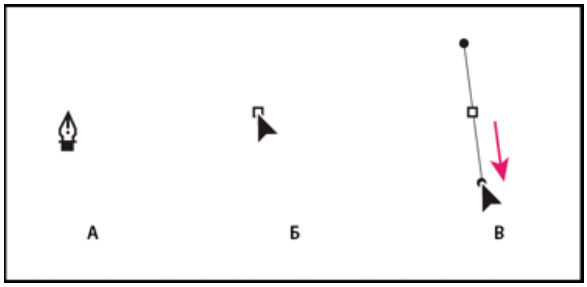
Кривые проще редактировать, отображать и распечатывать, если они нарисованы с использованием как можно меньшего числа узловых точек. Кроме того, при использовании слишком большого числа узловых точек на кривой могут появиться нежелательные неровности. Рекомендуется располагать узловые точки на удалении друг от друга и учиться придавать кривым нужную форму, корректируя длину и угол линий направления.

1. Выберите инструмент «Перо» .
2. Разместите инструмент «Перо» в месте, где должна начинаться кривая, нажмите и удерживайте кнопку мыши.

   Появляется первая узловая точка, и указатель инструмента «Перо» изменяется на стрелку. (В Photoshop указатель изменяется только после начала перетаскивания.)
3. Перетаскивайте указатель, чтобы задать изгиб создаваемого изогнутого сегмента, а затем отпустите кнопку мыши.

   Рекомендуется растягивать линию направления примерно на треть расстояния до следующей узловой точки, которую предполагается создать. (Впоследствии можно будет скорректировать одну или обе стороны линии направления.)

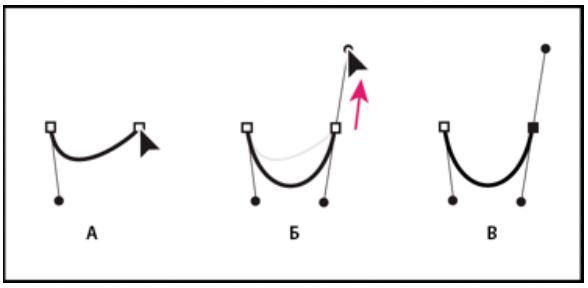
   Удерживайте нажатой клавишу «Shift», чтобы величина угла была кратной 45 градусам.



Рисование первой точки кривой

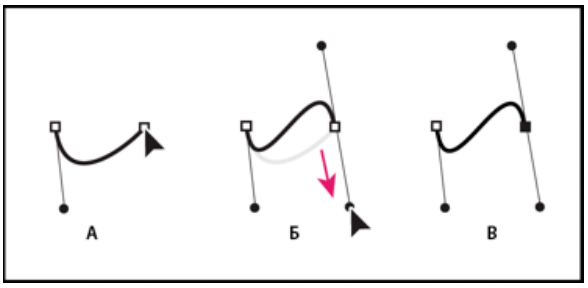
***А.** Позиционирование инструмента «Перо» **Б.** Начало перетаскивания (кнопка мыши нажата) **В.** Перетаскивание, чтобы растянуть линии направления.*

4. Разместите инструмент «Перо» в том месте, где будет закончен изогнутый сегмент, и выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы создать кривую в форме буквы «C», перетаскивайте указатель в направлении, противоположном предыдущей линии направления, и отпустите кнопку мыши.



Рисование второй точки кривой
***А.** Начало перетаскивания второй точки сглаживания **Б.** Перетаскивание указателя от предыдущей линии направления, создание кривой в форме буквы «C» **В.** Результат после отпускания кнопки мыши.*

   - Чтобы создать кривую в форме буквы «S», перетаскивайте указатель в направлении предыдущей линии направления и отпустите кнопку мыши.



Рисование кривой в форме буквы «S»
***А.** Начало перетаскивания новой точки сглаживания **Б.** Перетаскивание указателя в направлении предыдущей линии направления, создание кривой в форме буквы «S» **В.** Результат после отпускания кнопки мыши.*

5. Чтобы создать последовательность смягченных кривых, продолжайте перетаскивать инструмент «Перо» в разных местах. Располагайте узловые точки в начале и конце каждой кривой, а не у вершины кривой.
   Чтобы разделить линии направления в узловой точке, перетаскивайте линии направления, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
6. Чтобы завершить контур, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы замкнуть контур, расположите инструмент «Перо» над первой (пустой) узловой точкой. Если он расположен верно, то рядом с указателем инструмента «Перо» появляется небольшой кружок. Нажмите кнопку мыши или перетащите указатель, чтобы замкнуть контур.
   - Чтобы оставить контур открытым, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh) в любом месте вне объектов, выберите другой инструмент или выберите команду «Правка» > «Отменить выбор всего».

Добавление и удаление узловых точек

Наверх

Добавление узловых точек обеспечивает дополнительные возможности управления контуром или позволяет продлить открытый контур. Однако не рекомендуется добавлять больше точек, чем необходимо. Контур с меньшим числом узловых точек проще редактировать, отображать и выводить на печать. Чтобы уменьшить сложность контура, удалите необязательные точки.

На панели «Инструменты» содержится три инструмента для добавления и удаления точек: инструмент «Перо» , инструмент «Добавить узловую точку» и инструмент «Удалить узловую точку» .

По умолчанию инструмент «Перо» заменяется инструментом «Добавить узловую точку» при размещении над выделенным контуром или инструментом «Удалить узловую точку» при размещении над узловой точкой.

***Примечание.** Не удаляйте опорные точки клавишами «Delete», «Backspace» и «Clear» или с помощью команд меню «Правка» > «Вырезать» или «Правка» > «Очистить», так как при использовании этих клавиш и команд удаляются точки и отрезки линий, связанные с этими точками.*

1. Выберите контур, который нужно модифицировать.

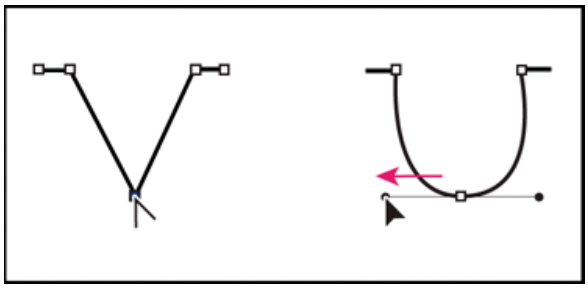
2. Щелкните кнопкой мыши и удерживайте указатель на инструменте «Перо», затем выберите инструмент «Перо», инструмент «Добавить узловую точку» или инструмент «Удалить узловую точку».
3. Чтобы добавить узловую точку, поместите указатель над сегментом контура и сделайте щелчок. Чтобы удалить узловую точку, поместите указатель над узловой точкой и сделайте щелчок.

Наверх

Корректировка узловых точек на контурах

При рисовании кривой с использованием инструмент «Перо» создаются точки смягчения — узловые точки на непрерывном, изогнутом контуре. При рисовании отрезка прямой линии или прямой линии, соединенной с изогнутым сегментом, создаются точки преломления — узловые точки на прямом контуре или в месте соединения прямого и изогнутого контуров.

По умолчанию выбранные точки смягчения отображаются пустыми кружками, а выбранные точки преломления — пустыми квадратами.



Перетаскивание точки направления от точки преломления для создания точки смягчения.

Перемещение или добавление узловых точек

- Чтобы переместить узловую точку, перетащите точку с помощью инструмента «Частичное выделение».
- Чтобы сдвинуть узловую точку или точки, выберите точку или точки с помощью инструмента «Частичное выделение» и используйте клавиши со стрелками для перемещения. Для выбора нескольких точек щелкайте мышью, удерживая нажатой клавишу «Shift».
- Чтобы добавить узловую точку, щелкните отрезок линии с помощью инструмента «Перо». Если узловую точку можно добавить к выделенному отрезку линии, рядом с инструментом «Перо» появляется знак «плюс» (+). Если отрезок линии не выделен, щелкните его, чтобы выделить, с помощью инструмента «Перо», а затем добавьте узловую точку.

Удаление узловых точек

Удаление ненужных узловых точек на пути кривой улучшает качество кривой и уменьшает размер конечного SWF-файла.

- Чтобы удалить точку преломления, щелкните точку один раз с помощью инструмента «Перо». Если узловую точку можно удалить из выделенного отрезка линии, рядом с инструментом «Перо» появляется знак «минус» (-). Если отрезок линии не выделен, щелкните его, чтобы выделить, с помощью инструмента «Перо», а затем удалите узловую точку.
- Чтобы удалить точку смягчения, щелкните точку один раз с помощью инструмента «Перо». Если узловую точку можно удалить из выделенного отрезка линии, рядом с инструментом «Перо» появляется знак «минус» (-). Если отрезок линии не выделен, щелкните его, чтобы выделить, с помощью инструмента «Перо», а затем удалите точку преломления. (Нажмите один раз, чтобы преобразовать точку в точку преломления, и еще один раз, чтобы удалить точку.)

Преобразование прямых и кривых сегментов

Чтобы преобразовать сегменты линии из прямых в кривые, преобразуйте точки преломления в точки смягчения. Преобразование можно выполнять и в обратном направлении.

- Чтобы преобразовать точку преломления в точку смягчения, выберите точку с помощью инструмента «Спецвыделение», затем перетащите точку, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh), чтобы разместить маркеры касательной.
- Чтобы преобразовать точку смягчения в точку преломления, щелкните точку с помощью инструмента «Перо». Маркер «карат» (^) рядом с указателем показывает, что он находится над точкой смягчения.

Наверх

Корректировка сегментов

Чтобы изменить угол или длину сегмента или скорректировать изогнутые сегменты для изменения изгиба или направления кривой, скорректируйте сегменты прямой.

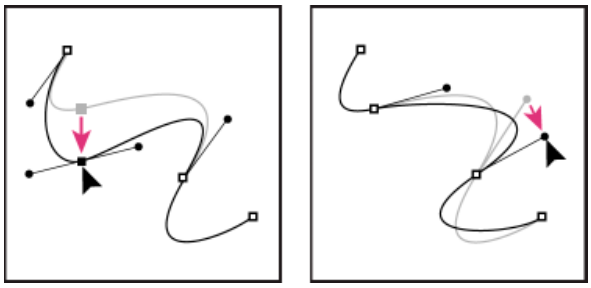
При перемещении маркера касательной на точке смягчения изменяются кривые с обеих сторон точки. При перемещении маркера касательной на точке преломления изменяется только кривая с той стороны точки, где расположен маркер касательной.

- Чтобы скорректировать прямой сегмент, выберите инструмент «Частичное выделение» и выделите прямой сегмент. Перетащите узловую точку на сегменте в новое место с помощью инструмента «Частичное выделение».

- Чтобы скорректировать изогнутый сегмент, выберите инструмент «Частичное выделение» и перетащите сегмент.

  Примечание. *При щелчке по контуру Flash Professional отображает узловые точки. При изменении сегмента с помощью инструмента «Частичное выделение» к контуру могут быть добавлены узловые точки.*

- Чтобы скорректировать точки или маркеры касательной на кривой, выберите инструмент «Частичное выделение» и выделите узловую точку в изогнутом сегменте.
- Чтобы скорректировать форму кривой с обеих сторон узловой точки, перетащите узловую точку или маркер касательной. Чтобы ограничить кривую углами, кратными 45 градусам, перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу Shift. Чтобы перетаскивать маркеры касательной по отдельности, удерживайте клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).



Перетаскивание узловой точки или точки направления.

Наверх

Настройки инструмента «Перо»

Задайте настройки для внешнего вида указателя инструмента «Перо», для просмотра отрезков линии в процессе рисования и для внешнего вида выбранных узловых точек. Для выбранных отрезков линий и узловых точек используется цвет контура слоя, на котором находятся линии и точки.

1. Выберите инструмент «Перо», затем меню «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. В списке «Категория» выберите пункт «Рисование».
3. Установите следующие параметры для инструмента «Перо».
   Просмотр пера Показывает отрезки линии в процессе рисования. Просмотр отрезка линии отображается при перемещении указателя по рабочей области, прежде чем пользователь нажмет кнопку мыши, чтобы создать конечную точку отрезка. Если этот режим не выбран, то отрезок линии не появляется до тех пор, пока не будет создана конечная точка.

   Показывать сплошные точки Отображает выделенные узловые точки пустыми, а невыделенные узловые точки — сплошными. Если этот режим не выбран, то выделенные точки будут сплошными, а невыделенные узловые точки — пустыми.

   Показывать точные курсоры Указатель инструмента «Перо» выглядит как указатель-перекрестие, а не как обычный значок инструмента «Перо», для более точного размещения линий. Чтобы показать обычный значок инструмента «Перо», отмените этот режим.
   Примечание. *Чтобы переключиться между указателем-перекрестием и обычным значком инструмента «Перо», нажмите клавишу Caps Lock.*

4. Нажмите кнопку «OK».

Дополнительные разделы справки

Настройте цвета обводки и заливки.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Поиск и замена во Flash

О поиске и замене
Поиск и замена текста
Поиск и замена шрифтов
Поиск и замена цветов
Поиск и замена символов
Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

Наверх

О поиске и замене

Функция «Поиск и замена» позволяет выполнить следующие действия.

- Найти текстовую строку, шрифт, цвет, символ, звуковой файл, видеофайл или импортированный растровый файл.
- Заменить указанный элемент другим элементом того же типа. В зависимости от типа элемента в диалоговом окне «Найти и заменить» доступны другие параметры.
- Найти и заменить элементы в текущем документе или текущем монтажном кадре.
- Найти следующее или все вхождения либо заменить текущее или все вхождения элемента.

Примечание. *В документах на основе экранов могут быть найдены и заменены элементы в текущем документе или текущем экране, но поиск в монтажных кадрах невозможен.*

Параметр «Интеракт. редакт.» позволяет редактировать указанный элемент непосредственно в рабочей области. Если при поиске символа используется параметр «Интерактивная правка», то Flash Professional открывает символ в режиме правки на месте.

Журнал функции поиска и замены в нижней части диалогового окна «Поиск и замена» показывает местонахождение, имя и тип найденных элементов.

Наверх

Поиск и замена текста

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Текст» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Текст» введите текст, который необходимо найти.
4. В поле «Заменить на» введите текст, которым нужно заменить существующий текст.
5. Выберите параметры поиска текста.
   Слово целиком Поиск указанной текстовой строки только как целого слова, ограниченного с обеих сторон пробелами, кавычками или аналогичными знаками. Если режим «Слово целиком» не выбран, то указанный текст может быть найден в составе более длинного слова. Например, если не включен режим «Слово целиком», то поиск строки *место* вернет также слова *вместо*, *местоположение* и другие.

   Учитывать регистр Поиск текста, который точно совпадает с указанным текстом по регистру символов (с учетом прописных и строчных букв).

   Регулярные выражения Поиск текста в регулярных выражениях в сценариях ActionScript. Выражение представляет собой оператор, который Flash Professional вычисляет и возвращает значение.

   Содержимое текстовых полей Поиск содержимого текстового поля.

   Кадры/Слои/Параметры Поиск в метках кадров, именах слоев, монтажных кадрах и параметрах компонентов.

   Строки в ActionScript Поиск строк (текста, заключенного в кавычки) в сценариях ActionScript для документа или монтажного кадра (поиск во внешних файлах ActionScript не выполняется).

   ActionScript Ищет все объекты ActionScript, включая код и строки.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного текста в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 7 был выбран режим «Найти все».*
7. Для поиска текста выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного текста, нажмите «Найти далее».

- Чтобы найти все вхождения указанного текста, нажмите «Найти все».

8. Чтобы заменить текст, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного текста, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного текста, нажмите «Заменить все».

Поиск и замена шрифтов

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Шрифт» из всплывающего меню «Для», а затем выберите один из следующих пунктов.
   - Для поиска шрифта по его имени, выберите «Имя шрифта» и выберите шрифт из всплывающего меню или введите его в текстовом поле. Если параметр «Имя шрифта» не выбран, то будет произведен поиск всех шрифтов в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска шрифта по начертанию, выберите «Начертание», а затем выберите начертание из всплывающего меню. Если начертание не выбрано, то производится поиск всех начертаний в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска по размеру шрифта выберите «Размер шрифта» и укажите диапазон размеров шрифта, введя значение для минимального и максимального размера. Если параметр «Размер шрифта» не установлен, то производится поиск всех размеров шрифта в монтажном кадре или документе.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт с другим именем, выберите «Имя шрифта» в поле «Заменить на» и выберите имя шрифта из всплывающего меню либо введите его в текстовом поле. Если это значение не выбрано, то текущее имя шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт другим начертанием, выберите «Начертание» для параметра «Заменить на» и выберите начертание из всплывающего меню. Если этот параметр не выбран, то текущее начертание указанного шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт другого размера, выберите «Размер шрифта» для параметра «Заменить на» и введите значения минимального и максимального размера шрифта. Если этот параметр не выбран, то текущий размер указанного шрифта остается без изменения.
3. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного шрифта в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 4 был выбран режим «Найти все».*
4. Чтобы найти шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного шрифта, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного шрифта, нажмите «Найти все».
5. Чтобы заменить шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного шрифта, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного шрифта, нажмите «Заменить все».

Поиск и замена цветов

Наверх

Поиск и замена цветов в сгруппированных объектах невозможен.

Примечание. *Для поиска и замены цветов в GIF- и JPEG-файлах, находящихся в документе Flash Professional, производите их редактирование в графическом приложении.*

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Цвет» из всплывающего меню «Для».
3. Чтобы найти цвет, нажмите элемент управления «Цвет» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.
   - Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
   - Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
   - Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.
4. Чтобы выбрать цвет для замены указанного цвета, нажмите элемент управления «Цвет» для параметра «Заменить на» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.

- Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
- Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
- Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.

5. Чтобы указать вхождение цвета для поиска и замены, выберите параметр «Заливки», «Обводки» или «Текст» либо любое сочетание этих параметров.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного цвета в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на следующем шаге будет выбран режим «Найти все».*
7. Поиск цвета.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного цвета, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного цвета, нажмите «Найти все».
8. Замена цвета.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного цвета, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного цвета, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена символов

При поиске и замене символов поиск символа производится по имени. Заменить символ можно другим символом любого типа — фрагментом ролика, кнопкой или рисунком.

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Символ» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» выберите имя из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» выберите имя из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного символа рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Чтобы найти символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного символа, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного символа, нажмите «Найти все».
7. Чтобы заменить символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного символа, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного символа, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Звук», «Видео» или «Растровое изображение» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Поиск звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти все».
7. Замена звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить все».

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Импортированные растровые изображения и Flash

Работа с импортированными растровыми изображениями
Настройка свойств растровых изображений
(Только во Flash Professional CC) Замена нескольких растровых изображений
Импорт растровых изображений во время работы
Применение растрового изображения как заливки
Редактирование растровых изображений во внешнем редакторе
Разбиение растрового изображения на части и создать растровую заливку

Работа с импортированными растровыми изображениями

Наверх

При импорте растрового изображения в Flash Professional можно изменить это растровое изображение и использовать его в документе Flash Professional различными способами.

Если документ Flash Professional отображает импортированное растровое изображение размером более оригинала, то изображение может быть искажено. Чтобы убедиться в корректности показа изображений, просмотрите импортированные изображения.

Если выбрать растровое изображение в рабочей области, то инспектор свойств показывает имя символа растрового изображения и его размеры в пикселах и положение в рабочей области. Используя инспектора свойств, можно заменить экземпляр растрового изображения, то есть заменить экземпляр экземпляром другого растрового изображения в текущем документе.

В следующем видеоруководстве описаны принципы использования растровых изображений в Flash Professional:

- Работа с графикой растровых изображений (0:56)

Отображение инспектора свойств со свойствами растрового изображения

1. Выберите экземпляр растрового изображения в рабочей области.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».

Замена экземпляра растрового изображения экземпляром другого растрового изображения.

1. Выберите экземпляр растрового изображения в рабочей области.
2. Выберите пункт «Окно» > «Свойства» и нажмите кнопку «Заменить».
3. Выберите растровое изображение, чтобы заменить текущее изображение, назначенное экземпляру.

Настройка свойств растровых изображений

Наверх

Чтобы сгладить края изображения, можно применить сглаживание к импортированному растровому изображению. Можно также выбрать режим сжатия, чтобы уменьшить размер растрового файла и отформатировать файл для отображения в сети.

1. Выберите растровое изображение на панели «Библиотека» и нажмите кнопку «Свойства» в нижней части панели «Библиотека».
2. Выберите режим «Разрешить сглаживание». Смягчение повышает качество растровых изображений при масштабировании.
3. В поле «Сжатие» выберите один из следующих параметров.
   Фото (JPEG) Сжимает изображение в формате JPEG. Чтобы использовать уровень сжатия по умолчанию, заданный для импортированного изображения, выберите параметр «Применить качество документа по умолчанию». Чтобы задать новый уровень сжатия, отмените параметр «Применить качество документа по умолчанию» и введите значение между 1 и 100 в текстовом поле «Качество». (Высокое значение обеспечивает более полную целостность изображения, но при этом увеличивается размер файла.)

   Без потери качества (PNG/GIF) Используется алгоритм без потери качества: изображение сжимается, но при этом никакие данные не удаляются из изображения.
   Примечание. *Используйте метод сжатия «Фото» с потерями при наличии сложных цветовых или тональных изменений, таких как фотографии или изображения с градиентными заливками. Используйте сжатие без потери качества для изображений с простыми фигурами и относительно небольшим числом цветов.*
4. Чтобы определить результаты сжатия файла, нажмите кнопку «Тест». Чтобы определить приемлемость уровня сжатия, сравните размер оригинального файла с размером сжатого файла.
5. Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. *Параметры «Качество JPEG», выбранные в диалоговом окне «Параметры публикации», не задают параметры*

качества для импортированных JPEG-файлов. Задайте настройку качества для каждого импортированного JPEG-файла в диалоговом окне «Свойства растрового изображения».

(Только во Flash Professional CC) Замена нескольких растровых изображений

Наверх

Команда «Заменить растровое изображение» позволяет заменять символы и растровые изображения другими выбранными символами или растровыми изображениями.

1. Во Flash Pro CC выберите в рабочей области несколько растровых изображений.
2. На панели «Свойства» нажмите «ЗАМЕНИТЬ».
3. В диалоговом окне «Замена символа» выберите растровое изображение, которым требуется заменить все выбранные символы или растровые изображения.
4. Нажмите кнопку «OK».

Импорт растровых изображений во время работы

Наверх

Чтобы добавить растровые изображения во время работы, используйте команду BitmapData сценария ActionScript® 2.0 или ActionScript 3.0. Для этого укажите идентификатор привязки для растрового изображения. Дополнительные сведения см. в разделе «Назначение привязки ресурсам библиотеки» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* или «Экспорт библиотечных символов для ActionScript» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

1. Выберите растровое изображение на панели «Библиотека».
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите пункт «Связывание» в меню, всплывающем при щелчке в правом верхнем углу панели.
   - Выберите имя растрового изображения на панели «Библиотека», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Свойства» из контекстного меню.

     Если свойства связывания невидимы в диалоговом окне «Свойства», то нажмите кнопку «Дополнительно».
3. Для привязки выберите режим «Экспортировать для ActionScript».
4. Введите строку идентификатора в текстовое поле и нажмите кнопку «OK».

Применение растрового изображения как заливки

Наверх

Чтобы применить растровое изображение как заливку для графического объекта, используйте панель «Цвет». При применении растрового изображения как заливки объект заполняется растровым изображением как фрагментами мозаики. Инструмент «Преобразование градиента» позволяет масштабировать, поворачивать и наклонять изображение и его растровую заливку.

1. Чтобы применить заливку к существующей иллюстрации, выделите графический объект или объекты в рабочей области.
2. Выберите пункт «Окно» > «Цвет».
3. Выберите пункт «Битовое изображение» во всплывающем меню в верхнем правом углу панели.
4. Чтобы увеличить окно просмотра для отображения большего числа растровых изображений в текущем документе, щелкните стрелку в нижнем правом углу, чтобы развернуть панель «Цвет».
5. Щелкните растровое изображение, чтобы выделить его.

   Битовое изображение становится текущим цветом заливки. Если на этапе 1 была выбрана иллюстрация, то растровое изображение применяется как заливка для иллюстрации.

Редактирование растровых изображений во внешнем редакторе

Наверх

Если редактируется PNG-файл Fireworks, импортированный как сведенное изображение, то редактируйте исходный PNG-файл для растрового изображения, если он есть.

Примечание. *Нельзя редактировать растровые изображения из PNG-файлов Fireworks, импортированные как редактируемые объекты во внешний редактор изображения.*

Если в системе установлено приложение Fireworks 3 или более поздней версии либо другая программа редактирования изображений, то можно запустить эту программу из Flash Professional, чтобы отредактировать импортированное растровое изображение.

Редактирование растрового изображения в Photoshop CS5 или более поздней версии

Примечание. *Если вы работаете во Flash Pro CS5.5, необходимо использовать Photoshop CS5.1 для доступа к этой функции.*

1. На панели «Библиотека» щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или нажмите клавишу Control и щелкните (Macintosh) значок растрового изображения и выберите пункт «Изменить в Photoshop CS5».
2. Внесите нужные изменения в файл в программе Photoshop.

3. В Photoshop выберите «Файл» > «Сохранить». (Не изменяйте имя файла или его формат.)
4. Вернуться к Flash Professional.

   Файл автоматически обновляется в Flash Professional.

Редактирование растрового изображения с использованием Fireworks 3 или более поздней версии

1. На панели «Библиотека» выберите значок растрового изображения, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Изменить с помощью Fireworks 3».
2. Укажите, нужно ли открыть исходный PNG-файл или файл растрового изображения.
3. Внесите нужные изменения в файл в программе Fireworks.
4. В Fireworks выберите пункт «Файл» > «Обновить».
5. Вернуться к Flash Professional.

   Файл автоматически обновляется в Flash Professional.

Редактирование растрового изображения с использованием другой программы редактирования изображений

1. На панели «Библиотека» выберите значок растрового изображения, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавише «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Изменить с помощью».
2. Выберите программу редактирования изображений, в которой будет открыт растровый файл и нажмите кнопку «OK».
3. Внесите нужные изменения в файл в программе редактирования изображений.
4. Сохраните файл в программе редактирования изображений.

   Файл автоматически обновляется в Flash Professional.
5. Вернитесь в Flash Professional, чтобы продолжить редактирование документа.

Наверх

Разбиение растрового изображения на части и создать растровую заливку

При разбиении растрового изображения в рабочей области изображение извлекается из библиотеки и преобразуется из экземпляра растрового изображения в фигуру. Когда растровое изображение разбивается на части, его можно изменить с использованием инструментов рисования и раскраски Flash Professional. С помощью инструмента «Волшебная палочка» можно выбрать области растрового изображения с идентичной или схожей цветовой гаммой.

Чтобы раскрасить разбитое на части растровое изображение, выберите растровое изображение с использованием инструмента «Пипетка» и примените растровое изображение как заливку с помощью инструмента «Ведро с краской» или другого инструмента рисования.

Разбиение растрового изображения на части

1. Выберите растровое изображение в текущем монтажном кадре.
2. Выберите «Модификация» > «Разделить».

Изменение заливки областей разбитого на части растрового изображения

1. На панели инструментов выберите инструмент «Волшебная палочка». Если инструмент «Волшебная палочка» не виден, щелкните инструмент «Лассо» и выберите из всплывающего меню пункт «Волшебная палочка». Установите следующие параметры в инспекторе свойств:
   - Для параметра «Порог» введите значение между 1 и 200, чтобы указать, насколько близко должны совпадать цвета смежных пикселов, включаемых в выделенную область. При указании более высокого значения будут выбраны пикселы из более широкого диапазона. Если ввести значение 0, то будут выбраны только пикселы точно такого же цвета, как первый пиксел, выделенный щелчком мыши.
   - В поле «Смягчение» выберите параметр, чтобы задать степень смягчения краев выделенной области.
2. Чтобы выделить область, щелкните растровое изображение. Для добавления к выделенной области нажмите еще раз.
3. Чтобы выполнить заливку выделенных областей в растровом изображении, выберите заливку для использования в элементе управления «Цвет заливки».
4. Чтобы применить новую заливку, выберите инструмент «Ведро с краской» и щелкните мышью любое место выделенной области.

Преобразуйте растровое изображение в векторную графику

Команда «Векторизация» преобразует растровое изображение в векторную графику с редактируемыми раздельными цветовыми областями. Изображением можно манипулировать как векторной графикой и уменьшить размер файла.

При преобразовании растрового изображения в векторную графику векторная графика более не связана с символом растрового

изображения на панели «Библиотека».

Примечание. *Если в импортированном растровом изображении содержатся сложные фигуры и множество цветов, то размер преобразованного файла векторной графики может быть больше, чем у исходного растрового изображения. Чтобы найти баланс между размером файла и качеством изображения, экспериментируйте с различными настройками в диалоговом окне «Векторизация».*

Можно также разбить на части растровое изображение, чтобы изменить изображение в Flash Professional с использованием инструментов рисования и раскраски.

1. Выберите растровое изображение в текущем монтажном кадре.
2. Выберите пункт «Модификация» > «Растровое изображение» > «Векторизация».
3. Введите значение параметра «Пороговое значение цвета».

   Если разница в цветовых значениях RGB двух сравниваемых пикселов меньше цветового порога, то считается, что эти два пиксела одного цвета. При увеличении значения порога число цветов уменьшается.
4. Для параметра «Наименьший участок» введите значение, чтобы задать число окружающих пикселов, учитываемых при назначении цвета пикселу.
5. Для параметра «Точность контура» выберите вариант, чтобы задать плавность обрисовки контуров.
6. Для параметра «Пороговое значение угла» выберите вариант, чтобы указать, будут ли сохранены или смягчены резкие края.

   Чтобы создать векторную графику, которая выглядит наиболее похоже на исходное растровое изображение, введите следующие значения.

   - Пороговое значение цвета: 10
   - Наименьшая область: 1 пиксел
   - Подгонка кривой: Пикселы
   - Пороговое значение угла: Много углов

Использование инструмента «Пипетка», чтобы применить растровую заливку

1. Выберите инструмент «Пипетка» и щелкните разбитое на части растровое изображение в рабочей области. Инструмент «Пипетка» задает растровое изображение как текущую заливку и изменяет активный инструмент на инструмент «Ведро с краской».
2. Выполните одно из следующих действий.

   - Чтобы применить растровое изображение как заливку, щелкните существующий графический объект с помощью инструмента «Заливка».
   - Выберите инструмент «Овал», «Прямоугольник» или «Перо» и нарисуйте новый объект. Объект заливается разбитым на части растровым изображением.

     Используйте инструмент «Свободное трансформирование», чтобы масштабировать, поворачивать и наклонять растровую заливку.

Дополнительные разделы справки

Преобразование градиента и растровых заливок

Настройте цвета обводки и заливки.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Перемещение и копирование объектов

Перемещение объектов при помощи перетаскивания
Перемещение объектов с помощью клавиш со стрелками
Перемещение объектов с помощью инспектора свойств
Перемещение объектов с помощью панели «Информация»
Перемещение и копирование объектов вставкой
Копирование объектов с помощью буфера обмена
Копирование трансформированных объектов

Наверх

Перемещение объектов при помощи перетаскивания

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выбрав инструмент «Выделение» , поместите курсор над объектом и выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы переместить объект, перетащите его в новое место.
   - Чтобы скопировать объект и переместить копию, во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
   - Чтобы ограничить движение объекта углами, кратными 45°, во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу «Shift».

Наверх

Перемещение объектов с помощью клавиш со стрелками

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы объект перемещался на 1 пиксел за одно нажатие, нажмите клавишу со стрелкой, соответствующую направлению перемещения.
   - Чтобы объект перемещался на 10 пикселов за одно нажатие, при нажатии клавиши со стрелкой удерживайте нажатой клавишу «Shift».

Примечание. *Если выбран параметр «Привязать к пикселам», то клавиши со стрелками перемещают объект с приращениями, равными растровой сетке документа, а не пикселам экрана.*

Наверх

Перемещение объектов с помощью инспектора свойств

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Если окно инспектора свойств не отображается, выберите команду «Окно» > «Свойства».
3. Введите значения x и y для местоположения левого верхнего угла выделения.

   Значения указываются относительно левого верхнего угла рабочей области.

   Примечание. *Инспектор свойств использует единицы измерения, заданные параметром «Единицы измерения линейки» в диалоговом окне «Свойства документа».*

Наверх

Перемещение объектов с помощью панели «Информация»

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Если панель «Информация» не видна, выберите меню «Окно» > «Информация».
3. Введите значения x и y для местоположения левого верхнего угла выделения.

   Значения указываются относительно левого верхнего угла рабочей области.

Наверх

Перемещение и копирование объектов вставкой

Метод вставки позволяет копировать или перемещать объекты между слоями, монтажными кадрами или другими файлами Flash. Объект может быть вставлен с некоторым смещением относительно исходного.

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите «Правка» > «Вырезать» или «Правка» > «Копировать».
3. Чтобы вставить выделенный объект в том же месте рабочей области, выберите другой слой, монтажный кадр или файл, а затем выберите меню «Правка» > «Вставить на место». Выберите меню «Правка» > «Вставить в центр», чтобы вставить выделенный объект в центр рабочей области.

Копирование объектов с помощью буфера обмена

Наверх

При копировании элементов в буфер обмена они сглаживаются и поэтому в других приложениях будут выглядеть так же хорошо, как и в программе Flash. Эта функция полезна для кадров, включающих растровые изображения, градиенты, прозрачность или маскирующие слои.

Графические объекты, вставленные из документов Flash или других программ, помещаются в текущий кадр активного слоя. Способ вставки графического элемента в монтажный кадр программы Flash зависит от типа элемента, его источника и указанных установок.

- Текст из текстового редактора становится единым текстовым объектом.
- Векторная графика из любой программы рисования становится группой объектов, которые могут быть разгруппированы и отредактированы.
- Растровое изображение становится единым сгруппированным объектом, как и любые импортируемые растровые изображения. Вставленные растровые изображения могут быть разделены или преобразованы в векторную графику.

Примечание. *Прежде чем вставлять в программу Flash графические объекты из Illustrator, преобразуйте цвета в цветовое пространство RGB.*

Копирование трансформированных объектов

Наверх

Копия объекта может быть создана с масштабированием, поворотом или наклоном.

1. Выделите объект.
2. Выберите меню «Окно» > «Преобразование».
3. Введите значения масштаба, поворота и наклона.
4. Щелкните «Дублировать выделение» и «Преобразование» на панели «Преобразование».

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Размещение иллюстраций во Flash

Об импорте иллюстраций во Flash
Форматы файлов, поддерживаемые при импорте
Импорт иллюстраций во Flash
Импорт FXG-файлов
О файлах AutoCAD DXF
Загрузка объекта с помощью ActionScript

Об импорте иллюстраций во Flash

Наверх

В программе Adobe® Flash® Professional можно использовать иллюстрации, созданные в других приложениях. Векторную графику и растровые изображения можно импортировать из многих различных форматов файлов. Если в системе установлена программа QuickTime® 4 или более поздней версии, то можно импортировать файлы дополнительных векторных и растровых форматов. Файлы Adobe® FreeHand® (версии MX и более ранние) и PNG-файлы Adobe® Fireworks® можно импортировать непосредственно во Flash Professional, сохраняя атрибуты, содержащиеся в этих форматах.

Размер импортируемых графических файлов в Flash Professional должен быть не менее 2 x 2 пиксела.

Чтобы загрузить JPEG-файлы в SWF-файл Flash Professional в процессе выполнения, используйте метод или действие loadMovie. Дополнительные сведения см. в описании метода loadMovie MovieClip.loadMovie в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* или в разделе «Работа с фрагментами ролика» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Flash Professional импортирует векторную графику, растровые изображения и пакеты изображений следующими способами.

- При импорте файлов Adobe® Illustrator® и Adobe® Photoshop® в Flash Professional можно указать параметры импорта, которые позволяют сохранить основную часть визуальных данных иллюстрации и обеспечить редактируемость определенных визуальных атрибутов в авторской среде Flash Professional.
- При импорте векторных изображений в Flash Professional из FreeHand выбирайте параметры, чтобы сохранить слои, страницы и текстовые блоки FreeHand.
- При импорте PNG-изображений из Fireworks импортируйте файлы как редактируемые объекты, которые изменяются в Flash Professional, или как сведенные файлы, которые редактируются и обновляются в Fireworks.
- Выбирайте параметры, чтобы сохранить изображения, текст и направляющие.

  Примечание. *Если PNG-файл импортируется из Fireworks методом вырезания и вставки, то файл преобразуется в растровое изображение.*
- Векторные изображения из SWF-файлов и Windows® Metafile Format (WMF), импортируемые непосредственно в документ Flash Professional (а не в библиотеку), импортируются как группа в текущем слое.
- Растровые изображения (сканированные фотографии, BMP-файлы), импортированные непосредственно в документ Flash Professional, импортируются как одиночные объекты в текущий слой. Flash Professional сохраняет настройки прозрачности импортированных растровых изображений. Импортированные растровые изображения могут увеличить размер SWF-файла, поэтому полезно сжать импортированные растровые изображения.

  Примечание. *Прозрачность растровых изображений не всегда сохраняется, если растровые изображения импортируются перетаскиванием мышью из приложения или рабочего стола в Flash Professional. Чтобы сохранить прозрачность, используйте для импорта команду «Файл» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку».*
- Любая последовательность изображений (например, последовательность PICT или BMP), импортированная непосредственно в документ Flash Professional, импортируется как последовательные ключевые кадры текущего слоя.

Форматы файлов, поддерживаемые при импорте

Наверх

Примечание. *Полный список всех формат файлов, импорт, экспорт или редактирование которых поддерживается в Flash, см. в статье TechNote Поддерживаемые форматы файлов .*

Графические форматы

В Flash Professional можно импортировать файлы различных векторных и растровых форматов, если в системе установлена программа QuickTime 4 или более поздней версии. Использовать Flash Professional с установленной программой QuickTime 4 особенно полезно в коллективных проектах, в ходе которых авторы работают как на платформах Windows, так и Macintosh. В QuickTime 4 расширена поддержка файлов определенных форматов (в том числе PICT, QuickTime Movie и других) на обеих платформах.

Векторные и растровые файлы следующих форматов можно импортировать во Flash Professional 8 и более поздние версии независимо от того, установлена ли программа QuickTime 4.

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (версия 10 или более ранние))	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Растровое изображение	.bmp	•	•
Enhanced Windows Metafile	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF и анимированные GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Метафайл Windows	.wmf	•	•
Графический файл Adobe XML	.fxg	•	•

Следующие форматы растровых изображений можно импортировать в Flash Professional, только если установлена программа QuickTime 4 или более поздней версии.

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Изображение QuickTime	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Звуковые форматы

Flash может импортировать следующие аудиоформаты:

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Wave	.wav	•	
Формат файлов для обмена аудиоданными	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

Flash может импортировать следующие аудиоформаты, только если установлена программа QuickTime 4 или более поздней версии:

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Формат файлов для обмена аудиоданными	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Только звук фильмов QuickTime	.mov, .qt	•	•

Sun AU	.au	•	•
Звуки System 7	.snd		•
Wave	.wav	•	•

Форматы видео

Flash может импортировать следующие форматы видео:

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Видеофайл для Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Фильм QuickTime	.mov, .qt	•	•
Видео для Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Цифровое видео	.dv, .dvi	•	•
3GPP и 3GPP2 для мобильных устройств	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Наверх

Импорт иллюстраций во Flash

Flash Professional позволяет импортировать иллюстрации из файлов различных форматов непосредственно в рабочую область или в библиотеку.

Импорт файла во Flash

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы импортировать файл в текущий документ Flash Professional, выберите пункт «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в рабочую область».
   - Чтобы импортировать файл в библиотеку текущего документа Flash Professional, выберите пункт «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в библиотеку». (Чтобы использовать в документе элемент библиотеки, перенесите его мышью в рабочую область.)
2. Выберите формат файла из всплывающего меню «Тип файлов» (Windows) или «Show» (Macintosh).
3. Перейдите к нужному файлу и выделите его. Если в импортированном файле содержится несколько слоев, то Flash Professional может создать новые слои (в зависимости от типа импортированного файла). Все новые слои показаны на временной шкале.
4. Нажмите кнопку «Открыть».
5. Если имя импортируемого файла заканчивается числом и в той же папке находятся последовательно пронумерованные файлы, выполните одно из следующих действий.

   Примечание. (Только для Windows 8) Если PSD-файл содержит текст, импортированный при включенной настройке «Векторные кривые», редактирование узловых точек векторного объекта будет недоступно. Это также распространяется на PSD-файлы, созданные с использованием шрифтов, которые отсутствуют в ОС Windows 8.

   - Чтобы импортировать все последовательные файлы, нажмите кнопку «Да».
   - Чтобы импортировать только указанный файл, нажмите кнопку «Нет».

     Ниже приведены примеры имен файлов, которые можно обрабатывать как последовательность.

     Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif

     Bird 1, Bird 2, Bird 3

     Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Вставка растрового изображения из другого приложения непосредственно в текущий документ Flash

1. Скопируйте изображение в другую программу.
2. В Flash Professional выберите пункт «Правка» > «Вставить в центр».

Импорт FXG-файлов

Наверх

Формат FXG обеспечивает обмен графикой между средой Flash и другими приложениями Adobe, например Adobe Illustrator, Fireworks и Photoshop с сохранением всей сложной графической информации. Flash позволяет импортировать FXG-файлы (только версии 2.0) и сохранять выбранные наборы объектов в рабочей области или всю рабочую область в формате FXG. Дополнительные сведения о FXG-файлах см. в разделе «О FXG-файлах».

- Чтобы импортировать FXG-файл, выберите «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку» и выберите FXG-файл, который нужно открыть.

О файлах AutoCAD DXF

Наверх

Flash Professional поддерживает формат AutoCAD® DXF в AutoCAD 10.

DXF-файлы несовместимы со стандатрными системными шрифтами. В Flash Professional предпринимается попытка преобразовать шрифты, но результаты непредсказуемы, особенно при выравнивании текста.

Формат DXF не обеспечивает сплошной заливки, поэтому области заливки экспортируются только как контуры. По этой причине формат DXF наиболее подходит для рисования линий, например планов этажей и карт.

В Flash Professional можно импортировать двухмерные DXF-файлы. Flash Professional не поддерживает трехмерные DXF-файлы.

Хотя Flash Professional не обеспечивает масштабирование DXF-файла, все импортированные DXF-файлы преобразуются в файлы размером 51 x 51 см, которые можно масштабировать с использованием меню «Модификация» > «Преобразование» > «Масштаб». Кроме того, Flash Professional поддерживает только ASCII DXF-файлы. Если DXF-файлы двоичные, преобразуйте их в формат ASCII до импорта в Flash Professional.

Загрузка объекта с помощью ActionScript

Наверх

С помощью ActionScript вы можете загружать внешние изображения или активы из библиотеки во время выполнения.

Дополнительные сведения о работе с изображениями и активами в ActionScript см. в следующей статье.

- Загрузка изображений и активов из библиотеки во Flash с помощью ActionScript 3 (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Изменение линий и фигур

Отображение и изменение точек с помощью инструмента «Спецвыделение»
Изменяется форма линии или фигуры
Выпрямление и смягчение линий
Оптимизация кривых
Модификация фигур
Удаление всех элементов в рабочей области
Удаление сегментов обводки или областей заливки
Очистка перетаскиванием

Отображение и изменение точек с помощью инструмента «Спецвыделение»

Наверх

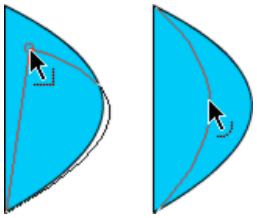
1. Выберите инструмент «Частичное выделение» .
2. Щелкните линию или контур фигуры.

Изменяется форма линии или фигуры

Наверх

Чтобы изменить линию или контур фигуры, перетащите любую точку на линии с помощью инструмента «Выделение». Указатель изменяется, показывая, какое изменение формы можно выполнить для линии или заливки.

Flash Professional изменяет изгиб отрезка линии в соответствии с новым положением перемещенной точки. Если перемещенная точка находится в конце линии, линия станет короче или длиннее. Если перемещенная точка является точкой преломления, то отрезки линии, образующие угол, остаются прямыми, но удлиняются или укорачиваются.



Если рядом с указателем появляется уголок, то можно изменить конечную точку. Если рядом с указателем появляется кривая, то можно скорректировать кривую.

Изменить форму закрашенных кистью областей обводки проще, если рассматривать их как контуры.

Если при изменении формы сложной линии возникают трудности, выполните сглаживание, чтобы удалить некоторые детали и упростить изменение формы. Упростить и повысить точность изменения формы также можно, повысив уровень увеличения.

1. Выберите инструмент «Выделение» .
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Перетаскивая любую точку, можно изменить форму сегмента.
   - Чтобы переместить линию и создать новую точку преломления, нажмите кнопку мыши, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

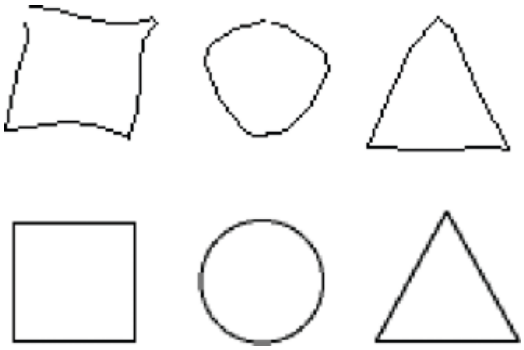
Выпрямление и смягчение линий

Наверх

При выпрямлении вносятся небольшие корректировки в существующие линии и кривые. Выпрямление не влияет на сегменты, которые уже являются прямыми.

Примечание. *Чтобы задать уровень автоматического смягчения и выпрямления, укажите параметры рисования.*

Чтобы настроить Flash Professional на распознавание фигур, используйте метод выпрямления. Если фигуры в форме овала, прямоугольника или треугольника нарисованы с отключенным параметром «Распознавать фигуры», то с помощью параметра «Выпрямление» можно получить геометрически идеальные фигуры. Соприкасающиеся фигуры, соединенные с другими элементами, не распознаются.



Функция распознавания фигур преобразует верхние фигуры в нижние фигуры.

При сглаживании смягчаются кривые и уменьшаются неровности и другие отклонения от общего направления кривой. Также уменьшается число сегментов в кривой. Однако смягчение — это относительная операция, которая не влияет на прямые сегменты. Сглаживание особенно полезно, когда возникают трудности с изменением формы нескольких очень коротких отрезков кривой линии. Выбор и смягчение всех отрезков сокращает число отрезков, что позволяет получить более плавную кривую, изменить форму которой проще.

При повторном применении выпрямления или смягчения каждый отрезок становится еще более плавным или прямым, в зависимости от того, насколько кривым или прямым каждый отрезок был первоначально.

- Чтобы сгладить кривизну каждого выделенного контура, выберите инструмент «Выделение» и щелкните модификатор «Смягчение» в разделе «Параметры» панели «Инструменты». Каждое нажатие кнопки модификатора «Смягчение» делает выделенную кривую более гладкой.
- Чтобы ввести конкретные параметры для операции смягчения, выберите команду «Модификация» > «Фигура» > «Смягчить». В диалоговом окне «Смягчение» введите значения для параметров «Смягчить углы выше», «Смягчить углы ниже» и «Степень смягчения».
- Чтобы внести небольшие модификации для выпрямления каждого выбранного контура заливки или кривой линии, выберите инструмент «Выделение» и нажмите модификатор «Выпрямление» в разделе «Параметры» панели «Инструменты».
- Чтобы ввести конкретные параметры для операции выпрямления, выберите команду «Модификация» > «Фигура» > «Выпрямить». В диалоговом окне «Выпрямление» введите значение для параметра «Степень выпрямления».
- Чтобы использовать распознавание фигур, выберите инструмент «Выделение» и нажмите модификатор «Выпрямление» или выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Выпрямление».

Оптимизация кривых

Наверх

При оптимизации кривые смягчаются благодаря уточнению изогнутых линий и контуров заливки, что уменьшает число кривых, определяющих эти элементы. При оптимизации кривых также уменьшается размер документа Flash Professional (FLA-файл) и экспортируемого приложения Flash Professional (SWF-файл). Оптимизацию можно повторно применять к одним и тем же элементам.

1. Выберите нарисованные элементы для оптимизации и выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Оптимизировать».
2. Чтобы задать уровень смягчения, перетащите ползунок интенсивности оптимизации. Результат зависит от выбранных кривых. Как правило, при оптимизации число кривых уменьшается и уменьшается сходство с первоначальным контуром.
3. Для отображения сообщения о количестве сегментов в выделении до и после оптимизации выберите пункт «Показывать итоговое сообщение». Flash Professional отображает сообщение после завершения операции.
4. Нажмите кнопку «OK».

Модификация фигур

Наверх

1. Чтобы преобразовать линии в заливку, выделите одну или несколько линий и выберите «Модификация» > «Фигура» > «Преобразовать линии в заливку». Выбранные линии преобразуются в фигуры с заливкой, что позволяет заполнить линии градиентными заливками или удалить часть линии. Преобразование линий в заливку может привести к увеличению размера файлов, но может и ускорить рисование некоторых анимаций.
2. Чтобы расширить форму объекта с заливкой, выберите фигуру с заливкой и выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Расширить заливку». Введите значение в пикселах для параметра «Расстояние» и выберите направление «Расширить» или «Сузить». Параметр «Расширить» увеличивает фигуру, а «Сузить» сокращает ее.

   Эта функция наиболее успешно работает с одиночными, малыми фигурами с цветной заливкой без обводки, которые не содержат большого числа мелких деталей.
3. Чтобы размыть края объекта, выберите форму с заливкой и выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Размыть края заливки». Определите значения для следующих параметров.
   Расстояние Ширина размытого края (в пикселах).

Число шагов Задает число кривых, используемых для создания эффекта размытого края. Чем больше шагов, тем более гладким получается форма. При увеличении числа шагов также увеличивается размер файла и замедляется рисование.

Расширение или сужение Определяет, будет ли увеличена или уменьшена фигура, чтобы размыть края.

Эта функция дает лучшие результаты с одиночными фигурами с заливкой без обводки и может привести к увеличению размера документа Flash Professional и результирующего SWF-файла.

Наверх

Удаление всех элементов в рабочей области

❖ На панели управления дважды щелкните значок «Ластик» . Этот инструмент удаляет все типы содержимого на рабочей области и монтажного стола.

Наверх

Удаление сегментов обводки или областей заливки

1. Выберите инструмент «Ластик», а затем нажмите модификатор «Кран» .
2. Нажмите на сегмент обводки или заливки, который нужно удалить.

Наверх

Очистка перетаскиванием

1. Выберите инструмент «Ластик».
2. Щелкните модификатор «Режим ластика» и выберите режим стирания.
   Стирать в обычном режиме Стирает обводки и заливки в одном слое.

   Стирать заливку Стирает только заливки, не затрагивает обводки.

   Стирать линии Стирает только обводки, не затрагивает заливки.

   Стирать выделенное Удаляет только текущие выделенные заливки и не влияет на обводки, как выделенные, так и невыделенные. (Выберите удаляемые заливки, прежде чем использовать инструмент «Ластик» в этом режиме.)

   Стирать изнутри Удаляет только заливку, на которой проведен начальный штрих «Ластика». Если начать с пустой точки, то ничего не удаляется. В этом режиме «Ластик» не влияет на обводки.
3. Щелкните модификатор «Форма ластика» и выберите форму и размер ластика. Убедитесь, что модификатор «Кран» не выбран.
4. Перетащите указатель в рабочей области.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Выделение объектов

Выделение объектов инструментом «Выделение»
Рисование произвольной области выделения
Рисование многоугольной области выделения
Рисование произвольной области выделения вместе с многоугольной
Скрытие подсветки выделения
Установка заказных цветов ограничительной рамки для выделенных объектов
Выбор настроек для выделения

Чтобы изменить объект, его необходимо вначале выделить. Объекты можно выделить с помощью инструментов «Выделение», «Частичное выделение» и «Лассо». Отдельные объекты могут быть сгруппированы, что позволяет работать с ними как с единым объектом. Изменение линий и фигур может привести к изменению других линий и фигур на том же слое. При выделении объектов и обводок Flash подсвечивает их.

Может быть выделена только обводка объекта или только его заливка. Подсветку выделения можно скрыть, что позволит работать с объектом без подсветки.

При выделении объекта инспектор свойств выводит следующую информацию.

- Обводку и заливку объекта, его размеры в пикселах, а также координаты x и y точки трансформации объекта.
- Смешанное выделение, если выделено несколько элементов. Размеры в пикселах, а также координаты x и y выделенного набора элементов.

Для изменения обводки и заливки объекта применяется инспектор свойств.

Чтобы группу или символ нельзя было случайно выделить и изменить, заблокируйте их.

Выделение объектов инструментом «Выделение»

Наверх

Инструмент «Выделение» позволяет выделить объект целиком, нажав на него, либо, перетаскивая мышью, заключить его в прямоугольную область выделения.

Примечание. *Выбрать инструмент «Выделение» можно также по нажатию клавиши «V». Чтобы временно переключиться на инструмент «Выделение», когда активен другой инструмент, нажмите и удерживайте нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).*

Параметр, отключающий выделение с использованием клавиши «Shift», находится в разделе настроек «Общие» программы Flash. См. раздел Задание установок в программе Flash.. Чтобы выделить экземпляр, группу или текстовый блок, их нужно полностью заключить в область выделения.

- Чтобы выделить обводку, заливку, экземпляр или текстовый блок, щелкните мышью объект.
- Чтобы выделить соединенные линии, дважды щелкните мышью одну из них.
- Чтобы выделить фигуру с заливкой вместе с обводкой, дважды щелкните мышью заливку.
- Чтобы выделить объект внутри прямоугольной области, перетащите мышью область выделения вокруг нужного объекта или объектов.
- Чтобы новое выделение добавлялось к текущему, во время его выполнения удерживайте нажатой клавишу «Shift».
- Чтобы выделить все объекты на всех слоях монтажного кадра, выберите меню «Правка» > «Выделить все» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «A» (Windows) или «Command» + «A» (Macintosh). Команда «Выделить все» не выделяет объекты в блокированных и скрытых слоях, а также в слоях, которые находятся не на текущей временной шкале.
- Чтобы отменить выделение всех объектов во всех слоях, выберите меню «Правка» > «Отменить выделение всего» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «Shift» + «A» (Windows) или «Command» + «Shift» + «A» (Macintosh).
- Чтобы выделить все между двумя ключевыми кадрами, нажмите кадр на временной шкале.
- Чтобы заблокировать или снять блокировку группы или символа, выделите их и выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «Заблокировать». Выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «Разблокировать все», чтобы разблокировать все заблокированные группы и символы.

Рисование произвольной области выделения

Наверх

1. Протащите инструментом «Лассо» вокруг нужной области выделения.
2. Завершите петлю примерно в том месте, с которого начали, либо позвольте Flash автоматически закрыть петлю прямой линией.

Рисование многоугольной области выделения

Наверх

1. В области параметров на панели «Инструменты» выберите для инструмента «Лассо» модификатор «Режим многоугольника».
2. Щелкните, чтобы установить начальную точку.
3. Поместите указатель там, где нужно закончить первую линию и нажмите. Продолжите настройку конечных точек для остальных сегментов.
4. Дважды щелкните мышью, чтобы закрыть область выделения.

Рисование произвольной области выделения вместе с многоугольной

Наверх

Инструмент «Лассо» и его модификатор «Режим многоугольника» позволяют переключаться между произвольным и многоугольным режимами выделения.

1. Отмените выбор модификатора «Режим многоугольника» для инструмента «Лассо».
2. Для рисования произвольного сегмента выделения протащите инструментом «Лассо» в рабочей области.
3. Для рисования многоугольных сегментов нажмите, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh), чтобы установить начальную и конечную точку для каждого нового сегмента линии.
4. Чтобы закрыть область выделения, выполните одно из следующих действий.
   - Отпустите кнопку мыши, при этом Flash Professional автоматически закроет область выделения.
   - Дважды щелкните мышью конечную точку области выделения.

Скрытие подсветки выделения

Наверх

Скрытие подсветки во время выделения и редактирования объектов позволяет увидеть, каким образом объекты будут выглядеть в окончательном варианте.

❖ Выберите меню «Просмотр» > «Скрыть подсветку выделения».

Снова выберите эту команду, чтобы показать подсветку выделения.

Установка заказных цветов ограничительной рамки для выделенных объектов

Наверх

Для разных типов выделенных объектов в рабочей области могут быть назначены разные цвета прямоугольников ограничительных рамок.

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. Откройте категорию «Общие».
3. В разделе «Цвет подсветки» выберите цвет для каждого типа объектов и нажмите кнопку «OK».

Выбор настроек для выделения

Наверх

Чтобы выбрать объект, щелкните его с помощью инструмента «Выделение», «Спецвыделение» или «Лассо». Чтобы выбрать объект с помощью инструментов «Выделение» и «Спецвыделение», перетащите прямоугольную область выделения вокруг объекта. Чтобы выбрать объект с помощью инструмента «Лассо», перетащите произвольную область выделения вокруг объекта. Когда объект выбран, вокруг него появляется прямоугольник.

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. В категории «Общие» диалогового окна «Настройки» выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы выбирать только объекты и точки, полностью заключенные в область выделения, отключите параметр «Инструменты «Выделение» и «Лассо», чувствительные к контакту». Точки, расположенные внутри области выделения, по-прежнему выделяются.
   - Чтобы выбрать объекты или группы, только частично заключенные в область выделения, выберите параметр «Инструменты «Выделение» и «Лассо», чувствительные к контакту».

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Привязка иллюстрации к положению

Включение и выключение привязки к объектам
Настройка допусков привязки к объектам
Использование привязки к пикселам
Выбор параметров для выравнивания с привязкой
Включение выравнивания с привязкой
Создание направляющего слоя

Для автоматического выравнивания нескольких графических объектов используйте функцию привязки. Flash Professional предлагает три способа выравнивания объектов в рабочей области.

- Привязка к объектам привязывает объекты непосредственно к другим объектам по их краям.
- Привязка к пикселам привязывает объекты непосредственно к отдельным пикселам или линиям пикселов в рабочей области.
- Выравнивание с привязкой привязывает объекты с заданным допуском привязки — заранее установленными границами между объектами и другими объектами или между объектами и краем рабочей области.

  Примечание. *Возможна также привязка к сетке или направляющим.*

Включение и выключение привязки к объектам

Наверх

Чтобы включить привязку объектов, используйте модификатор «Привязка к объектам» для инструмента «Выделение» или команду «Привязать к объектам» в меню «Просмотр».

Если для инструмента «Выделение» включен модификатор «Привязка к объектам», то при перетаскивании элемента под указателем появляется малое черное кольцо. Это кольцо увеличивается, когда объект находится на расстоянии привязки от другого объекта.

❖ Выберите «Просмотр» > «Привязка» > «Привязать к объектам». Когда команда включена, рядом с ней отображается флажок.

При перемещении и изменении формы объекта положение инструмента «Выделение» на объекте дает опорную точку для кольца привязки. Например, если перемещать фигуру с заливкой перетаскиванием возле ее центра, центральная точка привязывается к другим объектам. Это особенно полезно для привязки фигур к контурам движения при анимации.

Примечание. *Чтобы лучше управлять размещением объектов при привязке, начинайте перетаскивать от центра или центральной точки.*

Настройка допусков привязки к объектам

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Настройки (Windows)» или «Flash» > «Настройки (Macintosh)» и нажмите «Рисование».
2. В разделе «Параметры рисования» задайте параметр «Соединить линии».

Использование привязки к пикселам

Наверх

Чтобы включить привязку к пикселам, в меню «Просмотр» выберите команду «Привязка к пикселам». Когда включена привязка к пикселам, то при увеличении масштаба просмотра до 400% и более появляется растровая сетка. Растровая сетка представляет отдельные пикселы, которые отображаются в приложении Flash Professional. При создании и перемещении объекта его положение ограничивается растровой сеткой.

Если создается фигура, края которой попадают на середину ячейки (если ширина обводки представлена дробным числом, например 3,5 пиксела), то привязка выполняется к границам ячейки, а не к краю фигуры.

- Чтобы включить или выключить привязку к пикселам, выберите «Просмотр» > «Привязка» > «Привязка к пикселам». При увеличении 400% или выше отображается растровая сетка. Когда команда включена, рядом с ней отображается флажок.
- Чтобы временно включить или отключить привязку к пикселам, нажмите клавишу «C». После нажатия этой клавиши привязка к пикселам возвращается в исходное состояние, которое было до выбора «Просмотр» > «Привязка» > «Привязка к пикселам».
- Чтобы временно скрыть растровую сетку, нажмите клавишу «X». Когда клавиша «X» будет отпущена, растровая сетка появится вновь.

Выбор параметров для выравнивания с привязкой

Наверх

Выбирая параметры выравнивания с привязкой, задайте допуск привязки между горизонтальными или вертикальными краями объектов и между краями объектов и границей рабочей области. Можно также включить выравнивание с привязкой между горизонтальными или вертикальными центрами объектов. Все параметры выравнивания с привязкой измеряются в пикселах.

1. Выберите «Вид» > «Привязка» > «Редактировать привязку».
2. В диалоговом окне «Редактировать привязку» выберите типы объектов, к которым следует выполнять привязку.
3. Нажмите кнопку «Дополнительно» и выберите один из вариантов.
   - Чтобы задать допуск привязки между объектами и границей рабочей области, введите значение для границы ролика.
   - Чтобы задать допуск привязки между горизонтальными или вертикальными краями объектов, введите значения по горизонтали, по вертикали или оба.
   - Чтобы включить горизонтальное или вертикальное выравнивание по центру, выберите «Горизонтальное выравнивание по центру», «Вертикальное выравнивание по центру» или оба.

Наверх

Включение выравнивания с привязкой

Когда выравнивание с привязкой включено, при перетаскивании объекта к заданному допуску привязки в рабочей области появляются точечные пунктирные линии. Например, если установить горизонтальный допуск привязки 18 пикселов (значение по умолчанию), то, когда объект оказывается на расстоянии ровно 18 пикселов от другого объекта, вдоль края перетаскиваемого объекта появляется пунктирная линия. Если включить горизонтальное выравнивание по центру, то при точном выравнивании вершин вдоль горизонтальных центральных вершин двух объектов появляется точечная пунктирная линия.

❖ Выберите меню «Просмотр» > «Привязка» > «Выравнивание с привязкой». Когда команда включена, рядом с ней отображается флажок.

Наверх

Создание направляющего слоя

Направляющие слои упрощают выравнивание объектов при рисовании. После создания направляющего слоя произведите выравнивание объектов в других слоях по объектам, созданным в направляющем слое. Направляющие слои не экспортируются и не попадают в опубликованный SWF-файл. Направляющим может быть любой слой. Направляющий слой обозначается значком направляющей слева от его имени.

❖ Выделите слой, щелкните его правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Направляющий». Чтобы превратить этот слой обратно в обычный, снова выберите пункт «Направляющий».

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Символы и ActionScript

Управление экземплярами и символами при помощи сценариев ActionScript
Управление экземплярами с помощью вариантов поведения
Создание и настройка поведения
Создание пользовательских вариантов поведения

ActionScript® позволяет управлять символами при исполнении. С помощью ActionScript в FLA-файлах можно создавать интерактивные и другие возможности, которые недоступны при использовании одной только временной шкалы.

Управление экземплярами и символами при помощи сценариев ActionScript

Наверх

Сценарии ActionScript позволяют управлять экземплярами фрагментов ролика и кнопок®. Для доступа из сценария ActionScript экземпляр фрагмента ролика или кнопки должен иметь уникальное имя. Сценарий ActionScript можно написать самостоятельно или использовать предварительно заданные поведения в Flash Professional.

Дополнительные сведения см. в разделе «Обработка событий» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* или «Обработка событий» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Управление экземплярами с помощью вариантов поведения

Наверх

В FLA-файлах, в настройках публикации которых выбрано значение «ActionScript 2.0», для управления экземплярами фрагмента ролика или графики в документе могут использоваться не сценарии ActionScript, а варианты поведения. Варианты поведения представляют собой заранее написанные сценарии на языке ActionScript, которые позволяют вводить в документ исходный текст ActionScript без его самостоятельного написания. Варианты поведения в ActionScript 3.0 не реализованы.

Варианты поведения могут использоваться совместно с экземплярами, позволяя задавать порядок наложения в кадре, а также загружать, выгружать, связывать с URL-адресами, воспроизводить, останавливать, дублировать или перетаскивать фрагменты роликов.

Кроме того, варианты поведения могут применяться для загрузки внешнего графического изображения или анимированной маски во фрагмент ролика.

Варианты поведения, имеющиеся в Flash Professional, приведены в следующей таблице.

Поведение	Цель	Выбор или ввод
Загрузка графического объекта	Загружает внешний JPEG-файл в экран или во фрагмент ролика.	Путь и имя файла JPEG-файла. Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика, получателя графического объекта.
Загрузка внешнего фрагмента ролика	Загружает внешний SWF-файл в экран или в целевой фрагмент ролика.	URL-адрес внешнего SWF-файла. Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика, получателя SWF-файла.
Создать дубликат фрагмента ролика	Дублирует экран или фрагмент ролика.	Имя дублируемого экземпляра фрагмента ролика. Смещение копии по осям X и Y в пикселах от исходного экземпляра.
Перейти к указанному кадру или метке и начать воспроизведение	Воспроизводит фрагмент ролика начиная с определенного кадра.	Имя экземпляра целевого фрагмента ролика, который должен быть воспроизведен. Номер или метка кадра для воспроизведения.
Перейти к указанному кадру или метке и остановить воспроизведение	Останавливает фрагмент ролика, при необходимости перемещая точку воспроизведения на определенный кадр.	Имя экземпляра целевого фрагмента ролика, который должен быть остановлен. Номер или метка кадра для остановки.

На передний план	Переносит экран или целевой фрагмент ролика на вершину списка.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Перенести вперед	Переносит экрана или целевой фрагмент ролика в списке на одну позицию вверх.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
На задний план	Отправляет целевой фрагмент ролика в конец списка.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Перенести назад	Переносит экран или целевой фрагмент ролика на одну позицию вниз в списке.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Начать перетаскивание фрагмента ролика	Начинает перетаскивать фрагмент ролика.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Остановить перетаскивание фрагмента ролика	Останавливает текущее перетаскивание.	
Выгрузка фрагмента ролика	Удаляет из проигрывателя Flash Player фрагмент ролика, который был загружен методом loadMovie().	Имя экземпляра фрагмента ролика.

Создание и настройка поведения

Наверх

Убедитесь, что для текущего FLA-файла в параметрах публикации задана поддержка «ActionScript 2.0» или более ранней версии.

1. Выделите объект, который будет запускать поведение (например, кнопку).
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить (+)» и выберите нужное поведение из подменю «Фрагмент ролика».
3. Выберите фрагмент ролика, который будет управляться поведением.
4. Выберите относительный или абсолютный путь.
5. Если необходимо, выберите или задайте настройки поведения, а затем нажмите кнопку «OK». Настройки по умолчанию для поведения отображаются на панели «Поведение».
6. В разделе «Событие» нажмите «При отпускании» (событие по умолчанию) и выберите в меню событие мыши. Чтобы использовалось событие «При отпускании», оставьте параметр без изменений.

Создание пользовательских вариантов поведения

Наверх

Чтобы подготовить заказные варианты поведения, создайте XML-файл с исходным текстом ActionScript 2.0, реализующий нужный вариант поведения, и сохраните его в папке «Behaviors» на локальном компьютере. Варианты поведения хранятся в следующей папке.

- Windows XP: C:\Documents and Settings\имя пользователя\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\язык\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\имя пользователя\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\язык\Configuration\Behaviors
- Macintosh: жесткий диск Macintosh/Пользователи/Имя пользователя/Программы/Application Support/Adobe/Flash CS3/Язык/Configuration/Behaviors/

  Прежде чем приступать к созданию собственных вариантов поведения, ознакомьтесь с уже существующими XML-файлами. Это поможет разобраться в синтаксисе описания и исходном тексте ActionScript. Начинающим разработчикам вариантов поведения необходимо ознакомиться с XML-тегами, используемыми при создании элементов пользовательского интерфейса (например, диалоговыми окнами), и языком ActionScript, который применяется для создания вариантов поведения. Чтобы больше узнать о языке XML, который применяется для создания элементов интерфейса, см. раздел *Расширение программы Flash*. Сведения о языке ActionScript см. в руководстве Изучение ActionScript 3.0 или Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.

  Можно также загрузить варианты поведений, созданные другими пользователями Flash Professional, с веб-сайта Adobe Flash Exchange. Этот сайт доступен по следующему адресу: www.adobe.com/go/flash_exchange_ru.

1. Откройте в редакторе XML-файл существующего поведения и задайте ему имя создаваемого поведения.
2. Введите новое значение атрибута category в теге behavior_devinition XML-файла.

   Следующий XML-код создает категорию myCategory на панели «Поведение» программы Flash, в которой будут перечислены варианты поведения.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Введите новое значение атрибута «name» в теге «behavior_definition». Он определяет имя поведения, отображаемое в среде разработчика Flash.
4. (Необязательно) Если для пользовательского поведения необходимо диалоговое окно, то введите параметры с помощью <properties> и <dialog>.

   Чтобы больше узнать о тегах и параметрах, используемых при создании собственных пользовательских диалоговых окон, см. раздел *Расширение программы Flash*.

5. Для создания поведения вставьте исходный текст ActionScript в тег <actionscript>.

   Для знакомства с ActionScript см. руководство *Изучение ActionScript 3.0* или *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

   Пример (из файла поведения Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0).

```
<actionscript>
  <![CDATA[     //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
        loadMovieNum($clip$,$target$);
    } else {
        $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Сохраните файл и протестируйте поведение.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Преобразование и объединение графических объектов

Преобразование объектов
Объединение объектов

Наверх

Преобразование объектов

Для преобразования графических объектов, групп, текстовых блоков и экземпляров применяется инструмент «Свободное преобразование» или элементы меню «Модификация» > «Преобразование». В зависимости от типа выделенного элемента к нему может применяться трансформирование, поворот, наклон, масштабирование или искажение. Во время трансформации выделенную область можно изменять и добавлять к ней элементы.

При трансформации объекта, группы, текстового поля или экземпляра инспектор свойств отображает все изменения размера или положения для данного элемента.

Во время операций преобразования, выполняемых мышью, появляется ограничительная рамка. Ограничительная рамка имеет прямоугольную форму (если она не была изменена при помощи команды «Искажение» или модификатора «Огибающая») и ее края первоначально выравниваются параллельно границам рабочей области. Маркеры преобразования расположены по углам и в середине каждой из сторон рамки. По мере перетаскивания ограничительная рамка обеспечивает просмотр результата трансформации.

Перемещение, выравнивание, изменение и отслеживание точки трансформации

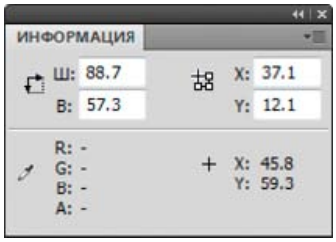
Во время трансформации в центре выделенного элемента появляется точка трансформации. Первоначально она выровнена по центру объекта. Можно переместить точку трансформации, вернуть в место по умолчанию, а также переместить точку начала координат по умолчанию.

Для масштабирования, наклона и поворота графических объектов, групп и текстовых блоков точкой начала координат по умолчанию является точка, противоположная точке перетаскивания. Для экземпляров точкой трансформации по умолчанию является точка начала координат. При преобразовании точка начала координат по умолчанию может быть перемещена.

1. Выберите инструмент «Свободное преобразование» или одну из команд в меню «Модификация» > «Преобразование».

   После начала преобразования положение точки преобразования можно отслеживать на панели «Информация» и в инспекторе свойств.

2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы переместить точку трансформации, перетащите ее внутри выделенного графического объекта.
   - Чтобы выровнять точку трансформации по центру элемента, дважды щелкните ее мышью.
   - Чтобы переключить точку начала координат для преобразования масштабирования или наклона, при перетаскивании опорной точки выделенного объекта удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
   - На панели «Информация» можно переключать отображение точек регистрации и точек трансформации. Когда кнопка имеет вид , отображаются координаты точек регистрации. При нажатии этой кнопки она меняет вид на , указывая на отображение координат трансформации.



Сетка координат, кнопка на панели «Информация» указывает на отображение точек трансформации, видны координаты x и y выбранной точки трансформации.

Использование инструмента «Свободное преобразование»

Трансформации могут выполняться как отдельно, так и сочетать в себе перемещение, поворот, масштабирование, наклон и искажение.

Примечание. *Инструмент «Свободное преобразование» не позволяет трансформировать символы, растровые изображения, видеообъекты, звуки, градиенты и текст. Если среди прочих объектов выделены какие-либо из этих элементов, то искажению подвергнутся только фигуры. Для преобразования текстового блока символы текста необходимо сначала преобразовать в фигуры.*

1. Выделите в рабочей области графический объект, группу, экземпляр или текстовый блок.
2. Выберите инструмент «Свободное преобразование» .

   При перемещении указателя над областью выделения его форма меняется, указывая, что доступна функция трансформации.
3. Трансформация выделенных объектов производится перетаскиванием маркеров.
   - Чтобы переместить выделение, установите указатель над объектом внутри ограничительной рамки и перетащите его на новое место. Не перемещайте точку трансформации.
   - Чтобы задать центр поворота или масштабирования, перетащите точку трансформации в новое место.
   - Для поворота выделенных объектов установите курсор за пределами угловых маркеров и начните перетаскивание мышью. Выделенные объекты поворачиваются вокруг точки трансформации. Чтобы поворот производился приращениями по 45°, удерживайте при этом нажатой клавишу «Shift».
   - Чтобы выделенные объекты поворачивались вокруг противоположного угла, удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
   - Для масштабирования выделения перетаскивайте угловой маркер по диагонали, это позволяет масштабировать объект в двух измерениях. Чтобы размеры объекта менялись пропорционально, удерживайте нажатой клавишу «Shift».
   - Для масштабирования объекта только в одном направлении перетаскивайте угловой или боковой маркер по горизонтали или по вертикали.
   - Чтобы наклонить выделение, установите указатель на контур между двумя маркерами трансформации и начните перетаскивание.
   - Для искажения фигуры перетащите угловой или боковой маркер, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).
   - Чтобы заострить объект (чтобы выбранный угол перемещался одновременно с соседним на одинаковое расстояние) перетаскивайте угловой маркер, удерживая нажатыми клавиши «Shift» + «Control» (Windows) или «Shift» + «Command» (Macintosh).
4. Чтобы завершить преобразование, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.

Искажение объектов

При применении к выделенному объекту преобразования «Искажение» перемещается угловой или боковой маркер, а соседний угол или край выравниваются. Чтобы ограничить искажение конусом, то есть чтобы угол перемещался вместе с соседним на одинаковое расстояние в противоположном направлении, при перетаскивании углового маркера удерживайте нажатой клавишу «Shift». Соседним считается угол, расположенный на той же оси, что и перемещаемый. Чтобы свободно перемещать весь край, перетащите среднюю точку на границе, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).

Команда «Искажение» позволяет искажать графические объекты. Искажение объектов также можно выполнить свободным трансформированием.

Примечание. *Команда «Искажение» не может применяться к символам, примитивам фигур, растровым изображениям, видеообъектам, звукам, градиентам, группам объектов и тексту. Если среди прочих объектов выделены какие-либо из этих элементов, то искажению подвергнутся только фигуры. Для изменения текста вначале преобразуйте его символы в фигуры.*

1. Выделите в рабочей области один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Искажение».
3. Поместите указатель на один из маркеров трансформации и начните его перетаскивание.
4. Чтобы завершить трансформацию, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.

Изменение фигур при помощи модификатора «Огибающая»

Модификатор «Огибающая» позволяет деформировать и искажать объекты. Он представляет собой ограничительную рамку, содержащую один или несколько объектов. Произведенные над ним изменения воздействуют на форму находящихся внутри объектов. Форму ограничительной рамки можно изменить, настроив ее точки и маркеры.

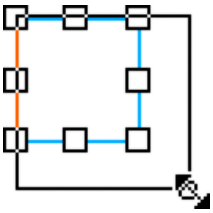
Примечание. *Модификатор «Огибающая» применяется к символам, растровым изображениям, видеообъектам, звукам, градиентам, группам объектов и тексту. Если среди прочих объектов выделены какие-либо из этих элементов, то искажению подвергнутся только фигуры. Для изменения текста вначале преобразуйте его символы в фигуры.*

1. Выделите фигуру в рабочей области.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Огибающая».
3. Измените форму огибающей, перетаскивая мышью точки и маркеры.

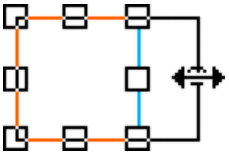
Масштабирование объектов

При масштабировании объектов увеличиваются или уменьшаются его размеры по горизонтали, по вертикали или одновременно по двум направлениям.

1. Выделите в рабочей области один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Масштаб».
3. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы масштабировать объект по горизонтали и по вертикали, перетаскивайте мышью один из угловых маркеров. При масштабировании пропорции сохраняются. Для непропорционального масштабирования во время перетаскивания маркера удерживайте нажатой клавишу «Shift».



   - Для масштабирования только по горизонтали или только по вертикали, перетащите мышью центральный маркер.



4. Чтобы завершить трансформацию, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.
   Примечание. *При увеличении числа элементов те из них, что расположены у краев ограничительной рамки, могут оказаться за пределами рабочей области. В этом случае для их просмотра выберите меню «Просмотр» > «Область вставки».*

Поворот и наклон объектов

При вращении объект поворачивается вокруг точки трансформации. Точка трансформации выровнена по точке регистрации, которая по умолчанию является центром объекта, но может быть мышью перенесена в другое место.

Поворачивать объект можно следующими способами:

- Перетаскиванием с помощью инструмента «Свободное преобразование» (одновременно с этим можно наклонять и масштабировать объект).
- Заданием угла на панели «Преобразование» (одновременно с этим можно масштабировать объект).

Вращение и наклон объектов перетаскиванием

1. Выделите в рабочей области один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Вращение и наклон».
3. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы повернуть объект, перетаскивайте его угловой маркер.
   - Чтобы наклонить объект, перетаскивайте центральный маркер.
4. Чтобы завершить трансформацию, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.

Поворот объекта на 90°

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Трансформирование» > «Повернуть на 90° по ЧС» или «Модификация» > «Преобразование» > «Повернуть на 90° против ЧС».

Наклон объектов

При этом виде преобразования объект наклоняется по одной или обеим осям. Объект можно наклонить, перетаскивая его мышью, или введя значение наклона на панели «Преобразование».

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Окно» > «Преобразование».
3. Выберите «Наклон».
4. Введите значения перекоса для вертикальной и горизонтальной осей.

Зеркальное отображение объектов

Зеркальное отображение объектов может быть выполнено по вертикали или по горизонтали, не меняя положение объекта относительно рабочей области.

1. Выделите объект.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Отразить сверху вниз» или «Изменить» > «Преобразование» > «Отразить слева направо».

Восстановление объектов после трансформации

При использовании инструмента «Свободное трансформирование» или панели «Преобразование» для масштабирования, поворота или наклона экземпляров, групп и текста среда Flash сохраняет исходные значения размера и поворота с объектом. Благодаря этому можно удалить все примененные преобразования и восстановить первоначальные значения.

Последнюю операцию преобразования можно отменить, выбрав команду «Отменить» в меню «Правка». Все преобразования можно отменить, нажав кнопку «Удалить преобразование» на панели перед отменой выделения объекта. После отмены выделения объекта исходные значения теряются и удаление преобразования становится невозможным.

Восстановление трансформированных объектов в исходное состояние

1. Убедитесь, что преобразованный объект по-прежнему выбран.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Удалить преобразование» на панели «Преобразование»
   - Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Удалить преобразование»

Наверх

Объединение объектов

Чтобы создать новые фигуры путем объединения или изменения существующих объектов, используйте команды «Объединить объекты» в меню «Модификация» («Модификация» > «Объединить объекты»). В некоторых случаях выполнение операции зависит от порядка наложения выбранных объектов.

Каждая команда применяется к определенным типам графических объектов, перечисленным ниже. Фигура объединения — это фигура, нарисованная с помощью инструмента в режиме рисования «Объединение». Графический объект — это фигура, нарисованная с помощью инструмента в режиме рисования «Объект».

К командам «Объединить объекты» относятся следующие команды.

Объединение Соединяет две или более фигуры объединения или графических объектов. Результатом является единая фигура режима «Рисование объектов», состоящая из всех фрагментов фигур, видимых до объединения. Невидимые, перекрывающиеся части фигур удаляются.
Примечание. *В отличие от использования команды «Группировать» («Модификация» > «Группировать»), фигуры, соединенные командой «Объединение», разделить нельзя.*

Пересечение Создает объект из пересечения двух или нескольких графических объектов. Полученная в результате фигура модели «Рисование объектов» состоит из перекрывающихся частей объединенных фигур. Любая неперекрывающаяся часть фигуры удаляется. В результирующей фигуре используются заливка и обводка верхней фигуры в наборе.

Подшивка Удаляет части выделенного графического объекта, определенного перекрывающимися частями другого выделенного графического объекта, расположенного над ним. Любая часть графического объекта, перекрывающаяся с самым верхним объектом, удаляется, а самый верхний объект удаляется полностью. Полученные объекты остаются отдельными и не объединяются в один объект (в отличие от команд «Объединение» и «Пересечение», которые соединяют объекты).

Кадрирование Использует контур одного графического объекта, чтобы кадрировать другой графический объект. Форма области кадрирования определяется передним или самым верхним объектом. Любая часть нижнего графического объекта, которая перекрывается с самым верхним объектом, остается, все остальные части нижних объектов удаляются, а самый верхний объект удаляется полностью. Полученные объекты остаются отдельными и не объединяются в один объект (в отличие от команд «Объединение» и «Пересечение», которые соединяют объекты).

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с файлами Fireworks во Flash

Об импорте PNG-файлов Fireworks
Об импортированных фильтрах и режимах наложения из PNG-файлов Fireworks
Импорт текста из Fireworks во Flash

Об импорте PNG-файлов Fireworks

Наверх

Можно импортировать PNG-файлы Adobe®Fireworks в Flash Professional как сведенные изображения или редактируемые объекты. При импорте PNG-файла как сведенного изображения весь файл (вместе с любыми векторными иллюстрациями) растрируется или преобразуется в растровое изображение. Если содержимое PNG-файла импортируется как редактируемые объекты, то векторные иллюстрации в файле сохраняются в векторном формате. При импорте PNG-файла как редактируемых объектов сохраните размещенные растровые изображения, фильтры (называемые эффектами в FireWorks) и направляющие в PNG-файле.

Об импортированных фильтрах и режимах наложения из PNG-файлов Fireworks

Наверх

При импорте файлов Fireworks® PNG можно сохранить многие фильтры и режимы наложения, примененные к объектам в Fireworks, и затем модифицировать эти фильтры и режимы наложения с помощью Flash Professional.

Flash Professional поддерживает только изменяемые фильтры и режимы наложения для объектов, импортируемых в виде текстов и фрагментов ролика. Если эффект или режим наложения не поддерживается, Flash Professional растрирует или игнорирует его при импорте. Для импорта PNG-файла Fireworks с фильтрами или режимами наложения, не поддерживаемыми в Flash Professional, растрируйте файл во время импорта. Редактировать файл после этой операции невозможно.

Эффекты Fireworks, поддерживаемые во Flash

Flash Professional импортирует следующие эффекты Fireworks в виде изменяемых фильтров.

Эффект Fireworks	Фильтр Flash Professional
Тень	Тень
Сплошная тень	Тень
Внутренняя тень	Тень (с автоматически заданной внутренней тенью слоя)
Размытие	Размытие (где Размытие по оси X=Размытие по оси Y=1)
Размытие +	Размытие (где Размытие по оси X=Размытие по оси Y=1)
Размытие по Гауссу	Размытие
Настроить яркость цвета	Настроить цвет
Настроить цветовой контраст	Настроить цвет

Режимы наложения Fireworks, поддерживаемые в Flash

Flash Professional импортирует следующие режимы наложения Fireworks в виде изменяемых наложений.

Режим наложения Fireworks	Режим наложения Flash Professional
Обычный	Обычный
Затемнить	Затемнить
Умножить	Умножить
Осветлить	Осветлить
Экран	Экран

Перекрытие	Перекрытие
Направленный свет	Направленный свет
Дополнение	Добавление
Разница	Разница
Инверсия	Инверсия
Альфа-канал	Альфа-канал
Очистка	Очистка

Flash Professional игнорирует все остальные режимы наложения, импортированные из Fireworks. К режимам наложения, которые не поддерживаются в Flash Professional, относятся «Среднее», «Отрицание», «Исключение», «Мягкий свет», «Вычитание», «Нечеткий свет», «Осветление основы» и «Затемнение основы».

Импорт текста из Fireworks во Flash

Наверх

При импорте текста из Fireworks в Flash Professional 8 и более поздних версий текст импортируется с параметром сглаживания по умолчанию текущего документа.

Если импортировать PNG-файл как сведенное изображение, то можно запустить Fireworks из Flash Professional и редактировать исходный PNG-файл (с векторными данными).

При импорте нескольких PNG-файлов в составе пакета настройки импорта выбираются один раз. В Flash Professional используются одинаковые настройки для всех файлов в пакете.

Примечание. *Чтобы редактировать растровые изображения во Flash Professional, необходимо преобразовать растровые изображения в векторные иллюстрации или разбить растровые изображения на части.*

1. Выберите пункт «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку».
2. Выберите изображение PNG из всплывающего меню «Тип файлов» (Windows) или «Show» (Macintosh).
3. Перейдите к PNG-изображению Fireworks и выделите его.
4. Нажмите кнопку «Открыть».
5. Для параметра «Расположение» выберите одно из следующих значений.
   Импортирование всех страниц в новый монтажный кадр Импортирует все страницы в PNG-файл как монтажные кадры во фрагменте ролика, причем все кадры и слои внутри символа фрагмента ролика остаются без изменений. Создается новый слой, для которого используется имя PNG-файла Fireworks. Первый фрейм (страница) PNG-документа помещается на ключевой кадр, который начинается с последнего ключевого кадра; далее следуют все другие фреймы (страницы).

   Импортировать одну страницу в текущий слой Импортирует выбранную страницу (указанную во всплывающем меню «Название страницы») PNG-файла в один новый слой текущего документа Flash Professional как фрагмент ролика. Содержимое выбранной страницы импортируется во фрагмент ролика с неизменной структурой исходного слоя и кадра. Если внутри страницы фрагмента ролика имеются кадры, то каждый кадр представляет собой фрагмент ролика.

   Название страницы Указывает страницу Fireworks, которую предстоит импортировать в текущий монтажный кадр.
6. Для параметра «Структура файла» выберите одно из следующих значений.
   Импортировать как фрагмент ролика и сохранить слои Импортирует PNG-файл как фрагмент ролика, причем все фреймы и слои внутри символа ролика остаются неизменными.

   Импортировать страницы как новые слои Импортирует PNG-файл в текущий документ Flash Professional в единственный новый слой, верхний по порядку размещения. Слои Fireworks сводятся в один слой. Фреймы Fireworks содержатся в новом слое.
7. Для параметра «Объекты» выберите одно из следующих значений.
   Растрировать при необходимости для сохранения оформления Сохраняет заливки, обводки и эффекты Fireworks в Flash Professional.

   Оставить все контуры доступными для редактирования Сохраняет все объекты как редактируемые векторные контуры. Некоторые заливки, обводки и эффекты Fireworks теряются в процессе импорта.
8. Для параметра «Текст» выберите одно из следующих значений.
   Растрировать при необходимости для сохранения оформления Сохраняет заливки, обводки и эффекты Fireworks в Flash Professional.

   Оставить все контуры доступными для редактирования Сохраняет редактируемым весь текст. Некоторые заливки, обводки и эффекты Fireworks теряются в процессе импорта.
9. Чтобы свести PNG-файл в одно растровое изображение, выберите параметр «Импортировать как единое растровое изображение».

Если выбран этот вариант, то все другие варианты затеняются.

10. Нажмите кнопку «ОК».

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с файлами InDesign во Flash

Объект InDesign можно импортировать в формате XFL-файла, экспортированного из InDesign CS4, или формате FLA-файла, экспортированного из InDesign CS5. Дополнительные сведения о файлах формата XFL см. в разделе Открытие XFL-файлов.

Следующие учебные видеоматериалы демонстрируют использование форматов XFL и FLA для перемещения содержимого из InDesign Flash Professional:

- Импорт содержимого из Adobe InDesign CS5 в Adobe Flash Professional CS5 (4:49, WonderHowTo.com, экспорт в формате FLA из InDesign для импорта в Flash Professional.)
- Описание интеграции Flash (5:10, Adobe TV, импорт InDesign.)
- Использование экспорта из InDesign в Flash (6:22, Adobe TV, использование XFL.)
- Проектирование и разработка технологических процессов (4:49, Adobe TV, экспорт из InDesign в Flash с помощью XFL-файлов.)
- Flash Downunder — экспорт из InDesign в Flash (28:38, Adobe TV, исчерпывающий обзор в CS4.)
- Создание технологических процессов с помощью пакета Creative Suite 4 (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с PSD-файлами Photoshop во Flash

Работа с Photoshop и Flash
Параметры импорта Photoshop
(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Параметры средства импорта файлов Photoshop

Наверх

Работа с Photoshop и Flash

Adobe® Photoshop® и Adobe® Flash® можно использовать совместно, чтобы создавать визуально привлекательные приложения, анимации и интерактивные сообщения для сети Интернет. Photoshop позволяет создавать изображения и иллюстрации, максимально отвечающие творческим запросам. Flash позволяет объединить эти неподвижные изображения и вставить их в интерактивные материалы Интернета.

Инструменты рисования и выделения Photoshop обеспечивают более глубокий творческий контроль, чем инструментарий Flash. Если требуется создать сложные изображения или ретушировать фотографии для интерактивных презентаций, то создайте иллюстрации в Photoshop, а затем импортируйте законченные изображения в программу Flash.

Импорт неподвижных изображений в программу Flash

Flash может импортировать неподвижные изображения во многих форматах, но обычно при импорте неподвижных изображений из Photoshop во Flash используется собственный PSD-формат Photoshop.

При импорте PSD-файла Flash позволяет сохранить многие атрибуты, примененные в Photoshop, и располагает параметрами, чтобы сохранить визуальное качество изображения или внести дополнительные изменения в изображение. При импорте PSD-файла во Flash можно представить слои Photoshop как слои Flash или как отдельные ключевые кадры.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Обмен видеороликами QuickTime

Возможен обмен видеофайлами QuickTime между Photoshop и Flash. Например, ролик QuickTime можно визуализировать непосредственно из Photoshop, а затем импортировать во Flash, преобразовав его в FLV-файл FLV (Flash Video), пригодный для воспроизведения в проигрывателе Flash®.

Если Photoshop используется для изменения видеоматериала, то возможно неразрушающее рисование на фреймах. При сохранении файла Photoshop с видеослоем сохраняются изменения, внесенные в видеослой, но не изменения в самом материале.

Примечание. *При импорте видеофайла QuickTime из Photoshop во Flash используйте диалоговое окно «Импортировать видеофайл» («Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл»). При использовании функции импорта PSD программы Photoshop, чтобы импортировать видео, вводится только первый кадр видеофайла.*

Можно также экспортировать документы Flash как видеоклипы QuickTime и импортировать их в программу Photoshop, чтобы рисовать на видеокадрах без необратимых изменений. Например, можно создать анимированную последовательность во Flash, экспортировать Flash-документ как видеоклип QuickTime, а затем импортировать этот видеоклип в Photoshop.

Цвет

Flash использует во внутренней работе цвета в цветовых пространствах RGB (красный, зеленый, синий) или HSB (тон, насыщенность, яркость). Flash может преобразовать изображения CMYK в цветовое пространство RGB, но иллюстрации Photoshop следует создавать в RGB. Прежде чем импортировать CMYK-иллюстрацию из Photoshop во Flash, преобразуйте изображение в цветовое пространство RGB в Photoshop.

Об импорте PSD-файлов Photoshop

Flash Professional обеспечивает импорт PSD-файлов Photoshop и сохраняет основную часть данных иллюстрации. Средство импорта PSD-файлов также предоставляет возможность управлять импортом иллюстраций Photoshop в Flash Professional, позволяя задать способ импорта конкретных объектов в PSD-файл и указывая, что данный PSD-файл должен быть преобразован во фрагмент ролика Flash Professional.

Средство импорта PSD-файлов Flash Professional располагает следующими основными характеристиками.

- В PSD-файлах, импортированных в Flash Professional, точно сохранены цвета Photoshop.
- Сохраняет возможность редактирования режимов наложения, общих для Flash Professional и Photoshop.
- Смарт-объекты в PSD-файле растрируются и импортируются в Flash Professional как растровые изображения, что сохраняет прозрачность объектов.
- Преобразует слои в PSD-файле в отдельные слои Flash Professional или ключевые кадры либо импортирует PSD-файл как единое растровое изображение. В этом случае файл Flash Professional сводится (растрируется).

- При захвате и перетаскивании мышью из Photoshop в Flash Professional вызывается импортер PSD-файла, что позволяет выбрать способ импорта иллюстрации Photoshop.

Видеоматериалы и руководства

В следующих видео и руководствах показаны принципы работы с программами Photoshop и Flash Professional. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Импорт файлов Photoshop в среду Flash (CS3) (7:01)
- Видео: Создание веб-сайтов с помощью программ Photoshop и Flash (CS3) (6:01)
- Блог: Требуется создать программы Photoshop с использованием AIR, Flash и AS3? (Даниель Кестлер (Daniel Koestler), Adobe)

Совместимость между Flash и Photoshop

Определенные визуальные атрибуты не могут быть точно импортированы, или после импорта теряется возможность редактировать их в среде разработчика Flash Professional. Импортер PSD-файлов обеспечивает несколько способов импорта и размещения иллюстрации, чтобы оптимально сохранить ее внешний вид и возможность редактирования. Однако, сохранить некоторые визуальные атрибуты нельзя. Следуйте следующим указаниям, чтобы улучшить вид PSD-файлов, импортированных в Flash Professional.

- Flash Professional поддерживает только цветовое пространство RGB, но не цветовое пространство CMYK, широко применяемое в печати; Flash Professional может преобразовать изображения CMYK в RGB, однако цвета лучше сохраняются при преобразовании цветов CMYK в систему RGB в Photoshop.
- Flash Professional обеспечивает импорт следующих режимов наложения Photoshop и сохраняет возможность их редактирования: нормальный, замена темным, умножение, замена светлым, экран, направленный свет, разница и перекрытие.

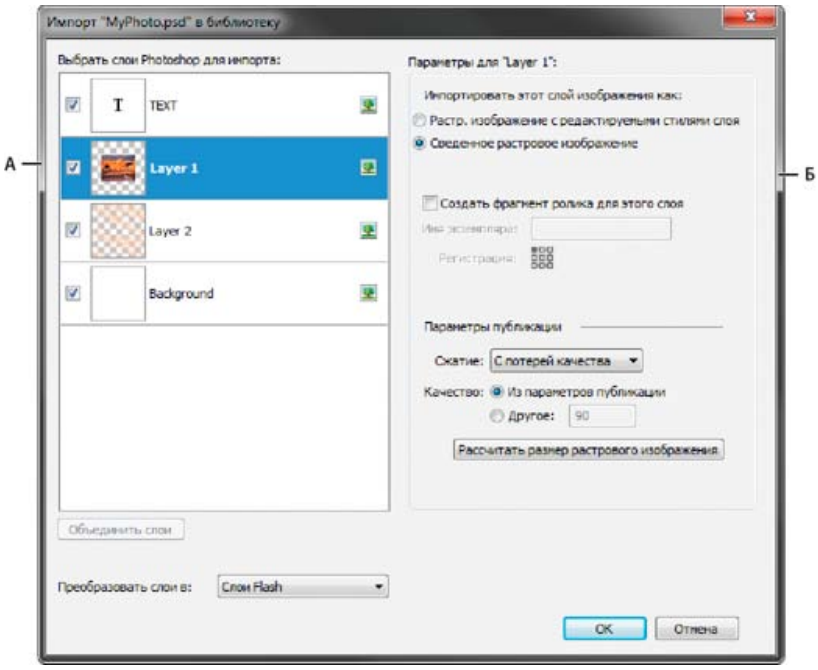
  Если использовать режим наложения, неподдерживаемый Flash Professional, то можно растрировать слой, чтобы сохранить его внешний вид или удалить режим наложения из слоя.
- Flash Professional не может импортировать смарт-объекты Photoshop как редактируемые объекты. Чтобы сохранить визуальные атрибуты смарт-объектов, они растрируются и импортируются в Flash Professional как растровые изображения.
- Flash Professional может импортировать только первый кадр слоев видеоклипа Photoshop.
- Слои изображения и заливки всегда растрируются при импорте в Flash Professional.
- Объекты PNG в Photoshop преобразуются в JPG-файлы при импорте в Flash Professional. Прозрачность исходных объектов PNG сохраняется в создаваемом JPG-файле.
- Программа Photoshop лучше масштабирует растровые изображения, чем Flash Professional. Если планируется масштабировать растровое изображение, переносимое из Photoshop в Flash Professional, выполните масштабирование в программе Photoshop перед импортом изображения в среду Flash Professional.
- Если объекты, содержащие прозрачные области, импортируются как сведенные растровые изображения, то любые объекты в слоях за прозрачным участком объекта будут видимы через прозрачный участок (предполагается, что объект, содержащий прозрачный участок, также импортируется). Чтобы избежать этого, импортируйте только прозрачный объект как сведенное растровое изображение.

  Чтобы импортировать несколько слоев и сохранить прозрачность без видимых остатков слоев за прозрачностью, импортируйте PSD-файл в режиме «Битовое изображение со стилями слоя, доступными для редактирования». При этом импортированные объекты инкапсулируются как фрагмент ролика, и используется прозрачность фрагмента ролика. Это особенно полезно, если требуется анимировать различные слои в Flash Professional.

Импорт PSD-файлов Photoshop

Формат Photoshop (PSD) — стандартный формат файла Photoshop. Flash Professional может непосредственно импортировать PSD-файлы со многими параметрами Photoshop, сохранив качество изображения и возможность редактировать PSD-файл в Flash Professional. Можно также выполнить сведение PSD-файлов при импорте, создав единый файл растрового изображения, в котором сохранены визуальные эффекты, но удалены данные иерархического слоя, специфические для файлов PSD-формата.

Учебные видеоматериалы о разработке веб-сайтов с использованием Photoshop и Flash Professional см. по адресу: www.adobe.com/go/vid0201_ru.



Диалоговое окно «Импорт PSD-файлов»
А. *Импортируются слои PSD-файла* ***Б.*** *Параметры импорта для выбранного слоя или объекта*

1. Выберите «Файл» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку».
2. Перейдите к импортируемому PSD-файлу Adobe Photoshop, выделите его и нажмите кнопку «OK».
3. В диалоговом окне «Импорт PSD» выберите слои, группы и отдельные объекты и укажите способ импорта каждого элемента (необязательно).
4. Для параметра «Преобразовать слои в:» выберите одно из следующих значений.
   Слои Flash Все выбранные слои в списке выбора слоев Photoshop помещаются в свой собственный слой. Каждый слой помечается именем слоя в файле Photoshop. Слои в Photoshop представляют собой объекты в отдельных слоях. Помещаемым в библиотеку объектам также назначается имя слоя в Photoshop.

   Ключевые кадры Все выделенные слои в списке выбора слоев Photoshop помещаются в отдельные ключевые кадры в новом слое. Новому слою присваивается имя файла Photoshop (например, myfile.psd). Слои в Photoshop становятся объектами в отдельных ключевых кадрах. Помещаемым в библиотеку объектам также назначается имя слоя в Photoshop.
5. Для остальных параметров выберите одно из следующих значений.
   Поместить слои в исходную позицию Содержимое PSD-файла сохраняется точно в той же позиции, в котором оно находились в Photoshop. Например, если объект находился в позиции с координатами X = 100, Y = 50 в Photoshop, то ему присваиваются те же координаты в рабочей области Flash Professional.

   Если этот параметр не выбран, то импортированные слои Photoshop центрируются в рабочей области. При импорте элементы в PSD-файле сохраняют относительное положение относительно друг друга, все объекты центрируются как один блок в текущем виде. Эта функция может быть полезной, если пользователь увеличивает часть рабочей области и импортирует определенный объект в эту часть рабочей области. Если объект импортирован с первоначальными координатами, то его можно не увидеть, так как он может размещаться вне текущего вида рабочей области.

   Примечание. *Этот параметр недоступен при импорте PSD-файла в библиотеку Flash Professional.*

   Установить размер рабочей области равным размеру холста Photoshop Размер рабочей области Flash Professional изменяется до такого же размера, как у документа Photoshop (или активной области кадрирования), использованного для создания PSD-файла. По умолчанию этот параметр не выбран.
   Примечание. *Этот параметр недоступен при импорте PSD-файла в библиотеку Flash Professional.*
6. Нажмите кнопку «OK».

Импорт PSD-файлов в библиотеку Flash
Импорт PSD-файла в библиотеку аналогичен импорту в рабочую область. Когда PSD-файл импортируется в библиотеку, для корневой папки используется имя PSD-файла. После того, как PSD-файл импортирован в библиотеку, можно изменить имя корневой папки или переместить слои из папки.
Примечание. *Содержимое импортированного PSD-файла упорядочивается в библиотеке по алфавиту. Иерархическая структура групп и папок остается неизменной, но в библиотеке они переупорядочиваются по алфавиту.*
Создается фрагмент ролика, который вмещает все содержимое PSD-файла, импортированного на временную шкалу, как если бы содержимое было импортировано в рабочую область. Почти со всеми фрагментами ролика связаны растровые изображения и другие ресурсы. Чтобы избежать недоразумений и конфликтов имен, эти ресурсы хранятся в папке Assets в одной папке с фрагментом ролика.

Примечание. *При импорте в библиотеку содержимое PSD-файла импортируется на временную шкалу видеоролика, а не на основную временную шкалу Flash.*

Наверх

Параметры импорта Photoshop

При импорте PSD-файла Photoshop, который содержит несколько слоев, можно задать следующие параметры.

Композиция слоев Если файл Photoshop содержит композиции слоев, то можно указать, какой вариант изображения следует импортировать. Композиция слоев представляет собой мгновенный снимок состояния палитры «Слои» Photoshop. Композиции слоев записывают три типа параметров слоя, все из которых импортируются в Flash Professional:

- **Видимость слоев**: показан или скрыт слой.
- **Положение слоев** в документе.
- **Стиль слоев**: стиль, примененный к слою, а также режим наложения слоя.

Если композиций слоев не существует, это всплывающее меню скрыто. Flash Professional поддерживает все качественные особенности композиции слоев, в том числе видимость, положение и стиль слоя.

Импорт текстовых объектов

Текстовые объекты представляют собой текстовые слои в Photoshop. Выберите метод импорта текста в Flash Professional.

Текст, доступный для редактирования Создает объект редактируемого текста из текста в выбранном слое Photoshop. Допускается ухудшение вида текста, чтобы сохранить редактируемость текста. Если текст импортируется как фрагмент ролика, то этот фрагмент ролика содержит объект редактируемого текста.
Примечание. *Когда редактируемый текст импортируется в библиотеку, он должен находиться внутри фрагмента ролика. В библиотеке можно сохранять только фрагменты ролика, растровые изображения и графические символы. Если «Редактируемый текст» выбран как параметр для текстового слоя, импортируемого в библиотеку, то он автоматически импортируется как графический символ.*

Векторные кривые Преобразует текст в векторные контуры, чтобы сохранить визуальный облик текста. Сам текст более нельзя редактировать, но сохраняется редактируемость степени плотности текста и совместимого режима наложения. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.
Примечание. *(Только для Windows 8) Если импортируется PSD-файл, содержащий текст, и при этом выбран параметр «Векторные кривые», редактирование узловых точек векторного объекта будет недоступно. Это распространяется на PSD-файлы, созданные с использованием шрифтов, которые отсутствуют в ОС Windows 8.*

Сведенное растровое изображение Преобразует текст в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид текстового слоя в Photoshop. Растрированный текст больше нельзя редактировать.
Примечание. *При импорте текста по контуру его необходимо импортировать как сведенное растровое изображение, чтобы сохранить визуальные характеристики объекта.*

Импорт фигурных объектов

Объект «Слой фигуры» представляет собой объект, который первоначально был слоем фигуры в Photoshop или слой изображения с векторной обтравочной маской.

Редактируемые контуры и стили слоя Создает редактируемую векторную фигуру с растровым изображением, обрезанным внутри векторной фигуры. Сохраняются поддерживаемые режимы наложения, фильтры и степень плотности цвета. Неподдерживаемые режимы наложения, которые нельзя воспроизвести в Flash Professional, удаляются. Объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенное растровое изображение Преобразует фигуру в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид слоя фигуры в Photoshop. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Импорт слоев заливки или изображения

Если слой заливки или изображения связан с векторной маской, то он обрабатывается как объект слоя фигуры.

Растровое изображение с редактируемыми стилями слоя Создает фрагмент ролика с внутренним растровым изображением. Сохраняются поддерживаемые режимы наложения, фильтры и степень плотности цвета. Неподдерживаемые режимы наложения, которые нельзя воспроизвести в Flash Professional, удаляются. Объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенное растровое изображение Преобразует текст в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид слоя заливки или изображения в Photoshop.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт сведенных растровых объектов и объектов в сведенном растровом изображении

Сведенное растровое изображение — объект, который содержит более одного слоя Photoshop, который сведен (или объединен) в единое растровое изображение при импорте в Flash Professional. Объекты в сведенном растровом изображении представляют слои Photoshop. Чтобы создать сведенном растровое изображение, выберите два или несколько слоев, и нажмите кнопку «Объединить слои».

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт нескольких объектов различных типов

При импорте нескольких объектов различных типов Flash Professional позволяет импортировать только выбранные объекты с общими для них параметрами импорта, такими как «Создать фрагмент ролика» и «Регистрация».

Импорт нескольких объектов одного типа

Если импортируются несколько объектов одного типа, то отображаются такие же параметры импорта, как при выборе одного объекта этого типа. Если атрибуты объектов различаются, то параметры импорта отображаются в неопределенном состоянии, и результаты могут отличаться от ожидаемых.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт папки группы

Папку группы можно импортировать как фрагмент ролика или поместить каждый слой в группе в собственный слой или ключевой кадр на временной шкале.

Если выбран режим «Импортировать как фрагмент ролика», то каждый слой в папке группы помещается в слой фрагмента ролика, который затем помещается в собственный слой или ключевой кадр на временной шкале. Фрагменту ролика назначается то же имя, которое эта папка группы имела в Photoshop, и если импортировать фрагмент ролика в слой Flash Professional, то слой использует то же имя.

Если не поместить группу во фрагмент ролика, то каждый слой преобразуется в текущий назначенный ему тип и каждый слой в группе импортируется в собственный слой Flash Professional. Названия слоям Flash Professional назначаются в соответствии с именами отдельных слоев в PSD-файле.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт и объединение слоев

PSD-импортер обеспечивает объединение двух или нескольких слоев в сведенное растровое изображение, которое импортируется как один растровый файл, а не отдельные объекты.

Слои, выбранные, чтобы создать сведенное растровое изображение, должны составлять непрерывную последовательность из двух или нескольких слоев на одном уровне. Например, нельзя выбрать один слой внутри группы и слой снаружи этой группы, а затем объединить их. Вместо этого, необходимо выбрать всю группу и отдельный слой.

Задание параметров публикации

С помощью параметров публикации в средства импорта PSD можно задать степень сжатия и качество документа, применяемое к изображению при публикации документа Flash Professional как SWF-файла. Эти параметры вступают в силу только при публикации документа как SWF-файла и не влияют на изображение, которое импортируется в рабочую область или в библиотеку Flash Professional.

Сжатие Позволяет выбрать формат сжатия с потерями или без потерь.

> **С потерей качества** Метод сжатия с потерей качества (JPEG) сжимает изображение в формате JPEG. Чтобы использовать уровень сжатия по умолчанию, заданный для импортированного изображения, выберите параметр «Использовать параметры публикации». Чтобы задать новый уровень сжатия, выберите параметр «Другое» и введите значение между 1 и 100 в текстовом поле «Качество». (Высокое значение обеспечивает более полную целостность изображения, но при этом увеличивается размер файла.)
>
> **Без потерь** При использовании алгоритма без потери качества (PNG/GIF) изображение сжимается, но при этом никакие данные не удаляются из изображения.
>
> ***Примечание.*** *Используйте сжатие с потерей качества при наличии сложных цветовых или тональных изменений, таких как фотографии или изображения с градиентными заливками. Используйте сжатие без потери качества для изображений с простыми фигурами и относительно небольшим числом цветов.*

Рассчитать растровый размер Определяет число растровых объектов, созданных для данного слоя в зависимости от настроек импорта, и сжатый размер результирующих растровых объектов в слое (в КБ). Например, если выбран слой с тенью и размытием и сохранены стили слоя, то параметр «Рассчитать растровый размер» сообщает, что в результате будет импортировано три растровых объекта — по одному для каждого эффекта фильтра и один для самого изображения. Чтобы рассчитать размер всех импортируемых растровых объектов, выберите все слои и нажмите кнопку «Рассчитать растровый размер».

Наверх

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Параметры средства импорта файлов Photoshop

В диалоговом окне «Настройки» в Flash можно задать настройки импорта для PSD-файлов Photoshop. Заданные настройки импорта PSD-файлов влияют на параметры, первоначально назначенные в диалоговом окне «Импорт PSD» для типов слоев Photoshop.

Примечание. *Используйте диалоговое окно «Импорт PSD», чтобы изменить для отдельных объектов настройки, заданные для слоев различных типов. Выберите слой, для которого нужно изменить параметры импорта, и укажите необходимые параметры.*

Установки импорта слоев изображения

Эти параметры задают первоначальные значения параметров импорта для слоев изображения. Слои изображения можно импортировать в любом из следующих форматов:

Битовые изображения с изменяемыми стилями слоя Создает фрагмент ролика с вложенным в него растровым изображением.

Задание этого параметра сохраняет поддерживаемые режимы наложения и степень плотности цвета, но другие визуальные атрибуты, которые нельзя воспроизвести во Flash, будут удалены. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенные растровые изображения Любой текст преобразуется в сведенное растровое изображение, чтобы сохранить точный вид текстового слоя в Photoshop.

Создать фрагменты ролика Указывает, что при импорте в программу Flash слои изображения будут преобразованы во фрагменты ролика. Этот параметр может быть изменен в диалоговом окне «Импорт PSD» для отдельных слоев, если нежелательно, чтобы все слои изображения были преобразованы во фрагменты ролика.

Установки импорта текстового слоя

Эти параметры задают начальные значения параметров импорта для текстовых слоев.

Текст, доступный для редактирования Создает объект редактируемого текста из текста в текстовом слое Photoshop. Внешний вид текста ухудшается, чтобы сохранить редактируемость текста. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Векторные кривые Текст преобразуется в векторные контуры. Внешний вид текста может измениться, но визуальные атрибуты будут сохранены. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенные растровые изображения Текст растрируется, чтобы точно сохранить внешний вид текстового слоя в Photoshop.

Создать фрагменты ролика Автоматически преобразует текстовый слой во фрагмент ролика при импорте в программу Flash. Этот параметр может быть изменен в диалоговом окне «Импорт PSD» для отдельных объектов, если нежелательно, чтобы все текстовые слои стали фрагментами ролика. Этот параметр требуется, если выбраны варианты «Редактируемый текст» или «Векторные кривые».

Настройки импорта слоев фигуры

Эти параметры задают начальные значения параметров импорта для слоев фигуры.

Редактируемые контуры и стили слоя Этот параметр создает редактируемую векторную фигуру с растровым изображением, обрезанным внутри векторной фигуры. Поддерживаемые режимы наложения и непрозрачность также сохраняются, но другие визуальные атрибуты, которые нельзя воспроизвести во Flash, будут потеряны. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенные растровые изображения Этот параметр преобразует фигуру в растровое изображение и сохраняет вид слоя фигуры в Photoshop.

Создать фрагменты ролика Этот параметр задает слои фигуры, преобразуемые во фрагмент ролика при импорте во Flash. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов, если нежелательно преобразовывать некоторые слои фигуры во фрагменты ролика. Этот параметр отключается, если установлен флажок «Сохранить редактируемые контуры и стили слоя».

Настройки импорта текстового слоя

Этот параметр задает начальные значения параметров для групп слоев.

Создать фрагменты ролика Указывает, что при импорте во Flash все группы будут преобразованы во фрагмент ролика. Этот режим может быть изменен для отдельных объектов, если нежелательно преобразовывать некоторые группы слоев во фрагменты роликов.

Установки импорта объединенных растровых изображений

Этот параметр задает первоначальные значения параметров импорта для объединенных растровых изображений.

Создать фрагменты ролика Этот параметр задает сведенные растровые изображения, преобразуемые во фрагмент ролика при импорте во Flash. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов, если нежелательно преобразовывать некоторые сведенные растровые изображения во фрагменты ролика. Этот параметр отключается, если установлен флажок «Сохранить редактируемые контуры и стили слоя».

Установки регистрации фрагмента ролика

Указывает глобальную точку регистрации для создаваемых роликов. Этот параметр применяется для точки регистрации для всех типов объектов. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов в диалоговом окне «Импорт PSD»; это начальный параметр для всех типов объектов. Дополнительные сведения о точке регистрации фрагмента ролика см. в разделе Изменение символов.

Параметры публикации для импортированных страниц

С помощью параметров публикации FLA-файла можно задать степень сжатия и качество документа, применяемое к изображениям при публикации документа Flash Professional как SWF-файла. Эти параметры вступают в силу только при публикации документа как SWF-файла и не влияют на изображение, которое импортируется в рабочую область или в библиотеку Flash Professional.

Сжатие Позволяет выбрать формат сжатия с потерями или без потерь.

> **С потерей качества** Метод сжатия с потерей качества (JPEG) сжимает изображение в формате JPEG. Чтобы использовать уровень сжатия по умолчанию, заданный для импортированного изображения, выберите параметр «Использовать параметры публикации». Чтобы задать новый уровень сжатия, выберите параметр «Другое» и введите значение между 1 и 100 в текстовом поле «Качество». (Высокое значение обеспечивает более полную целостность изображения, но при этом увеличивается размер файла.)
>
> **Без потерь** При использовании алгоритма без потери качества (PNG/GIF) изображение сжимается, но при этом никакие данные

не удаляются из изображения.

Примечание. *Используйте сжатие с потерей качества при наличии сложных цветовых или тональных изменений, таких как фотографии или изображения с градиентными заливками. Используйте сжатие без потери качества для изображений с простыми фигурами и относительно небольшим числом цветов.*

Качество Позволяет задавать уровень качества сжатия.

Использовать параметр публикации Применяет текущий параметр качества JPEG из «Параметров публикации».

Пользовательская Позволяет задавать отдельный параметр качества.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Содержимое и активы

Изменение кривой движения
Adobe (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
В этом видеоролике показано, как изменять кривую движения в среде Flash CS5.

Учебное руководство по компонентам в среде Flash
Adobe (27 февраля 2012 г.)
руководство
Компоненты Adobe Flash Professional CS5 являются блоками построения, предназначенными для создания многофункциональных интерактивных интернет-приложений. За счет предоставления готовых к использованию настраиваемых сложных элементов управления, имеющих согласованное поведение, компоненты значительно сокращают время и усилия, необходимые для разработки приложений с нуля.

Экспорт в формат HTML5 из среды Flash Professional
Том Барклай (Tom Barclay) (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
В этом видеоролике вы познакомитесь с превосходной функцией экспорта в формат HTML5, разработанной командой Adobe Flash Professional. С помощью расширения Toolkit for CreateJS можно просто перейти от разработки ActionScript к использованию возможностей JavaScript.

Учебное руководство по графическим эффектам в среде Flash
Adobe (27 февраля 2012 г.)
руководство
Adobe Flash Professional CS5 предоставляет ряд функций для создания впечатляющих графических эффектов, позволяющих улучшить внешний вид и восприятие проектов. В учебном руководстве по графическим эффектам в среде Flash описаны все эти функции: от основных задач, таких как использование мозаики и режимы наложения, до более сложных понятий, таких как анимация фильтров и применение масок с использованием ActionScript. Прочитайте перечисленные ниже разделы по интересующей вас теме.

Text Layout Framework
Пол Трани (Paul Trani) (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
Посмотрите, как Пол Трани (Paul Trani) демонстрирует некоторые новые возможности компоновки текста в среде Flash Professional CS5.

Использование SWC-файлов для создания больших проектов Flash и AIR на основе нескольких SWF-файлов для ОС iOS
Том Крча (Tom Krcha) (27 февраля 2012 г.)
руководство
При разработке игр для ОС Android или Blackberry Tablet OS в среде Adobe AIR можно оперативно загружать SWF-файлы в среду выполнения, в то время как в среде AIR for iOS такая возможность не предусмотрена. В ОС Android или Blackberry Tablet OS код интерпретируется из байт-кода ActionScript, в то время как для ОС iOS весь код должен быть скомпилирован из байт-кода ActionScript в собственный код в виде одного IPA-файла, который можно создать только на основе одного SWF-файла.

Использование средства «Декорирование»
Adobe (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
В этом видеоролике демонстрируется масштабирование с учетом содержимого в среде Flash CS5.

Растрирование изображения в среде Flash Professional
Дизайн Дена Карра (Dan Carr) (13 февраля 2012 г.)
руководство
Поскольку среда Adobe Flash Professional эволюционировала в многофункциональную среду разработки приложений и игр, требуется понимание характеристик мультимедийного содержимого и соответствующих возможностей оптимизации производительности. Работа с векторными и растровыми изображения является неотъемлемой частью визуального конструирования в среде Flash. Растрирование изображения — это процесс преобразования векторной графики в растровые изображения с целью оптимизации производительности.

Как избежать распространенных ошибок при разработке в среде Flash Professional

Томми Вест (Tommi West) (16 января 2012 г.)

руководство

В этой серии статей описаны общие ошибки при разработке, из-за которых могут возникать проблемы с проектами Adobe Flash Professional, и предлагаются методы, помогающие избежать этих ошибок. Данные рекомендации также помогают сделать работу более эффективной и сократить количество проблем с производительностью и ошибок во время выполнения.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Создание кнопок

Основные этапы создания кнопок
Создание кнопки с помощью символа кнопки
Включение, редактирование и проверка символов кнопок
Устранение неполадок с кнопками
Дополнительные ресурсы по использованию кнопок

Наверх

Основные этапы создания кнопок

1. **Выберите тип кнопок, которые оптимально соответствуют вашим потребностям.**

   Символ кнопки Большинство пользователей выбирают символы кнопок за счет их гибкости. Символы кнопок содержат специальную внутреннюю временную шкалу для указания состояний кнопок. Можно с легкостью создать визуально разные состояния для нажатия и отпускания кнопки, а также для наведения. Символы кнопок также автоматически изменяют состояние при реакции на действия пользователей.

   Кнопка фрагмента ролика Символ фрагмента ролика можно использовать для создания сложных эффектов кнопок. Символы фрагментов роликов могут содержать практически любой тип данных, включая анимацию. Однако символы фрагментов роликов не имеют встроенных состояний нажатия, отпускания и наведения. Указанные состояния создаются самостоятельно с помощью ActionScript. Недостаток заключается в том, что файлы фрагментов роликов имеют больший размер, чем файлы кнопок. Используйте следующие ресурсы, чтобы узнать, как создать кнопку с символом фрагмента ролика.

   - Руководство: Кнопки с фрагментом ролика (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

   Компонент кнопки ActionScript Если необходима только стандартная кнопка или переключатель и расширенная их настройка не требуется, используйте компонент кнопки. Компоненты кнопок в версиях ActionScript 2.0 и 3.0 содержат встроенный код, обеспечивающий изменения состояний. Поэтому определять внешний вид и поведение состояний кнопок не придется. Просто перетащите компонент в рабочую область.

   - **Компоненты кнопок ActionScript 3.0** поддерживают некоторую настройку. Кнопку можно привязать к другим компонентам, а также совместно использовать и отображать данные программ. Они имеют встроенные функции, такие как поддержка специальных возможностей. Доступны компоненты кнопки, переключателя и флажка. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование компонента Button» в руководстве *Использование компонентов Adobe ActionScript 3.0*. Примеры использования компонентов Button см. в руководстве Быстрое начало работы с компонентом Button в AS3.
   - **Компоненты кнопок ActionScript 2.0** не поддерживают настройку. Компонент обеспечивает изменение состояний. Дополнительные сведения см. в разделе «Компонент кнопки».

2. **Определите состояния кнопок.**

   Кадр «Отпускание» Внешний вид кнопки, если пользователь не взаимодействует с ней.

   Кадр «Наведение» Внешний вид кнопки, когда пользователь собирается выбрать ее.

   Кадр «Нажатие» Внешний вид кнопки, когда пользователь выбирает ее.

   Кадр «Щелчок» Область, реагирующая на нажатия, выполняемые пользователем. Определение кадра щелчка необязательно. Этот кадр рекомендуется определять, если кнопка имеет небольшой размер или ее графическая область не является смежной.

   - Содержимое кадра щелчка не отображается в рабочей области во время воспроизведения.
   - Изображением для кадра щелчка выступает сплошная область, достаточно большая, чтобы охватить все графические элементы в кадрах Отпускание, Нажатие и Наведение.
   - Если кадр щелчка не указан, используется изображение для состояния Отпускание.

     Можно создать кнопку, реагирующую при щелчке или наведении мыши на различные части рабочей области (так называемый же называемое разделенное наведение). Поместите изображение кадра щелчка в другое место, а не туда, где расположены другие изображения кадра кнопки.

3. **Свяжите действие с кнопкой.**

Чтобы настроить реакцию при выборе пользователем кнопки, на временную шкалу добавляется код ActionScript. Располагайте код ActionScript в тех же кадрах, где находятся кнопки. Панель Фрагменты кода содержит предварительно записанный код ActionScript 3.0 для многих распространенных вариантов использования кнопок. См. раздел Добавление интерактивности с помощью фрагментов кода.

Примечание. *Версия ActionScript 2.0 несовместима с ActionScript 3.0. Если в текущей версии Flash используется ActionScript 3.0, в кнопку невозможно вставить код ActionScript 2.0 (и наоборот). Перед тем как вставить в кнопки код ActionScript из другого источника, убедитесь в совместимости версии.*

Создание кнопки с помощью символа кнопки

Наверх

Чтобы сделать кнопку интерактивной, поместите экземпляр символа-кнопки в рабочую область и назначьте ему соответствующие действия. Действия назначаются корневой временной шкале FLA-файла. Не добавляйте действия на временную шкалу символа кнопки. Чтобы добавить действия на временную шкалу кнопок, используйте вместо этого кнопку фрагмента ролика.

1. Выберите Редактирование > Отменить выделение всего или щелкните пустую область в рабочей области, чтобы убедиться в отсутствии выделенных элементов в рабочей области.

2. Выберите Вставка > Создать символ.

3. В диалоговом окне Создать новый символ введите имя. Например, в качестве типа символа выберите Кнопка.

   В среде Flash Pro включается режим редактирования символа. Временная шкала изменяется для отображения четырех последовательных кадров: Вверх, Наведение, Вниз и Щелчок. Первый кадр кнопки в отпущенном состоянии представляет собой пустой ключевой кадр.

4. Чтобы создать изображение кнопки в отпущенном состоянии, выберите на временной шкале соответствующий кадр. Затем при помощи инструментов рисования импортируйте графику или поместите в рабочую область другой экземпляр символа.

   Для кнопки можно использовать графические символы или символы фрагмента ролика, однако использование другого символа кнопки невозможно.

5. На временной шкале щелкните кадр Наведение и выберите Вставка > Временная шкала > Ключевой кадр.

   Программа Flash Pro вставляет ключевой кадр, дублирующий содержимое предшествующего кадра «Вверх».

6. Не отменяя выделение кадра Наведение, измените или отредактируйте изображение кнопки в рабочей области для придания необходимого внешнего вида кнопки в состоянии наведения.

7. Повторите этапы 5 и 6 для кадра нажатия и необязательного кадра щелчка.

8. Чтобы назначить звук состоянию кнопки, щелкните кадр этого состояния на временной шкале и выберите Окно > Свойства. Затем выберите звук в меню Звук инспектора свойств. В меню Звук показаны только уже импортированные звуки.

9. При необходимости выберите Правка > Редактировать документ. При этом повторно откроется главная временная шкала FLA-файла. Чтобы создать экземпляр кнопки, созданной в рабочей области, перетащите символ кнопки с панели Библиотека в рабочую область.

10. Для тестирования работы кнопок используйте команду Управление > Тест. Чтобы просмотреть состояния символа кнопки в рабочей области, можно также выбрать Управление > Разрешить использование простых кнопок. Так можно проверить состояние кнопки при нажатии, отпускании и наведении курсора, не прибегая к команде Управление > Тест.

Руководства по работе с символами кнопок и примеры

В некоторых материалах показаны принципы использования Flash CS3 или CS4, которые также относятся к относятся к Flash CS5.

- Видео: Создание кнопок (продолжительность: 9:16, tv.adobe.com)
- Видео: Символы кнопок и интерактивность в Flash CS4 (Включает некоторые фрагменты кода ActionScript 3.0, tv.adobe.com)
- Руководство: Символы кнопок в среде Flash (Включает некоторые фрагменты кода ActionScript 3.0, Kirupa.com)
- Пример: ActionScript 3.0 для кнопки, открывающей веб-страницу (Flashthusiast.com)
- Пример: ActionScript 2.0 для кнопки вызова веб-страницы (Adobe.com)
- Пример: ActionScript 3.0 для кнопок, позволяющих выполнить переход к другим монтажным кадрам на временной шкале (Flashthusiast.com)
- Пример: Применение ActionScript 3.0 одновременно для нескольких кнопок в рабочей области (Flashthusiast.com)

Техническая заметка: Создание простой кнопки (Adobe.com)

Включение, редактирование и проверка символов кнопок

Наверх

По умолчанию при создании символов кнопок Flash Pro оставляет их отключенными. Выберите и включите кнопку, чтобы просмотреть ее реакцию на события мыши. Рекомендуется отключать кнопки во время работы и включать их для быстрой проверки их поведения.

- Для выбора кнопки используйте инструмент Выделение, чтобы расположить прямоугольник выбора вокруг кнопки.
- Чтобы включить или отключить кнопки в рабочей области, выберите Управление > Разрешить использование простых кнопок». Эта команда действует в качестве переключателя между двух состояний.
- Чтобы перенести кнопку, используйте клавиши со стрелками.
- Чтобы изменить кнопку, используйте инспектор свойств. Если он не отображается, выберите Окна > Свойства.
- Чтобы проверить кнопку в среде разработки, выберите Управление > Разрешить использование простых кнопок.
- Чтобы проверить кнопку в проигрывателе Flash, выберите Управление > Тестировать ролик [или Тестировать монтажный кадр] > Тест. Этот способ является единственно возможным при проверке кнопок фрагментов роликов.
- Чтобы проверить кнопку на панели предварительного просмотра библиотеки, выберите кнопку в библиотеке и нажмите Воспроизвести.

Устранение неполадок с кнопками

Наверх

Используйте следующие ресурсы для решения распространенных проблем с кнопками:

- Техническая заметка: Действующие зоны кнопок активны несмотря на то, что кнопки закрыты другими объектами (Adobe.com)
- Техническая заметка: Добавление действий общим кнопкам (Adobe.com)
- Видео: Устранение неполадок при работе с символами кнопок ActionScript 2.0 (Kirupa.com)

Дополнительные ресурсы по использованию кнопок

Наверх

Следующие технические заметки содержат инструкции для некоторых особых сценариев кнопок:

- Техническая заметка: Создание новой кнопки (Adobe.com)
- Техническая заметка: Создание кнопок с дополнительными функциями (Adobe.com)
- Техническая заметка: Создание кнопки, выполняющей разные функции в разное время (Adobe.com)

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Обводки, заливки и градиенты

Создание и изменение градиентной заливки
Настройка цвета обводки и заливки
Модификация закрашенных областей
Преобразование градиента и растровых заливок
Блокировка градиента или растровой заливки рабочей области

Наверх

Создание и изменение градиентной заливки

Градиент — это многоцветная заливка, в которой один цвет постепенно переходит в другой. Flash Pro позволяет применить до 15 цветовых переходов к градиенту. Создание градиента — удобный способ добиться плавного перехода цвета в одном объекте или между несколькими объектами. Можно сохранить градиент как образец, чтобы упростить его применение к нескольким объектам. Flash Pro поддерживает создание градиентов двух типов:

Линейные градиенты изменяют цвет вдоль одной оси (горизонтальной или вертикальной).

Радиальные градиенты изменяют цвет во внешнем направлении, начиная с центральной фокальной точки. Можно настроить направление градиента, его цвета, положение фокальной точки и многие другие свойства.

предоставляет дополнительное управление линейным и радиальным градиентами для использования в Flash Player. Эти элементы, называемые режимами переполнения, позволяют указать, как применяются цвета за градиентом.

Примеры градиентов см. на веб-странице «Примеры Flash» по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Чтобы получить доступ к примеру, загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Graphics\AnimationAndGradients.

1. Чтобы применить заливку градиентом к существующей иллюстрации, выберите в рабочей области объект или объекты.

2. Если панель «Цвет» не видна, выберите меню «Окно» > «Цвет».

3. Чтобы выбрать режим отображения цветов, выберите «RGB» (параметр по умолчанию) или «HSB».

4. Выберите тип градиента в меню «Тип».

   Линейный Создает градиент, который меняет оттенок от начальной точки до конечной точки по прямой.

   Радиальный Создает градиент, который меняется от центральной фокальной точки в круговом контуре к краям.

   ***Примечание**. При выборе линейного или радиального градиента на панели «Цвет» появляются еще два параметра, если материал готовится для Flash Player версии 8 или более поздней. Во-первых, под меню «Тип» активируется меню «Переполнение». С помощью меню «Переполнение» можно управлять цветами, применяемыми за пределами градиента. Во-вторых, появляется панель определения градиента с двумя указателями под панелью, указывающими цвета для градиента.*

5. В меню «Переполнение» выберите режим переполнения для градиента: «Расширение» (по умолчанию), «Отражение» и «Повтор» (необязательно).

6. Чтобы создать линейный или радиальный градиент, совместимый с масштабируемой векторной графикой (SVG), установите флажок «Линейный RGB» (необязательно). Благодаря этому градиент будет выглядеть ровнее при последующих изменениях масштаба.

7. Чтобы изменить цвет в градиенте, выберите один из цветовых указателей под панелью определения градиента (треугольник над выделенным указателем станет черным). После этого щелкните на панели пространства цвета, которая появится над панелью градиента. Перетащите ползунок яркости, чтобы настроить яркость цвета.

8. Чтобы добавить курсор к градиенту, щелкните панель определения градиента или ниже. Выберите цвет для нового указателя, как описано в предыдущем шаге.

   Можно добавить до 15 цветовых указателей, что позволяет создавать до 15 цветовых переходов.

9. Чтобы изменить положение курсора на градиенте, перетащите курсор вдоль панели определения градиента. Перетащите указатель вниз и от панели определения градиента, чтобы удалить его.

10. Чтобы сохранить градиент, щелкните треугольник в правом верхнем углу на панели «Цвет» и выберите в меню «Добавить

образец».

На панель «Образцы» в текущем документе будет добавлен градиент.

11. Чтобы преобразовать градиент, например, сделать его вертикальным вместо горизонтального, используйте инструмент «Преобразование градиента». Дополнительные сведения см. в разделе Преобразование градиента и растровых заливок.

Наверх

Настройте цвета обводки и заливки.

Можно задать цвет обводки и заливки графического объекта или фигуры с помощью элементов управления обводки и заливки на панели инструментов или с помощью таких же элементов управления в инспекторе свойств.

Разделы панели инструментов «Цвет обводки» и «Цвет заливки» содержат элементы управления для вызова окон «Цвет обводки» и «Цвет заливки», которые, в свою очередь, определяют, влияет ли выбор цвета на обводку или заливку выбранных объектов. Кроме того, в разделе «Цвета» есть элементы управления для быстрого сброса цветов до цветов по умолчанию, задания бесцветных обводки и заливки и смены местами цветов заливки и обводки.

Кроме возможности выбирать цвет обводки и заливки для графического объекта или фигуры, инспектор свойств предлагает элементы управления для задания толщины и стиля обводки.

Чтобы изменить атрибуты раскраски существующих объектов с помощью этих элементов, сначала выберите объекты в рабочей области.

См. также: Интерактивный просмотр цветов.

Настройка цвета обводки и заливки на панели «Инструменты»

Элементы «Цвет обводки» и «Цвет заливки» панели «Инструменты» устанавливают атрибуты раскраски новых объектов, создаваемых с помощью инструментов рисования и раскраски. Чтобы изменить атрибуты раскраски существующих объектов с помощью этих элементов, сначала выберите объекты в рабочей области.

- Нажмите элемент «Цвет обводки» или «Цвет заливки» и выберите образец цвета.
- Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» во всплывающем окне и выберите цвет. Кроме того, можно наводить курсор на различные цвета, чтобы просмотреть, как они будут смотреться в фигуре.
- Введите в поле шестнадцатеричное значение цвета.
- Чтобы возвратить параметры цветов по умолчанию (белая заливка и черная обводка), нажмите кнопку «Черно-белый» на панели «Инструменты».
- Чтобы удалить все обводки и заливки, нажмите кнопку «Нет цвета».

  ***Примечание**. Кнопка «Нет цвета» появляется только при создании овала или прямоугольника. Можно создать объект без обводки и заливки, но невозможно использовать кнопку «Нет цвета» для существующего объекта. Вместо этого выберите существующую обводку или заливку и удалите ее.*
- Чтобы поменять между собой цвета обводки и заливки, нажмите на панели инструментов кнопку «Поменять местами цвета».

Flash Professional CC позволяет просмотреть цвет мазка или заливки при изменении образца цвета. Более подробную информацию см. в разделе Интерактивный просмотр цветов.

Применение сплошной заливки цветом с помощью инспектора свойств

1. Выберите в рабочей области замкнутый объект или объекты.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».
3. Чтобы выбрать цвет, нажмите элемент управления «Цвет заливки» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из поля палитры.
   - Введите в поле шестнадцатеричное значение цвета.

С помощью инспектора свойств выберите цвет, стиль и толщину обводки.

Чтобы изменить цвет, стиль обводки и толщину выбранного объекта, используйте элемент «Цвет обводки» в инспекторе свойств. Выберите стиль обводки из стилей, которые предварительно поставляются вместе с Flash Pro, либо создайте заказной стиль. Чтобы выбрать заливку сплошным цветом, используйте элемент «Цвет заливки» в инспекторе свойств.

1. Выберите в рабочей области объект или объекты (символы необходимо сначала дважды щелкнуть мышью, чтобы войти в режим редактирования символа).
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».
3. Чтобы выбрать стиль обводки, щелкните на меню «Стиль» и выберите нужный вариант. Чтобы создать пользовательский стиль,

щелкните в инспекторе свойств «Другой», выберите параметры в диалоговом окне «Стиль обводки» и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. *Выбор стиля обводки, отличной от «Сплошной», может увеличить размер файла.*

4. Толщину обводки можно выбрать с помощью ползунка или введя значение в текстовое поле.
5. Чтобы разрешить уточнение обводки, установите флажок «Уточнение обводки». «Уточнение обводки» настраивает узловые точки кривых и линий на целые пикселы, предотвращая размытие вертикальных и горизонтальных линий.
6. Чтобы задать стиль края контура, выберите параметр «Край контура».

   Не задано Обрезается по краю контура.

   Круглый Добавляет круглое окончание, выдающееся за край контура на половину толщины обводки.

   Квадратный Добавляет прямоугольное окончание, выдающееся за край контура на половину толщины обводки.

7. Если линии рисуются с помощью инструментов «Карандаш» или «Кисть» и установлен режим рисования «Сглаживание», то используйте ползунок «Сглаживание», чтобы указать степень, до которой Flash Pro сглаживает рисуемые линии.

   По умолчанию значение «Смягчение» установлено в значение 50, но можно указать значение от 0 до 100. Чем больше значение сглаживания, тем более сглаживается в результате линия.

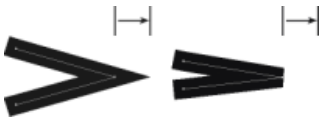
   Примечание. *Если режим рисования установлен в значение «Выпрямление» или «Краска», то ползунок «Смягчение» отключен.*

8. Чтобы определить, как соединяются два сегмента, выберите параметр «Объединение». Чтобы изменить углы в открытом или замкнутом контуре, выберите контур и другое значение параметра объединения.

Стыки «уголок», «круглый» и «фаска».

9. Чтобы избежать скашивания стыка «уголок», введите предел заострения.

   Если длина линии превосходит это значение, то линии заканчиваются квадратными, а не точечными окончаниями. Например, предел среза 2 для 3-точечной обводки означает, что если длина точки в два раза превышает толщину обводки, то Flash Pro удаляет граничную точку.



Применение предела среза.

Корректировка обводок нескольких линий или фигур

Чтобы изменить цвет обводки, толщину и стиль одной или нескольких линий или контуров фигур, используйте инструмент «Чернильница». К линиям и контурам фигур можно применить только сплошные цвета, не градиенты и не растровые изображения.

С помощью инструмента «Обводка» проще изменить атрибуты обводки нескольких объектов одновременно, не выделяя отдельные линии.

1. Выберите инструмент «Обводка» на панели «Инструменты».
2. Выберите цвет обводки.
3. Выберите стиль обводки и толщину обводки в инспекторе свойств.
4. Щелкните объект в рабочей области, чтобы применить изменения обводки.

Копирование обводки и заливки

С помощью инструмента «Пипетка» можно копировать атрибуты заливки и обводки одного объекта и немедленно применять их к другому объекту. Инструмент «Пипетка» также позволяет взять образец изображения в растровом изображении и использовать его в качестве заливки.

1. Чтобы применить атрибуты обводки или области с заливкой к другой обводке или области с заливкой, выберите инструмент «Пипетка» и щелкните обводку или область с заливкой, атрибуты которой нужно применить.

   Если щелкнуть обводку, инструмент автоматически превращается в инструмент «Чернильница». Если нажать на область с заливкой, инструмент автоматически превращается в инструмент «Ведро с краской» с включенным модификатором «Блокировать заливку».

2. Чтобы применить новые атрибуты, щелкните другую обводку или область с заливкой.

Модификация закрашенных областей

Наверх

Инструмент «Заливка» заполняет цветом замкнутые области. Этот инструмент позволяет выполнить следующие действия.

- Заполните пустую область и измените цвет уже заполненных областей.
- Раскрашивайте сплошными цветами, градиентными и растровыми заливками.
- Используйте инструмент «Ведро с краской», чтобы заполнить области, замкнутые не полностью.
- Выберите в Flash Pro закрытие интервалов в контурах фигуры при использовании инструмента «Ведро с краской».

1. Выберите инструмент «Заливка» на панели «Инструменты».
2. Выберите цвет и стиль заливки.
3. Выделите модификатор «Размер промежутка» в нижней части панели «Инструменты» и выберите параметр размера зазора:
   - «Не закрывать интервалы», чтобы вручную закрыть интервалы перед заливкой фигуры. Для сложных рисунков закрытие интервалов вручную может быть более быстрым.
   - Параметр «Закрыть» для заливки фигуры, имеющей интервалы.

   Примечание. *Если интервалы слишком велики, то, возможно, придется закрыть их вручную.*
4. Щелкните фигуру или замкнутую область для заливки.

Преобразование градиента и растровых заливок

Наверх

Можно преобразовать градиентную или растровую заливку, настраивая размер, направление или центр заливки.

1. Выберите инструмент «Преобразование градиента» на панели «Инструменты». Если на панели «Инструменты» нет средства «Преобразование градиента», нажмите и удерживайте кнопку мыши на инструменте «Свободное преобразование», затем в открывшемся меню выберите «Преобразование градиента».
2. Щелкните мышью область, заполненную градиентной или растровой заливкой. Появится ограничительная рамка с маркерами редактирования. Когда курсор находится над каким-либо из этих маркеров, он изменяется, показывая функцию маркера.

   Центральная точка Значок прокрутки для маркера центральной точки — это четырехконечная стрелка.

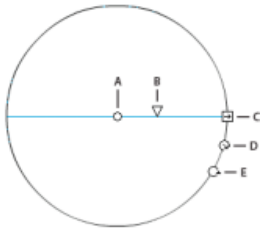
   Фокальная точка Маркер фокальной точки появляется только при выборе радиального градиента. Значок прокрутки для маркера фокальной точки — это инвертированный треугольник.

   Размер Значок прокрутки для маркера размера (значок среднего маркера на краю ограничительной рамки) — это круг со стрелкой внутри.

   Поворот Настраивает поворот градиента. Значок прокрутки для маркера поворота (значок нижнего маркера на краю ограничительной рамки) — это четыре стрелки в фигуре круга.

   Width Настраивает ширину градиента. Значок прокрутки для маркера ширины (прямоугольный маркер) — это двусторонняя стрелка.

   Нажмите клавишу «Shift», чтобы ограничить направление линейной градиентной заливки значениями, кратными 45°.



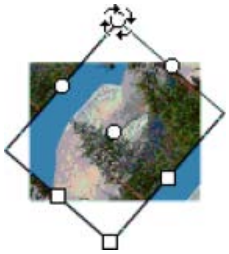
Элементы управления радиального градиента
А. *Центральная точка* ***Б.*** *Ширина* ***В.*** *Поворот* ***Г.*** *Размер* ***Д.*** *Фокус.*

3. Перерисуйте градиент или заливку любым из следующих способов.
   - Чтобы переместить центральную точку градиентной или растровой заливки, перетащите центральную точку.

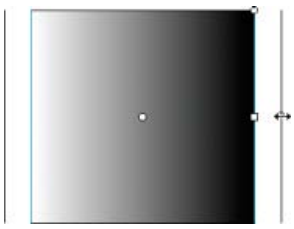
- Чтобы изменить ширину градиентной или растровой заливки, перетащите прямоугольный маркер на стороне ограничительной рамки. (Этот параметр изменяет только ширину заливки, а не объекта, содержащего заливку.)

- Чтобы изменить высоту градиентной или растровой заливки, перетащите прямоугольный маркер внизу ограничительной рамки.

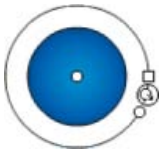
- Чтобы повернуть градиентную или растровую заливку, перетащите круглый маркер поворота в углу. Можно также перетаскивать самый нижний маркер ограничительного круга кругового градиента или заливки.



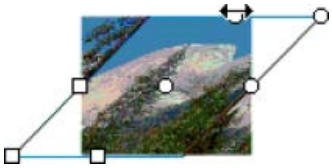
- Чтобы изменить масштаб линейного градиента или заливки, перетащите прямоугольный маркер в центре ограничительной рамки.



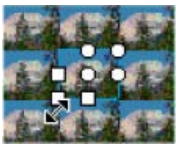
- Чтобы изменить фокальную точку кругового градиента, перетащите средний круглый маркер на ограничительном круге.



- Чтобы наклонить заливку внутри фигуры, перетащите один из круглых маркеров на верхнюю или правую сторону ограничительной рамки.



- Чтобы замостить фигуру растровым изображением, выполните масштабирование заливки.



Примечание. *Чтобы просмотреть все маркеры при работе с большими заливками или заливками, близкими к границе рабочей области, выберите пункт «Просмотр» > «Область вставки».*

Блокировка градиента или растровой заливки рабочей области

Наверх

Градиентную или растровую заливку можно заблокировать, так что она выглядит занимающей всю рабочую область. При этом объекты, раскрашенные заливкой, выглядят как маски, открывающие градиент или растровую заливку под ними.

Если при использовании инструментов «Кисть» или «Заливка» выбрать модификатор «Блокировка заливки», то градиентная или растровая заливка будет распространяться на все объекты, которые отрисовываются в рабочей области.

Использование модификатора «Блокировка заливки» создает внешний вид единой градиентной или растровой заливки, применяемой к отдельным объектам в рабочей области.

Использование блокированной градиентной заливки

1. Выберите инструмент «Кисть» или «Заливка» и выберите в качестве заливки градиент или растровое изображение.
2. На панели «Цвет» в меню «Тип» выберите «Линейный» или «Радиальный».
3. Нажмите модификатор «Блокировка заливки» .
4. Сначала раскрасьте области, в которые нужно поместить центр заливки, а потом перейдите к другим областям.

Использование блокированной растровой заливки

1. Выберите используемое растровое изображение.
2. На панели «Цвет» в меню «Тип» выберите «Растровое изображение».
3. Выберите инструмент «Кисть» или «Ведро с краской».
4. Нажмите модификатор «Блокировка заливки» .
5. Сначала раскрасьте области, в которые нужно поместить центр заливки, а потом перейдите к другим областям.

- Разделение групп и объектов
- Работа с импортированными растровыми изображениями

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Внедрение шрифтов для согласованного текста

При воспроизведении опубликованных SWF-файлов на компьютерах различных пользователей Интернета нет никакой гарантии, что на их компьютерах присутствуют требуемые шрифты. Чтобы текст гарантированно отображался задуманным способом, можно внедрить необходимые шрифты или набор определенных символов шрифта в SWF-файл. После внедрения шрифта в SWF-файл при его воспроизведении требуемый шрифт будет гарантированно доступен независимо от того, на каком компьютере воспроизводится этот файл. Внедренные шрифты можно применять к различным элементам SWF-файла.

Начиная с Flash Professional CS5, программа Flash автоматически внедряет все символы, использованные любыми текстовыми объектами, содержащими текст. Если вы хотите, чтобы текстовые объекты использовали дополнительные символы, например для отображения вводимых пользователем данных или при редактировании текста с помощью ActionScript, внедрите символ шрифта вручную. Внедренные шрифты не обязательно используются текстовыми объектами, свойство «Сглаживание» которых имеет значение «Использовать шрифты устройства». Выберите шрифты, которые требуется внедрить в FLA-файл, и программа Flash внедрит их при публикации SWF-файла.

Существует четыре стандартных ситуации, когда необходимо обеспечить согласованное отображение текста в SWF-файле.

- При создании текстовых объектов в FLA-файле, являющихся частью дизайна, требующего согласованного отображения текста.
- При использовании любого параметра сглаживания, кроме «Использовать шрифты устройства», необходимо встраивать шрифты, иначе текст может исчезнуть или отображаться неправильно.
- При создании текста в FLA-файле динамически с помощью ActionScript.
- При создании текста динамически с помощью ActionScript необходимо указать в ActionScript, какой шрифт использовать.
- При наличии SWF-файла, содержащего текстовые объекты, который может быть загружен другим SWF-файлом, в который требуемые шрифты не внедрены.

Возможности в диалоговом окне «Внедрение шрифтов».

- Централизованное управление всеми внедренными шрифтами.
- Создание символов шрифтов для каждого внедренного шрифта.
- Выбор пользовательских или стандартных диапазонов внедренных символов для шрифта.
- Обработка классического текста и текста Text Layout Framework (TLF) в пределах одного и того же файла и использование внедренных шрифтов для каждого типа текста.
- Поддержка Flash Professional CS4 и FLA-файлов более ранних версий со шрифтами, внедренными устаревшим способом, которые связывали внедренные символы с определенными текстовыми объектами. При открытии FLA-файла более ранней версии Flash Professional CS5 и более поздних версий позволяет редактировать устаревшие внедренные шрифты с помощью диалогового окна «Внедрение шрифтов».

Внедрение символов из шрифта в SWF-файл:

1. Откройте FLA-файл во Flash, а затем откройте диалоговое окно «Внедрение шрифтов», выполнив одно из следующих действий.
   - Выберите «Текст» > «Внедрение шрифтов».
   - В меню параметров панели «Библиотека» выберите «Добавить шрифт».
   - В древовидном представлении панели «Библиотека» нажмите правой кнопкой мыши пустое место, затем выберите «Новый шрифт».
   - В инспекторе свойств текста нажмите кнопку «Встроить».
2. Если в диалоговом окне «Внедрение шрифтов» шрифт не был выбран, нажмите кнопку «Добавить» (+), чтобы внедрить новый шрифт в FLA-файл.

   Если открыть диалоговое окно «Внедрение шрифтов» из панели «Библиотека» или из инспектора свойств текста, элемент шрифта отображается в диалоговом окне автоматически.
3. На вкладке «Параметры» выберите «Семейство» и «Стиль» внедряемого шрифта.

   Если открыть диалоговое окно «Внедрение шрифтов» из панели «Библиотека» или из инспектора свойств текста, текущий выбранный шрифт отобразится в диалоговом окне автоматически.
4. В разделе «Диапазоны символов» выберите диапазон внедряемых символов. Чем больше в публикуемом SWF-файле внедренных символов, тем больше его размер.

5. Чтобы внедрить дополнительные специальные символы, введите их в поле «Включить также следующие символы».

6. Чтобы внедренный символ шрифта был доступен для ActionScript, выберите на вкладке ActionScript пункт «Экспорт для ActionScript».

7. При выборе «Экспорт для ActionScript» также необходимо выбрать формат контура. В качестве формата контура для контейнеров текста TLF выберите TLF (DF4). В качестве формата контура для контейнеров классического текста выберите Classic (DF3).

   Для контейнеров классического текста и текста TLF необходимо создать отдельные символы внедренного шрифта. Формат контура TLF (DF4) не поддерживает шрифты PostScript Type 1. Для отображения текста с форматом контура TLF (DF4) требуется проигрыватель Flash Player 10 или более поздней версии.

8. Чтобы использовать символ шрифта в качестве общего ресурса, необходимо указать параметры в разделе «Общий доступ» на вкладке ActionScript. Дополнительную информацию об использовании общих ресурсов см. в статье Совместное использование ресурсов библиотеки файлами.

Редактирование параметров внедренного символа шрифта:

1. Выполните одно из следующих действий.

   - На панели «Библиотека» нажмите правой кнопкой мыши символ шрифта и выберите «Свойства».
   - В рабочей области выберите контейнер текста и нажмите кнопку «Встроить» в разделе «Символ» инспектора свойств.
   - Выберите на панели «Библиотека» символ шрифта и выберите на панели параметров пункт «Редактирование свойств».
   - Дважды нажмите значок символа шрифта на панели «Библиотека».
   - Выберите «Текст» > «Внедрение шрифтов», затем в древовидном представлении в левой части диалогового окна выберите символ шрифта для редактирования.

2. Сделайте необходимые изменения в диалоговом окне «Внедрение шрифтов» и нажмите кнопку «OK».

В древовидном представлении диалогового окна «Внедрение шрифтов» отображаются все символы шрифтов в текущем FLA-файле, сгруппированные по семействам. В открытом диалоговом окне можно отредактировать любой или все шрифты, после чего необходимо подтвердить изменения нажатием кнопки «OK».

Примечание. *При сохранении FLA-файла, созданного во Flash Professional CS5, в формате CS4, символы шрифта преобразуются в символы шрифта CS4, а в файл внедряются все символы шрифта, а не только выбранный поддиапазон. Все блоки текста TLF преобразуются в поля классического текста. Для обеспечения совместимости с классическим текстом символы шрифта сохраняются в формате DefineFont3. В каждом символе CS4 сохраняется полная копия информации о внедренном шрифте, частью которого он является. При использовании формата CS4 информация о внедренных шрифтах также переносится на все текстовые объекты, ссылающиеся на символы шрифтов. Такой способ хранения информации о внедренных шрифтах использовался во Flash Pro CS4 и более ранних версиях.*

Дополнительные ресурсы

- Статья: Форматирование текста для локализованных проектов Flash: внедрение шрифтов для нескольких языков (Adobe.com)

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Рисование простых линий и фигур

Рисование прямых линий с помощью инструмента «Отрезок линии»
Рисование прямоугольников и овалов
Рисование многоугольников и звезд
Рисование с помощью инструмента «Карандаш»
Рисование с использованием инструмента «Кисть»
(только для Flash Professional CC) Интерактивный просмотр цветов

Рисование прямых линий с помощью инструмента «Отрезок линии»

Наверх

Чтобы рисовать отрезки прямой линии по одному, используйте инструмент «Линия».

1. Выберите инструмент «Линия» .
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и укажите атрибуты обводки.

   Примечание. *Назначить атрибуты заливки для инструмента «Линия» нельзя.*

3. Нажмите кнопку «Рисование объектов» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты», чтобы выбрать режим «Объединение рисунков» или «Рисование объектов». Когда кнопка «Рисование объектов» не нажата, инструмент «Линия» находится в режиме рисования объектов.
4. Поместите указатель в место начала линии и перетащите его в положение, в котором линия должна закончиться. Чтобы ограничить угол наклона линии значениями, кратными 45 градусам, перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу «Shift».

Рисование прямоугольников и овалов

Наверх

Инструменты «Овал» и «Прямоугольник» позволяют создавать основные геометрические фигуры, применять обводки, заливку и задавать скругленные углы. Помимо режима «Объединение рисунков» и «Рисование объектов», инструменты «Овал» и «Прямоугольник» предлагают режим «Рисование геометрических примитивов».

При рисовании прямоугольников или овалов с помощью инструментов «Прямоугольный примитив» или «Овальный примитив» Flash создает эти фигуры в качестве отдельных объектов. Они отличаются от объектов, созданных в режиме «Рисование объектов». Инструменты создания примитивов позволяют задать радиус угла прямоугольника с помощью элементов управления в инспекторе свойств. Кроме того, можно задать начальный и конечный углы, а также внутренний радиус овала. После создания примитивной фигуры измените радиус и размер, выделив фигуру в рабочей области и задав нужные параметры в инспекторе свойств.

Примечание*. При выборе любого из инструментов рисования геометрических примитивов в инспекторе свойств отображаются значения последнего отредактированного примитивного объекта. Например, когда вы модифицировали прямоугольник, а затем нарисовали второй прямоугольник.*

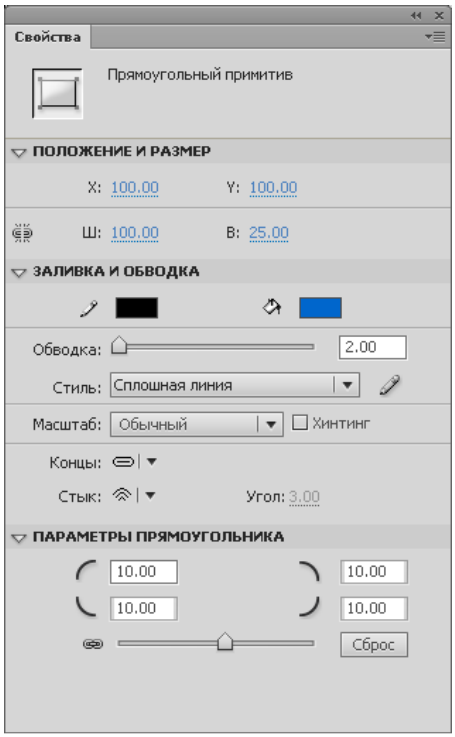
Примечание*. Чтобы нарисовать фигуру из центра рабочей области, удерживайте нажатой клавишу Alt.*

Рисование прямоугольных примитивов

1. Чтобы выбрать инструмент «Прямоугольный примитив», нажмите и удерживайте кнопку мыши на инструменте «Прямоугольник» и выберите инструмент «Прямоугольный примитив» из всплывающего меню.
2. Чтобы создать прямоугольный примитив, перетащите инструмент «Прямоугольный примитив» в рабочую область.

   Примечание. *Чтобы изменить радиус угла при перетаскивании с помощью инструмента «Прямоугольный примитив», нажмите клавишу «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз». Когда углы приобретут нужное скругление, отпустите клавишу.*

3. Выделив прямоугольный примитив, с помощью элементов управления в инспекторе свойств можно дальше модифицировать фигуру или задавать цвета заливки и обводки.



Свойства прямоугольного примитива.

Следующие элементы управления инспектора свойств относятся только к инструменту «Прямоугольный примитив».

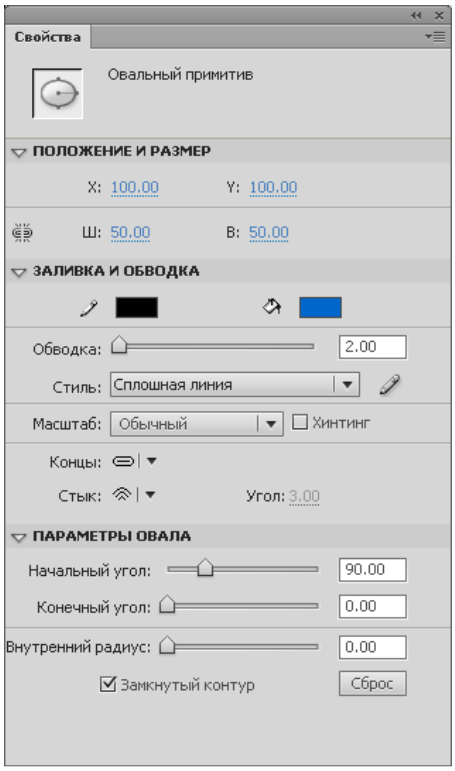
Радиус закругления углов прямоугольника позволяет задать радиусы углов для прямоугольника. В каждом текстовом поле можно указать цифровое значение для внутреннего радиуса. При вводе отрицательного значения создается вогнутый угол. Также можно снять значок фиксации радиуса углов и скорректировать радиус каждого угла по отдельности.

Сброс Сбрасывает все параметры инструмента «Прямоугольный примитив» и восстанавливает исходные фигуру и размер прямоугольного примитива, нарисованного в рабочей области.

4. Чтобы задать разные радиусы скругления для каждого угла, снимите значок блокировки, размещенный в разделе параметров прямоугольника в инспекторе свойств. При блокировке элементы управления радиусом фиксируются и всем углам назначается одинаковый радиус.
5. Чтобы сбросить радиусы скругления, нажмите кнопку «Сброс» в инспекторе свойств.

Рисование овальных примитивов

1. Нажмите и удерживайте кнопку мыши на инструменте «Прямоугольник» и выберите инструмент «Овальный примитив».
2. Чтобы создать овальный примитив, перетащите инструмент «Овальный примитив» на рабочей области. Чтобы фигура всегда была кругом, перетаскивайте его, удерживая нажатой клавишу «Shift».
3. Выделив овальный примитив в рабочей области, с помощью элементов управления в инспекторе свойств можно дальше модифицировать фигуру или задавать цвета заливки и обводки.



Свойства овального примитива.

Следующие элементы управления инспектора свойств относятся только к инструменту «Овальный примитив».

Начальный угол/конечный угол Угол начальной и конечной точек овала. С помощью этих элементов управления можно легко модифицировать фигуру овалов и кругов на сегменты круга, полукруги и другие нешаблонные фигуры.

Внутренний радиус Внутренний радиус (или овал) внутри овала. Можно ввести в поле числовое значение внутреннего радиуса или отрегулировать величину внутреннего радиуса с помощью ползунка. Можно ввести числовое значение от 0 до 99, соответствующее проценту удаляемой заливки.

Замкнуть контур Определяет, замкнут ли контур овала (или контуры, если указан внутренний радиус). Если указан незамкнутый контур, то к результирующей фигуре заливка не применяется, а рисуется только обводка. По умолчанию выбирается «Замкнуть контур».

Сброс Сбрасывает все параметры инструмента «Овальный примитив» и восстанавливает исходные форму и размер овального примитива, нарисованного в рабочей области.

Рисование овалов и прямоугольников

Эти основные геометрические фигуры создаются с помощью инструментов «Овал» и «Прямоугольник».

1. Чтобы выбрать инструмент «Прямоугольник» или «Овал», нажмите и удерживайте кнопку мыши на инструменте «Прямоугольник» и выполните перетаскивание.
2. Чтобы создать прямоугольник или овал, перетащите инструмент «Прямоугольник» или «Овал» на рабочей области.
3. Чтобы задать радиусы скругления для инструмента «Прямоугольник», нажмите модификатор «Прямоугольник со скругленными углами» и введите значение радиуса угла. При значении ноль (0) создаются прямые углы.
4. Перетащите указатель в рабочей области. При использовании инструмента «Прямоугольник» нажимайте клавиши «Стрелка вверх» и «Стрелка вниз» в процессе перетаскивания, чтобы задать радиус скругления углов.

   Для инструментов «Овал» и «Прямоугольник» перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу «Shift», чтобы рисовать круги и квадраты.
5. Для указания определенного размера овала или прямоугольника выберите инструмент «Овал» или «Прямоугольник» и нажмите клавишу Alt (Windows) или (Macintosh). Затем щелкните на рабочей области, чтобы отобразить диалоговое окне параметров для овала и прямоугольника.
   - Для овалов укажите высоту и ширину в пикселах, а также следует ли рисовать овал от центра.
   - Для прямоугольников укажите высоту и ширину в пикселах, радиус углов, а также следует ли рисовать прямоугольник от центра.

См. также: Интерактивный просмотр цветов.

Наверх

Рисование многоугольников и звезд

1. Чтобы выбрать инструмент «Многоугольник», нажмите на инструмент «Прямоугольник» и, удерживая кнопку, выберите нужный элемент из раскрывшегося списка.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и укажите атрибуты обводки и заполнения.
3. Нажмите кнопку «Параметры» и выполните следующие действия.
   - Для параметра «Стиль» выберите «Многоугольник» или «Звезда».
   - Для параметра «Число сторон» введите число от 3 до 32.
   - Для параметра «Размер лучей» введите число от 0 до 1, чтобы указать толщину лучей звезды. Числа, близкие к 0, задают более тонкие лучи (как иглы). При рисовании многоугольника оставьте эту настройку без изменений. (Она не влияет на форму многоугольника.)
4. Нажмите кнопку «OK».
5. Перетащите указатель в рабочей области.

См. также: Интерактивный просмотр цветов.

Наверх

Рисование с помощью инструмента «Карандаш»

Чтобы рисовать линии и фигуры, используйте инструмент «Карандаш» так же, как при рисовании настоящим карандашом. Чтобы применить смягчение или выпрямление к линиям и фигурам в процессе рисования, выберите для инструмента «Карандаш» режим рисования.

1. Выберите инструмент «Карандаш».
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» > «Свойства» и выберите цвет обводки, толщину линии и стиль.
3. Выберите режим рисования в разделе «Параметры» на панели «Инструменты».
   - Чтобы рисовать прямые линии и преобразовывать примерные контуры треугольников, овалов, кругов, прямоугольников и квадратов в реальные геометрические фигуры, выберите «Выпрямление».
   - Чтобы рисовать плавные кривые линии, выберите «Сглаживание».
   - Чтобы рисовать произвольные линии без применения коррекции, выберите «Краска».

Линии, нарисованные в режиме «Выпрямление», «Смягчение» и «Краска», соответственно.

4. Чтобы рисовать с помощью инструмента «Карандаш», щелкните в рабочей области и перетащите указатель (чтобы ориентировать линии по вертикальному и горизонтальному направлениям, перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу «Shift»).

Наверх

Рисование с использованием инструмента «Кисть»

Инструмент «Кисть» рисует обводку, стилизованную под кисть. Это позволяет использовать разные специальные эффекты, в том числе каллиграфические. Выберите размер и форму кисти с использованием модификатора инструмента «Кисть».

Размер кисти для новых мазков остается постоянным, даже при изменении уровня увеличения для рабочей области, поэтому один и тот же размер кисти выглядит крупнее, когда увеличение рабочей области меньше. Например, допустим, что установлено 100%-ное увеличение рабочей области и с помощью инструмента «Кисть» самого малого размера нарисован рисунок. Затем изменим увеличение до 50% и будем рисовать снова с использованием кисти самого малого размера. Новый мазок будет казаться на 50% толще, чем предыдущий мазок. (При изменении увеличения рабочей области размер существующих мазков кистью не изменяется.)

При рисовании с помощью инструмента «Кисть» в качестве заливки можно использовать импортированное растровое изображение. См. Разделение групп и объектов.

Если к вашему компьютеру подключен чувствительный к давлению графический планшет Wacom, вы можете изменить ширину и угол мазков кистью. Это можно осуществить с помощью модификаторов нажима кисти и наклона, а также путем изменения нажима на перо.

Модификатор «Нажим» позволяет изменять ширину мазков кистью при изменении нажима на перо. Модификатор «Наклон» позволяет изменять угол мазков кистью при изменении угла пера по отношению к планшету. При использовании модификатора «Наклон» измеряется угол между верхним (ластик) концом пера и верхним (северным) краем планшета. Например, если держать перо вертикально относительно планшета, то значение наклона равно 90. Модификаторы «Нажим» и «Наклон» также можно использовать в режиме

стирания пера.

Примечание. На планшете параметры нажима и наклона для инструмента «Кисть» работают только в режиме «Перо». Режим мыши не задействует эти параметры.

Мазок переменной ширины, нарисованный пером.

1. Выберите инструмент «Кисть» .
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и укажите цвет заливки.
3. Выберите модификатор «Режим кисти» и выберите режим рисования.

   Нормальная закраска Рисует над линиями и заливками в том же слое.

   Закраска заполнением Закрашивает заливки и пустые области, оставляя линии без изменений.

   Закраска позади объекта Закрашивает пустые области рабочей области в том же слое, оставляя линии и заливки без изменений.

   Закраска выделения Применяет новую заливку к выделению, когда пользователь выбирает заливку в элементе управления «Цвет заливки» или в поле «Заливка» в инспекторе свойств. Это действие аналогично выбору области заливки и применению новой заливки.

   Внутренняя закраска Выполняет заливку, при которой пользователь начинает мазок кистью и никогда не закрашивает линии. Если начать рисовать в пустой области, то заливка не затрагивает существующие закрашенные области.
4. Выберите размер и форму кисти из модификаторов инструмента «Кисть».
5. Если к компьютеру подключен сенсорный планшет Wacom, то выберите модификатор «Нажим», модификатор «Наклон» или оба модификатора, чтобы изменить мазки кистью.
   - Выберите модификатор «Нажим», чтобы изменять ширину мазков кистью изменением нажима на перо.
   - Чтобы изменить угол мазков кистью изменением угла пера на сенсорном планшете Wacom, выберите модификатор «Наклон».
6. Перетащите указатель в рабочей области. Чтобы выровнять мазки кистью по горизонтали и вертикали, перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу «Shift».

(только для Flash Professional CC) Интерактивный просмотр цветов

Наверх

Функция интерактивного просмотра отображает цвет мазка и заливки одновременно с рисованием фигуры в рабочей области. Она позволяет просмотреть близкое к финальному отображение фигуры в процессе ее рисования. Эта функция поддерживается для всех инструментов рисования, доступных во Flash Pro.

Функция интерактивного просмотра также поддерживается для цветовых образцов во Flash Professional. Она позволяет отслеживать изменения цвета мазка или заливки для выбранной фигуры в рабочей области. Изменение цвета можно увидеть, наведя указатель на желаемый цвет.

Интерактивный просмотр включен для цветовых образцов на следующих панелях:

- панель «Инструменты»;
- инспектор свойств;
- свойства рабочей области;
- свойства текста;
- сетка;
- направляющие.

Связанные ссылки

- Режимы рисования и графические объекты

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Добавление видео в среду Flash

Приступая к работе
Способы использования видео в среде Flash
Последовательная загрузка видео с помощью веб-сервера
Потоковая передача видео с использованием сервера Adobe Flash Media Server
Встраивание видеофайла в файл Flash
Руководства и примеры

Существует несколько способов внедрения видео в документ Flash и его воспроизведения для пользователей.

Приступая к работе

Наверх

Прежде чем начать работать с видео во Flash Professional, важно принять к сведению следующее.

- Flash Professional может воспроизводить лишь некоторые форматы видео.

  К ним относятся FLV, F4V и MPEG. Инструкции по преобразованию видео в другие форматы см. в разделе «Создание видеофайлов для использования в среде Flash».

- Используйте приложение Adobe Media Encoder (поставляется вместе с Flash Professional) для преобразования остальных форматов видео в FLV и F4V. Инструкции см. в разделе «Создание видеофайлов для использования в среде Flash».
- Добавить видео во Flash Professional можно несколькими способами, в зависимости от конкретной ситуации. Перечень этих способов представлен ниже.
- Во Flash Professional есть Мастер импорта видеоданных, который открывается при выборе в меню «Файл» > «Импорт» > «Импорт видеоролика».
- Использование компонента FLVPlayback — самый простой способ быстро воспроизвести видео в файле Flash Professional.

  Инструкции см. в разделе «Последовательная загрузка видео с помощью веб-сервера».

Способы использования видео в среде Flash

Наверх

Во Flash Professional видео можно использовать разными способами.

- Последовательная загрузка с веб-сервера

  При этом подходе видеофайл является внешним и не включается в файл Flash Professional и финальный SWF-файл. Так можно добиться меньшего размера SWF-файла. Это самый популярный способ использования видео во Flash Professional.

- Потоковая передача видео с использованием сервера Adobe Flash Media Server.

  При этом походе видеофайл также является внешним и не включается в файл Flash Professional. Сервер потокового видео Adobe Flash Media надежно защищает ваше видеосодержимое и обеспечивает плавное воспроизведение.

- Встраивание видеоданных в файл Flash Professional

  При этом подходе файлы Flash Professional получаются очень объемными. Его можно применять только к коротким роликам. Инструкции см. в разделе «Встраивание видеофайла в файл Flash».

Последовательная загрузка видео с помощью веб-сервера

Наверх

Последовательная загрузка позволяет использовать компонент FLVPlayback или код ActionScript, написанный для загрузки и воспроизведения внешних FLV- или F4V-файлов в SWF-файле во время выполнения.

Поскольку видеофайл является внешним по отношению к остальному содержимому Flash Professional, его обновление становится относительно простой задачей и не требует повторной публикации SWF-файла.

Последовательная загрузка обеспечивает следующие преимущества по сравнению с внедрением видео во временную шкалу:

- Во время разработки может производиться публикация только SWF-файла для просмотра или тестирования всего содержимого Flash Professional или его части. Это позволяет тратить меньше времени на предварительный просмотр и быстрее выполнять отладочный цикл.
- Видео начинает воспроизводиться сразу же после того, как первый сегмент видео загружен и закэширован на жесткий диск

локального компьютера.

- Во время выполнения видеофайлы загружаются проигрывателем Flash Player с диска компьютера в SWF-файл без ограничений по размеру и продолжительности. Не существует никаких проблем синхронизации и ограничений по оперативной памяти.
- Частота кадров видеофайла может отличаться от частоты кадров SWF-файла, предоставляя большую гибкость при разработке содержимого Flash Professional.

Импорт видео для последовательной загрузки

Можно импортировать видеофайл, сохраненный на локальном компьютере, а затем отправить его на сервер, импортировав во FLA-файл. При импорте видео во Flash для последовательной загрузки вы в действительности добавляете лишь ссылку на видеофайл. С ее помощью Flash находит видеофайл на вашем компьютере или на сервере.

Кроме того, можно импортировать видеофайл, который уже отправлен на стандартный веб-сервер, сервер Adobe Flash Media Server (FMS) или в службу Flash Video Streaming Service (FVSS).

1. Выберите «Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл», чтобы импортировать фрагмент видеоролика в текущий документ Flash Professional.
2. Выберите нужный видеоролик. Можно выбрать видеоролик, сохраненный на локальном компьютере или URL-адрес видео, уже загруженного на веб-сервер или сервер Flash Media Server.
   - Чтобы импортировать видео на локальный компьютер, выберите «Загрузить внешнее видео с компонентом воспроизведения».
   - Чтобы импортировать видео, уже развернутое на веб-сервере, сервере Flash Media Server или в службе Flash Video Streaming Service, выберите параметр уже развернутого на веб-сервере видео, видео Flash Video Streaming Service или потоковой передачи видео с сервера Flash Media Server и введите URL видеоролика.

     Примечание. *URL-адрес видеоролика, размещенного на веб-сервере, использует протокол связи HTTP. URL-адрес видеоролика, размещенного на сервере Flash Media Server или Flash Streaming Service, использует протокол связи RTMP.*
3. Выберите обложку для видеоролика. Могут быть выбраны следующие варианты.
   - Можно не использовать обложку с компонентом FLVPlayback, в этом случае нужно выбрать «Нет».
   - Можно выбрать одну из предустановленных обложек компонента FLVPlayback. Flash Professional копирует обложку в ту же папку, что и FLA-файл.
     Примечание. *Обложки компонента FLVPlayback несколько отличаются в зависимости от того, на AS2 или на AS3 основан создаваемый документ.*
   - Можно выбрать пользовательскую обложку, введя ее URL-адрес на веб-сервере.
     Примечание. *Если выбрана пользовательская обложка из удаленного местоположения, интерактивный просмотр видео в рабочей области будет невозможен.*
4. Мастер импорта видео создает в рабочей области компонент видео FLVPlayback, который можно использовать для локального тестирования воспроизведения. Когда документ Flash будет готов и можно будет приступать к развертыванию SWF-файла и видеоролика, загрузите следующие ресурсы на веб-сервер или Flash Media Server, на котором размещено видеосодержимое.
   - Если используется локальная копия видеоролика, загрузите видеоролик на сервер (он находится в той же папке, что и выбранный вами исходный видеоролик с расширением .flv).

     Примечание. *Flash Professional использует относительный путь для указания на FLV- или F4V-файл (относительно SWF-файла), что позволяет использовать на локальном компьютере ту же структуру каталогов, что и на сервере. Если видео было уже развернуто на сервере FMS или в службе FVSS, этот этап можно пропустить.*
   - Обложка видео (если выбрано ее использование)

     Если используется стандартная обложка, программа Flash Professional копирует ее в ту же папку, в которой находится FLA-файл.
   - Компонент FLVPlayback

     Чтобы изменить URL компонента FLVPlayback на адрес веб-сервера или Flash Media Server, на который загружается видео, измените параметр contentPath с помощью Инспектора компонентов («Окно» > «Инспектор компонентов»).

Наверх

Потоковая передача видео с использованием сервера Adobe Flash Media Server

Сервер Flash Media Server в реальном времени передает потоковое содержимое во Flash Player и среду AIR. Функция определения пропускной способности сети позволяет серверу Flash Media Server учитывать максимальную скорость доставки аудио- и видеосодержимого, доступную пользователю.

Потоковая передача видео с использованием сервера Flash Media Server дает по сравнению с внедренным видео и последовательной загрузкой следующие преимущества.

- Воспроизведение начинается быстрее, чем для внедренного видео.

- При потоковой передаче данных на клиентском компьютере используется меньше памяти и места на диске, так как не требуется загрузка полного файла.
- Сетевые ресурсы используются эффективнее, поскольку клиенту передается только часть просматриваемого видео.
- Доставка мультимедиа более надежна, потому что при потоковой передаче данные не сохраняются в кэше клиентского компьютера.
- Потоковое видео обеспечивает лучшую поддержку отслеживания, учета и ведения журналов.
- Потоковая передача данных дает возможность проводить видео- и аудиопрезентации в режиме реального времени и захватывать видео с цифровой или веб-камеры.
- Flash Media Server обеспечивает многостороннюю и многопользовательскую передачу данных для приложений видеоконференций, видеочатов и обмена видеосообщениями.
- Серверные сценарии для управления видео- и аудиопотоками позволяют создавать на сервере списки воспроизведения, синхронизированные потоки и интеллектуальное управление параметрами доставки, исходя из скорости соединения клиента.

Получить дополнительные сведения о сервере Flash Media Server можно на странице по адресу www.adobe.com/go/flash_media_server_ru.

Дополнительные сведения о службе Flash Video Streaming Service см. на странице www.adobe.com/go/learn_fvss_ru.

Наверх

Встраивание видеофайла в файл Flash

При встраивании видео все данные видеофайла добавляются в файл Flash Professional. В результате создается файл Flash Professional гораздо большего размера, а затем — SWF-файл. Видео помещается на временную шкалу, где можно просматривать отдельные кадры, представленные кадрами временной шкалы. Поскольку каждый видеокадр представлен кадром на временной шкале, частота кадров видеоролика и SWF-файла должна совпадать. Если частота кадров для SWF-файла и внедренного видеоролика не совпадает, воспроизведение видео будет несогласованным.

Примечание. *Видео с переменной частотой кадров должно передаваться через последовательную загрузку или с сервера Flash Media Server. При импорте видеофайла одним из этих методов FLV- или F4V-файл становится автономным и воспроизводится с другой частотой кадров, нежели SWF-файл.*

Внедренное видео лучше всего работает с небольшими видеороликами длительностью не более 10 секунд. Для более длительных видеороликов лучше подумать над возможностью последовательной загрузки или потоковой передачи видео с сервера Flash Media Server.

Для внедренного видео существуют следующие ограничения.

- Если полученные SWF-файлы станут слишком большими, могут возникнуть проблемы. При загрузке и попытке воспроизведения большого SWF-файла с внедренным видео Flash Player резервирует значительный объем памяти, что может привести к возникновению ошибки.
- В видеофайлах продолжительностью более 10 секунд часто случается рассинхронизация фрагментов видео и звука в видеоклипе. Через некоторое время рассогласование звука и изображения становится значительным, вызывая неприятные ощущения от просмотра.
- Для воспроизведения видео, внедренного в SWF-файл, необходимо, чтобы был загружен весь видеофайл целиком. При внедрении слишком большого видеофайла для его загрузки и начала воспроизведения может понадобиться значительное время.
- После импорта видеоролика он будет недоступен для редактирования. В таком случае видеофайл нужно будет повторно редактировать и импортировать еще раз.
- Если SWF-файл публикуется через Интернет, пользователь должен загрузить видеофайл полностью, прежде чем начать воспроизведение.
- Во время выполнения весь видеофайл должен находиться в памяти воспроизводящего компьютера.
- Продолжительность импортированного видеофайла не должна превышать 16 000 кадров.
- Частота кадров видеофайла и временной шкалы Flash Professional должна совпадать. Установите для файла Flash Professional частоту кадров, соответствующую частоте встраиваемого видео.

Просмотр кадров внедренного видео производится перетаскиванием точки воспроизведения на временной шкале (т е. путем очистки). Обратите внимание, что звуковая дорожка во время очистки не воспроизводится. Просмотреть видео со звуком позволяет команда «Тестировать ролик».

Встраивание видео в файл Flash

1. Выберите «Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл», чтобы импортировать фрагмент видеоролика в текущий документ Flash Professional.
2. Выберите на локальном компьютере нужный видеоролик.
3. Выберите команду «Внедрить FLV в SWF и воспроизвести во временной шкале».
4. Нажмите кнопку «Далее».
5. Выберите тип символа, с которым видео будет внедрено в SWF-файл.

Внедренное видео Если видеоролик используется для линейного воспроизведения на временной шкале, может оказаться удобнее импортировать видео на временную шкалу.

Фрагмент ролика Чтобы обеспечить гибкое управление содержимым, рекомендуется помещать видео в экземпляр фрагмента ролика. Временная шкала видео воспроизводится независимо от основной временной шкалы. Расширять основную временную шкалу, чтобы вместить видео, не потребуется — это лишь затруднит работу с FLA-файлом.

Графика При внедрении видеоролика в качестве графического символа взаимодействие с видео через ActionScript будет невозможно (как правило, графические символы используются для статических изображений и создания многократно используемых фрагментов анимации).

6. Импорт видеоролика может быть выполнен в рабочую область (и на временную шкалу) или в качестве элемента библиотеки.

   По умолчанию программа Flash Professional помещает импортируемое видео в рабочую область. Чтобы импорт производился только в библиотеку, снимите флажок «Разместить экземпляр в рабочей области».

   При создании простой презентации с линейным изложением и отсутствием интерактивности примите настройки по умолчанию, чтобы импортировать видео в рабочую область. При создании более динамичных презентаций можно работать с несколькими видеороликами, при помощи ActionScript добавлять динамические переходы и другие элементы, а также импортировать видео в библиотеку. После того как видеоролик помещен в библиотеку, его можно преобразовать в объект MovieClip, которым легче управлять с помощью ActionScript.

   По умолчанию программа Flash Professional расширяет временную шкалу таким образом, чтобы она вмещала продолжительность воспроизведения внедряемого видеоролика.

7. Нажмите кнопку «Готово».

   Мастер импорта видео внедряет видео в SWF-файл. Видео появляется в рабочей области или в библиотеке в зависимости от настройки параметров внедрения.

8. В инспекторе свойств (меню «Окно > Свойства») задайте для видеоролика имя экземпляра и при необходимости измените его свойства.

Импорт видеофайлов в библиотеку

Для импорта файлов в формате FLV или F4V предназначены команды «Импортировать» или «Импортировать в библиотеку», а также кнопка «Импортировать» в диалоговом окне «Свойства видео».

Чтобы создать собственный видеоплеер, который будет динамически загружать FLV- или F4V-файлы из внешнего источника, поместите видео на символ фрагмента ролика. Если FLV- или F4V-файл загружается динамически, измените размеры фрагмента ролика таким образом, чтобы они соответствовали фактическим размерам видеофайла, и настройте размер видео, масштабируя фрагмент ролика.

Примечание. *Рекомендуется размещать видео внутри экземпляра фрагмента ролика, это обеспечивает наибольшую гибкость при управлении содержимым. Временная шкала видео воспроизводится независимо от основной временной шкалы. Расширять основную временную шкалу, чтобы вместить видео, не потребуется — это лишь затруднит работу с FLA-файлом.*

❖ Чтобы выполнить импорт FLV- или F4V-файла в библиотеку, выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в библиотеку».
- Выделите любой существующий видеоролик на панели «Библиотека» и выберите пункт «Свойства» в меню панели «Библиотека». Нажмите кнопку «Импорт». Выберите нужный файл и нажмите кнопку «Открыть».

Изменение свойств видеоролика

Можно изменять свойства экземпляра внедренного видеоролика в рабочей области, присваивать имя экземпляра и изменять ширину, высоту и положение видеоролика в рабочей области. Можно также заменить экземпляр видеоролика, то есть присвоить ему другой символ. При присваивании экземпляру другого символа в рабочей области отображается другой экземпляр, но все его свойства (размеры, точка регистрации и другие) остаются неизменными.

Диалоговое окно «Свойства видео» позволяет выполнить следующие действия.

- Просматривать информацию об импортируемом видеоролике, включая его имя, путь, дату создания, размеры в пикселах, продолжительность и размер файла.
- Изменять имя видеоролика.
- Обновить видеоролик, если он модифицирован во внешнем редакторе.
- Импортировать FLV- или F4V-файл вместо выделенного фрагмента
- Экспортировать видеофрагмент в виде FLV-или F4V-файла

Занятия по работе с видео см. в «Центре поддержки Adobe Flash» по адресу www.adobe.com/go/flash_video_ru.

Изменение свойств экземпляра видео в инспекторе свойств

1. Выделите экземпляр внедренного или связанного видеоролика в рабочей области.

2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и выполните одно из следующих действий.
   - Введите имя экземпляра в текстовом поле «Имя» в левой части инспектора свойств.
   - Введите значения «W» и «H», чтобы изменить размеры экземпляра видео.
   - Введите значения «X» и «Y», чтобы изменить положение левого верхнего угла экземпляра в рабочей области.
   - Нажмите кнопку «Заменить». Выберите видеоролик для замены текущего ролика, назначенного экземпляру.

     Примечание. *Внедренный видеоролик может быть заменен только другим внедренным видеороликом, а связанный — только другим связанным видеороликом.*

Просмотр свойств видеороликов в диалоговом окне «Свойства видео»

1. Выделите видеоролик на панели «Библиотека».
2. В меню панели «Библиотека» выберите пункт «Свойства» или нажмите кнопку «Свойства» в нижней части панели «Библиотека». Отобразится диалоговое окно «Свойства видео».

Переименование, обновление видео и его замена FLV- или F4V-файлом

1. Выделите видеоролик на панели «Библиотека» и выберите пункт «Свойства» в меню панели.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы задать новое имя, введите его в текстовое поле «Имя».
   - Чтобы обновить видео, перейдите к обновленному видеофайлу и нажмите кнопку «Открыть».
   - Чтобы заменить видео FLV- или F4V-файлом, нажмите кнопку «Импорт», перейдите к нужному FLV- или F4V-файлу и нажмите кнопку «Открыть».

Управление воспроизведением видео с помощью временной шкалы

Управление воспроизведением внедренного видеофайла производится при помощи временной шкалы, в которой он содержится. Например, чтобы приостановить видео, воспроизводящееся на основной временной шкале, необходимо вызвать функцию stop() для этой временной шкалы. Аналогичным образом производится управление видеообъектом в символе фрагмента ролика — при использовании временной шкалы этого символа.

К видеообъектам, импортированным во фрагменты ролика, могут быть применены следующие действия: goTo, play, stop, toggleHighQuality, stopAllSounds, getURL,FScommand, loadMovie, unloadMovie, ifFrameLoaded и onMouseEvent. Чтобы применить действие к объекту Video, вначале следует преобразовать его во фрагмент ролика.

Отображение видеопотока в реальном времени с видеокамеры может быть реализовано при помощи ActionScript. Сначала поместите в рабочую область объект Video с помощью команды «Создать видео» на панели «Библиотека». Связать с этим объектом видеопоток позволяет метод Video.attachVideo.

См. также раздел «Видео и метод attachVideo (Video.attachVideo)» в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* и раздел «fl.video» в руководстве *Справочник ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Обновление внедренного видео после редактирования исходного файла

1. Выделите видеоролик на панели «Библиотека».
2. Выберите пункт «Свойства» и нажмите кнопку «Обновить».

   Внедренный видеоролик будет заменен отредактированной версией файла. К обновляемому ролику применяются настройки сжатия, заданные при импорте видео.

Руководства и примеры

Наверх

Дополнительные сведения о работе с видео см. в следующих видеороликах и статьях Flash Professional. В некоторых видеоматериалах показаны принципы использования Flash Professional CS3 или CS4, которые также относятся к Flash Professional CS5.

- Статья: Учебное видеоруководство по Flash (Adobe.com)
- Видео: Работа с видео (3:23) (Adobe.com)
- Видео: Импорт и использование видео в среде Flash (CS3) (1:50) (Adobe.com)
- Видео: Flash 411: видеопроигрыватели для противников Flash (10:26) (Adobe.com)
- Видео: Flash 411: ускоренный курс для изучения видео (10:43) (Adobe.com)
- Видео: Экспорт из программы After Effects в среду Flash (6:02) (Adobe.com)
- Видео: Экспорт из программы After Effects в среду Flash с помощью XFL-файла (2:43) (Adobe.com)
- Видео: Преобразование метаданных и маркеров в ключевые точки (4:07) (Adobe.com)

- Видео: Flash 411: начало работы с сервером Flash Media Server (21:29) (Adobe.com)
- Видео: Дополнительные технические приемы по потоковой передаче видео и управления им с использованием Flex и Flash (73:45) (Adobe.com)
- Статья: Учебное видеоруководство по Flash (Adobe.com)
- Статья: Начало работы с компонентом ActionScript 3 FLVPlayback (Adobe.com)
- Статья: Выбор обложки для компонента ActionScript 3 FLVPlayback (Adobe.com)
- Статья: Управление интернет-видео с помощью программирования ActionScript 3 FLVPlayback (Adobe.com)
- Статья: Шаблон интернет-видео: презентация с синхронизированной графикой (Adobe.com)
- Статья: Шаблон интернет-видео: сайт с собственной коллекцией видео (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

Работа с видео

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Проверка орфографии

Использование проверки орфографии
Настройка блока контроля орфографии

В документе Flash Professional можно проверить орфографию. Этот процесс может быть настроен на конкретное применение.

Использование проверки орфографии

Наверх

1. Выберите меню «Текст» > «Проверка орфографии», чтобы открыть диалоговое окно «Проверка орфографии».

   В поле в верхнем левом углу отображаются слова, не обнаруженные в выбранных словарях, а также тип элемента, который содержит текст (например, текстовое поле или метка кадра).

2. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Добавить в личный словарь», чтобы ввести слово в личный словарь.
   - Нажмите кнопку «Пропустить», чтобы оставить слово без изменений. Нажмите кнопку «Пропустить все», чтобы оставить все вхождения этого слова в документе без изменений.
   - Введите слово в поле «Заменить на» или выберите слово из прокручиваемого списка «Варианты». Затем нажмите кнопку «Заменить», чтобы заменить слово, либо кнопку «Заменить все», чтобы заменить все вхождения этого слова в документе.
   - Нажмите кнопку «Удалить», чтобы удалить слово из документа.
3. Чтобы завершить проверку орфографии, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Закрыть», чтобы завершить проверку орфографии до достижения конца документа Flash Professional.
   - Продолжайте проверку орфографии до тех пор, пока не появится уведомление о том, что достигнут конец документа Flash Professional, а затем нажмите кнопку «Нет», чтобы завершить ее. Если в ответ на этот запрос нажать кнопку «Да», то проверка орфографии будет продолжена с начала документа.

Настройка блока контроля орфографии

Наверх

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите меню «Текст» > «Установка проверки орфографии». Этим параметром следует пользоваться в том случае, если функция проверки орфографии ранее не выполнялась.
   - В диалоговом окне «Проверка орфографии» (меню «Текст» > «Проверка орфографии») нажмите кнопку «Установка».
2. Задайте любой из следующих параметров.
   Параметры документа Эти параметры позволяют указать, какие из элементов следует проверять.

   Словари Содержит список встроенных словарей. Для выполнения проверки орфографии должен быть выбран хотя бы один словарь.

   Личный словарь Введите путь к документу (или щелкните значок папки и выберите его), используемый в качестве личного словаря. Этот словарь доступен для изменения.

   Редактировать личный словарь Позволяет добавлять в личный словарь слова и фразы. В диалоговом окне «Личный словарь» каждый новый элемент должен вводиться в отдельной строке текстового поля.

   Параметры проверки Эти параметры позволяют управлять методами обработки различных типов слов и символов в процессе проверки орфографии во Flash Professional.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Управление воспроизведением внешнего видео с помощью ActionScript

Динамическое воспроизведение FLV- или F4V-файлов
Варианты поведения, использующиеся при воспроизведении видео
Компонент FLVPlayback
Мультимедийные компоненты (Flash Player 6 и 7)

Наверх

Динамическое воспроизведение FLV- или F4V-файлов

Альтернативой импорту видео в среду разработки Flash Professional является использование компонента FLVPlayback или ActionScript для динамического воспроизведения внешних файлов FLV- или F4V-файлов в проигрывателе Flash Player. Также можно одновременно использовать компонент FLVPlayback и код ActionScript.

Возможно воспроизведение FLV- или F4V-файлов, опубликованных для загрузки из Интернета, либо локальных мультимедийных файлов. Для воспроизведения внешнего FLV- или F4V-файла опубликуйте его на HTTP-сайте или в локальной папке и добавьте в документ Flash Professional компонент FLVPlayback или код на языке ActionScript, который будет осуществлять доступ к этому файлу и управлять его воспроизведением во время выполнения.

Внешний FLV- или F4V-файл предоставляет следующие возможности, которые недоступны при использовании импортированного видео.

- Длинные видеоролики не дают задержки перед началом воспроизведения. Внешние FLV- или F4V-файлы воспроизводятся с использованием кэш-памяти, то есть большие файлы сохраняются небольшими отрезками, доступ к которым осуществляется динамически, и поэтому им не требуется столько памяти, сколько внедренным видеофайлам.
- Внешний FLV- или F4V-файл может иметь частоту кадров, отличную от частоты кадров документа Flash Professional, в котором он воспроизводится. Например, для документа Flash Professional может быть задано 30 кадров в секунду, а для видео — 21 кадр в секунду. Это повышает гибкость управления и делает воспроизведение плавным.
- Воспроизведение документа Flash Professional не прерывается во время загрузки FLV- или F4V-файла. Хотя иногда это все же происходит (например, в момент доступа к приводу компакт-дисков). FLV- или F4V-файлы выполняются независимо от документа Flash Professional и поэтому не прерывают воспроизведение.
- Титрование видеосодержимого для внешних FLV- или F4V-файлов выполнять легче, поскольку для доступа к метаданным видео могут применяться функции обратного вызова.

Дополнительные сведения о воспроизведении FLV- или F4V-файлов см. в разделе «Динамическое воспроизведение внешних FLV-файлов» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* или «Основы видео» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Дополнительные ресурсы

Дополнительные сведения об ActionScript можно получить из следующих ресурсов.

Обучающие видеопособия:

- Создание проигрывателя видео с помощью ActionScript 3.0 (Creativecow.com)
- Создание проигрывателя видео с помощью ActionScript 2.0 (Creativecow.com)

Статьи:

- Разбор видеогалереи ActionScript 3 (Adobe.com)

Наверх

Варианты поведения, использующиеся при воспроизведении видео

Варианты поведения являются одним из способов управления воспроизведением видео. Варианты поведения представляют собой заранее написанные сценарии ActionScript, которые добавляются к объекту, вызывающему событие, для управления другим объектом. Они расширяют возможности управления и повышают гибкость кода ActionScript, позволяя не писать код в документе самостоятельно. Варианты поведения для работы с видео воспроизводят, останавливают и временно прерывают воспроизведение видеоролика, выполняют перемотку вперед и назад и управляют его видимостью.

Для управления видеороликом с помощью вариантов поведения предназначена панель «Поведение», которая позволяет применить варианты поведения к вызывающему его объекту (например, к фрагменту ролика). Задайте событие, вызывающее поведение (например отпускание кнопки мыши для фрагмента ролика), выберите целевой объект (видео, к которому применяется поведение) и при необходимости настройки поведения (например число кадров, которые нужно перемотать).

Примечание. *Вызывающий объект должен быть фрагментом ролика. Назначить варианты поведения воспроизведения видео для символов или компонентов кнопок нельзя.*

Следующие варианты поведения в Flash Professional управляют внедренным видео.

Поведение	Цель	Параметры
Воспроизведение видео	Воспроизводит видео в текущем документе.	Имя экземпляра целевого видео
Остановить видео	Останавливает видео.	Имя экземпляра целевого видео
Приостановить воспроизведение видео	Приостанавливает воспроизведение видео.	Имя экземпляра целевого видео
Перемотка видео назад	Перематывает видео назад на заданное число кадров.	Имя экземпляра целевого видео Количество кадров
Перемотка видео вперед	Перематывает видео вперед на заданное число кадров.	Имя экземпляра целевого видео Количество кадров
Скрыть видео	Скрывает видео.	Имя экземпляра целевого видео
Показать видео	Показывает видео.	Имя экземпляра целевого видео

Управление воспроизведением видео с помощью вариантов поведения

1. Выберите фрагмент ролика для вызова поведения.
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить» (+) и выберите нужное поведение во вложенном меню «Внедренное видео».
3. Выберите нужное видео.
4. Выберите относительный или абсолютный путь.
5. При необходимости выберите параметры поведения и нажмите кнопку «ОК».
6. На панели «Поведения» в разделе «Событие» нажмите «При отпускании» (событие по умолчанию) и выберите событие мыши. Чтобы использовалось событие «При отпускании», оставьте параметр без изменений.

Наверх

Компонент FLVPlayback

Компонент FLVPlayback позволяет включать видеопроигрыватель в приложении для воспроизведения последовательно загружаемых FLV- или F4V-файлов с использованием протокола HTTP или для потокового воспроизведения FLV-файлов с сервера Flash Media Server (FMS) или Flash Video Streaming Service (FVSS).

Компонент FLVPlayback выполняет следующие функции.

- Предоставляет набор заранее заготовленных обложек для настройки элементов пользовательского интерфейса управления воспроизведением.
- Позволяет опытным пользователям создавать собственные пользовательские обложки.
- Обеспечивает установку ключевых точек для синхронизации видео с анимацией, текстом и графикой в приложении Flash Professional.
- Обеспечивает немедленное отображение результата настройки пользователем.
- Оптимизирует размер SWF-файл, чтобы облегчить его загрузку.

  Компонент FLVPlayback представляет собой область отображения для просмотра видео. Он включает в себя элементы настраиваемого пользовательского интерфейса FLV: набор управляющих кнопок для запуска, остановки и управления воспроизведением видео.

Настройка компонента FLVPlayback

1. Выделив компонент FLVPlayback в рабочей области, откройте инспектор свойств (меню «Окно» > «Свойства») и введите имя экземпляра.
2. В инспекторе свойств выберите «Параметры» или откройте инспектор компонентов (меню «Окно» > Компоненты»).
3. Введите значения параметров или оставьте значения параметров по умолчанию.

   Для каждого экземпляра компонента FLVPlayback в инспекторе свойств или инспекторе компонентов могут быть заданы следующие

параметры.

Примечание. *Для большинства экземпляров нет необходимости изменять параметры компонента FLVPlayback, если не требуется изменение внешнего вида обложки видео. В большинстве случаев мастер импорта видео назначает достаточно приемлемые параметры.*

autoPlay Логическое значение, определяющее способ воспроизведения FLV- или F4V-файла. Если значение равно true, видеофайл воспроизводится сразу после загрузки. Если значение равно false, загружается первый кадр и воспроизведение приостанавливается. Значение по умолчанию — true.

autoRewind Значение логического типа, определяющее, будет ли видеофайл автоматически перематываться. Если значение равно true, компонент FLVPlayback автоматически перематывает видеофайл к началу, когда точка воспроизведения достигает конца либо при нажатии кнопки остановки. Если значение равно false, компонент видео не перематывает видео автоматически. Значение по умолчанию — true.

autoSize Значение логического типа. Если оно равно true, во время выполнения изменяет размеры компонента до исходного размера видео. Значение по умолчанию равно false.
Примечание. *Размер закодированного кадра видеофайла не совпадает с размерами по умолчанию компонента FLVPlayback.*

bufferTime Количество секунд, которые должны быть буферизованы, прежде чем начнется воспроизведение. Значение по умолчанию равно 0.

contentPath (файлы AS2) Строка, задающая URL-адрес FLV-, F4V- или XML-файла, описывающего воспроизведение видео. Дважды щелкните мышью ячейку «Значение» для этого параметра, чтобы вызвать диалоговое окно «Путь к содержимому». Значение по умолчанию — пустая строка. Если значение параметра contentPath не задано, то при выполнении экземпляра FLVPlayback в Flash Professional ничего не происходит.

source (файлы AS3) Строка, задающая URL-адрес FLV-, F4V- или XML-файла, описывающего воспроизведение видео. Дважды щелкните мышью ячейку «Значение» для этого параметра, чтобы вызвать диалоговое окно «Путь к содержимому». Значение по умолчанию — пустая строка. Если значение параметра contentPath не задано, то при выполнении экземпляра FLVPlayback в Flash Professional ничего не происходит.

isLive Значение логического типа. Если оно равно true, то сервер FMS передает видеофайл потоком в реальном времени. Значение по умолчанию равно false.

cuePoints Строка, задающая контрольные точки для видеофайла. Контрольные точки позволяют синхронизировать конкретные точки в видеофайле с анимацией, графикой или текстом Flash Professional. Значение по умолчанию — пустая строка.

maintainAspectRatio Значение логического типа. Если оно равно true , изменяет размер видеопроигрывателя в компоненте FLVPlayback, сохраняя пропорции исходного видеофайла, при этом исходный файл масштабируется, а размеры самого компонента FLVPlayback не меняются. Параметр autoSize имеет больший приоритет, чем этот параметр. Значение по умолчанию — true.

обложка Этот параметр открывает диалоговое окно «Выбрать обложку» и позволяет выбрать обложку для компонента. Значение по умолчанию — «Нет». Если выбрать «Нет», экземпляр FLVPlayback не будет содержать элементов управления, позволяющих пользователю воспроизводить, останавливать или перематывать видеофайл, а также выполнять другие функции управления воспроизведением. Если параметр autoPlay имеет значение true, воспроизведение видеофайла начинается автоматически. Дополнительные сведения см. в разделе «Customizing the FLVPlayback component» в руководстве *Использование компонентов ActionScript 3.0* или *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

totalTime Общее число секунд в исходном видеофайле. Значение по умолчанию равно 0. Если применяется последовательная загрузка, то Flash Professional использует это число только в том случае, если оно имеет значение больше нуля (0). В противном случае Flash Professional пытается получить время из метаданных.
Примечание. *При загрузке с сервера FMS или службы FVSS это значение игнорируется, и общее время видеофайла берется с сервера.*

volume Число от 0 до 100, представляющее уровень громкости (значение в процентах от максимальной).

Указание параметра contentPath или source

Если локальный видеоролик импортируется в Flash Professional для последовательной или потоковой загрузки, то, прежде чем загружать содержимое на веб-сервер или Flash Media Server, измените параметр contentPath (FLA-файлы AS2) или source (FLA-файлы AS3) компонента FLVPlayback. Параметр contentPath или source задает имя и расположение видеофайла на сервере, а также указывает способ его воспроизведения (например, последовательная загрузка по протоколу HTTP или потоковая передача с сервера Flash Media Server по протоколу RTMP).

1. Выделив компонент FLVPlayback в рабочей области, откройте инспектор свойств (меню «Окно» > «Свойства») и выберите «Параметры» в инспекторе свойств либо откройте инспектор компонентов (меню «Окно» > «Инспектор компонентов»).
2. Введите значения параметров или оставьте значения параметров по умолчанию. Чтобы задать параметр contentPath или source, выполните следующие действия. а) Дважды щелкните мышью ячейку «Значение» для параметра contentPath или source, чтобы вызвать диалоговое окно «Путь к содержимому». б) Введите URL-адрес или локальный путь к FLV- или F4V-файлу либо XML-файлу (для сервера Flash Media Server или службы FVSS), описывающему способ воспроизведения видеофайла.

   Если местонахождение видеофайла или XML-файла неизвестно, нажмите на значок папки, чтобы перейти к ним. При переходе к видеофайлу, если он расположен выше или ниже местонахождения целевого SWF-файла, Flash Professional автоматически

указывает относительный путь, пригодный для доступа через веб-сервер. В остальных случаях это должен быть абсолютный путь к файлу Windows или Macintosh.

Если задан URL-адрес для протокола HTTP, то FLV- или F4V-файл предназначен для последовательной загрузки. Если задан URL-адрес для протокола RTMP (Real-Time Messaging Protocol), видеофайл предназначен для потоковой передачи с сервера Flash Media Server (FMS). URL-адрес к XML-файлу может также задавать потоковый видеофайл с сервера FMS или службы FVSS.

Примечание. *После нажатия кнопки «OK» в диалоговом окне «Путь к содержимому» Flash Professional также обновляет значение параметра cuePoints, поскольку параметр contentPath может измениться таким образом, что параметр cuePoints станет недействительным для текущего пути к содержимому. В результате этого пропадут все отключенные ключевые точки (но ключевые точки ActionScript останутся без изменений). По этой причине, возможно, придется отключить контрольные точки, не относящиеся к ActionScript, через ActionScript, а не через диалоговое окно «Контрольные точки».*

Когда задан параметр contentPath или source, Flash Professional пытается проверить, совместим ли указанный видеофайл с проигрывателем Flash Player. Если появляется предупреждение, попробуйте перекодировать видеофайл в формат FLV или F4V с помощью Adobe Media Encoder.

Может быть также задано местоположение XML-файла, описывающего способ воспроизведения нескольких потоковых видеофайлов для разной пропускной способности. Этот файл содержит описание видеофайлов на языке SMIL (Multimedia Integration Language). Описание формата XML-файла на языке SMIL см. в разделе «Using a SMIL file» в справочном руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Наверх

Мультимедийные компоненты (Flash Player 6 и 7)

Примечание. *Мультимедийные компоненты были впервые введены в Macromedia Flash MX Professional 2004 и предназначены для использования с проигрывателем Flash Player версий 6 и 7. При разработке видеосодержимого для Flash Player 8 вместо этих компонентов лучше пользоваться компонентом FLVPlayback, появившимся в Macromedia Flash Professional 8. Компонент FLVPlayback предоставляет улучшенные возможности, обеспечивая более гибкое управление воспроизведением видео в среде Flash Professional.*

В набор включены три медиакомпонента: MediaDisplay, MediaController и MediaPlayback. Чтобы добавить мультимедиа в документ Flash Professional, перетащите компонент MediaDisplay в рабочую область и настройте его в инспекторе компонентов. Помимо настройки параметров, инспектор компонентов позволяет также добавить контрольные точки для вызова других действий. Во время воспроизведения компонент MediaDisplay не имеет визуального представления, отображая только видеоролик.

Компонент MediaController реализует элементы управления пользовательского интерфейса, позволяющие пользователю взаимодействовать с потоковым мультимедиа. Он содержит кнопки «Воспроизвести», «Пауза» и «Перемотать на начало», а также регулятор громкости. Этот компонент включает также линейки воспроизведения, показывающие степень загрузки и состояние воспроизведения мультимедиа. Быстрый переход к той или иной части видео производится перетаскиванием ползунка точки воспроизведения. Варианты поведения и код ActionScript связывают этот компонент с компонентом MediaDisplay, позволяя предоставить пользователю управление отображением потокового видео.

Компонент MediaPlayback реализует самый быстрый и легкий способ добавления в документы Flash Professional видео и средств управления. Он объединяет компоненты MediaDisplay и MediaController в единый интегрированный компонент. Экземпляры компонентов MediaDisplay и MediaController автоматически связываются друг с другом для обеспечения управления воспроизведением.

Для настройки параметров воспроизведения, размера и расположения всех трех компонентов используется инспектор компонентов или вкладка «Параметры» в инспекторе свойств. Все мультимедийные компоненты одинаково хорошо работают с аудиосодержимым mp3.

Дополнительные сведения о мультимедийных компонентах см. в главе «Media components» справочного руководства *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Преобразование картинок векторных и растровых форматов (только CS5.5)

Преимущества векторных и растровых форматов
Визуализация экземпляра растрового изображения в рабочей области
Создание растрового изображения из выделенного фрагмента рабочей области
Видеоматериалы и руководства

Наверх

Преимущества векторных и растровых форматов

Определения векторных и растровых изображений см. в разделе Векторная и растровая графика.

Векторная графика имеет следующие преимущества:

- Меньше размер файла
- Масштабируемость без потери качества

Растровая графика имеет следующие преимущества:

- Выше скорость визуализации
- Требует меньше мощности ЦП
- Больше подходит для мобильных устройств с менее мощными процессорами.

Наверх

Визуализация экземпляра растрового изображения в рабочей области

Параметр «Экспортировать как растровое изображение» позволяет визуализировать экземпляры фрагментов ролика и символов кнопок как растровые изображения в рабочей области во время разработки. Flash также использует эти растровые изображения при публикации SWF-файла. Скорость воспроизведения выше, чем при использовании параметра «Сохранить в кэше как растровое изображение», так как проигрывателю Flash Player не требуется выполнять преобразование во время выполнения. Это улучшает визуализацию на устройствах с низкой производительностью.

При выборе параметра «Экспортировать как растровое изображение» сохраняется возможность контекстного редактирования путем двойного щелчка по экземпляру. Внесенные изменения отражаются в растровых изображениях в рабочей области.

Параметр «Экспортировать как растровое изображение» можно использовать для фрагментов ролика, которые содержат фигуры, текст и 3D-объекты.

1. Выделите экземпляр фрагмента ролика или кнопки в рабочей области.
2. В разделе «Отображение» инспектора свойств выберите «Экспортировать как растровое изображение» в меню «Визуализация».
3. Выберите параметр из меню «Фон» (под меню «Визуализация»).
   - Прозрачный
   - Непрозрачный: позволяет задать фоновый цвет для растрового изображения.

Примечание. *Когда экземпляры фрагментов роликов визуализируются как растровые изображения в рабочей области, растрируется только первый кадр фрагмента ролика. Flash сохраняет все свойства экземпляра фрагмента ролика в его первом кадре, включая код ActionScript в кадре 1. Кроме того, параметр «Экспортировать как растровое изображение» не поддерживается для анимированных символов.*

Наверх

Создание растрового изображения из выделенного фрагмента рабочей области

Можно создать растровое изображение и добавить его в библиотеку с помощью команды «Преобразовать в растровое изображение».

1. Выберите один или несколько объектов в рабочей области.
2. Выберите «Модификация» > «Преобразовать в растровое изображение».

Flash преобразует выделенную область в растровое изображение, добавляет его в библиотеку и заменяет выделенный фрагмент в рабочей области экземпляром растрового изображения.

Разрешение растрового изображения составляет 24 бита с альфа-каналом. По умолчанию используется формат PNG. Формат растрового

изображения можно изменить на JPEG в свойствах на панели «Библиотека».

Растровое изображение нельзя редактировать во Flash Pro, но можно редактировать в Photoshop или другом редакторе изображений, а затем снова импортировать его во Flash Pro.

Видеоматериалы и руководства

Наверх

- Видео: Flash Professional CS5.5: экспорт и кэширование в формате растрового изображения (2:06, Adobe TV)
- Видео: Flash Professional CS5.5: растрирование символов (1:46, Adobe TV)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Создание видеофайлов для использования в среде Flash

Управление воспроизведением видео
Мастер импорта видео
Видеоформаты и Flash
Руководства и примеры

В Adobe® Flash® Professional доступна возможность включения цифрового видеоклипа в веб-презентации. Видеоформаты FLV и F4V (H.264) обеспечивают технологические и творческие преимущества, позволяющие объединять видео с данными, графикой, звуком и интерактивным управлением. Видео FLV и F4V может быть без труда размещено на веб-странице в общедоступном формате.

Выбор развертывания видео определяет метод создания видеосодержимого и его интеграции с Flash Professional. Содержимое может быть встроено в программу Flash Professional следующими способами.

Потоковое видео с использованием Adobe Flash Media Server Видеосодержимое можно размещать на сервере Adobe® Flash® Media Server, оптимизированном для поставки мультимедийного содержимого в режиме реального времени. Flash Media Server использует протокол RTMP (Real-Time Messaging Protocol), разработанный для приложений сервера, работающих в режиме реального времени, например передающих потоковое видео- и аудиосодержимое. Сервер Flash Media Server можно разместить на своем компьютере, либо можно воспользоваться службой Flash® Video® Streaming Service (FVSS). Корпорация Adobe имеет партнерские отношения со многими поставщиками доставки содержимого (CDN) и предоставляет услуги по размещению FLV- или F4V-файлов в высокоскоростных надежных сетях. Служба FVSS, встроенная в сервер Flash Media Server и напрямую интегрированная с инфраструктурой доставки, отслеживания и отчетности сети CDN, обеспечивает самый эффективный способ доставки FLV- или F4V-файлов широкой аудитории, не требуя установки и обслуживания собственного оборудования и сети.

Чтобы предоставить пользователям интуитивно понятный интерфейс управления воспроизведением потокового видео, используйте компонент FLVPlayback, Adobe® ActionScript® или среду Open Source Media Framework (OSMF). Дополнительные сведения об использовании среды OSMF см. в документации по OSMF.

Последовательная загрузка видео с веб-сервера Если нет доступа к серверу Flash Media Server или FVSS, либо если видео предназначено для небольшого по объему веб-сайта с ограниченной долей видеосодержимого, то можно рассмотреть возможность использования *последовательной загрузки*. Последовательная загрузка видеороликов с веб-сервера не обеспечивает такой производительности в реальном времени, которую дает сервер Flash Media Server, однако позволяет доставлять относительно большие видеоролики и при этом свести размер публикуемых SWF-файлов к минимуму.

Язык ActionScript и компонент FLVPlayback обеспечивают управление воспроизведением видео и предоставляют интуитивно понятные элементы управления для интерактивного взаимодействия с пользователем.

Внедрение видео в документ Flash Можно внедрить небольшой по размеру короткий видеоролик прямо в документ Flash Professional, чтобы опубликовать его в составе SWF-файла. Непосредственное внедрение видеосодержимого в SWF-файл Flash Professional значительно увеличивает размер публикуемого файла и подходит только для небольших видеофайлов (длительностью не более 10 секунд). Кроме того, синхронизация аудио с видео может быть нарушена при использовании видеороликов, внедренных в документ Flash. Еще одним недостатком внедрения видео в SWF-файл является то, что для обновления видео необходимо выполнить повторную публикацию SWF-файла.

Управление воспроизведением видео

Наверх

Можно управлять воспроизведением видео в Flash Professional с помощью компонента FLVPlayback путем написания специального кода ActionScript для проигрывания внешнего потока видео или путем написания специального кода ActionScript для управления проигрыванием видео во временной шкале для внедренного видео.

Компонент FLVPlayback Позволяет быстро добавить к документу Flash Professional полнофункциональный элемент управления воспроизведением FLV, обеспечивая поддержку как последовательной, так и потоковой загрузки FLV- или F4V-файлов. Компонент FLVPlayback дает пользователю возможность легко создавать интуитивно понятные элементы управления воспроизведением и применять к интерфейсу видео стандартные или собственные обложки. Дополнительные сведения см. в описании Компонент FLVPlayback.

Среда Open Source Media Framework (OSMF) OSMF позволяет разработчикам легко выбирать и комбинировать подключаемые компоненты для создания качественного и удобного интерфейса воспроизведения. Дополнительные сведения см. на веб-сайте OSMF и в документации по OSMF. Статья Adobe DevNet RealEyes OSMF — пример проигрывателя — часть 1: установка и развертывание содержит подробный пример работы с OSMF.

Управление внешним видео с помощью ActionScript Для воспроизведения внешних FLV- или F4V-файлов в документе Flash Professional при исполнении предназначены объекты ActionScript NetConnection и NetStream. Дополнительные сведения см. с разделе Управление воспроизведением внешнего видео с помощью ActionScript.

Для управления воспроизведением видео можно пользоваться вариантами поведения (заранее написанными сценариями ActionScript).

Управление внедренным видео на временной шкале Для управления воспроизведением внедренного видео необходимо написать код ActionScript для управления временной шкалой, на которой содержится это видео. Дополнительные сведения см. в разделе Управление воспроизведением видео с помощью временной шкалы.

Мастер импорта видео

Наверх

Мастер импорта видео упрощает процедуру импорта видео в документ Flash Professional: он дает подробные инструкции в процессе выбора существующего видеофайла и импорта файла для использования в одном из трех сценариев воспроизведения видеосодержимого. Мастер импорта видео позволяет выполнить базовую настройку для выбранного метода импорта и воспроизведения, которую позднее можно модифицировать в соответствии с конкретными требованиями.

В диалоговом окне «Импорт видео» предлагается три варианта импорта:

Загрузка внешнего видео с компонентом воспроизведения Импортирует видео и создает экземпляр компонента FLVPlayback для управления воспроизведением. Когда документ Flash будет котов к публикации в виде SWF и загружен на веб-сервер, видео файл также необходимо загрузить либо на веб-сервер, либо на Flash Media Server и указать для компонента FLVPlayback местоположение загруженного видеофайла.

Встраивание файлов FLV или F4V в SWF и воспроизведение в реальном времени Встраивает видео FLV или F4V в документ Flash. При таком способе импорта видео помещается на временную шкалу, где можно просматривать отдельные кадры, представленные кадрами временной шкалы. При этом внедренный видеофайл FLV или F4V становится частью документа Flash Professional.

Примечание. *Непосредственное внедрение видеосодержимого в SWF-файл Flash Professional значительно увеличивает размер публикуемого файла и подходит только для небольших видеофайлов Кроме того, синхронизация аудио с видео может быть нарушена при использовании видеороликов, внедренных в документ Flash.*

Импорт в качестве видео для мобильного устройства, упакованное в SWF Как и при внедрении видео в документ Flash Professional, видео упаковывается в документ Flash Lite для развертывания на мобильном устройстве. Сведения об использовании видео в документах Flash Lite см. в разделе «Работа с видео» в руководстве *Разработка приложений Flash Lite 2.x и 3.x* или «Работа с видео» в руководстве *Разработка приложений Flash Lite 4*.

Видеоформаты и Flash

Наверх

Чтобы импортировать видео во Flash, содержимое должно быть закодировано в формате FLV или H.264. Мастер импорта видео («Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл») проверяет видеофайлы, выбранные для импорта, и показывает предупреждение, если оно сохранено в формате, неподдерживаемом проигрывателем Flash. Если видео закодировано не в формате FLV или F4V, его можно конвертировать в нужный формат с помощью Adobe® Media® Encoder.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder — это автономное приложение для кодировки видео, используемое такими программами, как Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® и Flash Professional для преобразования мультимедийного содержимого в определенные форматы. В зависимости от программы, Adobe Media Encoder открывает соответствующее диалоговое окно «Настройки экспорта», в котором можно задать многочисленные параметры, связанные с определенными форматами экспорта, такими как Adobe Flash Video и H.264. В этом диалоговом окне для каждого формата предусмотрен ряд наборов настроек для определенных типов средств показа. Также можно сохранить пользовательские наборы настроек, которые можно предоставить другим пользователям или перезагружать по мере необходимости.

Сведения о кодировании видео в формат FLV или F4V с использованием Adobe Media Encoder см. в руководстве Использование Adobe Media Encoder.

Видеокодеки H.264, On2 VP6 и Sorenson Spark

При кодировании видео с помощью Adobe Media Encoder можно выбрать один из трех видеокодеков для кодирования видео и использования с Flash.

H.264 Поддержка видеокодека H.264 введена в проигрыватель Flash Player начиная с версии 9.0.r115. Видеоформат F4V, который использует этот кодек, обеспечивает значительно лучшее соотношение качества и скорости передачи битов по сравнению с предыдущими видеокодеками Flash. Однако он предъявляет более высокие системные требования, чем кодеки Sorenson Spark и On2 VP6, включенные в проигрыватель Flash Player версий 7 и 8.

Примечание. *Если необходима поддержка альфа-канала в видео (для совмещения), используйте кодек On2 VP6. Кодек F4V не поддерживает альфа-каналы в видео.*

On2 VP6 Видеокодек On2 VP6 рекомендуется к использованию при создании FLV-файлов для Flash Player версий 8 и более поздних. Кодек On2 VP6 обеспечивает следующие преимущества.

- Более высокое качество видео по сравнению с кодеком Sorenson Spark при одинаковой скорости потока.
- Поддержка 8-битного альфа-канала для композитного видео.

  Более высокое качество при той же скорости потока кодек On2 VP6 осуществляет за счет более низкой скорости кодирования, а также повышенных требований к ресурсам процессора на клиентском компьютере при декодировании и воспроизведении. Поэтому следует определить, какую минимальную производительность должны иметь компьютеры, на которых пользователи будут

просматривать видеосодержимое FLV.

Sorenson Spark Видеокодек Sorenson Spark, появившийся в версии Flash Player 6, следует использовать, если нужно публиковать документы Flash и делать их обратно совместимыми с Flash Player 6 и 7. Если вы предполагаете, что большая часть вашей аудитории пользуется более старыми компьютерами, следует кодировать FLV-файлы кодеком Sorenson Spark, так как он требует меньше вычислительных мощностей для проигрывания, чем кодеки On2 VP6 и H.264.

Если содержимое Flash Professional динамически загружает видео Flash Professional (последовательной загрузкой или с сервера Flash Media Server), можно без повторной публикации SWF-файла, созданного с помощью Flash Player 6 или 7, применить кодек On2 VP6, если пользователи работают с проигрывателем Flash Player версии 8 или более новой. Потоковая загрузка или передача видео On2 VP6 в SWF-файлах Flash версий 6 или 7, а также воспроизведение содержимого на Flash Player версии 8 или более новой позволяет избавиться от необходимости повторно создавать SWF-файлы для Flash Player версии 8 или более новой.

Важная информация. *Публикацию и воспроизведение видео On2 VP6 поддерживает только Flash Player версий 8 и 9.*

Кодек	Версия SWF (версия публикации)	Версия Flash Player (необходимая для воспроизведения)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 и более поздних версий	9.2 и более поздних версий

Советы по созданию видео в формате Adobe FLV и F4V

Чтобы получить максимальное качество видео FLV или F4V, придерживайтесь следующих рекомендаций.

Работа с видео в исходном формате вашего проекта вплоть до создания окончательного результата

Если предварительно сжатое оцифрованное видео преобразовать из одного формата в другой, такой как FLV или F4V, то присутствие предыдущего кодировщика может внести шумы видеочастоты. Первый компрессор видеосигнала уже применил свой алгоритм кодирования, уменьшив качество видео, размер рамки и скорость передачи данных. Это сжатие могло также внести цифровые искажения или шумы. Дополнительный шум влияет на окончательный процесс обработки, поэтому для создания видеофайла с высоким качеством изображения может потребоваться более высокая скорость потока.

Стремитесь к простоте

Избегайте сложных переходов, они плохо сжимаются и могут придать конечному сжатому видео «ворсистый» вид. Обычно лучше применять быструю смену кадров (а не растворение). Привлекательные видеопоследовательности, например демонстрация объекта, выезжающего из-за передней дорожки, «перелистывание страницы» или сворачивание изображения в шарик, улетающий из экрана, плохо сжимаются и их следует использовать экономно.

Учитывайте скорость передачи данных у пользователей

При доставке видео через Интернет следует рассчитывать на небольшую скорость потока в файлах. Пользователи с быстрым соединением могут просматривать файлы с небольшой задержкой или совсем без нее, однако пользователи с соединением через телефонную линию вынуждены ждать полной загрузки файлов. Делайте ролики короткими, чтобы свести к приемлемому сроку время закачки для пользователей с соединением через телефонную линию.

Правильно выбирайте частоту кадров

Частота кадров измеряется в кадрах в секунду (fps). Если ваш ролик обладает высокой скоростью потока, то улучшить качество просмотра при соединении с ограниченной пропускной способностью можно, уменьшив пропускную способность. Например, если вы сжимаете не очень динамичный ролик, то уменьшение частоты кадров в два раза снизит скорость потока всего на 20%. Однако если сжимается динамичное видео, то снижение частоты кадров будет иметь гораздо более значительный эффект.

Но из-за того, что видеоролики с исходной частотой кадров выглядят значительно лучше, следует оставить частоту кадров на высоком уровне, если каналы доставки и платформы воспроизведения позволяют это. В случае доставки через сеть эту информацию следует получить у представителей вашей службы хостинга. При работе с мобильными устройствами используйте заранее заданные настройки кодирования, уникальные для каждого устройства, и эмулятор устройств, доступный через кодировщик Adobe Media Encoder в приложении Adobe Premiere Pro. Если нужно уменьшить частоту кадров, то лучших результатов можно достичь при делении ее на целые числа.

Выбор размера рамки, подходящий для вашей скорости потока, и пропорций кадра

При заданной скорости передачи данных (скорости соединения) увеличение размера рамки ухудшает качество видео. При выборе размера рамки для настроек кодировки следует учитывать частоту кадров, состояние исходного материала и личные предпочтения. Чтобы избежать эффекта «почтового ящика», важно выбрать те же пропорции размера рамки, которые были у исходного материала. Например, эффект «почтового ящика» появится, если кодировать запись формата NTSC в формат кадра PAL.

В Adobe Media Encoder доступны несколько наборов настроек видео FLV или F4V. В них включены заранее созданные размеры и частоты кадров для разных телевизионных стандартов при разных скоростях потока. Используйте приведенный ниже список стандартных размеров рамки (в пикселах) как руководство или экспериментируйте с различными наборами настроек кодировщика Adobe Media Encoder, чтобы определить оптимальные параметры для вашего проекта.

Модем коммутируемой линии NTSC 4 x 3 162 x 120
Модем коммутируемой линии PAL 4 x 3 160 x 120
T1/DSL/кабель NTSC 4 x 3 648 x 480
T1/DSL/кабель PAL 4 x 3 768 x 576

Использование поточной передачи для достижения наилучшей производительности

Чтобы сократить время загрузки, обеспечить широкие возможности взаимодействия и навигации, а также отслеживать качество услуги, осуществляйте поточную передачу видеофайлов Adobe FLV или F4V через сервер Flash Media Server или используйте веб-службу одного из партнеров Adobe Flash Video Streaming Service на веб-сайте Adobe. Дополнительные сведения о различиях между последовательной загрузкой и поточной передачей видеофайлов через Flash Media Server см. в разделе «Доставка файлов Flash Video: основные различия между последовательной загрузкой и поточной передачей видеофайлов» на веб-сайте Flash Developer Center.

Учитывайте время последовательной загрузки

Необходимо знать, сколько времени займет загрузка такого участка видеофайла, которого хватило бы на то, чтобы видеоролик мог воспроизвестись до конца без остановки на дозагрузку. Пока осуществляется загрузка первой части вашего видеоролика, можно отображать другое содержимое, скрывающее загрузку. Для коротких роликов используется следующая формула: пауза = время загрузки — время воспроизведения + 10% времени воспроизведения. Например, если ваш ролик воспроизводится 30 секунд, а загружается за одну минуту, то ролику необходим 33-секундный буфер (60 секунд - 30 секунд + 3 секунды = 33 секунды).

Устранение шума и чересстрочной развертки

Для достижения наилучших результатов при кодировке следует устранить шум и чересстрочную развертку.

Чем выше качество оригинала, тем лучше конечный результат. Хотя частота кадров и размеры видео для Интернета обычно меньше телевизионных, компьютерные мониторы значительно точнее передают цвет и его насыщенность, имеют большую резкость и разрешение, чем простые телевизоры. Даже в небольшом окне качество изображения для цифрового видео важнее, чем для стандартного аналогового телевизора. Артефакты и шум, едва заметные на телеэкране, могут оказаться очень заметными на мониторе компьютера.

Приложение Adobe Flash предназначено для последовательного отображения анимации на мониторах компьютеров и других устройств, а не для экранов с чересстрочной разверткой, как у телевизоров. При просмотре видео с чересстрочной разверткой на мониторе с прогрессивным отображением графики в зонах ускоренного движения могут появиться перемежающиеся вертикальные линии. Таким образом Adobe Media Encoder убирает чересстрочную развертку из всех обрабатываемых видеоданных.

Те же рекомендации относятся и к звуку

Рекомендации, касающиеся работы с видео, также применимы к работе с аудио. Чтобы получить хороший результат сжатия, работайте с «чистым» аудио. Если кодируется материал с компакт-диска, постарайтесь записать файл цифровым переносом данных, а не через аналоговый вход звуковой карты. Звуковая карта осуществляет лишние преобразования из цифровой формы в аналоговую и обратно, что может привести к появлению шумов. Инструменты прямого цифрового копирования существуют и на платформе Windows, и на Macintosh. Для записи звука с аналогового источника пользуйтесь самыми качественными звуковыми картами.

Примечание. *Если исходный аудиофайл монауральный (моно), рекомендуется кодировать его в моноформат для использования с Flash. Если вы кодируете с помощью Adobe Media Encoder и используете набор настроек кодирования, проверьте, в стерео или в моно кодирует этот набор настроек. При необходимости выберите «моно».*

Наверх

Руководства и примеры

В следующих видеоруководствах и статьях подробно описано создание и подготовка видео для использования во Flash Professional. В некоторых видеоматериалах показаны принципы использования Flash Professional CS3 или CS4, которые также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Создание файлов в формате FLV и F4V (4:23) (Adobe.com)
- Видео: Flash 411: основы кодировки видео (15:16) (Adobe.com)
- Видео: Кодировка пакета с использованием Adobe Media Encoder (5:45) (Adobe.com)
- Статья: Использование Adobe Media Encoder (Adobe.com)
- Статья: H.264 для всех (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Экспорт видеофайлов в QuickTime

Программа Flash Professional позволяет создавать ролики QuickTime® (MOV-файлы), которые пользователь воспроизводит, установив на компьютер внешний модуль QuickTime. Часто в качестве видеосодержимого используются титры или анимация, подготовленные в Flash Professional. Опубликованные файлы QuickTime могут распространяться на DVD-диске или встраиваться в другие приложения, например Adobe® Director® или Adobe® Premiere® Pro.

Если видео QuickTime создается с помощью Flash Professional, задайте в параметрах публикации версию Flash Professional 3, 4 или 5.

Примечание. *Проигрыватель QuickTime Player не поддерживает файлы Flash Player выше 5 версии.*

Руководства и видео

- Видео: продолжительность: 17:24. Flash — экспорт для QuickTime. Узнайте, как экспортировать анимации на основе ActionScript в Flash, а затем соединять файлы в After Effects.

Дополнительные разделы справки

О программе QuickTime

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Экспорт звуков

О сжатии звука для экспорта
Сжатие звука для экспорта
Указания по экспорту звука в документах Flash

О сжатии звука для экспорта

Наверх

Для отдельных звуков событий могут быть выбраны параметры сжатия при экспорте. Можно также выбрать параметры сжатия для отдельных потоковых звуков. Все потоковые звуки в документе экспортируются в один потоковый файл, при этом из всех параметров, заданных для потоковых звуков, будут выбраны параметры с наибольшими значениями. То же самое относится к потоковым звукам в видеообъектах.

После задания глобальных параметров сжатия для звуков событий и потоковых звуков в диалоговом окне «Параметры публикации» они применяются к отдельным звукам событий или ко всем потоковым звукам, если не заданы в диалоговом окне «Свойства звука».

Параметры экспорта, заданные в диалоговом окне «Свойства звука», могут быть перекрыты при экспорте, если в диалоговом окне «Параметры публикации» выбран параметр «Переопределить параметры звука». Этот параметр полезен в тех случаях, когда нужно создать большой аудио файл высокой точности воспроизведения для локального использования и версию меньшего размера с меньшей точностью воспроизведения для веб.

Частота дискретизации и степень сжатия в значительной мере отражаются на качестве звука и размере экспортируемого SWF-файла. Чем сильнее сжатие и чем ниже частота дискретизации, тем меньше размер файла и ниже качество. Оптимальное соотношение между качеством звука и размером файла лучше подобрать экспериментальным путем.

При работе с импортированными файлами в формате mp3 они могут быть экспортированы с теми же параметрами.

Примечание. *Windows позволяет также экспортировать все звуки из документа в формате WAV по команде «Файл» > «Экспорт» > «Экспортировать ролик».*

Сжатие звука для экспорта

Наверх

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью значок звука на панели «Библиотека».
   - Щелкните звуковой файл на панели «Библиотека» правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Свойства».
   - Выделите звук на панели «Библиотека» и выберите в меню «Панель» в правом верхнем углу панели пункт «Свойства».
   - Выделите звук на панели «Библиотека» и нажмите кнопку «Свойства» в нижней части панели «Библиотека».
2. Если звуковой файл был отредактирован другой программой, нажмите кнопку «Обновить».
3. В меню «Сжатие» выберите «По умолчанию», «ADPCM», «mp3», «Без сжатия» или «Речь».

   Режим сжатия «По умолчанию» при экспорте SWF-файла будет использовать глобальные параметры сжатия, заданные в диалоговом окне «Параметры публикации». Если выбрано значение «По умолчанию», то дополнительные настройки экспорта недоступны.
4. Настройка параметров экспорта.
5. Нажмите кнопку «Проверка», чтобы воспроизвести звук один раз. Чтобы закончить тестирование звука до того, как будет закончено его воспроизведение, нажмите кнопку «Остановить».
6. Выполняйте настройку параметров экспорта до тех пор, пока не будет достигнуто желаемое качество звука, а затем нажмите кнопку «OK».

Режимы сжатия «ADPCM» и «Без преобразования»

В режиме **ADPCM** задается сжатие для 8-битных или 16-битных звуковых данных. Он применяется при экспорте коротких звуков событий, например при нажатии кнопки.

Режим **Без сжатия** позволяет экспортировать звук без сжатия.

Предварительная обработка Если выбран этот параметр, то стереозвук преобразуется в монофонический (моно). На монозвук этот параметр не влияет.

Частота дискретизации Управляет правильностью воспроизведения и размером файла. Чем ниже частота дискретизации, тем меньше

размер файла, но и ниже качество звука. Доступны следующие режимы.

5 кГц Приемлемо только для речи.

11 кГц Самое низкое качество, рекомендуемое для коротких музыкальных фрагментов, составляет четверть от стандартной частоты дискретизации для записи на компакт-диске.

22 кГц Часто применяется для передачи через веб и составляет половину от стандартной частоты дискретизации для записи на компакт-диске.

44 кГц Стандартная частота дискретизации для записи на компакт-диске.

Примечание. *Flash Professional не сможет увеличить частоту дискретизации (в килогерцах) импортированного звука больше той, с которой звук был импортирован.*

Разрядность ADPCM Указывает битовую глубину сжатия звука (только ADPCM). Чем больше битовая глубина, тем выше будет качество звука.

Параметры сжатия mp3

Сжатие MP3 Позволяет экспортировать звуки со сжатием в формате mp3. Этот режим применяется при экспорте продолжительного потокового звука, например музыкальных звуковых дорожек.

Экспорт файла, который был импортирован в формате mp3, может производиться с теми же параметрами, которые он имел при импорте.

Выбрать качество импортированного MP3-файла Параметр по умолчанию. Отмените выбор этого параметра, чтобы задать другие параметры сжатия mp3. Установите флажок, чтобы экспортировать импортированный mp3 файл с теми же параметрами, которые имелись при импорте.

Скорость потока Определяет число битов в секунду в экспортированном звуковом файле. Flash Professional поддерживает постоянную скорость потока (CBR) от 8 до 160 кбит/с. Чтобы получить хороший результат, при экспорте музыки задавайте скорость потока не менее 16 кбит/с.

Предварительная обработка Преобразует стереозвук в монофонический (моно). На монозвук этот параметр не влияет.

Примечание. *Параметр «Предварительная обработка» доступен только в том случае, если выбрана скорость передачи не менее 20 кбит/с.*

Качество Определяет скорость сжатия и качество звука.

Быстрый Сжимает быстрее, но качество звука ниже.

Среднее Сжимает медленно, но качество звука более высокое.

Наилучшее Сжимает медленнее всего, но качество звука получается наиболее высокое.

Режим сжатия «Речь»

В режиме сжатия **Речь** экспорт звука производится со сжатием, адаптированным для передачи для речи.

Примечание. *Flash Lite 1.0 и Flash Lite 1.1 не поддерживают этот режим. Содержимое, предназначенное для этих версий проигрывателя, должно пользоваться сжатием mp3, ADPCM или без сжатия.*

Частота дискретизации Управляет правильностью воспроизведения и размером файла. Чем ниже частота дискретизации, тем меньше размер файла, но и хуже качество звука. Выберите следующие параметры.

5 кГц Приемлемо для передачи речи.

11 кГц Рекомендуется для речи.

22 кГц Приемлемо для большинства видов музыки для передачи через веб.

44 кГц Стандартная частота дискретизации для записи на компакт-диске. Из-за применения сжатия качество звука в SWF-файле отличается от качества звука на компакт-диске.

Наверх

Указания по экспорту звука в документах Flash

Помимо частоты дискретизации и сжатия существует несколько способов эффективной работы со звуком в документе, сохраняя его небольшой размер.

- Чтобы предотвратить сохранение в файле Flash Professional лакун и сократить размер данных в файле, задайте для звука начальную и конечную точки.
- Из тех же звуков можно извлечь больше пользы, применяя к ним различные эффекты в различных ключевых кадрах (огибающие громкости, начальную и конечную точки и т.д.). С использованием одного и того же звукового файла можно получить целый ряд звуковых эффектов.
- Для создания фоновой музыки в файле лучше зациклить короткий звук.
- Не зацикливайте потоковые звуки.
- При экспорте аудио во внедренных видеороликах следует помнить, что звук экспортируется в соответствии с глобальными параметрами порогового аудио, заданными в диалоговом окне «Параметры публикации».
- Во время просмотра анимации в редакторе для согласования воспроизведения анимации со звуковой дорожкой пользуйтесь потоковой синхронизацией. Если компьютер недостаточно быстрый и не успевает отрисовывать кадры анимации, то программа Flash Professional будет пропускать их.

При экспорте роликов QuickTime можно задействовать сколько угодно звуков и каналов, не беспокоясь о размере файла. При выполнении экспорта файла QuickTime звуки будут соединены в единую звуковую дорожку. Число используемых звуков не влияет на конечный размер файла.

Дополнительные разделы справки

Описание процесса публикации

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Поиск и замена во Flash

О поиске и замене
Поиск и замена текста
Поиск и замена шрифтов
Поиск и замена цветов
Поиск и замена символов
Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

Наверх

О поиске и замене

Функция «Поиск и замена» позволяет выполнить следующие действия.

- Найти текстовую строку, шрифт, цвет, символ, звуковой файл, видеофайл или импортированный растровый файл.
- Заменить указанный элемент другим элементом того же типа. В зависимости от типа элемента в диалоговом окне «Найти и заменить» доступны другие параметры.
- Найти и заменить элементы в текущем документе или текущем монтажном кадре.
- Найти следующее или все вхождения либо заменить текущее или все вхождения элемента.

Примечание. *В документах на основе экранов могут быть найдены и заменены элементы в текущем документе или текущем экране, но поиск в монтажных кадрах невозможен.*

Параметр «Интеракт. редакт.» позволяет редактировать указанный элемент непосредственно в рабочей области. Если при поиске символа используется параметр «Интерактивная правка», то Flash Professional открывает символ в режиме правки на месте.

Журнал функции поиска и замены в нижней части диалогового окна «Поиск и замена» показывает местонахождение, имя и тип найденных элементов.

Наверх

Поиск и замена текста

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Текст» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Текст» введите текст, который необходимо найти.
4. В поле «Заменить на» введите текст, которым нужно заменить существующий текст.
5. Выберите параметры поиска текста.
   Слово целиком Поиск указанной текстовой строки только как целого слова, ограниченного с обеих сторон пробелами, кавычками или аналогичными знаками. Если режим «Слово целиком» не выбран, то указанный текст может быть найден в составе более длинного слова. Например, если не включен режим «Слово целиком», то поиск строки *место* вернет также слова *вместо*, *местоположение* и другие.

   Учитывать регистр Поиск текста, который точно совпадает с указанным текстом по регистру символов (с учетом прописных и строчных букв).

   Регулярные выражения Поиск текста в регулярных выражениях в сценариях ActionScript. Выражение представляет собой оператор, который Flash Professional вычисляет и возвращает значение.

   Содержимое текстовых полей Поиск содержимого текстового поля.

   Кадры/Слои/Параметры Поиск в метках кадров, именах слоев, монтажных кадрах и параметрах компонентов.

   Строки в ActionScript Поиск строк (текста, заключенного в кавычки) в сценариях ActionScript для документа или монтажного кадра (поиск во внешних файлах ActionScript не выполняется).

   ActionScript Ищет все объекты ActionScript, включая код и строки.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного текста в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 7 был выбран режим «Найти все».*
7. Для поиска текста выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного текста, нажмите «Найти далее».

- Чтобы найти все вхождения указанного текста, нажмите «Найти все».

8. Чтобы заменить текст, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного текста, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного текста, нажмите «Заменить все».

Поиск и замена шрифтов

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Шрифт» из всплывающего меню «Для», а затем выберите один из следующих пунктов.
   - Для поиска шрифта по его имени, выберите «Имя шрифта» и выберите шрифт из всплывающего меню или введите его в текстовом поле. Если параметр «Имя шрифта» не выбран, то будет произведен поиск всех шрифтов в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска шрифта по начертанию, выберите «Начертание», а затем выберите начертание из всплывающего меню. Если начертание не выбрано, то производится поиск всех начертаний в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска по размеру шрифта выберите «Размер шрифта» и укажите диапазон размеров шрифта, введя значение для минимального и максимального размера. Если параметр «Размер шрифта» не установлен, то производится поиск всех размеров шрифта в монтажном кадре или документе.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт с другим именем, выберите «Имя шрифта» в поле «Заменить на» и выберите имя шрифта из всплывающего меню либо введите его в текстовом поле. Если это значение не выбрано, то текущее имя шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт другим начертанием, выберите «Начертание» для параметра «Заменить на» и выберите начертание из всплывающего меню. Если этот параметр не выбран, то текущее начертание указанного шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт другого размера, выберите «Размер шрифта» для параметра «Заменить на» и введите значения минимального и максимального размера шрифта. Если этот параметр не выбран, то текущий размер указанного шрифта остается без изменения.
3. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного шрифта в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 4 был выбран режим «Найти все».*
4. Чтобы найти шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного шрифта, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного шрифта, нажмите «Найти все».
5. Чтобы заменить шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного шрифта, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного шрифта, нажмите «Заменить все».

Поиск и замена цветов

Наверх

Поиск и замена цветов в сгруппированных объектах невозможен.

Примечание. *Для поиска и замены цветов в GIF- и JPEG-файлах, находящихся в документе Flash Professional, производите их редактирование в графическом приложении.*

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Цвет» из всплывающего меню «Для».
3. Чтобы найти цвет, нажмите элемент управления «Цвет» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.
   - Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
   - Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
   - Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.
4. Чтобы выбрать цвет для замены указанного цвета, нажмите элемент управления «Цвет» для параметра «Заменить на» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.

- Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
- Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
- Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.

5. Чтобы указать вхождение цвета для поиска и замены, выберите параметр «Заливки», «Обводки» или «Текст» либо любое сочетание этих параметров.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного цвета в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на следующем шаге будет выбран режим «Найти все».*
7. Поиск цвета.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного цвета, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного цвета, нажмите «Найти все».
8. Замена цвета.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного цвета, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного цвета, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена символов

При поиске и замене символов поиск символа производится по имени. Заменить символ можно другим символом любого типа — фрагментом ролика, кнопкой или рисунком.

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Символ» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» выберите имя из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» выберите имя из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного символа рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Чтобы найти символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного символа, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного символа, нажмите «Найти все».
7. Чтобы заменить символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного символа, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного символа, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Звук», «Видео» или «Растровое изображение» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Поиск звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти все».
7. Замена звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить все».

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Многоязыковой текст

О многоязычном тексте
Создание многоязычного текста
Формат XML-файла для многоязычного текста
Многоязычный текст и ActionScript

Наверх

О многоязычном тексте

FLA-файл можно настроить так, чтобы текст отображался на разных языках в зависимости от языка операционной системы, в которой воспроизводится содержимое Flash Professional.

Многоязыковой текст в Flash

Многоязыковый текст может быть включен в документ двумя способами.

- (Не поддерживается во Flash Professional CC) Панель «Строки» позволяет переводчикам, занимающимся локализацией, редактировать строки в центральном расположении Flash Professional или внешних XML-файлах при помощи своих любимых программ и систем Translation Memory. Flash как на панели «Строки», так и в XML-файлах поддерживает многострочный текст.
- Выбор набора символов, внедряемых в приложение, ограничивает число глифов символов в публикуемом SWF-файле и уменьшает его размер.
- Текст в рабочей области может создаваться на китайском, японском и корейском языках при помощи клавиатуры, соответствующей западным стандартам.
- Если в системе установлены шрифты Юникода, текст можно вводить непосредственно в текстовом поле. Поскольку шрифты не внедряются, пользователи приложений также должны иметь шрифты в Юникоде.

  Ниже перечислены другие, менее распространенные способы встраивания многоязычного текста в документы Flash Professional.
- Включение внешних текстовых файлов в динамические и текстовые поля ввода при помощи действия #include.
- Загрузка внешнего текста или XML-файла в приложение Flash Professional при исполнении при помощи действий loadVariables и getURL или объектов LoadVars и XML.
- Ввод экранирующих символов Юникода в строковые значения для переменных динамических или текстовых полей ввода.
- Создание внедренного шрифта как символа в библиотеке.

  Чтобы текст в Юникоде отображался правильно, пользователи должны иметь доступ к шрифтам, содержащим глифы (символы), которые используются в данном тексте.

Пример многоязыкового содержимого см. на странице примеров Flash по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Text\MultilingualContent.

О шрифтах для текста в Юникоде

При использовании внешних файлов в Юникоде пользователи должны иметь доступ к шрифтам, содержащим все глифы, которые содержатся в текстовых файлах. По умолчанию Flash Professional сохраняет имена шрифтов, используемых в динамических или вводных текстовых файлах. При воспроизведении SWF-файла Flash Player 7 (и более ранние версии) ищет эти шрифты в операционной системе, в которой выполняется проигрыватель.

Если текст в SWF-файле содержит глифы, которые заданный шрифт не поддерживает, Flash Player 7 и Flash Player 8 пытаются найти нужный шрифт в системе пользователя. Проигрывателю не всегда удается найти подходящий шрифт. Это зависит от того, какие шрифты доступны в системе пользователя и в операционной системе, в которой выполняется Flash Player.

XML-таблица внедрения шрифтов

При выборе диапазонов шрифтов для внедрения в FLA-файл, Flash Professional использует файл UnicodeTable.xml, чтобы определить, какие символы нужно внедрять. Файл UnicodeTable.xml содержит диапазоны символов, необходимые для разных языков. Он находится в папке с пользовательскими настройками системы. Этот файл находится в следующих каталогах:

- Windows: <системный диск>\Documents and Settings\<пользователь>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash<версия>\<язык>\Configuration\FontEmbedding\
- Macintosh: <пользователь>/Library/Application Support/Adobe/Flash <версия>/<язык>/Configuration/FontEmbedding/

Группирование наборов шрифтов основано на блоках Юникода в соответствии со стандартами Unicode Consortium. Для упрощения рабочего процесса при выборе конкретного языка внедряются все связанные с ним диапазоны глифов, даже если они разбросаны по отдельным группам.

Например, если выбрать корейский язык, то будут внедрены следующие диапазоны символов Юникода.

3131-318E символы хангыль

3200-321C специальные символы хангыль

3260-327B специальные символы хангыль

327F-327F корейский символ

AC00-D7A3 символы хангыль

Если выбрать корейский язык и CJK, внедряется больший набор шрифтов.

3131-318E символы хангыль

3200-321C специальные символы хангыль

3260-327B специальные символы хангыль

327F-327F корейский символ

4E00-9FA5 символы CJK

AC00-D7A3 символы хангыль

F900-FA2D символы CJK

Дополнительные сведения о диапазонах Юникод для отдельных систем письма см. в спецификации Юникод 5.2.0.

В следующей таблице представлены более подробные сведения о выборе шрифтов для внедрения.

Диапазон	Описание
Прописные буквы [A – Z]	Глифы прописных букв основной латиницы и символ пробела 0x0020.
Строчные буквы [a – z]	Глифы строчных букв основной латиницы и символ пробела 0x0020.
Цифры [0 – 9]	Глифы цифр основной латиницы
Знаки пунктуации [!@#%...]	Пунктуация основной латиницы
Основная латиница	Глифы основной латиницы в диапазоне Юникода от 0x0020 до 0x007E.
Японский (Кана)	Глифы азбуки Хирагана и Катакана (включая полуширинный формат)
Японские символы Кандзи — Уровень 1	Японские символы Кандзи
Японский (полный)	Японский (Кана и Кандзи, включая знаки пунктуации и специальные символы)
Хангыль основной	Наиболее распространенные корейские и латинские символы, пунктуация и специальные символы
Хангыль (полный)	11 720 корейских символов (отсортированных по слогам хангыль), латинские символы, пунктуация и специальные символы
Китайский (традиционное письмо) — Уровень 1	5 000 наиболее распространенных китайских символов (традиционное письмо), использующихся на Тайване
Китайский (традиционное письмо) (полный)	Все китайские символы (традиционное письмо), использующиеся на Тайване и в Гонконге, а также знаки пунктуации
Китайский (упрощенное письмо) — Уровень 1	6 000 наиболее распространенных китайских символов (упрощенное письмо) использующихся в континентальном Китае, и знаки пунктуации

Китайский (полный)	Все символы китайского языка (традиционное и упрощенное письмо) и знаки пунктуации
Тайский	Все тайские глифы
Деванагари	Все глифы деванагари
Латиница I	Латиница I. Дополнительный диапазон от 0x00A1 до 0x00FF (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Расширенная латиница A	Расширенная латиница A. Дополнительный диапазон от 0x0100 до 0x01FF (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Расширенная латиница B	Расширенная латиница B. Диапазон от 0x0180 до 0x024F (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Расширенные латинские дополнения	Расширенные латинские дополнения. Диапазон от 0x1E00 до 0x1EFF (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Греческий	Греческий и коптский плюс расширенный греческий (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Кириллица	Кириллица (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Армянский	Армянский плюс лигатуры
Арабский	Арабский плюс формы представления A и формы представления Б
Иврит	Иврит плюс формы представления (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)

Внешние файлы не в Юникоде

При загрузке в приложение Flash Player 7 внешнего текстового или XML-файла не в Юникоде он будет отображен некорректно, если Flash Player попытается сделать это в Юникоде. Чтобы Flash Player использовал обычную кодовую страницу локальной операционной системы, добавьте в первую строку кода первого кадра приложения Flash Professional, загружающего данные, следующий программный код.

```
system.useCodepage = true;
```

Свойство system.useCodepage присваивается в документе только один раз, не делайте этого многократно, пытаясь заставить проигрыватель интерпретировать одни файлы как в Юникоде, а другие — нет, это может привести к непредсказуемым результатам.

Если задать свойству system.useCodepage значение true, то обычная кодовая страница операционной системы, в которой выполняется проигрыватель, должна включать глифы, которые используются во внешнем текстовом файле. Например, при загрузке внешнего текстового файла, содержащего китайские иероглифы, этот файл будет неправильно отображен в системе, где используется кодовая страница 1252, поскольку она не содержит этих символов. Чтобы пользователи на всех платформах смогли просмотреть внешние текстовые файлы, которые используются в приложениях Flash Professional, задайте кодировку Юникод и оставьте свойство system.useCodepage в значении по умолчанию, то есть false. В этом случае Flash Player интерпретирует весь текст в Юникоде. Дополнительные сведения см. в описании свойства useCodepage (System.useCodepage) в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Кодирование текста

Весь текст на компьютере закодирован последовательностями байтов. Текст представляется в различных форматах кодирования (а значит, различными байтами). Разные операционные системы пользуются разными системами кодирования текста. Например, в операционных системах Windows для западных языков обычно используется кодировка CP1252, в операционных системах Macintosh для западных языков — кодировка MacRoman, в системах Windows и Macintosh для японского языка применяется Юникод.

Юникод позволяет кодировать символы для большинства языков мира. Другие форматы, применяемые в компьютерах системы кодирования текста, представляют собой подмножества формата Юникод, приспособленные для конкретных регионов. Некоторые из них совместимы с ним в некоторых областях и несовместимы в других, поэтому вопрос использования верной кодировки приобретает особую важность.

Юникод может быть представлен в нескольких различных форматах. Flash Player 6, 7 и более поздних версий поддерживает для текста и внешних файлов 8-битный формат Юникода UTF-8, а также 16-битные форматы UTF-16 BE (Big Endian) и UTF-16 LE (Little Endian).

Юникод и Flash Player

Flash Player 6 и более поздних версий поддерживает кодирование текста в Юникоде. Пользователи Flash Player 6 и более поздних версий могут просматривать многоязыковый текст независимо от языка операционной системы, в которой выполняется проигрыватель, при наличии набора необходимых шрифтов.

Flash Player предполагает, что все внешние текстовые файлы, связанные с приложением Flash Player, имеют кодировку Юникод, если не было указано иное.

В приложениях Flash Professional для Flash Player 5 и более ранних версий, разработанных в среде Flash MX или более ранней версии, Flash Player 6 и ранние версии отображают текст с использованием стандартной кодовой страницы операционной системы, в которой выполняется проигрыватель.

Базовые сведения о Юникоде можно получить на веб-сайте Unicode.org.

Кодирование текста в программе Flash Player

По умолчанию Flash Player 7 и более поздние версии предполагают, что любой текст представлен в Юникоде. Если документ загружает внешний текстовый или XML-файл, то он должен быть представлен в кодировке UTF-8. Такие файлы создаются с помощью панели «Строки» либо в текстовом или HTML-редакторе, который может сохранять файлы в Юникоде.

Форматы кодирования Юникода, поддерживаемые Flash Player

При считывании в Flash Professional текстовых данных Flash Player ищет в первых двух байтах файла маркер последовательности байтов (BOM), который, согласно стандарту, определяет формат кодирования данных в Юникоде. Если BOM не обнаружен, то считается, что текст закодирован в UTF-8 (8-битном формате кодирования). В приложениях рекомендуется пользоваться кодировкой UTF-8.

Если Flash Player обнаружил один из перечисленных ниже маркеров BOM, формат кодирования текста определяется следующим образом.

- Если первым байтом файла является OxFE, а вторым — OxFF, то кодировкой текста считается UTF-16 BE (Big Endian). Этот формат применяется в операционных системах Macintosh.
- Если первым байтом файла является OxFF, а вторым — OxFE, то кодировкой текста считается UTF-16 LE (Little Endian). Этот формат применяется в операционных системах Windows.

  Большинство текстовых редакторов, которые могут сохранять файлы в кодировке UTF-16BE и LE, автоматически добавляют в них маркеры BOM.

  Примечание. *Если свойство system.useCodepage имеет значение true, то считается, что текст представлен не в Юникоде, а в стандартной кодовой странице операционной системы, где выполняется проигрыватель.*

Кодировка во внешних XML-файлах

Изменение тега кодировки не приводит к смене кодировки XML-файла. Flash Player определяет кодировку внешнего XML-файла по тем же правилам, что и для всех остальных внешних файлов. Если в начале файла нет маркера BOM, то предполагается, что он представлен в кодировке UTF-8. Если же BOM найден, то кодировка файла определяется как UTF-16BE или LE.

Наверх

Создание многоязычного текста

FLA-файл можно настроить так, чтобы текст отображался на разных языках в зависимости от языка операционной системы, в которой воспроизводится содержимое Flash Professional.

Рабочие процессы для разработки многоязыкового текста с помощью панели «Строки»

Панель «Строки» позволяет создавать и обновлять многоязычное содержимое. Содержимое текстовых полей может быть задано на нескольких языках таким образом, чтобы Flash Professional автоматически определял язык содержимого, исходя из языка операционной системы, в которой выполняется Flash Player.

Следующие этапы описывают общий рабочий процесс.

1. Разработка FLA-файла на одном языке

Любой текст, который должен вводиться на другом языке, должен находиться в динамическом поле или текстовом поле ввода.

2. В диалоговом окне «Настройки» панели «Строки» выберите нужные языки и назначьте один из них языком по умолчанию.

На панель «Строки» добавляется новый столбец для этого языка. При сохранении, тестировании и публикации приложения для каждого языка создается папка с XML-файлом.

3. На панели «Строки» присвойте каждой текстовой строке идентификатор.

4. Опубликуйте приложение.

Для каждого выбранного языка создается папка, в которой находится XML-файл для этого языка.

5. Передайте опубликованный FLA-файл и папки с XML-файлами переводчикам.

Работайте на родном языке, предоставив перевод приложения переводчикам. Они могут переводить как непосредственно XML-файлы, так и FLA-файл.

6. Получив перевод, импортируйте переведенные XML-файлы обратно в FLA-файл.

Примечание. *Файлы Flash Pro CS4 со сглаженными классическими динамическими текстовыми полями, заполненными с панели «Строки», могут отображаться неправильно после обновления до версии Flash Pro CS5. Причина заключается в измененных алгоритмах встраивания шрифтов во Flash Pro CS5. Для решения этой проблемы вручную встройте шрифты, используемые в текстовых полях. Инструкции см. в разделе Внедрение шрифтов для согласованного внешнего вида текста.*

Выбор и удаление языков для перевода

В рабочей области и на панели «Строки» может быть отображено не более 100 языков. Для каждого выбранного языка добавляется столбец на панели «Строки». Чтобы показать текст в рабочей области на каком-либо из выбранных языков, измените язык рабочей области. Выбранный язык отображается при публикации или тестировании файла.

Может быть выбран как язык, представленный в меню, так и любой другой язык, для которого обеспечивается поддержка Юникода.

Выбор языка

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Параметры».
2. Добавьте язык, выполнив одно из следующих действий.
   - В области «Языки» выделите нужный язык и нажмите кнопку «Добавить».
   - Если язык отсутствует в области «Языки», в пустом текстовом поле в области «Языки» введите код языка в формате xx (Код языка согласно стандарту ISO 639-1). Нажмите кнопку «Добавить».
3. Повторяйте предыдущий шаг до тех пор, пока не будут добавлены все необходимые языки.
4. В меню «Язык по умолчанию времени выполнения» выберите язык по умолчанию. Он будет использоваться по умолчанию в тех системах, где нет активного языка.
5. Чтобы загружать во время выполнения XML-файлы для языков с другого URL-адреса, введите его в текстовое поле «URL» и нажмите кнопку «OK».

   Для каждого выбранного языка на панели «Строки» добавляется столбец. Столбцы отображаются в алфавитном порядке.
6. Сохраните FLA-файл. При сохранении FLA-файла в папке, указанной в качестве пути публикации SWF-файла, создаются папки для каждого языка. Если пути публикации SWF-файла не существует, то они создаются в той папке, где находится FLA-файл. В каждом файле языка создается XML-файл, который используется для загрузки переведенного текста.

Удаление языка

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Параметры».
2. В области «Активные языки» выделите язык и нажмите кнопку «Удалить».
3. Повторяйте шаг 3 до тех пор, пока не будут удалены все ненужные языки.
4. После завершения нажмите кнопку «OK».

   С панели «Строки» исчезают столбцы, соответствующие удаленным языкам.

Примечание. *При удалении языка из панели «Строки» XML-файл этого языка из локальной файловой системы не удаляется. Это позволяет добавлять языки на панель «Строки», используя старые XML-файлы, и предотвращает их случайное удаление. Чтобы полностью удалить язык, необходимо удалить или заменить соответствующий XML-файл.*

Добавление строк на панель «Строки»

Назначение текстовых строк на панели «Строки» выполняется следующими способами.

- Присвоение идентификатора динамическому полю или текстовому полю ввода
- Добавление строки на панель «Строки» без назначения его текстовому полю
- Назначение существующего идентификатора строки существующему динамическому полю или текстовому полю ввода

Назначение идентификаторов строк текстовым полям

1. Выберите «Окно» > «Другие панели» > «Строки».

2. Выберите инструмент «Текст». В рабочей области создайте вводимое или динамическое текстовое поле.
3. При сохранении выделения текстового поля введите уникальный идентификатор в поле «ID» на панели «Строки».
4. Нажмите кнопку «Параметры» и выберите один или несколько языков из списка в диалоговом окне «Параметры». Должен быть выбран язык по умолчанию, а также другие языки, на которых будет производиться публикация приложения.
5. Нажмите кнопку «Применить».

Примечание. *Если в рабочей области выбрано статическое текстовое поле, то в разделе выделения текста в рабочей области появится сообщение «Статический текст не может иметь связанного идентификатора». Если выбран один или несколько нетекстовых элементов, то выводится сообщение «Выделенный фрагмент не может иметь связанный идентификатор».*

Добавление идентификатора строки на панели «Строки» без назначения его текстовому полю

1. Выберите «Окно» > «Другие панели» > «Строки».
2. Нажмите кнопку «Параметры» и выберите один или несколько языков из списка в диалоговом окне «Параметры». Должен быть выбран язык по умолчанию, а также другие языки, на которых будет производиться публикация приложения.
3. Введите новый идентификатор строки и новую строку на панели «Строки», а затем нажмите кнопку «Применить».

Назначение идентификаторов строк текстовым полям

1. Выберите инструмент «Текст». В рабочей области создайте вводимое или динамическое текстовое поле.
2. Введите имя существующего идентификатора в разделе «ID» на панели «Строки» и нажмите кнопку «Применить».

Примечание. *Нажмите клавиши «Shift» + «Enter», чтобы присвоить идентификатор текстовому полю, или клавишу «Enter», если фокус находится в поле «ID».*

Редактирование строк на панели «Строки»

После ввода текстовых строк на панели «Строки» применяется один из следующих способов редактирования текстовых строк.

- Непосредственно в ячейках панели «Строки».
- С помощью функций поиска и замены, а также проверки орфографии на языке рабочей области. Текст, который изменяется при помощи этих функций, изменяется также в рабочей области и на панели «Строки».
- Прямым редактированием XML-файла.

Изменение языка рабочей области

1. Выберите «Окно» > «Другие панели» > «Строки».
2. В меню «Язык рабочей области» выберите нужный язык. Это должен быть язык, добавленный в качестве доступного.

   После изменения языка рабочей области вводимый текст отображается на новом языке. Если на панели «Строки» уже вводились строки для этого языка, то любой текст в рабочей области будет отображен на выбранном языке. В противном случае текстовые поля в рабочей области будут пустыми.

Ввод азиатских символов на стандартной западной клавиатуре

Flash Professional позволяет для ввода азиатских символов в рабочей области пользоваться редакторами методов ввода (IME) и стандартной западной клавиатурой. Flash Professional поддерживает более двух десятков IME.

Например, для создания веб-сайта, рассчитанного на широкую азиатскую аудиторию, можно воспользоваться стандартной западной клавиатурой (QWERTY), меняя IME для ввода текста на китайском, японском и корейском языках.

Примечание. *Эта функция относится только к вводу текста в рабочей области, но не к вводу на панели «Действия». Она доступна для всех поддерживаемых операционных систем Windows и Mac OS X.*

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и выберите «Текст» в списке «Категория».
2. В элементе меню «Метод набора» выберите один из параметров ввода с западной клавиатуры. По умолчанию выбран китайский и японский язык, следует также выбрать западные языки.

Публикация многоязыковых FLA-файлов

При сохранении, тестировании или публикации FLA-файла для каждого языка, выбранного на панели «Строки», создается папка с XML-файлом. По умолчанию XML-папки и файлы размещаются в пути публикации SWF-файла. Если путь публикации SWF-файла не существует, то XML-папки и файлы сохраняются в той папке, где находится FLA-файл. Например, если имеется файл Test в папке mystuff, в качестве активных языков выбраны английский (en), немецкий (de) и испанский (es), а путь публикации SWF-файлов не выбран, то при сохранении FLA-файла создается следующая структура папок.

```
\mystuff\Test.fla
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test_es.xml
```

При запуске SWF-файла на веб-сервере также нужно запустить связанные с ним XML-файлы с переводами строк. Первый кадр, содержащий строки, не будет отображен до тех пор, пока не завершится загрузка всего XML-файла.

Ручная замена строк во время публикации

При публикации SWF-файла Flash Professional строки можно заменить вручную, используя язык рабочей области. Этот метод заменяет все вхождения динамического или вводимого текста соответствующими идентификаторами строк на языке рабочей области. В этом случае текстовые строки обновляются только при публикации SWF-файла. Автоматическое определение языка не происходит, и поэтому необходима публикация SWF-файла для каждого из поддерживаемых языков.

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Параметры».
2. Установите флажок «Заменить строки: Автоматически при исполнении».

Автоматическое определение языка по языку по умолчанию

Язык времени выполнения по умолчанию может быть заменен на любой язык, выбранный в качестве доступного. Если включено автоматическое определение языка при просмотре SWF-файла на системе с текущим языком, то при любом переключении на язык, отличный от активного, используется язык по умолчанию. Например, если языком по умолчанию является английский и в качестве активных языков выбраны «ja», «en» и «fr», то пользователи, для которых системным языком является японский, английский или французский, увидят текст на своем языке. Однако пользователи, для которых системным языком является шведский, автоматически увидят текст на языке, установленном по умолчанию, то есть в данном случае на английском.

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Параметры».
2. В меню «Язык по умолчанию времени выполнения» выберите язык по умолчанию. Это должен быть язык, добавленный в качестве доступного.
3. Чтобы включить автоматическое определение языка, установите флажок » Заменить строки: Автоматически при исполнении» и нажмите кнопку «OK».

Flash Professional создает следующий код ActionScript ®, который сохраняет пути к языковым XML-файлам. На основе этого кода можно разработать собственный сценарий определения языка.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Примечание. *Программный код ActionScript, который создается панелью «Строки», не пользуется функцией Locale.initialize. Решение о том, каким образом должна быть вызвана эта функция, должно приниматься исходя из требований проекта.*

Заказное определение языка

Для доступа к языковым XML-файлам, необходимым для управления заменой текста в назначенное время, необходимо создать собственный заказной компонент или программный код ActionScript. Например, можно создать всплывающее меню, позволяющее выбрать язык для просмотра содержимого.

Дополнительные сведения о написании кода ActionScript для обнаружения отдельных языков см. в разделе «О панели "Строки"» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Параметры».
2. В меню «Язык по умолчанию времени выполнения» выберите язык по умолчанию.

   Это должен быть язык, добавленный в качестве доступного.
3. Установите флажок «Заменить строки: С помощью ActionScript во время выполнения» и нажмите кнопку «OK».

   Flash Professional создает следующий код ActionScript, который сохраняет пути к языковым XML-файлам. На основе этого кода можно разработать собственный сценарий определения языка.

   ```
   import mx.lang.Locale;
   Locale.setFlaName("<flaFileName>");
   Locale.setDefaultLang("langcode");
   Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
   ```

Примечание. *Программный код ActionScript, который создается панелью «Строки», не пользуется функцией Locale.initialize. Решение о том, каким образом должна быть вызвана эта функция, должно приниматься исходя из требований проекта.*

Дополнительные ресурсы

- Статья: «Форматирование текста для локализованных проектов Flash» (Adobe.com)

Наверх

Формат XML-файла для многоязычного текста

Когда в Flash Professional используется многоязычный текст, он сохраняется в XML-файлах.

О формате XML-файла

Экспортированный XML-файл имеет формат UTF-8 и следует стандарту XML Localization Interchange File Format (XLIFF) 1.0. Он определяет спецификацию расширяемого формата обмена для локализации, которая позволяет любому производителю программного обеспечения формировать данные в едином формате, который будет понятен любому поставщику услуг локализации. Дополнительные сведения о формате XLIFF см. на странице www.oasis-open.org/committees/xliff/.

Примеры XLIFF

При вводе перечисленных ниже символов на панели «Строки» они будут во время записи в XML-файл заменены соответствующими ссылками на сущности.

Символ	Заменяется на
&	&
'	'
"	"
<	<
>	>

Пример экспортированного XML-файла

В следующих примерах показано, как выглядит XML-файл, созданный на панели «Строки» (в данном примере на английском языке), на другом языке (на французском).

Пример исходной версии на английском языке:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliff/documents/xliff.dtd" >
<xliff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fla" source-language="EN">
        <header></header>
        <body>
            <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
                <source>welcome to our web site!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
                <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
                <source>see you soon!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
                <source></source>
            </trans-unit>
        </body>
    </file>
</xliff>
```

Пример исходной версии на французском языке

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliff/documents/xliff.dtd" >
<xliff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fla" source-language="EN">
        <header></header>
        <body>
            <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
                <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
```

```
            </trans-unit>
            <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
                <source>Voudriez-vous être sur notre liste de diffusion?</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
                <source>A bientôt!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
                <source></source>
            </trans-unit>
        </body>
    </file>
</xliff>
```

Перевод текста на панели «Строки» или в XML-файле

Отправлять на перевод необходимо не только FLA-файлы, но и папки с XML-файлами и XML-файлы для каждого языка.

Перевод FLA-файла выполняется переводчиками либо непосредственно в языковых столбцах на панели «Строки», либо в XML-файле соответствующего языка. Если перевод выполняется в XML-файле, то необходимо импортировать его на панель «Строки» или сохранить в каталоге по умолчанию для соответствующего языка.

Перевод текста на панели «Строки»

1. Выберите «Окно» > «Другие панели» > «Строки».
2. Для каждого языка перевода выберите соответствующий столбец и введите перевод текста, связанный с идентификатором каждой строки.
3. Чтобы текст в рабочей области отображался на выбранном языке, выберите его в поле «Язык рабочей области».
4. После завершения сохраните, опубликуйте или протестируйте файл.

   Все XML-файлы для всех языков перезаписываются информацией из панели «Строки».

   Примечание. *Чтобы не потерять перевод в XML-файле, сохраняйте его в другой папке.*

Перевод текста в XML-файле

1. С помощью редактора XML или программы перевода откройте в папке с нужного языка соответствующий XML-файл. В XML-файле проставлены идентификаторы для каждой текстовой строки.
2. Введите перевод рядом с идентификатором.
3. При необходимости импортируйте переведенный XML-файл на панель «Строки».

Импорт XML-файла на панели «Строки»

Если после модификации XML-файла поместить его в папку, указанную на панели «Строки» для конкретного языка, то он будет загружен при открытии документа Flash Professional (FLA-файла).

Независимо от того, откуда был импортирован XML-файл, в момент сохранения, тестирования или публикации FLA-файла для каждого языка на панели «Строки» в папке, заданной для публикации SWF-файлов, создается папка и XML-файлы для каждого языка. Если путь публикации не указан, то папка и файл сохраняются в той же папке, где находится FLA-файл. XML-файлы, созданные на панели «Строки», всегда заполняются содержащимися на ней данными.

XML-файл также может быть импортирован на панель «Строки» из другого местоположения. После импорта XML-файла при каждом его сохранении, тестировании или публикации файл, находящийся в папке для данного языка, перезаписывается. Если язык не выбран как доступный на панели «Строки», то импортировать язычный XML-файл нельзя. Перед импортом переведенного XML-файла для него необходимо сначала добавить язык.

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Импорт XML».
2. В меню «Язык файла» выберите язык для импортируемого XML-файла и нажмите кнопку «OK».
3. Перейдите в папку и выберите импортируемый XML-файл.

   В столбец на панели «Строки» загружается информация из XML для языка, выбранного на шаге 3.

Примечание. *На шагах 2 и 3 должен выбираться один и тот же язык. В противном случае можно, например, по ошибке импортировать XML-файл на французском языке в столбец, предназначенный для немецкого языка.*

Наверх

Многоязычный текст и ActionScript

Управлять многоязычным текстом и импортировать многоязычные XML-файлы можно с помощью ActionScript®.

Загрузка внешних файлов при помощи ActionScript

Для загрузки существующих XML-данных или использования другого формата XML-файла используйте действия loadVariables и getURL, а также объекты LoadVars и XML, чтобы создать документ, содержащий многоязычный текст, следующим образом: поместив текст во внешний текстовый или XML-файл либо загрузив файл во фрагмент ролика при исполнении.

Сохраните внешний файл в формате UTF-8 (рекомендуется), UTF-16BE или UTF-16LE с помощью приложения, поддерживающего эти форматы. При использовании формата UTF-16BE или UTF-16LE файл должен начинаться с маркера BOM, чтобы Flash Player смог определить его кодировку. В следующей таблице приведен список маркеров BOM, которые должны быть включены для определения кодировки.
Примечание. *Большинство текстовых редакторов, которые могут сохранять файлы в кодировке UTF-16BE и LE, автоматически добавляют в них маркеры BOM.*

Формат UTF	Первый байт	Второй байт
UTF-16BE	OxFE	OxFF
UTF-16LE	OxFF	OxFE

Примечание. *Если внешний файл является XML-файлом, то для изменения кодировки можно использовать тег кодировки. Сохраните файл в Юникоде.*

1. В исходном приложении Flash Professional создайте в документе динамическое или текстовое поле ввода для отображения текста.
2. Выделите его и в инспекторе свойств и назначьте для него имя экземпляра.
3. В программе, отличной от Flash, подготовьте текстовый или XML-файл, определяющий значение переменной текстового поля.
4. Сохраните XML-файл в кодировке UTF-8 (рекомендуется), UTF-16BE или UTF-16LE.
5. Для ссылки на внешний файл и его загрузки в динамическое или текстовое поле ввода используются следующие процедуры ActionScript.
   - Действие loadVariables производит загрузку внешнего файла.
   - Действие getURL загружает внешний файл с заданного URL-адреса.
   - Объект LoadVars (стандартный объект клиент-сервер) загружает внешний текстовый файл с заданного URL-адреса.
   - Объект XML (стандартный объект клиент-сервер) загружает внешний XML-файл с заданного URL-адреса. Дополнительные сведения см. в описании формата XML в *справочнике по языку ActionScript*.

Создание многоязычных документов с помощью действия #include

Для создания документа на нескольких языках используется действие #include.

Сохраните текстовый файл в кодировке UTF-8 при помощи приложения, которое ее поддерживает (например, Dreamweaver).

Чтобы указать средству разработки Flash Professional, что файл представлен в Юникоде, включите в первую строку файла следующий заголовок.

```
//!-- UTF8
```

Примечание. *После второго дефиса (-) введите пробел.*
По умолчанию исходное приложение Flash Professional предполагает, что внешние файлы, использующие действие #include имеют кодировку стандартной кодовой страницы операционной системы, в которой выполняется средство разработки. Указание заголовка //!-- UTF8 в файле сообщает средству разработки, что внешний файл имеет кодировку UTF-8.

1. В средстве разработки Flash Professional создайте динамическое поле или текстовое поле ввода для отображения текста в документе.
2. Выделите его и в инспекторе свойств и назначьте для него имя экземпляра.
3. Другой программой подготовьте текстовый файл, определяющий значение переменной текстового поля. Добавьте в начало файла заголовок //!-- UTF8.
4. Сохраните текстовый файл в формате UTF-8.
5. Включите внешний файл в динамическое или текстовое поле ввода при помощи директивы #include. Дополнительные сведения см. в описании директивы #include в *справочнике по языку ActionScript*.

Создание многоязычных документов с помощью текстовых переменных

Для включения содержимого в Юникоде в текстовые переменные используется синтаксис \uXXXX, где XXXX — это четырехзначная шестнадцатеричная точка кода, или экранирующий символ для символа Юникода. Средство разработки Flash Professional поддерживает экранирующие символы Юникода до \uFFFF. Точки кода для символов Юникода см. на сайте Unicode.org.

Экранирующие символы Юникода могут быть использованы только в переменных текстовых полей. Их нельзя включать во внешние текстовые или XML-файлы, так как Flash Player 6 их не распознает.

Например, чтобы присвоить имя экземпляра myTextVar динамическому текстовому полю, содержащему японские, корейские, китайские,

английские и греческие символы, а также знак евро, введите следующее.

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

При воспроизведении SWF-файла в текстовом поле отображаются следующие символы.

かㅎ汉helloλ€

Чтобы при создании многоязычного текстового поля получить оптимальный результат, пользуйтесь шрифтом, включающим все нужные глифы.

Подключение к внешним XML-файлам при помощи компонента XMLConnector

Компонент XMLConnector версии 2 позволяет произвести подключение к внешнему XML-документу и связывание с его свойствами. Он предназначен для считывания и записи XML-документов HTTP-операциями GET и POST. Он выступает в роли соединительного звена между XML-документами и другими компонентами. XMLConnector взаимодействует с компонентами приложения при помощи функций привязки к данным в среде разработчика Flash или программном коде ActionScript. Дополнительные сведения см. в описании компонента XML Connector в справочнике по языку компонентов ActionScript.

Дополнительные разделы справки

Внедрение шрифтов для согласованного текста

Описание процесса публикации

Работа с текстом в кодировке Unicode

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Масштабирование и кэширование символов

Масштабирование содержимого в рабочей области
О 9-фрагментном масштабировании и символах фрагмента ролика
Редактирование символов фрагмента ролика с 9-фрагментным масштабированием
Оптимизация производительности визуализации путем кэширования растрового изображения
Настройка сохранения в кэше растрового изображения для экземпляра символа
Настройка цвета фона для сохраненного в кэше экземпляра символа (только в CS5.5)

Масштабирование содержимого в рабочей области

Наверх

Масштабировать элементы в рабочей области можно следующими способами.

- Отдельные экземпляры символов можно масштабировать с помощью инструмента «Свободное преобразование», панели «Свойства» или «Преобразование».
- Отдельные экземпляры символов можно масштабировать с помощью 9-фрагментного масштабирования, а также инструментов и панелей, перечисленных выше.
- Масштабирование всего содержимого рабочей области при изменении размера рабочей области (только для CS5.5).

Масштабирование отдельного экземпляра символа

1. Выберите экземпляр символа в рабочей области.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите инструмент «Свободное преобразование» на панели «Инструменты», а затем перетащите углы или края экземпляра до нужного размера.
   - Откройте панель «Свойства» («Окно» > «Свойства») и измените свойства экземпляра «Высота» и «Ширина».
   - Откройте палитру «Преобразование» («Окно» > «Преобразование») и измените свойства экземпляра «Горизонтальное масштабирование» и «Вертикальное масштабирование».

Масштабирование всего содержимого при изменении размера рабочей области (только для CS5.5)

1. Выберите «Модификация» > «Документ».
2. В диалоговом окне «Параметры документа» введите новые значения для ширины и высоты документа. Это размер рабочей области.
3. Установите флажок «Масштабировать содержимое вместе с рабочей областью». Нажмите кнопку «OK».

   Масштабирование применяется ко всему содержимому всех кадров.

Руководства и видео

- Видео: Flash Professional CS5.5: масштабирование активов (4:20, Adobe TV)
- Пример ActionScript 3.0: Масштабирование и изменение размеров активов для использования на нескольких экранах (Пол Трани (Paul Trani), cookbooks.adobe.com)

О 9-фрагментном масштабировании и символах фрагмента ролика

Наверх

9-фрагментное масштабирование позволяет задать способ применения масштабирования к конкретным областям фрагмента ролика. Оно обеспечивает, чтобы фрагмент ролика правильно выглядел после масштабирования. При обычном масштабировании программа Flash Professional одинаково изменяет размеры всех частей фрагмента ролика как по горизонтали, так и по вертикали. В результате этого равного масштабирования многие прямоугольные фрагменты ролика приобретают необычный вид, особенно в углах или по краям. Обычно это относится к фрагментам роликов, используемым в качестве интерфейсных элементов (например, кнопкам).

Фрагмент ролика визуально делится сеткой на девять частей, каждая из которых масштабируется независимо. Чтобы сохранить визуальную целостность фрагмента ролика, угловые участки фрагмента ролика остаются неизменными, а все остальные масштабируются (или растягиваются) по мере необходимости.

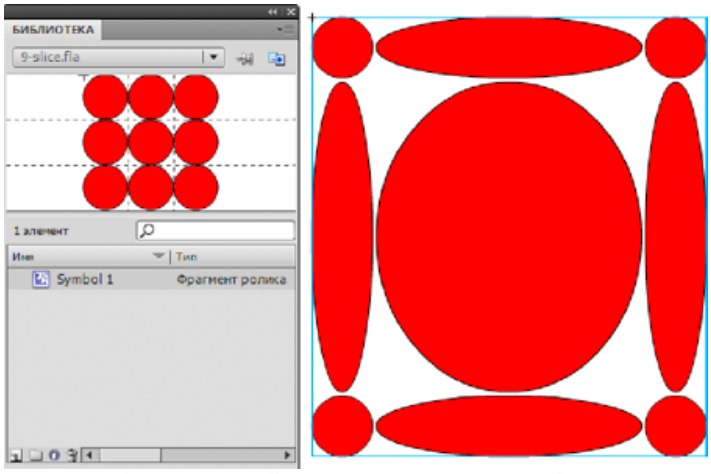
Символ фрагмента ролика, к которому применяется 9-фрагментное масштабирование, отображается в окне просмотра панели «Библиотека» вместе с направляющими. Если при масштабировании экземпляров фрагмента ролика в рабочей области разрешен интерактивный просмотр (меню «Управление» > «Разрешить активный просмотр»), то в рабочей области будут отражены результаты применения 9-фрагментного масштабирования.

Примечание. *Функция активного просмотра не применяется в документе ActionScript 3.0.*

Примечание. *9-фрагментное масштабирование не может применяться к графическим символам и символам-кнопкам. Растровые изображения внутри 9-фрагментных роликов масштабируются нормально, без 9-фрагментного искажения, а остальное содержимое фрагмента ролика масштабируется в соответствии с направляющими фрагментов.*

Примечание. *Иногда 9-фрагментное масштабирование называется «масштаб 9».*

Внутри 9-фрагментного ролика могут содержаться вложенные объекты, но с использованием 9-фрагментного метода будет производиться масштабирование только объектов определенных типов. Чтобы при 9-фрагментном масштабировании вместе с фрагментом ролика масштабировались вложенные объекты, они быть фигурами, графическими объектами, группами или графическими символами.



Символ, поддерживающий 9-фрагментное масштабирование на панели «Библиотека», после масштабирования в рабочей области

Учебные видеоматериалы по 9-фрагментному масштабированию см. по адресу:

- www.adobe.com/go/vid0204_ru
- www.adobe.com/go/vid0205_ru

Редактирование символов фрагмента ролика с 9-фрагментным масштабированием

Наверх

По умолчанию направляющие фрагментов расположены на расстоянии 25% (то есть четверти) ширины и высоты символа от его краев. В режиме редактирования символов направляющие фрагментов отображаются как пунктирные линии, наложенные на символ. Направляющие фрагментов не привязываются при перетаскивании их по монтажному столу. Когда символ находится в рабочей области, направляющие не отображаются.

9-фрагментные символы нельзя редактировать на месте в рабочей области. Они должны редактироваться в режиме редактирования символов.

Примечание. *Экземпляры, полученные в результате 9-фрагментного масштабирования символа фрагмента ролика, могут трансформироваться, но не должны редактироваться. Их редактирование может привести к непредсказуемым результатам.*

Учебные видеоматериалы по 9-фрагментному масштабированию см. по адресу:

- www.adobe.com/go/vid0204_ru
- www.adobe.com/go/vid0205_ru

Включение 9-фрагментного масштабирования для существующего символа фрагмента ролика

1. Откройте исходный документ и выберите меню «Окно» > «Библиотека».
2. Выделите фрагмент ролика, кнопку или графический символ на панели «Библиотека».
3. Выберите пункт «Свойства» в меню панели «Библиотека».
4. Выберите «Включить направляющие для 9-фрагментного масштабирования».

Редактирование 9-фрагментного символа фрагмента ролика

1. Войдите в режим редактирования символов, выполнив одно из следующих действий.
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите команду «Редактировать».
   - Выделите символ на панели «Библиотека», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control»

(Macintosh), а затем выберите команду «Редактировать».

- Дважды щелкните символ на панели «Библиотека».

2. Чтобы переместить горизонтальную или вертикальную направляющую, перетащите и отпустите ее. Новое положение направляющей для символа обновляется в окне просмотра библиотеки.

Наверх

Оптимизация производительности визуализации путем кэширования растрового изображения

Задание для символа статического фрагмента ролика (например, фонового изображения) кэширования растровых изображений во время выполнения позволяет оптимизировать производительность воспроизведения. По умолчанию проигрыватель Flash Player перерисовывает каждый векторный элемент рабочей области в каждом кадре. Кэширование фрагмента ролика или символа кнопки в качестве растрового изображения позволяет предотвратить непрерывное перерисовывание элементов проигрывателем Flash Player, поскольку изображение является растровым и его расположение не изменяется в рабочей области. Благодаря этому можно значительно оптимизировать производительность воспроизведения.

Например, при создании анимации со сложным фоном создайте фрагмент ролика, в котором все элементы включены в фон. Затем в инспекторе свойств выберите команду «Сохранить в кэше как растровое изображение» для фонового фрагмента ролика. Во время воспроизведения фон визуализируется как растровое изображение, сохраненное на текущей глубине экрана. Проигрыватель Flash Player прорисовывает растровое изображение в рабочей области быстро и только единожды, что способствует более быстрому и плавному воспроизведению анимации.

Если кэширование растровых изображений отсутствует, воспроизведение анимации может оказаться слишком медленным.

Кэширование растровых изображений позволяет автоматически зафиксировать фрагмент ролика на одном месте. При изменении области кэш растрового изображения обновляется в соответствии с векторными данными. Это процесс минимизирует число перерисовок, которые должен выполнить проигрыватель Flash Player, обеспечивая плавность и быстроту воспроизведения.

Кэширование растровых изображений следует использовать только для сложных и статических фрагментов роликов, которые в каждом кадре анимации меняют только свое положение, но не содержимое. Преимущества кэширования растровых изображений при воспроизведении и на этапе выполнения заметны только для фрагментов роликов со сложным содержимым. Кэширование растровых изображений с простыми фрагментами ролика не приносит повышения производительности.

Дополнительные сведения см. в разделе «Необходимость включения кэширования» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Гай Уотсон (Guy Watson) написал подробную статью об использовании кэширования растровых изображений Использование кэширования растровых изображений в среде Flash, которая доступна в центре разработчика Flash Professional.

В видеоруководстве Оптимизация анимаций и FLA-файлов (7:24) (CS3) также приводятся советы по использованию кэширования растровых изображений во время выполнения.

Примечание. *Параметр «Применить кэширование растрового изображения времени выполнения» можно использовать только для символов фрагментов ролика и кнопок.*
Фрагмент ролика не использует растровое изображение (даже если выбран режим «Применить кэширование растрового изображения времени выполнения»), а символ фрагмента ролика или кнопки визуализируется в соответствии с векторными данными в следующих случаях.

- Растровое изображение слишком велико (более 2880 пикселов в любом направлении).
- Проигрывателю Flash Player не удается выделить память для растрового изображения (появляется ошибка нехватки памяти).

Наверх

Настройка сохранения в кэше растрового изображения для экземпляра символа

1. Выделите символ фрагмента ролика или кнопки в рабочей области.
2. В инспекторе свойств выберите параметр «Сохранить в кэше как растровое изображение» (CS5) или выберите команду «Сохранить в кэше как растровое изображение» в меню «Визуализация» (CS5.5).

Наверх

Настройка цвета фона для сохраненного в кэше экземпляра символа (только в CS5.5)

Если для экземпляра символа включен параметр «Сохранить в кэше как растровое изображение», для него можно выбрать непрозрачный цветной фон. По умолчанию используется прозрачный фон.

1. Выделите экземпляр в рабочей области.
2. В разделе «Отображение» панели «Свойства» выберите непрозрачный в меню «Фон растрового изображения».
3. Выберите цвет фона из палитры.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: экспорт и кэширование в формате растрового изображения (2:06, Adobe TV)

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Совместное использование ресурсов библиотеки файлами

Совместное использование ресурсов библиотеки во время выполнения
Совместное использование ресурсов библиотеки во время разработки

Совместное использование ресурсов библиотеки во время выполнения

Наверх

О ресурсах общей библиотеки времени выполнения

Ресурсы общей библиотеки позволяют использовать ресурсы из одного FLA-файла в другом FLA-файле. Это может быть полезно в следующих ситуациях.

- Если несколько FLA-файлов должны использовать одни объекты или другие ресурсы.
- Если разработчикам необходима возможность редактирования объектов и кода ActionScript в отдельных FLA-файлах для совместных проектов.

Совместное использование ресурсов библиотеки работает следующим образом.

- Во время выполнения целевой документ ссылается на общие ресурсы исходного документа как на внешние файлы. Они загружаются в целевой документ в процессе его воспроизведения, то есть на стадии выполнения. При разработке целевого документа исходный документ, содержащий общий ресурс, необязательно должен быть доступен по локальной сети. Исходный документ должен быть опубликован по определенному URL-адресу, что обеспечит для целевого документа доступность общих ресурсов во время выполнения.

Руководства и видео

- Руководство: Руководство по использованию общей библиотеки среды выполнения (Flash CS4, включает некоторые ActionScript 3.0, источник: slekx.com)

Работа с общими ресурсами во время выполнения

Использование общих ресурсов библиотеки во время выполнения включает две процедуры. Во-первых, автор исходного документа определяет общий ресурс в исходном документе и вводит строку идентификатора ресурса и URL-адрес *(только HTTP или HTTPS)*, по которому будет опубликован исходный документ.

Во-вторых, автор целевого документа определяет общий ресурс в целевом документе и вводит строку идентификатора и URL-адрес, идентичные использованным для общего ресурса в исходном документе. Или же автор целевого документа может перетащить общие ресурсы из опубликованного исходного документа в библиотеку своего документа. Версия ActionScript, заданная в параметрах публикации, должна соответствовать версии в исходном документе.

В любом случае, чтобы общие ресурсы были доступны целевому документу, исходный документ должен быть опубликован по указанному URL-адресу.

Определение общих ресурсов во время выполнения в исходном документе

Для определения параметров разделения ресурса в исходном документе и обеспечения специальных возможностей для целевых документов предназначено диалоговое окно «Свойства символа» или «Свойства связывания».

1. Откройте исходный документ и выберите меню «Окно» > «Библиотека».
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выделите фрагмент ролика, кнопку или графический символ на панели «Библиотека», а затем выберите из меню панели «Библиотека» пункт «Свойства». Нажмите кнопку «Дополнительно».
   - Выделите символ шрифта, звука или растрового изображения, а затем выберите из меню панели «Библиотека» пункт «Связывание».
3. Чтобы выполнить связывание, выберите режим «Экспортировать для совместного использования во время выполнения», который позволяет обеспечить доступность ресурса при связывании с целевым документом.
4. Введите идентификатор символа. Не включайте в него пробелы. По этому имени программа Flash Professional идентифицирует ресурс при связывании с целевым документом.
   Примечание. *Идентификатор связывания также нужен Flash Professional для того, чтобы идентифицировать фрагмент ролика или кнопку, которые используются как объект в сценарии ActionScript. См. раздел «Работа с фрагментами ролика» в руководстве Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или в разделе «Работа с фрагментами ролика» в руководстве*

разработчика ActionScript 3.0.

5. Введите URL-адрес, по которому будет опубликован SWF-файл, содержащий общий ресурс, и нажмите кнопку «OK».

   При этом публикация SWF-файла должна производиться по указанному URL-адресу, чтобы общие ресурсы были доступны в целевых документах.

Связывание с общими ресурсами времени выполнения из целевого документа

Чтобы установить связь с общим ресурсом, нужно ввести его URL или перетащить ресурс в документ назначения.

Связывание общего ресурса с целевым документом путем ввода идентификатора и URL-адреса

1. В целевом документе выберите меню «Окно» > «Библиотека».
2. Выполните одно из следующих действий.
   - На панели «Библиотека» выделите фрагмент ролика, кнопку, графический символ, растровое изображение или звук, а затем выберите из меню панели «Библиотека» пункт «Свойства». Нажмите кнопку «Дополнительно».
   - Выделите символ шрифта, звука или растрового изображения, а затем выберите в меню панели «Библиотека» пункт «Связывание».
3. Чтобы выполнить связывание, выберите режим «Импортировать для совместного использования во время выполнения», который обеспечивает связывание с ресурсом в исходном документе.
4. Введите идентификатор символа, растрового изображения или звука, соответствующий идентификатору символа в исходном документе. Не включайте в него пробелы.
5. Введите URL-адрес, по которому опубликован исходный SWF-файл, содержащий общий ресурс, а затем нажмите кнопку «OK».

Связывание общего ресурса с целевым документом путем перетаскивания

1. В целевом документе выполните одно из следующих действий.
   - Выберите меню «Файл» > «Открыть».
   - Выберите меню «Файл» > «Импорт» > «Открыть внешнюю библиотеку».
2. Выделите исходный документ и нажмите кнопку «Открыть».
3. Перетащите общий ресурс из панели «Библиотека» исходного документа на панель «Библиотека» или в рабочую область целевого документа.

Отключение разделения символа в целевом документе

1. Выделите связанный символ на панели «Библиотека» целевого документа и выполните одно из следующих действий.
   - Если ресурс является фрагментом ролика, кнопкой или графическим символом, то выберите из меню панели «Библиотека» пункт «Свойства».
   - Если ресурс является символом шрифта, то выберите из меню панели «Библиотека» пункт «Связывание».
2. Сбросьте параметр «Импортировать для совместного использования во время выполнения» и нажмите кнопку «OK».

Наверх

Совместное использование ресурсов библиотеки во время разработки

Совместное использование ресурсов во время дает следующие преимущества.

- Это позволяет избежать избыточных копий ресурсов, используемых в нескольких FLA-файлов. Например, если создается один FLA-файл для веб-браузера, другой — для iOS, а третий — для Android, все три файла могут совместно использовать ресурсы.
- При редактировании общего ресурса в одном FLA-файле изменения отражаются в других использующих его FLA-файлах, когда они открываются или попадают в фокус.

Существует два способа совместного использования ресурсов библиотеки во время разработки:

- Использование символов из внешних FLA-файлов путем их связывания с символами в другом FLA-файле.
- (Только для CS5.5) Совместное использование символов в FLA-файлах, которые входят в состав одного проекта Flash на панели «Проект». Сведения об использовании панели «Проект» см. в разделе (Не поддерживается во Flash Professional CC) Работа с проектами Flash.

Совместное использование путем создания ссылки на символы в отдельных FLA-файлах обеспечивается следующим образом.

- В общих ресурсах, разделяемых на этапе разработки, любой символ в FLA-файле обновляется или заменяется любым другим символом в любом другом FLA-файл, доступном по локальной сети.
- Обновление символа в целевом документе производится по мере разработки документа.
- Символ в целевом документе сохраняет первоначальное имя и свойства, но его содержимое обновляется и заменяется

содержимым выбранного символа.

Совместное использование символов с помощью панели «Проект» обеспечивается следующим образом (только для CS5.5).

- Необходимо сначала создать проект на панели «Проект», а затем FLA-файл в этом проекте.
- В этом FLA-файле нужно указать, какие символы требуется использовать совместно с другими файлами, путем установки флажка для каждого элемента на панели «Библиотека».
- Теперь создайте второй FLA-файл в проекте.
- Скопируйте и вставьте слои, кадры или элементы рабочей области из первого FLA-файла во второй.
- Flash перемещает общие элементы библиотеки во вставленных элементах в отдельный файл с именем AuthortimeSharedAssets.FLA в папке проекта.

В рамках проекта можно совместно использовать следующие типы ресурсов.

Тип ресурса	Доступен для совместного использования самостоятельно?	Доступен для совместного использования в фрагменте ролика?
Символ фрагмента ролика	Да	Да
Графический символ	Да	Да
Символ кнопки	Да	Да
Символ шрифта	Нет	Да
FLV-видео	Нет	Да
Встроенное видео	Нет	Да
Звук (в любом формате)	Нет	Да
Растровое изображение (в любом формате)	Нет	Да
Скомпилированный фрагмент (SWC)	Нет	Да
Компонент (на основе символа)	Да	Да

Обновление и замена совместно используемых символов

Фрагмент ролика, кнопку или графический символ в документе можно обновить или заменить любым другим символом в FLA-файле, доступном по локальной сети. Первоначальное имя и свойства символа в целевом документе сохраняются, но содержимое символа заменяется содержимым другого, выбранного пользователем, символа. Все ресурсы, используемые выбранным символом, также копируются в целевой документ.

1. Открыв документ, выделите фрагмент ролика, кнопку или графический символ на панели «Библиотека», а затем выберите «Свойства» из меню «Параметры».
2. Если области «Связывание» и «Источник» в диалоговом окне «Свойства символа» не видны, нажмите кнопку «Дополнительно».
3. Чтобы выбрать новый FLA-файл, нажмите кнопку «Обзор».
4. Перейдите к FLA-файлу, который содержит символ для обновления или замены выбранного символа на панели «Библиотека», а затем нажмите кнопку «Открыть».
5. Перейдите к символу и нажмите кнопку «OK».
6. Выполните одно из следующих действий.
   - CS5: для параметра «Источник» в диалоговом окне «Свойства символа» выберите значение «Всегда обновлять перед публикацией» и нажмите кнопку «OK».
   - CS5.5: для параметра «Общий доступ во время создания» в диалоговом окне «Свойства символа» выберите значение «Обновлять автоматически» и нажмите кнопку «OK».

Определение ресурсов для совместного использования в проекте (только CS5.5)

При совместном использовании ресурсов FLA-файлами в проекте можно редактировать ресурс в одном файле, так что изменения отображаются в остальных FLA-файлах, использующих этот ресурс.

1. Создайте проект Flash. См. раздел Создание проектов.
2. Для всех ресурсов библиотеки FLA-файла в проекте, которые предназначены для совместного использования с другими FLA-

файлами в проекте, выполните одно из следующих действий.

- Откройте панель «Библиотека» и установите флажок «Связать» рядом с именем ресурса.
- Выделив актив на панели «Библиотека», выберите пункт «Свойства» из меню «Параметры» и нажмите кнопку «Совместно использовать в проекте».

3. На временной шкале или в рабочей области скопируйте слои, кадры или элементы рабочей области, содержащие общие ресурсы.
4. В отдельном FLA-файле в том же проекте вставьте слои, кадры или элементы рабочей области в отдельный FLA-файл в том же проекте.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: совместное использование активов в проектах (3:51, Пол Трани (Paul Trani), Adobe TV)
- Руководство: Создание мобильных проектов с помощью общих активов и панели «Проект» (Юки Шимицу (Yuki Shimizu), Adobe.com)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Звук и ActionScript

Управление звуком при помощи вариантов поведения
Управление звуком с помощью объекта Sound в ActionScript 2.0
О событии onSoundComplete ActionScript 2.0
Доступ к свойствам ID3-тегов в файлах mp3 с помощью Flash Player

ActionScript® позволяет управлять звуками при исполнении. С помощью ActionScript в FLA-файлах можно создавать интерактивные и другие возможности, которые недоступны при использовании одной только временной шкалы.

В дополнительных ресурсах описываются способы работы со звуком в ActionScript 3.0:

- Руководство для разработчика AS3: Работа со звуком
- Видеоруководство: Звук во Flash: часть 2 (звук и ActionScript) LayersMagazine.com
  Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Версии ActionScript 2.0 и ActionScript 1.0 не поддерживаются в среде Flash Pro CC.*

Управление звуком при помощи вариантов поведения

Наверх

Предустановленные в ActionScript 2.0 варианты поведения позволяют добавлять в документ звук и управлять его воспроизведением. Используя варианты поведения, можно создать экземпляр звука, который затем используется для управления звуком.

Примечание. *ActionScript 3.0, Flash Lite 1.x и Flash Lite 2.x не поддерживают варианты поведения.*

Загрузка звука в файл с помощью поведения

1. Выберите объект (например, кнопку), который будет вызывать поведение.
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить» (+) и выберите «Звук» > «Загрузка звука из библиотеки» или «Звук» > «Загрузка потокового файла MP3».
3. В диалоговом окне «Загрузка звука» введите идентификатор связывания для звука из библиотеки или местоположение потокового mp3-файла. Затем введите имя этого экземпляра звука и нажмите кнопку «OK».
4. На панели «Поведение» под событием выберите «При отпускании» (событие по умолчанию), а затем выберите в меню событие мыши. Если должно использоваться событие OnRelease, не изменяйте этот параметр.

Воспроизведение и остановка звуков при помощи поведений

1. Выберите объект (например, кнопку), который будет вызывать поведение.
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить» (+).
3. Выберите меню «Звук» > «Воспроизвести звук», «Звук» > «Остановить звук» или «Звук» > «Остановить воспроизведение звука».
4. В появившемся диалоговом окне выполните одно из следующих действий.
   - Введите идентификатор связывания и имя экземпляра звука, который должен быть воспроизведен или остановлен, а затем нажмите кнопку «OK».
   - Нажмите кнопку «OK», чтобы подтвердить остановку всех звуков.
5. На панели «Поведение» под событием выберите «При отпускании» (событие по умолчанию), а затем выберите в меню событие мыши. Если должно использоваться событие OnRelease, не изменяйте этот параметр.

Управление звуком с помощью объекта Sound в ActionScript 2.0

Наверх

Объект Sound в ActionScript 2.0 позволяет добавлять в документ звуковые объекты и управлять при их воспроизведении громкостью, балансом и другими параметрами. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание элементов управления звуком» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 во Flash*.

1. Выберите звук на панели «Библиотека».
2. В меню «Панель» в верхнем правом углу панели выберите пункт «Связывание» или щелкните имя звука на панели «Библиотека» правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Связывание».
3. В диалоговом окне «Свойства связывания» в разделе «Связывание» выберите параметр «Экспорт для ActionScript».
4. Введите в поле строку идентификатора и нажмите кнопку «OK».

О событии onSoundComplete ActionScript 2.0

Наверх

Событие onSoundComplete объекта Sound в ActionScript 2.0 позволяет приложению Flash Professional инициировать события в момент завершения присоединенного звукового файла. Объект Sound является встроенным объектом, предназначенным для управления звуком в приложении Flash Professional. Дополнительные сведения см. в разделе «Звук» в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*. Событие onSoundComplete объекта Sound вызывается автоматически в момент завершения воспроизведения присоединенного звукового файла. Если звук зациклен, то событие вызывается по окончании воспроизведения указанного числа повторов.

Объект Sound имеет два свойства, которые могут быть использованы совместно с событием onSoundComplete. Свойство duration (только для чтения) представляет продолжительность (в миллисекундах) звукового фрагмента, присоединенного к звуковому объекту. Свойство position (только для чтения) представляет длительность воспроизведения звука в каждом цикле (в миллисекундах).

Событие onSoundComplete позволяет реализовать следующие методы управления звуком.

- Динамические списки воспроизведения и секвенцеры.
- Мультимедийные презентации, которые проверяют завершение воспроизведения звука, прежде чем перейти к следующему кадру или монтажному кадру.
- Игры, которые синхронизируют звук с определенными событиями или монтажными кадрами, а также плавные переходы между звуками.
- Привязка к звуку смены изображения, например смена изображения в тот момент, когда достигнута половина времени воспроизведения звука.

Доступ к свойствам ID3-тегов в файлах mp3 с помощью Flash Player

Наверх

Adobe Macromedia Flash Player 7 и более поздние версии поддерживают ID3-теги v2.3 и v2.4. В этой версии при загрузке звука mp3 с помощью методов ActionScript 2.0 attachSound() или loadSound() свойства ID3-тегов доступны в начале звукового потока данных. Событие onID3 вызывается в момент инициализации данных ID3.

Flash Player 6 (6.0.40.0) и более поздние версии поддерживают файлы mp3 с ID3-тегами v1.0 и v1.1. Если в файле имеются ID3-теги v1.0 и v1.1, то их свойства доступны в конце потока данных. Если звук не содержит тегов ID3v1, то свойства ID3 не определены. Для работы со свойствами ID3-тегов пользователю необходим Flash Player 6 (6.0.40.0) или более поздней версии.

Дополнительные сведения об использовании свойств ID3 см. в описании свойства id3 (Sound.id3) в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Символы и ActionScript

Управление экземплярами и символами при помощи сценариев ActionScript
Управление экземплярами с помощью вариантов поведения
Создание и настройка поведения
Создание пользовательских вариантов поведения

ActionScript® позволяет управлять символами при исполнении. С помощью ActionScript в FLA-файлах можно создавать интерактивные и другие возможности, которые недоступны при использовании одной только временной шкалы.

Управление экземплярами и символами при помощи сценариев ActionScript

Наверх

Сценарии ActionScript позволяют управлять экземплярами фрагментов ролика и кнопок®. Для доступа из сценария ActionScript экземпляр фрагмента ролика или кнопки должен иметь уникальное имя. Сценарий ActionScript можно написать самостоятельно или использовать предварительно заданные поведения в Flash Professional.

Дополнительные сведения см. в разделе «Обработка событий» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* или «Обработка событий» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Управление экземплярами с помощью вариантов поведения

Наверх

В FLA-файлах, в настройках публикации которых выбрано значение «ActionScript 2.0», для управления экземплярами фрагмента ролика или графики в документе могут использоваться не сценарии ActionScript, а варианты поведения. Варианты поведения представляют собой заранее написанные сценарии на языке ActionScript, которые позволяют вводить в документ исходный текст ActionScript без его самостоятельного написания. Варианты поведения в ActionScript 3.0 не реализованы.

Варианты поведения могут использоваться совместно с экземплярами, позволяя задавать порядок наложения в кадре, а также загружать, выгружать, связывать с URL-адресами, воспроизводить, останавливать, дублировать или перетаскивать фрагменты роликов.

Кроме того, варианты поведения могут применяться для загрузки внешнего графического изображения или анимированной маски во фрагмент ролика.

Варианты поведения, имеющиеся в Flash Professional, приведены в следующей таблице.

Поведение	Цель	Выбор или ввод
Загрузка графического объекта	Загружает внешний JPEG-файл в экран или во фрагмент ролика.	Путь и имя файла JPEG-файла. Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика, получателя графического объекта.
Загрузка внешнего фрагмента ролика	Загружает внешний SWF-файл в экран или в целевой фрагмент ролика.	URL-адрес внешнего SWF-файла. Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика, получателя SWF-файла.
Создать дубликат фрагмента ролика	Дублирует экран или фрагмент ролика.	Имя дублируемого экземпляра фрагмента ролика. Смещение копии по осям X и Y в пикселах от исходного экземпляра.
Перейти к указанному кадру или метке и начать воспроизведение	Воспроизводит фрагмент ролика начиная с определенного кадра.	Имя экземпляра целевого фрагмента ролика, который должен быть воспроизведен. Номер или метка кадра для воспроизведения.
Перейти к указанному кадру или метке и остановить воспроизведение	Останавливает фрагмент ролика, при необходимости перемещая точку воспроизведения на определенный кадр.	Имя экземпляра целевого фрагмента ролика, который должен быть остановлен. Номер или метка кадра для остановки.

На передний план	Переносит экран или целевой фрагмент ролика на вершину списка.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Перенести вперед	Переносит экрана или целевой фрагмент ролика в списке на одну позицию вверх.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
На задний план	Отправляет целевой фрагмент ролика в конец списка.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Перенести назад	Переносит экран или целевой фрагмент ролика на одну позицию вниз в списке.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Начать перетаскивание фрагмента ролика	Начинает перетаскивать фрагмент ролика.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Остановить перетаскивание фрагмента ролика	Останавливает текущее перетаскивание.	
Выгрузка фрагмента ролика	Удаляет из проигрывателя Flash Player фрагмент ролика, который был загружен методом loadMovie().	Имя экземпляра фрагмента ролика.

Создание и настройка поведения

Наверх

Убедитесь, что для текущего FLA-файла в параметрах публикации задана поддержка «ActionScript 2.0» или более ранней версии.

1. Выделите объект, который будет запускать поведение (например, кнопку).
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить (+)» и выберите нужное поведение из подменю «Фрагмент ролика».
3. Выберите фрагмент ролика, который будет управляться поведением.
4. Выберите относительный или абсолютный путь.
5. Если необходимо, выберите или задайте настройки поведения, а затем нажмите кнопку «OK». Настройки по умолчанию для поведения отображаются на панели «Поведение».
6. В разделе «Событие» нажмите «При отпускании» (событие по умолчанию) и выберите в меню событие мыши. Чтобы использовалось событие «При отпускании», оставьте параметр без изменений.

Создание пользовательских вариантов поведения

Наверх

Чтобы подготовить заказные варианты поведения, создайте XML-файл с исходным текстом ActionScript 2.0, реализующий нужный вариант поведения, и сохраните его в папке «Behaviors» на локальном компьютере. Варианты поведения хранятся в следующей папке.

- Windows XP: C:\Documents and Settings\имя пользователя\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\язык\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\имя пользователя\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\язык\Configuration\Behaviors
- Macintosh: жесткий диск Macintosh/Пользователи/Имя пользователя/Программы/Application Support/Adobe/Flash CS3/Язык/Configuration/Behaviors/

  Прежде чем приступать к созданию собственных вариантов поведения, ознакомьтесь с уже существующими XML-файлами. Это поможет разобраться в синтаксисе описания и исходном тексте ActionScript. Начинающим разработчикам вариантов поведения необходимо ознакомиться с XML-тегами, используемыми при создании элементов пользовательского интерфейса (например, диалоговыми окнами), и языком ActionScript, который применяется для создания вариантов поведения. Чтобы больше узнать о языке XML, который применяется для создания элементов интерфейса, см. раздел *Расширение программы Flash*. Сведения о языке ActionScript см. в руководстве Изучение ActionScript 3.0 или Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.

  Можно также загрузить варианты поведений, созданные другими пользователями Flash Professional, с веб-сайта Adobe Flash Exchange. Этот сайт доступен по следующему адресу: www.adobe.com/go/flash_exchange_ru.

1. Откройте в редакторе XML-файл существующего поведения и задайте ему имя создаваемого поведения.
2. Введите новое значение атрибута category в теге behavior_devinition XML-файла.

   Следующий XML-код создает категорию myCategory на панели «Поведение» программы Flash, в которой будут перечислены варианты поведения.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Введите новое значение атрибута «name» в теге «behavior_definition». Он определяет имя поведения, отображаемое в среде разработчика Flash.
4. (Необязательно) Если для пользовательского поведения необходимо диалоговое окно, то введите параметры с помощью <properties> и <dialog>.

   Чтобы больше узнать о тегах и параметрах, используемых при создании собственных пользовательских диалоговых окон, см. раздел *Расширение программы Flash*.

5. Для создания поведения вставьте исходный текст ActionScript в тег <actionscript>.

   Для знакомства с ActionScript см. руководство *Изучение ActionScript 3.0* или *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

   Пример (из файла поведения Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0).

```
<actionscript>
  <![CDATA[     //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
        loadMovieNum($clip$,$target$);
    } else {
        $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Сохраните файл и протестируйте поведение.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Шаблоны

О шаблонах
Использование шаблона
Дополнительные ресурсы

О шаблонах

Наверх

Шаблоны Flash Professional можно использовать как простые в использовании отправные точки для создания проектов общего плана. Диалоговое окно «Новый файл» содержит предварительный просмотр и описание каждого шаблона. Доступно шесть следующих категорий шаблонов.

- Реклама: включает традиционные размеры рабочей области, используемые в интерактивных рекламных объявлениях.
- Анимация: включает большинство традиционных типов анимаций, в том числе движение, выделение, свечение и замедление.
- Баннеры: включает традиционные размеры и функции, используемые в интерфейсах веб-сайтов.
- Воспроизведение мультимедиа: включает фотоальбомы и воспроизведение видео с разными размерами и пропорциями.
- Презентации: включает простые и более сложные стили презентаций.
- Образцы файлов: предоставляет примеры часто используемых функций Flash Professional.

Замечание о шаблонах рекламных объявлений

Шаблоны рекламных объявлений позволяют создавать стандартные типы и размеры мультимедиа, определенные Бюро интерактивной рекламы (IAB) и принятые в отрасли интерактивной рекламы. Дополнительные сведения об одобренных IAB типах рекламы см. на веб-сайте IAB.net.

Проверьте, стабильно ли рекламное объявление отображается в различных обозревателях и при использовании разных платформ. Рекламное приложение считается стабильным, если оно не приводит к появлению сообщений об ошибках, сбоям обозревателя или системы.

Работайте вместе со специалистами по Интернету и сетевыми администраторами для создания подробных планов тестирования, включающих задачи, которые целевая аудитория будет выполнять с рекламой. Примеры планов тестирования доступны в разделе тестирования IAB Rich Media веб-сайта IAB.net. Требования к размеру и формату файлов рекламных объявлений различны для разных поставщиков и web-сайтов. Чтобы ознакомиться с этими требованиями, которые определяют порядок разработки рекламных объявлений, обратитесь к поставщику продукта, услуг Интернета или в бюро IAB.

Использование шаблона

Наверх

1. Выберите «Файл» > «Создать».
2. В диалоговом окне «Новый файл» выберите вкладку «Шаблоны».
3. Выберите шаблон в одной из категорий и нажмите кнопку «OK».
4. Добавьте содержимое в открывшийся FLA-файл.
5. Сохраните и опубликуйте файл.

Дополнительные ресурсы

Наверх

Дополнительные сведения о разработке файлов Flash Professional для мобильных устройств см. на веб-сайте Adobe® Mobile Devices по адресу www.adobe.com/go/devnet_devices_ru.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Использование звуков в программе Flash

О звуках и программе Flash
Импорт звуков
Поддерживаемые форматы звуковых файлов
Добавление звука на временную шкалу
Удаление звука с временной шкалы
Добавление звука к кнопке
Синхронизация звука с анимацией
Редактирование звука во Flash
Редактирование звука в Soundbooth
Использование звуков во Flash Lite

О звуках и программе Flash

Наверх

Adobe® Flash® Professional предоставляет несколько способов использования звука. Звук может быть синхронизирован с анимацией при помощи временной шкалы либо воспроизводиться непрерывно, безотносительно нее. Звук можно добавить к кнопкам, чтобы сделать их интерактивными, а также делать звук тише и громче, добиваясь максимального эффекта.

В программе Flash Professional существует два типа звуков: звуки событий и потоковые звуки. Звук события до начала воспроизведения должен быть полностью загружен, и он будет воспроизводиться до тех пор, пока не будет явным образом остановлен. Воспроизведение потокового звука начинается в тот момент, когда загружено достаточно данных для нескольких первых кадров. При воспроизведении с веб-сайта потоковый звук синхронизируется с временной шкалой.

При создании Flash Professional-содержимого для мобильных устройств Flash Professional также позволяет включать в публикуемый SWF-файл звуки устройств. Звук устройства закодирован в собственном аудиоформате устройства (MIDI, MFi, SMAF и т.д.).

Чтобы сделать звук доступным из нескольких документов, можно воспользоваться общими библиотеками. Также можно использовать событие ActionScript® 2.0 onSoundComplete или событие ActionScript® 3.0 soundComplete для вызова события по завершении проигрывания звука.

Загружают и управляют звуком также предустановленные варианты поведения и мультимедийные компоненты (последние реализуют средство управления для функций остановки, паузы, перемотки и т.д.). Можно также загрузить звук динамически при помощи ActionScript 2.0 или 3.0.

Дополнительные сведения см. в разделах attachSound (Sound.attachSound method) и loadSound (Sound.loadSound method) в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* или разделе Sound class в руководстве *Справочник ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Версии ActionScript 2.0 и ActionScript 1.0 не поддерживаются в среде Flash Pro CC.*
Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Для работы со звуками в среде Flash Pro CC не требуется предварительная установка QuickTime или iTunes.*
В следующих видео и статьях приводятся подробные инструкции по использованию звука в среде Flash Professional.

- Видео: Работа со звуком (2:57)
- Видео: Работа с программами Soundbooth и Flash (4:02)
- Видео: Layers TV: эпизод 74. 3D-инструменты и звук (23:09)
- Статья: Синхронизация текста со звуком
- Серии видео: Работа со звуком
- Видео: Звук во Flash: часть 1 (звук на временной шкале) LayersMagazine.com
- Видео: Звук во Flash: часть 2 (звук и ActionScript) LayersMagazine.com

Импорт звуков

Наверх

Чтобы звуковой файл стал доступен в программе Flash Professional, его необходимо импортировать в библиотеку текущего документа.

1. Выберите меню «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в библиотеку».
2. В диалоговом окне «Импорт» найдите и откройте нужный звуковой файл.

Примечание. *Можно также перетащить звук из общей библиотеки в библиотеку текущего документа.*

Flash ProfessionalПрограмма сохраняет звук в библиотеке вместе с растровыми изображениями и символами. Для любого метода использования звука в документе необходима только одна копия звукового файла.

Чтобы звук был доступен из нескольких документов Flash Professional, его можно включить в общую библиотеку.

Flash Professional включает библиотеку «Звуки», где содержится множество полезных звуков для создания эффектов. Чтобы открыть библиотеку «Звуки», выберите «Окно» > «Общие библиотеки» > «Звуки». Чтобы импортировать звук из библиотеки звуков в FLA-файл, перетащите его из библиотеки «Звуки» на панель «Библиотека» этого FLA-файла. Также можно перетаскивать звуки из библиотеки звуков в другие общие библиотеки.

Звуки зачастую занимают большой объем оперативной памяти и места на диске. Звуковые данные в формате mp3 сжаты и имеют меньший размер, чем в форматах WAV или AIFF. Обычно при работе с файлами WAV и AIFF лучше всего пользоваться моно звуками 16-22 кГц (стерео занимает в два раза больше места), но Flash Professional позволяет импортировать 8-битные или 16-битные звуки с частотой дискретизации 11, 22 или 44 кГц. Звуки, частота дискретизации которых не кратна 11 кГц (например, 8, 32 или 96 кГц), при импорте в программу Flash Professional будут интерполированы. При экспорте в Flash Professional звук может быть приведен к более низкой частоте дискретизации.

Если в Flash Professional планируется добавление эффектов, то лучше всего импортировать 16-битный звук. Если на компьютере мало оперативной памяти, то лучше работать с короткими фрагментами или с 8-битным звуком вместо 16-битного звука.
Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Для импорта или воспроизведения звуков в среде Flash Pro CC не требуется предварительная установка QuickTime или iTunes.*

Поддерживаемые форматы звуковых файлов

Наверх

Flash Professional поддерживает импорт звуковых файлов в следующих форматах.

- Adobe Sound (.asnd). Это собственный звуковой формат Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

  Возможен импорт следующих дополнительных форматов звуковых файлов:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Примечание. *Формат ASND — это недеструктивный формат аудиофайла Adobe Soundbooth. Файлы ASND могут содержать звуковые данные с эффектами, которые впоследствии можно изменять, многодорожечные сеансы Soundbooth и «мгновенные снимки», позволяющие вернуться к предыдущему состоянию файла ASND.*

Добавление звука на временную шкалу

Наверх

Звук может быть добавлен в документ из библиотеки либо загружен во время выполнения методом loadSound объекта Sound. Дополнительные сведения см. в описании loadSound (Sound.loadSound method) в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* или Sound Class в *справочнике ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

1. Импортируйте звук в библиотеку, если он еще не импортирован.
2. Выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Слой».
3. Выделив новый звуковой слой, перетащите звук из панели «Библиотека» в рабочую область. Звук будет добавлен в текущий слой.

   В одном слое может быть размещено несколько звуков либо звуки вместе с другими объектами. Хотя рекомендуется размещать каждый звук на отдельном слое. Каждый слой представляет собой отдельный звуковой канал. При воспроизведении SWF-файла звуки со всех слоев смешиваются.

4. На временной шкале выделите первый кадр, в котором содержится звуковой файл.
5. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и щелкните стрелку в нижнем правом углу, чтобы открыть инспектор свойств.
6. В инспекторе свойств выберите звуковой файл во всплывающем меню «Звук».
7. Выберите нужный эффект из всплывающего меню «Эффекты».
   Не задано Не применяет никаких эффектов к звуковому файлу. Выберите этот параметр, чтобы удалить все примененные эффекты.

   Левый канал/Правый канал Воспроизводит звук только в левом или правом канале.

   Перемещение слева направо/Перемещение справа налево Перемещает звук из одного канала в другой.

   Сильнее Постепенно увеличивает громкость звука по мере его воспроизведения.

Слабее Постепенно уменьшает громкость звука по мере его воспроизведения.

Пользовательская Позволяет создавать заказную начальную и конечную точки звука по команде «Редактировать огибающую».

8. Выберите параметр синхронизации во всплывающем меню «Синхронизация».
   Примечание. *Если звук помещается не в первый кадр главной временной шкалы, выберите параметр «Остановить».*
   Событие Синхронизирует звук с возникновением события. Звук события воспроизводится при появлении его начального ключевого кадра и длится в течение всего события независимо от точки воспроизведения на временной шкале, даже если SWF-файл останавливается. Все звуки событий смешиваются при воспроизведении опубликованного SWF-файла.

   Если звук события воспроизводится и повторяется снова (например, когда пользователь еще раз нажимает кнопку или точка воспроизведения пересекает начальный ключевой кадр звука), первый экземпляр звука продолжает воспроизводиться и одновременно запускается второй экземпляр того же звука. Помните об этом при использовании более длительных звуков, так как может произойти их наложение, приводящее к неожиданным аудиоэффектам.

   Начать То же самое, что и «Событие», за исключением того, что если звук уже воспроизводится, то воспроизведение второго экземпляра не начинается.

   Остановить Останавливает указанный звук.

   Поток Синхронизирует звук для воспроизведения на веб-сайте. Flash Professional следит за тем, чтобы анимация не отставала от потокового звука. Если в Flash Professional отрисовка кадров анимации выполняется недостаточно быстро, то будет производиться их пропуск. В отличие от звука события, потоковый звук останавливается при остановке воспроизведения SWF-файла. Кроме того, потоковый звук никогда не воспроизводится после окончания занимаемых им кадров. Потоковые звуки смешиваются при публикации SWF-файла.

   В качестве примера потокового звука можно привести голос персонажа анимации, который воспроизводится в нескольких кадрах.

   Примечание. *Если в качестве потокового звука используется mp3, то при экспорте его необходимо будет сжать заново. Звук может быть экспортирован в формате mp3 с теми же параметрами сжатия, которые применялись при импорте.*

   Такие варианты выбора объясняются и демонстрируются в данном видеоруководстве Энди Эндерсона (Andy Anderson) на веб-сайте InfiniteSkills.com.

9. Укажите в параметре «Повторить» число повторов при воспроизведении звука либо выберите параметр «Цикл», чтобы он повторялся бесконечно.

   Для непрерывного воспроизведения введите число, достаточно большое для длительного воспроизведения звука. Например, чтобы 15-секундный звук воспроизводился в течение15 минут, введите значение 60. Зацикливать потоковый звук не рекомендуется. При зацикливании потокового звука в файл добавляются кадры, и размер файла увеличивается на число циклов повтора.

10. Чтобы протестировать звук, перетащите точку воспроизведения по кадрам, в которых он содержится, либо воспользуйтесь командами в меню «Пульт управления» или в меню «Управление».

Удаление звука с временной шкалы

Наверх

1. В слое временной шкалы, который содержит звук, выберите кадр, также содержащий звук.
2. В окне инспектора свойств перейдите в раздел «Звук» и выберите «Нет» в меню «Имя».

   Программа Flash удаляет звук из слоя временной шкалы.

Добавление звука к кнопке

Наверх

Звук может быть связан с различными состояниями символа кнопки. Поскольку звуки хранятся вместе с символами, они будут доступны во всех экземплярах символа.

1. Выберите кнопку на панели «Библиотека».
2. В меню «Панель» в верхнем правом углу панели выберите «Редактировать».
3. Во временной шкале кнопки добавьте слой для звука (меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Слой»).
4. На слое звука создайте обычный или пустой ключевой кадр, соответствующий состоянию кнопки, к которой добавляется звук (меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр» или «Вставка»> «Временная шкала» > «Пустой ключевой кадр»).

   Например, чтобы добавить звук, который будет воспроизводиться при нажатии кнопки, создайте ключевой кадр в кадре, имеющем метку «Вниз».

5. Щелкните созданный ключевой кадр.
6. Выберите меню «Окно» > «Свойства».
7. В инспекторе свойств выберите звуковой файл во всплывающем меню «Звук».
8. Во всплывающем меню «Синхронизация» выберите «Событие».

   Чтобы связать с каждым из ключевых кадров кнопки соответствующий звук, создайте пустой ключевой кадр и добавьте для каждого ключевого кадра другой звуковой файл. Можно также использовать для разных ключевых кадров кнопки тот же самый звуковой

файл, применив другие звуковые эффекты.

Синхронизация звука с анимацией

Наверх

Чтобы синхронизировать звук с анимацией, его следует запускать и останавливать на ключевых кадрах.

1. Добавьте звук на специально выделенный слой временной шкалы (см. инструкции выше).
2. Чтобы синхронизировать этот звук с событием на сцене, создайте начальный ключевой кадр для звука, соответствующего ключевому кадру события на сцене, где требуется воспроизвести звук. Можно выбрать любой из параметров синхронизации, описанных выше (см. подраздел «Добавление звука на временную шкалу»).
3. Создайте на временной шкале слоя звука ключевой кадр в том месте, где должно заканчиваться воспроизведение звука. Представление звукового файла появляется на временной шкале.
4. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и щелкните стрелку в нижнем правом углу, чтобы открыть инспектор свойств.
5. В инспекторе свойств выберите тот же звук во всплывающем меню «Звук».
6. В окне инспектора свойств по-прежнему выберите «Остановить» в раскрывающемся меню «Синхронизация».

   При воспроизведении SWF-файла в момент достижения конечного ключевого кадра звук останавливается.
7. Чтобы воспроизвести звук, перетащите точку воспроизведения на временной шкале.

Редактирование звука во Flash

Наверх

В Flash Professional можно определить для звука начальную точку или управлять его громкостью по мере воспроизведения. Можно также изменить точку, в которой начинается и заканчивается воспроизведение звука. Это может помочь в уменьшении звукового файла путем удаления неиспользуемых разделов.

1. Добавьте звук в кадр или выберите кадр, который уже содержит звук.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».
3. Нажмите кнопку «Редактировать» в правой части инспектора свойств.
4. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы изменить начальную и конечную точку воспроизведения, перетащите элементы «Время начала» и «Время окончания» в окне «Изменить огибающую».
   - Форму огибающей звука изменяют, перетаскивая маркеры огибающей, которые позволяют изменить уровень в различных точках воспроизведения звука. Линии огибающей по мере воспроизведения отображают громкость звука. Для создания нового маркера огибающей (всего не более восьми) щелкните линию огибающей. Чтобы удалить маркер огибающей, перетащите его за пределы окна.
   - Изменить масштаб отображения звука в окне можно кнопками «Увеличить» и «Уменьшить».
   - Переключать единицы измерения времени между секундами и кадрами позволяют кнопки «Секунды» и «Кадры».
5. Для прослушивания отредактированного звука нажмите кнопку «Воспроизвести».

Редактирование звука в Soundbooth

Наверх

Если на вашем компьютере установлена программа Adobe Soundbooth, можно использовать ее для редактирования звуков, импортированных в FLA-файл. После внесения изменений в Soundbooth, когда файл сохранен с переписыванием оригинала, изменения автоматически вступают в силу и в FLA-файле.

Если имя или формат файла изменены после редактирования, его придется импортировать в Flash Professional еще раз.

Видеоучебник по использованию Flash вместе с Soundbooth «Работа с Soundbooth и Flash» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4100_xp_ru.

Примечание. *Soundbooth поддерживается только на компьютерах Windows и на компьютерах Macintosh с процессором Intel®.*

Чтобы импортировать звук в Soundbooth, выполните следующие действия.

1. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой с удержанием клавиши Ctrl (Macintosh) на звуке в панели «Библиотека».
2. В Soundbooth выберите «Редактировать» из контекстного меню. Файл откроется в Soundbooth.
3. Измените файл в Soundbooth.
4. Когда закончите, сохраните файл. Чтобы сохранить изменения в недеструктивном формате, выберите ASND.

   Если файл сохраняется в формате, отличном от исходного, его придется еще раз импортировать в Flash Professional.
5. Вернитесь в Flash Professional, чтобы увидеть измененную версию звукового файла на панели «Библиотека».

Примечание. *С помощью команды «Редактировать в Soundbooth» нельзя редактировать звуки из библиотеки «Звуки» («Окна» > «Общие библиотеки» > «Звуки»). Необходимо открыть Soundbooth и выбрать звук на панели «Центр ресурсов». Отредактированный таким образом звук следует импортировать в Flash Professional.*

Наверх

Использование звуков во Flash Lite

Adobe® Flash® Lite поддерживает два типа звуков: стандартные звуки Flash Professional (которые используются в настольных приложениях Flash Professional) и звуки устройств. Flash Lite 1.0 поддерживает только звуки устройств. Flash Lite 1.1 и 2.x поддерживает как те, так и другие.

Звуки устройств хранятся в опубликованном SWF-файле в собственном аудиоформате (например, MIDI или Fi). Во время воспроизведения Flash Lite передает звуковые данные на устройство, которое декодирует и воспроизводит их. Так как импортировать многие аудиоформаты в программу Flash Professional невозможно, импортируется прокси-звук в одном из поддерживаемых форматов (mp3, AIFF и др.), который заменяется указанным звуком внешнего устройства.

Звуки устройств могут использоваться как звуки событий, так как их невозможно синхронизировать с временной шкалой, как стандартные звуки.

Flash Lite 1.0 и Flash Lite 1.1 не поддерживают следующие функции, доступные в настольной версии Flash® Player.

- Объект Sound для сценариев ActionScript
- Загрузка внешних файлов mp3
- Сжатие речи

Дополнительные сведения см. в разделе «Working with Sound, Video, and Images» руководства *Developing Flash Lite 2.x Applications* или разделе «Working with Sound» руководства *Developing Flash Lite 1.x Applications*.

Дополнительные разделы справки

Работа со звуком

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Интерактивность

Обработка событий прикосновения в Flash Professional
видеоурок (21 мая 2013 г.)

Учебные видеоролики по Flash Professional CS6
руководство (28 августа 2012 г.)
Начните освоение Flash Pro CS6 с помощью руководств «Начало работы» и «Новые возможности» от экспертов по продукту.

Как избежать распространенных ошибок при разработке в среде Flash Professional
Томми Вест (Tommi West) (16 января 2012 г.)
руководство
В этой серии статей описаны общие ошибки при разработке, из-за которых могут возникать проблемы с проектами Adobe Flash Professional, и предлагаются методы, помогающие избежать этих ошибок. Данные рекомендации также помогают сделать работу более эффективной и сократить количество проблем с производительностью и ошибок во время выполнения.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Передовой опыт — рекламные мероприятия с помощью Flash

Использование рекомендуемых размеров
Создание рекламных SWF-файлов
Отслеживание рекламы
Тестирование рекламных файлов

Использование рекомендуемых размеров

Наверх

При установке размеров рекламных роликов во Flash Professional необходимо следовать нормативам Interactive Advertising Bureau (IAB). В следующей таблице перечислены рекомендованные отделом Interactive Marketing Unit (IMU) размеры рекламных материалов:

Тип рекламы	Размеры (пикселы)
Широкий небоскреб	160x600
Небоскреб	120x600
Полустраничная реклама	300x600
Полноразмерный баннер	468x60
Баннер половинного размера	234x60
Микропанель	88x31
Кнопка 1	120x90
Кнопка 2	120x60
Вертикальный баннер	120x240
Квадратная кнопка	125x125
Передняя панель	728x90
Средний прямоугольник	300x250
Квадратное всплывающее окно	250x250
Вертикальный прямоугольник	240x400
Большой прямоугольник	336x280
Прямоугольник	180x150

При создании FLA-файла из шаблона (выберите «Файл» > «Создать» и перейдите на вкладку «Шаблоны») видны многие из этих размеров.

Создание рекламных SWF-файлов

Наверх

При создании рекламных материалов следуйте приведенным ниже рекомендациям.

- Оптимизируйте графические объекты. Старайтесь, чтобы размер рекламного SWF-баннера не превышал 15 Кбайт.
- Размер рекламных GIF-баннеров Flash Professional не должен превышать 12 Кбайт.
- Ограничивайте циклические рекламные баннеры тремя повторами. Многие веб-сайты принимают рекомендации о стандартизированном размере файлов как технические требования к рекламе.
- Используйте команду GET для передачи данных между рекламой и сервером. Не используйте команду POST. Дополнительные

сведения о командах GET и POST см. в описании функции getURL в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Примечание. *Предоставьте управление пользователю. Если реклама содержит звук, добавьте кнопку для его выключения. При создании прозрачной рекламы Flash Professional, плавающей поверх веб-страницы, добавьте кнопку для закрытия рекламы в любой момент.*

Наверх

Отслеживание рекламы

Некоторые ведущие современные рекламные сети поддерживают стандартизированные методы отслеживания SWF-файлов Flash Professional. Ниже приведены указания, в которых описан поддерживаемый метод отслеживания.

Создание кнопки или кнопки фрагмента ролика Используйте стандартизированные размеры, указанные IAB. Список стандартизированных размеров см. на веб-сайте IAB. Дополнительные сведения о создании кнопки в Flash Professional см. в разделе Создание кнопок.

Добавление сценария к кнопке Сценарий выполняется при щелчке на баннере. Для открытия нового окна обозревателя можно использовать функцию getURL(). Приведенные ниже сниппеты — два примера кода ActionScript 2.0, который можно добавить в кадр 1 на временной шкале:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Следующий код можно добавить в кадр 1 на временной шкале.

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

Функция getURL() добавляет переменную, переданную в тегах object и embed, после чего направляет запущенный обозреватель по указанному адресу. Сервер, на котором размещена реклама, может отследить щелчки на рекламе. Дополнительные сведения об использовании функции getURL() см. в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Назначение кода clickTAG для отслеживания Этот код отслеживает рекламу и позволяет сети, обслуживающей рекламу, определить, где отображалась реклама и когда на нее нажали.

Это стандартный способ создания рекламной компании с помощью типовой рекламы Flash Professional. Если баннеру присвоена функция getURL(), то для отслеживания баннера можно использовать приведенный ниже процесс. В следующем примере к строке URL-адреса для передачи данных добавляется переменная, что позволяет задавать для баннера динамические переменные, а не создавать отдельные баннеры для каждого домена. Один и тот же баннер может использоваться во всей кампании, а отследить щелчки по баннеру может каждый сервер, на котором размещается реклама.

В тегах object и embed HTML-файла можно добавить код, аналогичный показанному в следующем примере (где www.helpexamples.com — рекламная сеть, а adobe.com — рекламируемая компания):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Добавьте в HTML-файл следующий код.

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Дополнительные сведения о расширенных методиках отслеживания см. в центре Rich Media Advertising Center по адресу www.adobe.com/go/rich_media_ads_ru.

Для загрузки комплекта Rich Media Tracking Kit, содержащего примеры и документацию, перейдите на страницу www.adobe.com/go/richmedia_tracking_ru.

Дополнительные сведения и загружаемый комплект Flash Ad Kit, который поможет при создании интегрированной и сложной рекламы, доступны по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_ru.

Наверх

Тестирование рекламных файлов

Рекламные SWF-файлы следует протестировать в самых распространенных обозревателях, особенно в тех, которые использует целевая аудитория. Возможно, у некоторых пользователей не установлено приложение Flash Player или запрещены сценарии JavaScript. Учтите такую возможность и предоставьте этим пользователям замену в виде GIF-изображений по умолчанию и т. п. Дополнительные сведения об обнаружении проигрывателя Flash Player см. в разделе Задание параметров публикации для файлов SWF (CS5). Передайте пользователю управление SWF-файлом. Позвольте пользователю полностью управлять звуком в рекламе. Если реклама представляет собой плавающий по веб-странице SWF-файл без рамки, разрешите пользователю мгновенно закрыть рекламу в любой момент.

Новейшие сведения о распространении Flash Player в различных регионах см. по адресу www.adobe.com/go/fp_version_penetration_ru.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Преобразование картинок векторных и растровых форматов (только CS5.5)

Преимущества векторных и растровых форматов
Визуализация экземпляра растрового изображения в рабочей области
Создание растрового изображения из выделенного фрагмента рабочей области
Видеоматериалы и руководства

Наверх

Преимущества векторных и растровых форматов

Определения векторных и растровых изображений см. в разделе Векторная и растровая графика.

Векторная графика имеет следующие преимущества:

- Меньше размер файла
- Масштабируемость без потери качества

Растровая графика имеет следующие преимущества:

- Выше скорость визуализации
- Требует меньше мощности ЦП
- Больше подходит для мобильных устройств с менее мощными процессорами.

Наверх

Визуализация экземпляра растрового изображения в рабочей области

Параметр «Экспортировать как растровое изображение» позволяет визуализировать экземпляры фрагментов ролика и символов кнопок как растровые изображения в рабочей области во время разработки. Flash также использует эти растровые изображения при публикации SWF-файла. Скорость воспроизведения выше, чем при использовании параметра «Сохранить в кэше как растровое изображение», так как проигрывателю Flash Player не требуется выполнять преобразование во время выполнения. Это улучшает визуализацию на устройствах с низкой производительностью.

При выборе параметра «Экспортировать как растровое изображение» сохраняется возможность контекстного редактирования путем двойного щелчка по экземпляру. Внесенные изменения отражаются в растровых изображениях в рабочей области.

Параметр «Экспортировать как растровое изображение» можно использовать для фрагментов ролика, которые содержат фигуры, текст и 3D-объекты.

1. Выделите экземпляр фрагмента ролика или кнопки в рабочей области.
2. В разделе «Отображение» инспектора свойств выберите «Экспортировать как растровое изображение» в меню «Визуализация».
3. Выберите параметр из меню «Фон» (под меню «Визуализация»).
   - Прозрачный
   - Непрозрачный: позволяет задать фоновый цвет для растрового изображения.

Примечание. *Когда экземпляры фрагментов роликов визуализируются как растровые изображения в рабочей области, растрируется только первый кадр фрагмента ролика. Flash сохраняет все свойства экземпляра фрагмента ролика в его первом кадре, включая код ActionScript в кадре 1. Кроме того, параметр «Экспортировать как растровое изображение» не поддерживается для анимированных символов.*

Наверх

Создание растрового изображения из выделенного фрагмента рабочей области

Можно создать растровое изображение и добавить его в библиотеку с помощью команды «Преобразовать в растровое изображение».

1. Выберите один или несколько объектов в рабочей области.
2. Выберите «Модификация» > «Преобразовать в растровое изображение».

Flash преобразует выделенную область в растровое изображение, добавляет его в библиотеку и заменяет выделенный фрагмент в рабочей области экземпляром растрового изображения.

Разрешение растрового изображения составляет 24 бита с альфа-каналом. По умолчанию используется формат PNG. Формат растрового

изображения можно изменить на JPEG в свойствах на панели «Библиотека».

Растровое изображение нельзя редактировать во Flash Pro, но можно редактировать в Photoshop или другом редакторе изображений, а затем снова импортировать его во Flash Pro.

Видеоматериалы и руководства

Наверх

- Видео: Flash Professional CS5.5: экспорт и кэширование в формате растрового изображения (2:06, Adobe TV)
- Видео: Flash Professional CS5.5: растрирование символов (1:46, Adobe TV)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Масштабирование и кэширование символов

Масштабирование содержимого в рабочей области
О 9-фрагментном масштабировании и символах фрагмента ролика
Редактирование символов фрагмента ролика с 9-фрагментным масштабированием
Оптимизация производительности визуализации путем кэширования растрового изображения
Настройка сохранения в кэше растрового изображения для экземпляра символа
Настройка цвета фона для сохраненного в кэше экземпляра символа (только в CS5.5)

Масштабирование содержимого в рабочей области

Наверх

Масштабировать элементы в рабочей области можно следующими способами.

- Отдельные экземпляры символов можно масштабировать с помощью инструмента «Свободное преобразование», панели «Свойства» или «Преобразование».
- Отдельные экземпляры символов можно масштабировать с помощью 9-фрагментного масштабирования, а также инструментов и панелей, перечисленных выше.
- Масштабирование всего содержимого рабочей области при изменении размера рабочей области (только для CS5.5).

Масштабирование отдельного экземпляра символа

1. Выберите экземпляр символа в рабочей области.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите инструмент «Свободное преобразование» на панели «Инструменты», а затем перетащите углы или края экземпляра до нужного размера.
   - Откройте панель «Свойства» («Окно» > «Свойства») и измените свойства экземпляра «Высота» и «Ширина».
   - Откройте палитру «Преобразование» («Окно» > «Преобразование») и измените свойства экземпляра «Горизонтальное масштабирование» и «Вертикальное масштабирование».

Масштабирование всего содержимого при изменении размера рабочей области (только для CS5.5)

1. Выберите «Модификация» > «Документ».
2. В диалоговом окне «Параметры документа» введите новые значения для ширины и высоты документа. Это размер рабочей области.
3. Установите флажок «Масштабировать содержимое вместе с рабочей областью». Нажмите кнопку «OK».

   Масштабирование применяется ко всему содержимому всех кадров.

Руководства и видео

- Видео: Flash Professional CS5.5: масштабирование активов (4:20, Adobe TV)
- Пример ActionScript 3.0: Масштабирование и изменение размеров активов для использования на нескольких экранах (Пол Трани (Paul Trani), cookbooks.adobe.com)

О 9-фрагментном масштабировании и символах фрагмента ролика

Наверх

9-фрагментное масштабирование позволяет задать способ применения масштабирования к конкретным областям фрагмента ролика. Оно обеспечивает, чтобы фрагмент ролика правильно выглядел после масштабирования. При обычном масштабировании программа Flash Professional одинаково изменяет размеры всех частей фрагмента ролика как по горизонтали, так и по вертикали. В результате этого равного масштабирования многие прямоугольные фрагменты ролика приобретают необычный вид, особенно в углах или по краям. Обычно это относится к фрагментам роликов, используемым в качестве интерфейсных элементов (например, кнопкам).

Фрагмент ролика визуально делится сеткой на девять частей, каждая из которых масштабируется независимо. Чтобы сохранить визуальную целостность фрагмента ролика, угловые участки фрагмента ролика остаются неизменными, а все остальные масштабируются (или растягиваются) по мере необходимости.

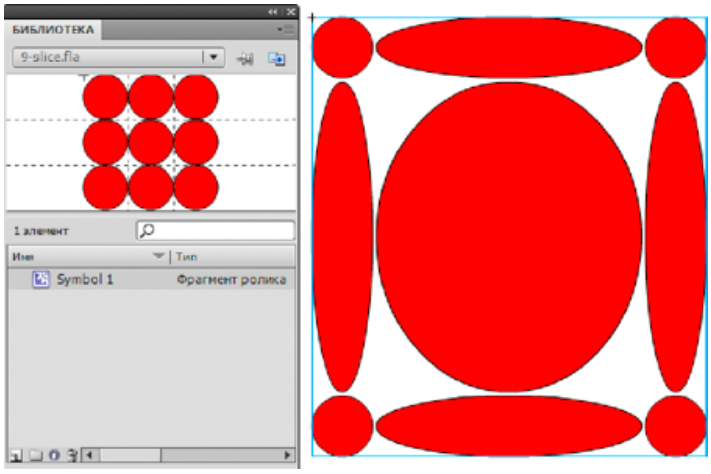
Символ фрагмента ролика, к которому применяется 9-фрагментное масштабирование, отображается в окне просмотра панели «Библиотека» вместе с направляющими. Если при масштабировании экземпляров фрагмента ролика в рабочей области разрешен интерактивный просмотр (меню «Управление» > «Разрешить активный просмотр»), то в рабочей области будут отражены результаты применения 9-фрагментного масштабирования.

Примечание. *Функция активного просмотра не применяется в документе ActionScript 3.0.*

Примечание. *9-фрагментное масштабирование не может применяться к графическим символам и символам-кнопкам. Растровые изображения внутри 9-фрагментных роликов масштабируются нормально, без 9-фрагментного искажения, а остальное содержимое фрагмента ролика масштабируется в соответствии с направляющими фрагментов.*

Примечание. *Иногда 9-фрагментное масштабирование называется «масштаб 9».*

Внутри 9-фрагментного ролика могут содержаться вложенные объекты, но с использованием 9-фрагментного метода будет производиться масштабирование только объектов определенных типов. Чтобы при 9-фрагментном масштабировании вместе с фрагментом ролика масштабировались вложенные объекты, они быть фигурами, графическими объектами, группами или графическими символами.



Символ, поддерживающий 9-фрагментное масштабирование на панели «Библиотека», после масштабирования в рабочей области

Учебные видеоматериалы по 9-фрагментному масштабированию см. по адресу:

- www.adobe.com/go/vid0204_ru
- www.adobe.com/go/vid0205_ru

Редактирование символов фрагмента ролика с 9-фрагментным масштабированием

Наверх

По умолчанию направляющие фрагментов расположены на расстоянии 25% (то есть четверти) ширины и высоты символа от его краев. В режиме редактирования символов направляющие фрагментов отображаются как пунктирные линии, наложенные на символ. Направляющие фрагментов не привязываются при перетаскивании их по монтажному столу. Когда символ находится в рабочей области, направляющие не отображаются.

9-фрагментные символы нельзя редактировать на месте в рабочей области. Они должны редактироваться в режиме редактирования символов.

Примечание. *Экземпляры, полученные в результате 9-фрагментного масштабирования символа фрагмента ролика, могут трансформироваться, но не должны редактироваться. Их редактирование может привести к непредсказуемым результатам.*

Учебные видеоматериалы по 9-фрагментному масштабированию см. по адресу:

- www.adobe.com/go/vid0204_ru
- www.adobe.com/go/vid0205_ru

Включение 9-фрагментного масштабирования для существующего символа фрагмента ролика

1. Откройте исходный документ и выберите меню «Окно» > «Библиотека».
2. Выделите фрагмент ролика, кнопку или графический символ на панели «Библиотека».
3. Выберите пункт «Свойства» в меню панели «Библиотека».
4. Выберите «Включить направляющие для 9-фрагментного масштабирования».

Редактирование 9-фрагментного символа фрагмента ролика

1. Войдите в режим редактирования символов, выполнив одно из следующих действий.
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите команду «Редактировать».
   - Выделите символ на панели «Библиотека», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control»

(Macintosh), а затем выберите команду «Редактировать».

- Дважды щелкните символ на панели «Библиотека».

2. Чтобы переместить горизонтальную или вертикальную направляющую, перетащите и отпустите ее. Новое положение направляющей для символа обновляется в окне просмотра библиотеки.

Наверх

Оптимизация производительности визуализации путем кэширования растрового изображения

Задание для символа статического фрагмента ролика (например, фонового изображения) кэширования растровых изображений во время выполнения позволяет оптимизировать производительность воспроизведения. По умолчанию проигрыватель Flash Player перерисовывает каждый векторный элемент рабочей области в каждом кадре. Кэширование фрагмента ролика или символа кнопки в качестве растрового изображения позволяет предотвратить непрерывное перерисовывание элементов проигрывателем Flash Player, поскольку изображение является растровым и его расположение не изменяется в рабочей области. Благодаря этому можно значительно оптимизировать производительность воспроизведения.

Например, при создании анимации со сложным фоном создайте фрагмент ролика, в котором все элементы включены в фон. Затем в инспекторе свойств выберите команду «Сохранить в кэше как растровое изображение» для фонового фрагмента ролика. Во время воспроизведения фон визуализируется как растровое изображение, сохраненное на текущей глубине экрана. Проигрыватель Flash Player прорисовывает растровое изображение в рабочей области быстро и только единожды, что способствует более быстрому и плавному воспроизведению анимации.

Если кэширование растровых изображений отсутствует, воспроизведение анимации может оказаться слишком медленным.

Кэширование растровых изображений позволяет автоматически зафиксировать фрагмент ролика на одном месте. При изменении области кэш растрового изображения обновляется в соответствии с векторными данными. Это процесс минимизирует число перерисовок, которые должен выполнить проигрыватель Flash Player, обеспечивая плавность и быстроту воспроизведения.

Кэширование растровых изображений следует использовать только для сложных и статических фрагментов роликов, которые в каждом кадре анимации меняют только свое положение, но не содержимое. Преимущества кэширования растровых изображений при воспроизведении и на этапе выполнения заметны только для фрагментов роликов со сложным содержимым. Кэширование растровых изображений с простыми фрагментами ролика не приносит повышения производительности.

Дополнительные сведения см. в разделе «Необходимость включения кэширования» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Гай Уотсон (Guy Watson) написал подробную статью об использовании кэширования растровых изображений Использование кэширования растровых изображений в среде Flash, которая доступна в центре разработчика Flash Professional.

В видеоруководстве Оптимизация анимаций и FLA-файлов (7:24) (CS3) также приводятся советы по использованию кэширования растровых изображений во время выполнения.

Примечание. *Параметр «Применить кэширование растрового изображения времени выполнения» можно использовать только для символов фрагментов ролика и кнопок.*
Фрагмент ролика не использует растровое изображение (даже если выбран режим «Применить кэширование растрового изображения времени выполнения»), а символ фрагмента ролика или кнопки визуализируется в соответствии с векторными данными в следующих случаях.

- Растровое изображение слишком велико (более 2880 пикселов в любом направлении).
- Проигрывателю Flash Player не удается выделить память для растрового изображения (появляется ошибка нехватки памяти).

Наверх

Настройка сохранения в кэше растрового изображения для экземпляра символа

1. Выделите символ фрагмента ролика или кнопки в рабочей области.
2. В инспекторе свойств выберите параметр «Сохранить в кэше как растровое изображение» (CS5) или выберите команду «Сохранить в кэше как растровое изображение» в меню «Визуализация» (CS5.5).

Наверх

Настройка цвета фона для сохраненного в кэше экземпляра символа (только в CS5.5)

Если для экземпляра символа включен параметр «Сохранить в кэше как растровое изображение», для него можно выбрать непрозрачный цветной фон. По умолчанию используется прозрачный фон.

1. Выделите экземпляр в рабочей области.
2. В разделе «Отображение» панели «Свойства» выберите непрозрачный в меню «Фон растрового изображения».
3. Выберите цвет фона из палитры.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: экспорт и кэширование в формате растрового изображения (2:06, Adobe TV)

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Совместное использование ресурсов библиотеки файлами

Совместное использование ресурсов библиотеки во время выполнения
Совместное использование ресурсов библиотеки во время разработки

Совместное использование ресурсов библиотеки во время выполнения

Наверх

О ресурсах общей библиотеки времени выполнения

Ресурсы общей библиотеки позволяют использовать ресурсы из одного FLA-файла в другом FLA-файле. Это может быть полезно в следующих ситуациях.

- Если несколько FLA-файлов должны использовать одни объекты или другие ресурсы.
- Если разработчикам необходима возможность редактирования объектов и кода ActionScript в отдельных FLA-файлах для совместных проектов.

Совместное использование ресурсов библиотеки работает следующим образом.

- Во время выполнения целевой документ ссылается на общие ресурсы исходного документа как на внешние файлы. Они загружаются в целевой документ в процессе его воспроизведения, то есть на стадии выполнения. При разработке целевого документа исходный документ, содержащий общий ресурс, необязательно должен быть доступен по локальной сети. Исходный документ должен быть опубликован по определенному URL-адресу, что обеспечит для целевого документа доступность общих ресурсов во время выполнения.

Руководства и видео

- Руководство: Руководство по использованию общей библиотеки среды выполнения (Flash CS4, включает некоторые ActionScript 3.0, источник: slekx.com)

Работа с общими ресурсами во время выполнения

Использование общих ресурсов библиотеки во время выполнения включает две процедуры. Во-первых, автор исходного документа определяет общий ресурс в исходном документе и вводит строку идентификатора ресурса и URL-адрес *(только HTTP или HTTPS)*, по которому будет опубликован исходный документ.

Во-вторых, автор целевого документа определяет общий ресурс в целевом документе и вводит строку идентификатора и URL-адрес, идентичные использованным для общего ресурса в исходном документе. Или же автор целевого документа может перетащить общие ресурсы из опубликованного исходного документа в библиотеку своего документа. Версия ActionScript, заданная в параметрах публикации, должна соответствовать версии в исходном документе.

В любом случае, чтобы общие ресурсы были доступны целевому документу, исходный документ должен быть опубликован по указанному URL-адресу.

Определение общих ресурсов во время выполнения в исходном документе

Для определения параметров разделения ресурса в исходном документе и обеспечения специальных возможностей для целевых документов предназначено диалоговое окно «Свойства символа» или «Свойства связывания».

1. Откройте исходный документ и выберите меню «Окно» > «Библиотека».
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выделите фрагмент ролика, кнопку или графический символ на панели «Библиотека», а затем выберите из меню панели «Библиотека» пункт «Свойства». Нажмите кнопку «Дополнительно».
   - Выделите символ шрифта, звука или растрового изображения, а затем выберите из меню панели «Библиотека» пункт «Связывание».
3. Чтобы выполнить связывание, выберите режим «Экспортировать для совместного использования во время выполнения», который позволяет обеспечить доступность ресурса при связывании с целевым документом.
4. Введите идентификатор символа. Не включайте в него пробелы. По этому имени программа Flash Professional идентифицирует ресурс при связывании с целевым документом.
   Примечание. *Идентификатор связывания также нужен Flash Professional для того, чтобы идентифицировать фрагмент ролика или кнопку, которые используются как объект в сценарии ActionScript. См. раздел «Работа с фрагментами ролика» в руководстве Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или в разделе «Работа с фрагментами ролика» в руководстве*

разработчика ActionScript 3.0.

5. Введите URL-адрес, по которому будет опубликован SWF-файл, содержащий общий ресурс, и нажмите кнопку «OK».

   При этом публикация SWF-файла должна производиться по указанному URL-адресу, чтобы общие ресурсы были доступны в целевых документах.

Связывание с общими ресурсами времени выполнения из целевого документа

Чтобы установить связь с общим ресурсом, нужно ввести его URL или перетащить ресурс в документ назначения.

Связывание общего ресурса с целевым документом путем ввода идентификатора и URL-адреса

1. В целевом документе выберите меню «Окно» > «Библиотека».
2. Выполните одно из следующих действий.
   - На панели «Библиотека» выделите фрагмент ролика, кнопку, графический символ, растровое изображение или звук, а затем выберите из меню панели «Библиотека» пункт «Свойства». Нажмите кнопку «Дополнительно».
   - Выделите символ шрифта, звука или растрового изображения, а затем выберите в меню панели «Библиотека» пункт «Связывание».
3. Чтобы выполнить связывание, выберите режим «Импортировать для совместного использования во время выполнения», который обеспечивает связывание с ресурсом в исходном документе.
4. Введите идентификатор символа, растрового изображения или звука, соответствующий идентификатору символа в исходном документе. Не включайте в него пробелы.
5. Введите URL-адрес, по которому опубликован исходный SWF-файл, содержащий общий ресурс, а затем нажмите кнопку «OK».

Связывание общего ресурса с целевым документом путем перетаскивания

1. В целевом документе выполните одно из следующих действий.
   - Выберите меню «Файл» > «Открыть».
   - Выберите меню «Файл» > «Импорт» > «Открыть внешнюю библиотеку».
2. Выделите исходный документ и нажмите кнопку «Открыть».
3. Перетащите общий ресурс из панели «Библиотека» исходного документа на панель «Библиотека» или в рабочую область целевого документа.

Отключение разделения символа в целевом документе

1. Выделите связанный символ на панели «Библиотека» целевого документа и выполните одно из следующих действий.
   - Если ресурс является фрагментом ролика, кнопкой или графическим символом, то выберите из меню панели «Библиотека» пункт «Свойства».
   - Если ресурс является символом шрифта, то выберите из меню панели «Библиотека» пункт «Связывание».
2. Сбросьте параметр «Импортировать для совместного использования во время выполнения» и нажмите кнопку «OK».

Наверх

Совместное использование ресурсов библиотеки во время разработки

Совместное использование ресурсов во время дает следующие преимущества.

- Это позволяет избежать избыточных копий ресурсов, используемых в нескольких FLA-файлов. Например, если создается один FLA-файл для веб-браузера, другой — для iOS, а третий — для Android, все три файла могут совместно использовать ресурсы.
- При редактировании общего ресурса в одном FLA-файле изменения отражаются в других использующих его FLA-файлах, когда они открываются или попадают в фокус.

Существует два способа совместного использования ресурсов библиотеки во время разработки:

- Использование символов из внешних FLA-файлов путем их связывания с символами в другом FLA-файле.
- (Только для CS5.5) Совместное использование символов в FLA-файлах, которые входят в состав одного проекта Flash на панели «Проект». Сведения об использовании панели «Проект» см. в разделе (Не поддерживается во Flash Professional CC) Работа с проектами Flash.

Совместное использование путем создания ссылки на символы в отдельных FLA-файлах обеспечивается следующим образом.

- В общих ресурсах, разделяемых на этапе разработки, любой символ в FLA-файле обновляется или заменяется любым другим символом в любом другом FLA-файл, доступном по локальной сети.
- Обновление символа в целевом документе производится по мере разработки документа.
- Символ в целевом документе сохраняет первоначальное имя и свойства, но его содержимое обновляется и заменяется

содержимым выбранного символа.

Совместное использование символов с помощью панели «Проект» обеспечивается следующим образом (только для CS5.5).

- Необходимо сначала создать проект на панели «Проект», а затем FLA-файл в этом проекте.
- В этом FLA-файле нужно указать, какие символы требуется использовать совместно с другими файлами, путем установки флажка для каждого элемента на панели «Библиотека».
- Теперь создайте второй FLA-файл в проекте.
- Скопируйте и вставьте слои, кадры или элементы рабочей области из первого FLA-файла во второй.
- Flash перемещает общие элементы библиотеки во вставленных элементах в отдельный файл с именем AuthortimeSharedAssets.FLA в папке проекта.

В рамках проекта можно совместно использовать следующие типы ресурсов.

Тип ресурса	Доступен для совместного использования самостоятельно?	Доступен для совместного использования в фрагменте ролика?
Символ фрагмента ролика	Да	Да
Графический символ	Да	Да
Символ кнопки	Да	Да
Символ шрифта	Нет	Да
FLV-видео	Нет	Да
Встроенное видео	Нет	Да
Звук (в любом формате)	Нет	Да
Растровое изображение (в любом формате)	Нет	Да
Скомпилированный фрагмент (SWC)	Нет	Да
Компонент (на основе символа)	Да	Да

Обновление и замена совместно используемых символов

Фрагмент ролика, кнопку или графический символ в документе можно обновить или заменить любым другим символом в FLA-файле, доступном по локальной сети. Первоначальное имя и свойства символа в целевом документе сохраняются, но содержимое символа заменяется содержимым другого, выбранного пользователем, символа. Все ресурсы, используемые выбранным символом, также копируются в целевой документ.

1. Открыв документ, выделите фрагмент ролика, кнопку или графический символ на панели «Библиотека», а затем выберите «Свойства» из меню «Параметры».
2. Если области «Связывание» и «Источник» в диалоговом окне «Свойства символа» не видны, нажмите кнопку «Дополнительно».
3. Чтобы выбрать новый FLA-файл, нажмите кнопку «Обзор».
4. Перейдите к FLA-файлу, который содержит символ для обновления или замены выбранного символа на панели «Библиотека», а затем нажмите кнопку «Открыть».
5. Перейдите к символу и нажмите кнопку «OK».
6. Выполните одно из следующих действий.
   - CS5: для параметра «Источник» в диалоговом окне «Свойства символа» выберите значение «Всегда обновлять перед публикацией» и нажмите кнопку «OK».
   - CS5.5: для параметра «Общий доступ во время создания» в диалоговом окне «Свойства символа» выберите значение «Обновлять автоматически» и нажмите кнопку «OK».

Определение ресурсов для совместного использования в проекте (только CS5.5)

При совместном использовании ресурсов FLA-файлами в проекте можно редактировать ресурс в одном файле, так что изменения отображаются в остальных FLA-файлах, использующих этот ресурс.

1. Создайте проект Flash. См. раздел Создание проектов.
2. Для всех ресурсов библиотеки FLA-файла в проекте, которые предназначены для совместного использования с другими FLA-

файлами в проекте, выполните одно из следующих действий.

- Откройте панель «Библиотека» и установите флажок «Связать» рядом с именем ресурса.
- Выделив актив на панели «Библиотека», выберите пункт «Свойства» из меню «Параметры» и нажмите кнопку «Совместно использовать в проекте».

3. На временной шкале или в рабочей области скопируйте слои, кадры или элементы рабочей области, содержащие общие ресурсы.
4. В отдельном FLA-файле в том же проекте вставьте слои, кадры или элементы рабочей области в отдельный FLA-файл в том же проекте.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: совместное использование активов в проектах (3:51, Пол Трани (Paul Trani), Adobe TV)
- Руководство: Создание мобильных проектов с помощью общих активов и панели «Проект» (Юки Шимицу (Yuki Shimizu), Adobe.com)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Символы и ActionScript

Управление экземплярами и символами при помощи сценариев ActionScript
Управление экземплярами с помощью вариантов поведения
Создание и настройка поведения
Создание пользовательских вариантов поведения

ActionScript® позволяет управлять символами при исполнении. С помощью ActionScript в FLA-файлах можно создавать интерактивные и другие возможности, которые недоступны при использовании одной только временной шкалы.

Управление экземплярами и символами при помощи сценариев ActionScript

Наверх

Сценарии ActionScript позволяют управлять экземплярами фрагментов ролика и кнопок®. Для доступа из сценария ActionScript экземпляр фрагмента ролика или кнопки должен иметь уникальное имя. Сценарий ActionScript можно написать самостоятельно или использовать предварительно заданные поведения в Flash Professional.

Дополнительные сведения см. в разделе «Обработка событий» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* или «Обработка событий» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Управление экземплярами с помощью вариантов поведения

Наверх

В FLA-файлах, в настройках публикации которых выбрано значение «ActionScript 2.0», для управления экземплярами фрагмента ролика или графики в документе могут использоваться не сценарии ActionScript, а варианты поведения. Варианты поведения представляют собой заранее написанные сценарии на языке ActionScript, которые позволяют вводить в документ исходный текст ActionScript без его самостоятельного написания. Варианты поведения в ActionScript 3.0 не реализованы.

Варианты поведения могут использоваться совместно с экземплярами, позволяя задавать порядок наложения в кадре, а также загружать, выгружать, связывать с URL-адресами, воспроизводить, останавливать, дублировать или перетаскивать фрагменты роликов.

Кроме того, варианты поведения могут применяться для загрузки внешнего графического изображения или анимированной маски во фрагмент ролика.

Варианты поведения, имеющиеся в Flash Professional, приведены в следующей таблице.

Поведение	Цель	Выбор или ввод
Загрузка графического объекта	Загружает внешний JPEG-файл в экран или во фрагмент ролика.	Путь и имя файла JPEG-файла. Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика, получателя графического объекта.
Загрузка внешнего фрагмента ролика	Загружает внешний SWF-файл в экран или в целевой фрагмент ролика.	URL-адрес внешнего SWF-файла. Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика, получателя SWF-файла.
Создать дубликат фрагмента ролика	Дублирует экран или фрагмент ролика.	Имя дублируемого экземпляра фрагмента ролика. Смещение копии по осям X и Y в пикселах от исходного экземпляра.
Перейти к указанному кадру или метке и начать воспроизведение	Воспроизводит фрагмент ролика начиная с определенного кадра.	Имя экземпляра целевого фрагмента ролика, который должен быть воспроизведен. Номер или метка кадра для воспроизведения.
Перейти к указанному кадру или метке и остановить воспроизведение	Останавливает фрагмент ролика, при необходимости перемещая точку воспроизведения на определенный кадр.	Имя экземпляра целевого фрагмента ролика, который должен быть остановлен. Номер или метка кадра для остановки.

На передний план	Переносит экран или целевой фрагмент ролика на вершину списка.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Перенести вперед	Переносит экрана или целевой фрагмент ролика в списке на одну позицию вверх.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
На задний план	Отправляет целевой фрагмент ролика в конец списка.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Перенести назад	Переносит экран или целевой фрагмент ролика на одну позицию вниз в списке.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Начать перетаскивание фрагмента ролика	Начинает перетаскивать фрагмент ролика.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Остановить перетаскивание фрагмента ролика	Останавливает текущее перетаскивание.	
Выгрузка фрагмента ролика	Удаляет из проигрывателя Flash Player фрагмент ролика, который был загружен методом loadMovie().	Имя экземпляра фрагмента ролика.

Создание и настройка поведения

Наверх

Убедитесь, что для текущего FLA-файла в параметрах публикации задана поддержка «ActionScript 2.0» или более ранней версии.

1. Выделите объект, который будет запускать поведение (например, кнопку).
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить (+)» и выберите нужное поведение из подменю «Фрагмент ролика».
3. Выберите фрагмент ролика, который будет управляться поведением.
4. Выберите относительный или абсолютный путь.
5. Если необходимо, выберите или задайте настройки поведения, а затем нажмите кнопку «OK». Настройки по умолчанию для поведения отображаются на панели «Поведение».
6. В разделе «Событие» нажмите «При отпускании» (событие по умолчанию) и выберите в меню событие мыши. Чтобы использовалось событие «При отпускании», оставьте параметр без изменений.

Создание пользовательских вариантов поведения

Наверх

Чтобы подготовить заказные варианты поведения, создайте XML-файл с исходным текстом ActionScript 2.0, реализующий нужный вариант поведения, и сохраните его в папке «Behaviors» на локальном компьютере. Варианты поведения хранятся в следующей папке.

- Windows XP: C:\Documents and Settings\имя пользователя\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\язык\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\имя пользователя\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\язык\Configuration\Behaviors
- Macintosh: жесткий диск Macintosh/Пользователи/Имя пользователя/Программы/Application Support/Adobe/Flash CS3/Язык/Configuration/Behaviors/

  Прежде чем приступать к созданию собственных вариантов поведения, ознакомьтесь с уже существующими XML-файлами. Это поможет разобраться в синтаксисе описания и исходном тексте ActionScript. Начинающим разработчикам вариантов поведения необходимо ознакомиться с XML-тегами, используемыми при создании элементов пользовательского интерфейса (например, диалоговыми окнами), и языком ActionScript, который применяется для создания вариантов поведения. Чтобы больше узнать о языке XML, который применяется для создания элементов интерфейса, см. раздел *Расширение программы Flash*. Сведения о языке ActionScript см. в руководстве Изучение ActionScript 3.0 или Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.

  Можно также загрузить варианты поведений, созданные другими пользователями Flash Professional, с веб-сайта Adobe Flash Exchange. Этот сайт доступен по следующему адресу: www.adobe.com/go/flash_exchange_ru.

1. Откройте в редакторе XML-файл существующего поведения и задайте ему имя создаваемого поведения.
2. Введите новое значение атрибута category в теге behavior_devinition XML-файла.

   Следующий XML-код создает категорию myCategory на панели «Поведение» программы Flash, в которой будут перечислены варианты поведения.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Введите новое значение атрибута «name» в теге «behavior_definition». Он определяет имя поведения, отображаемое в среде разработчика Flash.
4. (Необязательно) Если для пользовательского поведения необходимо диалоговое окно, то введите параметры с помощью <properties> и <dialog>.

   Чтобы больше узнать о тегах и параметрах, используемых при создании собственных пользовательских диалоговых окон, см. раздел *Расширение программы Flash*.

5. Для создания поведения вставьте исходный текст ActionScript в тег <actionscript>.

   Для знакомства с ActionScript см. руководство *Изучение ActionScript 3.0* или *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

   Пример (из файла поведения Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0).

```
<actionscript>
  <![CDATA[     //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
        loadMovieNum($clip$,$target$);
    } else {
        $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Сохраните файл и протестируйте поведение.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с экземплярами символов

Создание экземпляров
Редактирование свойств экземпляра
Настройка видимости экземпляра (только в CS5.5)
Изменение цвета и прозрачности экземпляра
Замена одного экземпляра другим
Изменение типа экземпляра
Задание цикла для графического экземпляра
Разбивка экземпляра символа
Получение информации об экземплярах в рабочей области

Создание экземпляров

Наверх

После символа его экземпляры могут быть созданы в любом месте документа, в том числе внутри других символов. При изменении символа Flash Professional обновляет все его экземпляры.

Имена экземпляров задаются в инспекторе свойств. По имени экземпляра производится обращение к нему из сценариев ActionScript. Чтобы управлять экземплярами с помощью ActionScript®, каждый из них должен иметь уникальное имя в пределах данной временной шкалы. Дополнительные сведения см. в разделе «Обработка событий» в руководстве Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или «Обработка событий» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Инспектор свойств позволяет задать цветовые эффекты, назначить действия, настроить графический режим отображения на экране и изменить поведение новых экземпляров. Экземпляр наследует поведение символа, если не указано иное. Любые внесенные изменения влияют только на экземпляр, но не отражаются на символе.

Создание экземпляра символа

1. Выберите слой на временной шкале. Flash Professional может помещать экземпляры только в ключевые кадры и всегда на активный слой. Если выбран не ключевой кадр, то Flash Professional добавит экземпляр в первый ключевой кадр слева от текущего.

   Примечание. *Ключевым кадром называется кадр, в котором определено изменение анимации. Дополнительные сведения см. в разделе Вставка кадров во временную шкалу.*

2. Выберите меню «Окно» > «Библиотека».
3. Перетащите символ из библиотеки в рабочую область.
4. Если создан экземпляр графического символа, то выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Кадр», чтобы ввести число кадров, которые будут содержать графический символ.

Назначение имени экземпляру

1. Выделите экземпляр в рабочей области.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и введите имя в поле «Имя экземпляра».

Редактирование свойств экземпляра

Наверх

Каждый экземпляр символа имеет собственные свойства, существующие отдельно от символа. Для него можно изменить оттенок цвета, прозрачность и яркость, переопределить поведение (например, заменить графику на фрагмент ролика), а также указать, каким образом воспроизводится анимация внутри графического экземпляра. Экземпляр можно также наклонять, вращать и масштабировать, это никак не отражается на символе.

Кроме того, экземпляру фрагмента ролика или кнопки может быть дано имя, что позволит использовать сценарии ActionScript, чтобы изменять его свойства. Дополнительные сведения см. в разделе «Классы» в руководстве Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или «Объекты и классы» в руководстве *Изучение ActionScript 3.0*. Редактирование свойств экземпляра производится в инспекторе свойств (меню «Окно» > «Свойства»).

Свойства экземпляра сохраняются вместе с ним. После редактирования символа или привязки экземпляра к другому символу все измененные свойства экземпляра по-прежнему применяются к экземпляру.

Настройка видимости экземпляра (только в CS5.5)

Наверх

Чтобы сделать невидимым экземпляр символа в рабочей области, отключите свойство «Видимый». При использовании свойства «Видимый» визуализация символа выполняется быстрее, чем при использовании свойства альфа-канала со значением 0.

При использовании свойства «Видимый» необходимо выбрать проигрыватель Flash Player 10.2 или более поздней версии. Оно поддерживается только для экземпляров фрагментов роликов, кнопок и компонентов.

1. Выделите экземпляр в рабочей области.
2. В разделе «Отображение» панели «Свойства» снимите флажок рядом со свойством «Видимый».

Наверх

Изменение цвета и прозрачности экземпляра

Каждый экземпляр символа может иметь свой собственный цветовой эффект. Инспектор свойств позволяет задать параметры цвета и прозрачности экземпляров. Настройки в инспекторе свойств влияют также на растровые изображения, размещенные в символах.

При изменении цвета и прозрачности экземпляра в определенном кадре Flash Professional вносит изменения немедленно по мере отображения данного кадра. Для постепенных изменений цвета применяется анимация движения. При tween-анимации цвета в начальном и конечном ключевых кадрах экземпляра вводятся различные параметры эффекта, а затем задаются промежуточные настройки, позволяющие постепенно смещать цвета.

Примечание. *Если применить цветовой эффект к символу фрагмента ролика, состоящего из множества кадров, то Flash Professional применяет эффект к каждому из кадров.*

1. Выделите экземпляр в рабочей области и выберите меню «Окно» > «Свойства».
2. В инспекторе свойств выберите один из следующих вариантов в меню «Стиль» раздела «Цветовой эффект».
   Яркость Регулирует, насколько светлым или темным является изображение по шкале от черного (–100%) до белого (100%). Чтобы настроить яркость, щелкните треугольник и перетащите ползунок либо введите значение в поле.

   Тон Окрашивает экземпляр одним цветовым тоном. Чтобы задать значение тона в процентах от прозрачного (0%) до полностью насыщенного (100%), воспользуйтесь ползунком «Тон» в инспекторе свойств. Для настройки тона щелкните треугольник и перетащите ползунок либо введите значение в поле. Чтобы выбрать цвет, введите значения красного, зеленого и синего в соответствующих полях либо щелкните элемент управления цветом и выберите цвет из палитры цветов.

   Альфа-канал Регулирует прозрачность экземпляра, от прозрачного (0%) до полностью насыщенного (100%). Чтобы настроить значение «Альфа», щелкните треугольник и перетащите ползунок или введите значение в поле.

   Дополнительно Отдельно настраивает значения красного, зеленого и синего цветов, а также прозрачности экземпляра. Наиболее полезен при создании и анимации тонких цветовых эффектов в растровых изображениях. Элементы управления слева позволяют уменьшить значения цвета или прозрачности, указав их величины в процентах. Элементы управления справа позволяют уменьшить или увеличить значения цвета или прозрачности на постоянную величину.

   Текущие значения красного, зеленого, синего и альфа-канала умножаются на процентные величины, а затем складываются с постоянными значениями в правом столбце, образуя в результате новые цветовые значения. Например, если текущее значение красного равно 100, то перемещение левого ползунка в положение 50%, а правого ползунка в положение 100% дает новое значение красного цвета 150 ([100 x .5] + 100 = 150).

   Примечание. *Дополнительные настройки в меню панели рассчитываются по формуле (a * y+ b)= x, где a — процентные показатели, заданные в левом наборе полей, y — цвет исходного растрового изображения, b — значение, заданное в правом наборе полей, а x — результирующий эффект (от 0 до 255 для RGB и от 0 до 100 для альфа-прозрачности).*

   Цвет экземпляра можно изменить и с использованием объекта ColorTransform ActionScript. Дополнительные сведения об объекте Color см. в разделе «ColorTransform» руководства *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* или *Справочник ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Наверх

Замена одного экземпляра другим

Чтобы отобразить различные экземпляры в рабочей области и сохранить цветовые эффекты, действия кнопок и все остальные свойства

исходного экземпляра, назначьте экземпляру другой символ.

Предположим, было начато создание комикса, персонажем которого была крыса, а затем решено было заменить ее на кошку. После замены символа крысы символом кошки обновленный символ во всех кадрах появится примерно в тех же местах.

Назначение экземпляру другого символа

1. Выделите экземпляр в рабочей области и выберите меню «Окно» > «Свойства».
2. В инспекторе свойств нажмите кнопку «Заменить».
3. Выберите символ для замены того символа, который в настоящий момент назначен экземпляру. Чтобы создать дубликат выделенного символа, нажмите кнопку «Дублировать символ», а затем кнопку «ОК».

   Дублирование позволяет создать новый символ на основе существующего и до минимума снижает необходимость копирования при подготовке нескольких символов, имеющих небольшие различия.

Замена всех экземпляров символа

❖ Перетащите из одной панели «Библиотека» на панель «Библиотека» редактируемого FLA-файла символ с тем же именем, что и у заменяемого, а затем нажмите кнопку «Заменить». Если в библиотеке есть папки, то новый символ необходимо перетаскивать в ту же папку, где находится заменяемый символ.

Изменение типа экземпляра

Наверх

Чтобы переопределить поведение экземпляра в приложении Flash Professional, смените его тип. Например, если в графическом экземпляре содержится анимация, которая должна независимо воспроизводиться в основной временной шкале, переопределите графический экземпляр как экземпляр фрагмента ролика.

1. Выделите экземпляр в рабочей области и выберите меню «Окно» > «Свойства».
2. В инспекторе свойств выберите в меню пункт «Графика», «Кнопка» или «Фрагмент ролика».

Задание цикла для графического экземпляра

Наверх

Чтобы в приложении Flash Professional определить способ воспроизведения последовательностей анимации внутри графического экземпляра, задайте параметры в инспекторе свойств.

Анимированный графический символ привязан к временной шкале документа, в которой он находится. В отличие от него символ фрагмента ролика имеет собственную независимую временную шкалу. Анимированные графические символы отображают анимацию в режиме редактирования документа, так как пользуются той же временной шкалой, что и основной документ. Символ фрагмента ролика отображается в рабочей области как статический объект и его анимация в среде редактирования Flash Professional не видна.

1. Выделите графический экземпляр в рабочей области и выберите меню «Окно» > «Свойства».
2. Выберите вариант анимации в меню «Параметры» раздела «Циклы» в инспекторе свойств.
   Цикл Зацикливает все последовательности анимации в текущем экземпляре на число кадров, занимаемое экземпляром.

   Воспроизвести один раз Воспроизводит последовательность анимации от указанного кадра до конца анимации, после чего воспроизведение останавливается.

   Один кадр Отображает один кадр последовательности анимации. Указывает кадр для отображения.
3. Чтобы первый кадр графического символа отображался при зацикливании, введите номер кадра в текстовое поле «Первый». Параметр «Один кадр» также использует задаваемый здесь номер.

Разбивка экземпляра символа

Наверх

Чтобы разорвать связь между экземпляром и символом, превратив экземпляр в набор несгруппированных фигур и линий, нужно произвести разбивку экземпляра. Эта функция полезна в тех случаях, когда необходимо существенно переработать экземпляр, не затрагивая при этом другие экземпляры. Например, вы должны разбить экземпляр перед применением к немуанимации формы.

Изменения исходного символа экземпляра не влияют на экземпляр после его разбиения.

1. Выделите экземпляр в рабочей области.
2. Выберите «Модификация» > «Разделить». Эта операция разбивает экземпляр на составляющие графические элементы.
3. Для изменения этих элементов пользуйтесь инструментами рисования и раскраски.

Получение информации об экземплярах в рабочей области

Наверх

В инспекторе свойств и панели «Информация» отображаются следующие данные об экземплярах, выделенных в рабочей области.

Инспектор свойств позволяет просмотреть поведения и параметры экземпляра: параметры цветовых эффектов, расположение и размер (для экземпляров всех типов), режим повтора и первый кадр, который содержит изображения (для графики), имя экземпляра (если оно задано) и режим отслеживания (для кнопок), имя экземпляра (если назначено) для фрагментов ролика. В качестве местоположения инспектор свойств приводит координаты x и y точки регистрации символа.

- Панель «Информация» позволяет просмотреть размер и расположение экземпляра, местоположение его точки регистрации, значения красного (R), зеленого (G), синего (B) цветов и альфа-канала (A) (если экземпляр имеет сплошную заливку), а также позицию указателя. Панель «Информация» также отображает координаты x и y точки регистрации или точки трансформации символа в зависимости от выбранного параметра. Информация приведена в статье «Перемещение, выравнивание, изменение и отслеживание точки трансформации».
- В обзоре ролика доступно для просмотра содержимое текущего документа, в том числе экземпляры и символы.

  На панели «Действия» можно просмотреть любые действия, назначенные для кнопки или фрагмента ролика.

Получение информации об экземпляре

1. Выделите экземпляр в рабочей области.
2. Отобразите инспектор свойств (меню «Окно» > «Свойства») или необходимую панель.
   - Чтобы отобразить панель «Информация», выберите меню «Окно» > «Информация».
   - Чтобы отобразить панель «Обзор ролика», выберите меню «Окно» > «Обзор ролика».
   - Чтобы отобразить панель «Действия», выберите меню «Окно» > «Действия».

Просмотр определения выделенного символа на панели «Обзор ролика»

1. Нажмите кнопки «Показать фрагменты ролика, кнопки и графику» в верхней части панели «Обзор ролика».
2. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите «Показать экземпляры символа» и «Перейти к определению символа» либо выберите эти параметры из меню в верхнем правом углу панели «Обзор ролика».

Переход к монтажному кадру, содержащему экземпляры выделенного символа

1. Отобразите определения символов.
2. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Показать элементы ролика» и «Перейти к определению символа» либо выберите эти параметры из меню в верхнем правом углу панели «Обзор ролика».

Дополнительные разделы справки

Создание кнопок

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с символами

О символах
Создание символов
Преобразование анимации в рабочей области во фрагмент ролика символ
Дублирование символов
Изменение символов

Наверх

О символах

Символ — это изображение, кнопка или фрагмент ролика, который создается один раз в среде разработчика Flash Professional или посредством классов SimpleButton (AS 3.0) и MovieClip. Затем символ может быть повторно использован в этом или других документах.

Символ может включать иллюстрации, импортированные из другого приложения. Любой созданный символ автоматически становится частью библиотеки текущего документа.

Экземпляр представляет собой копию символа, расположенную в рабочей области или вложенную в другой символ. Экземпляр может отличаться от родительского символа цветом, размером и функциональностью. При редактировании символа обновляются все его экземпляры, но при применении к нему эффектов изменится только используемый экземпляр.

Использование в документах символов значительно уменьшает размер файла. Для хранения нескольких экземпляров символа требуется меньше места, чем для хранения множества копий содержимого символа. Например, для уменьшения размера файла документа можно преобразовать статические графические объекты (например, фоновые изображения) в символы, а затем использовать их повторно. Использование символов также повышает производительность воспроизведения SWF-файла, поскольку загрузка символа в проигрыватель Flash® Player выполняется только один раз.

Общий доступ к символам в документах в виде ресурсов общей библиотеки доступно как на этапе разработки, так и при исполнении. На этапе выполнения общие ресурсы, находящиеся в исходном документе, могут быть связаны с любым числом целевых документов без необходимости их импорта. В ресурсах, разделяемых на этапе разработки, любой символ может быть обновлен или заменен любым другим символом, доступным по локальной сети.

Если импортируемый библиотечный ресурс имеет то же имя, что и ресурс, уже находящийся в библиотеке, то конфликты именования можно устранить без риска случайной перезаписи существующего ресурса.

Дополнительные вводные инструкции по работе с символами доступны в следующих ресурсах:

- Adobe TV: Описание символов (2:28)
- Adobe Video Workshop: Создание и использование символов и экземпляров (CS3) (7:12) (В этом видеоролике рассматривается Flash Professional CS3, но информация также относится и к этой среде.)
- Статья центра разработки Flash Professional: Использование Flash в первый раз — часть 1: создание баннера

Типы символов

Каждый символ имеет собственную временную шкалу и рабочую область со слоями. Как и к основной временной шкале, к временной шкале символа могут добавляться кадры, ключевые кадры и слои. При создании символа пользователь выбирает его тип.

- Графические символы предназначены для создания статических изображений и повторно используемых фрагментов анимации, связанных с основной временной шкалой. Графические символы работают синхронно с основной временной шкалой. Интерактивные элементы управления и звуки в последовательности анимации графического символа работать не будут. При использовании графических символов размер FLA-файла увеличивается меньше, чем при применении кнопок и фрагментов роликов, так как они не имеют временной шкалы.
- Кнопки-символы позволяют создавать интерактивные кнопки, которые реагируют на щелчки кнопкой мыши, перемещение указателя или другие действия. Пользователь определяет графику, связанную с различными состояниями, а затем назначает действия экземпляру кнопки. Дополнительные сведения см. в разделе «Обработка событий» в руководстве Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или «Обработка событий» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.
- Символы фрагмента ролика позволяют создавать повторно используемые фрагменты анимации. Фрагменты ролика имеют собственную многокадровую временную шкалу, которая не зависит от основной. Она может рассматриваться как вложенная в основную временную шкалу, и может содержать интерактивные элементы управления, звуки и даже другие экземпляры фрагмента ролика. Для создания анимированных кнопок экземпляры фрагмента ролика могут быть размещены внутри временной шкалы символа-кнопки. Кроме того, фрагменты ролика доступны из сценариев ActionScript®.
- Шрифтовые символы позволяют экспортировать шрифт и использовать его в других документах Flash Professional.

Flash Professional содержит встроенные компоненты, фрагменты ролика с заданными параметрами, которые позволяют дополнять документ элементами пользовательского интерфейса: кнопками, флажками и полосами прокрутки. Дополнительные сведения см. в разделе «О компонентах» в руководстве Использование компонентов ActionScript 2.0 или «О компонентах ActionScript 3.0» в руководстве *Использование компонентов ActionScript 3.0*.

Примечание. *Для просмотра анимации в экземплярах компонента и фрагментов ролика с 9-фрагментным масштабированием в среде разработки Flash Professional выберите меню «Управление» > «Разрешить активный просмотр».*

Наверх

Создание символов

Можно создать символ на основе объектов, выделенных в рабочей области,создать пустой символ и подготовить или импортировать содержимое в режиме редактирования символов либо создать символы шрифтов в Flash Professional. Символы могут содержать любую функциональность Flash Professional, в том числе анимацию.

Использование символов, содержащих анимацию, позволяет создавать весьма динамичные приложения Flash Professional при минимальных размерах файла. Удобно создавать анимацию на основе символов с повторяющимися или циклическими действиями — такими, например, как взмахи крыльев птицы.

Для добавления символов в документ следует пользоваться ресурсами общей библиотеки на этапе разработки или при исполнении.

Преобразование выделенных элементов в символы

1. Выделите один или несколько элементов в рабочей области. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите меню «Модификация» > «Преобразовать в символ».
   - Перетащите выделенные элементы на панель «Библиотека».
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт «Преобразовать в символ».
2. Введите имя символа и выберите поведение в диалоговом окне «Преобразовать в символ».
3. Щелкните сетку точек отсчета, чтобы указать для символа положение точки регистрации.
4. Нажмите кнопку «ОК».

   Flash Professional добавляет символ в библиотеку. Элементы, выделенные в рабочей области, становятся экземпляром символа. Созданный символ доступен для редактирования в режиме изменения символов в меню «Правка» > «Изменить символы» либо в контексте рабочей области в меню «Правка» > «Изменить на месте». Можно также изменить точку регистрации символа.

Создание пустого символа

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите меню «Вставка» > «Создать символ».
   - Нажмите кнопку «Новый символ» в нижней левой части панели «Библиотека».
   - Выберите команду «Создать символ» из меню «Панель» в правом верхнем углу панели «Библиотека».
2. Введите имя символа и выберите поведение в диалоговом окне «Создать новый символ».
3. Нажмите кнопку «ОК».

   Программа Flash Professional добавляет символ в библиотеку и переключается в режим его редактирования. В режиме редактирования имя символа отображается над верхним левым углом рабочей области, а указатель-перекрестие указывает точку регистрации символа.
4. Создание содержимого символа производится при использовании временной шкалы, инструментов рисования, путем импорта мультимедийных данных и создания экземпляров других символов.
5. Чтобы вернуться в режим редактирования документа, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Назад».
   - Выберите меню «Правка» > «Редактировать документ».
   - Щелкните имя монтажного кадра на панели редактирования.

     При создании символа его точка регистрации помещается в центре окна в режиме редактирования символов. Содержимое символа может быть перемещено в окне относительно точки регистрации. Чтобы при редактировании символа изменить точку регистрации, переместите содержимое символа относительно нее.
6. В разделе привязки к ActionScript можно выбрать экспорт для ActionScript, установив флажок «Экспорт для ActionScript». Автоматически будут отображены поля «Класс» и «Базовый класс» (можно сменить имена классов). Программа Flash Pro выполняет поиск определения класса во внешнем файле AS или в связанном файле SWC. Если определение класса не найдено, Flash Pro автоматически формирует файлы класса. Дополнительные сведения см. в этой статье.

(Только во Flash Professional CC) Замена нескольких символов

Команда «Заменить растровое изображение» позволяет заменять символы другими выбранными символами или растровыми изображениями.

1. Во Flash Pro CC выберите в рабочей области несколько символов.
2. На панели «Свойства» нажмите «ЗАМЕНИТЬ».
3. В диалоговом окне «Замена символа» выберите символ, которым требуется заменить все выбранные символы или растровые изображения.
4. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

Преобразование анимации в рабочей области во фрагмент ролика символ

Чтобы повторно использовать анимированную последовательность в рабочей области или работать с ней в экземпляре, выделите ее и сохраните как символ фрагмента ролика.

1. На основной временной шкале выделите в рабочей области все кадры и слои, используемые анимацией. Дополнительные сведения о выделении кадров см. в разделе Вставка кадров во временную шкалу.
2. Для копирования кадров выполните одно из следующих действий.
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh) любой выделенный кадр, а затем выберите из контекстного меню пункт «Копировать кадры». Чтобы удалить последовательность после ее преобразования во фрагмент ролика, выберите команду «Вырезать».
   - Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры». Чтобы удалить последовательность после ее преобразования во фрагмент ролика, выберите команду «Вырезать кадры».
3. Отмените выделение и убедитесь, что ни один объект рабочей области не выделен. Выберите меню «Вставка» > «Создать символ».
4. Задайте имя символа. Выберите тип «Фрагмент ролика», затем нажмите кнопку «OK».
5. На временной шкале нажмите кадр 1 в слое 1 и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».

   Это действие вставляет во временную шкалу данного символа фрагмента ролика кадры (все слои вместе с их именами), скопированные из основной временной шкалы. Анимация, кнопки или интерактивные элементы из скопированных на этом этапе кадров становятся независимыми (символом фрагмента ролика) и пригодны для повторного использования.
6. Чтобы вернуться в режим редактирования документа, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Назад».
   - Выберите меню «Правка» > «Редактировать документ».
   - Щелкните имя монтажного кадра на панели редактирования над рабочей областью.

Наверх

Дублирование символов

Дублирование символа позволяет использовать существующий символ как отправную точку для создания нового символа.

Версии символов, отличающиеся внешним видом, создают также при помощи экземпляров.

Дублирование символа при помощи панели «Библиотека»

❖ Выделите символ на панели «Библиотека» и выполните одно из следующих действий.

- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт «Дублировать».
- Выберите пункт «Дублировать» из меню панели «Библиотека».

Дублирование символа путем выбора экземпляра

1. Выделите в рабочей области экземпляр символа.
2. Выберите меню «Модификация» > «Символ» > «Дублировать символ».

   Создается дубликат символа, а его экземпляр заменяется экземпляром дубликата.

Наверх

Изменение символов

При редактировании символа Flash Professional обновляет все экземпляры этого символа в документе. Редактирование символа может быть произведено следующими способами.

- В контексте с другими объектами рабочей области по команде «Редактировать на месте». Другие объекты затеняются, чтобы можно

было отличить их от редактируемого символа. Имя редактируемого символа отображается на панели редактирования в верхней части рабочей области, справа от имени текущего монтажного кадра.

- В отдельном окне по команде «Редактировать в новом окне». Редактирование символа в отдельном окне позволяет видеть одновременно символ и основную временную шкалу. Имя редактируемого символа отображается на панели редактирования в верхней части рабочей области.

  В режиме редактирования символа окно переключается в вид, в котором представлен только символ. Имя редактируемого символа отображается на панели редактирования в верхней части рабочей области, справа от имени текущего монтажного кадра.

  При редактировании символа Flash Professional обновляет все экземпляры символа во всем документе, чтобы отразить сделанные изменения. При редактировании символа можно пользоваться любыми инструментами рисования, импортом мультимедиа-данных или создавать экземпляры других символов.

- Точка регистрации символа (точка с координатами 0, 0) может быть изменена любым методом редактирования символа.

Редактирование символа на месте

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью экземпляр символа в рабочей области.
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите команду «Изменить на месте».
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области и выберите меню «Правка» > «Изменить на месте».
2. Отредактируйте символ.
3. Чтобы выйти из режима редактирования на месте и вернуться в режим редактирования документа, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Назад».
   - Выберите имя текущего монтажного кадра в меню «Монтажный кадр» панели правки.
   - Выберите меню «Правка» > «Редактировать документ».
   - Дважды щелкните мышью за пределами символа.

Редактирование символа в новом окне

1. Выделите экземпляр символа в рабочей области, щелкнув его правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите команду «Редактировать в новом окне».
2. Отредактируйте символ.
3. Нажмите кнопку «Закрыть» в верхнем правом углу (Windows) или верхнем левом углу (Macintosh), чтобы закрыть новое окно, а затем щелкните основное окно документа, чтобы вернуться к редактированию основного документа.

Редактирование символа в режиме редактирования символа

1. Выделите символ, выполнив одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью значок символа на панели «Библиотека».
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню команду «Редактировать».
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области и выберите меню «Правка» > «Редактировать символы».
   - Выделите символ на панели «Библиотека» и выберите меню «Правка» из меню панели либо щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), символ на панели «Библиотека», а затем выберите пункт «Редактировать».
2. Отредактируйте символ.
3. Чтобы выйти из режима редактирования символа и вернуться в режим редактирования документа, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Назад» слева от панели редактирования вверху рабочей области.
   - Выберите меню «Правка» > «Редактировать документ».
   - Щелкните имя монтажного кадра на панели редактирования в верхней части рабочей области.
   - Дважды щелкните мышью за пределами символа.

Дополнительные разделы справки
Создание кнопок
Внедрение шрифтов для согласованного текста

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с библиотекой

Работа с библиотеками
Работа с элементами библиотеки

Наверх

Работа с библиотеками

В библиотеке документа Flash Professional хранятся ресурсы, как созданные в среде разработки Flash Professional, так и импортированные для использования в документе. Векторные иллюстрации, текст и символы могут быть созданы непосредственно в Flash Professional, а векторные иллюстрации, растровые изображения, видео и звук могут быть импортированы. Символ — это изображение, кнопка, фрагмент ролика или текст, который будучи однажды создан, может быть после этого многократно использован. Чтобы придать динамику документам, можно также применять сценарии ActionScript для добавления мультимедийного содержимого.

Библиотека также содержит все компоненты, добавленные в документ. Компонентами могут быть либо скомпилированные клипы, либо объекты на основе MovieClip.

Все элементы библиотеки любого документа Flash Professional, открытого в программе Flash Professional, становятся доступными из этого файла для текущего документа.

Flash Professional позволяет создавать постоянные библиотеки, доступные при запуске Flash Professional. Flash Professional также включает несколько библиотек образцов, в которых содержатся кнопки, графические объекты, фрагменты роликов и звуки.

Ресурсы библиотеки могут быть экспортированы в виде SWF-файла по URL-адресу, то есть создать общую библиотеку, используемую во время выполнения. Это позволяет ссылаться из документов Flash Professional на ресурсы библиотеки, которые импортируют символы на этапе выполнения.

На панели «Библиотека» («Окно» > «Библиотека») находится прокручиваемый список, который содержит имена всех содержащихся в библиотеке элементов и позволяет просматривать и упорядочивать их в процессе работы. Значок рядом с именем элемента на панели «Библиотека» указывает тип файла.
Примечание. ***(Только для Flash Professional CC и более поздних версий)*** *Перетаскивание объектов из рабочей области на панель «Библиотека» для преобразования в символ больше не поддерживается, эта функция не будет работать во Flash Professional CC.*
Примечание. *(Только для Flash Professional CC и более поздних версий) Перетаскивание объектов на рабочую область между двумя несостыкованными документами больше не поддерживается, эта функция не будет работать во Flash Professional CC.*

Открытие библиотеки из другого файла Flash

1. Из текущего документа выберите меню «Файл» > «Импорт» > «Открыть внешнюю библиотеку».
2. Перейдите к файлу Flash Professional, библиотеку которого нужно открыть, и нажмите кнопку «Открыть».

   Библиотека выбранного файла открывается в текущем документе, отражая имя файла в верхней части панели «Библиотека». Чтобы использовать элементы из библиотеки выбранного файла в текущем документе, перетащите их на панель «Библиотека» текущего документа или на рабочую область.

Изменение размера панели «Библиотека»

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите нижний правый угол панели.
- Кнопка «Широкая область просмотра библиотеки» позволяет увеличить размер панели «Библиотека», показав все столбцы.
- Нажмите кнопку «Узкая область просмотра библиотеки», чтобы уменьшить ширину панели «Библиотека».

Изменение ширины столбцов

❖ Чтобы изменить ширину столбца, перетащите границу между заголовками столбцов.

Работа с папками на панели «Библиотека»

Элементы на панели «Библиотека» могут быть упорядочены по папкам. При создании нового символа он сохраняется в выделенной папке. Если не выделена ни одна из папок, то символ сохраняется в корневом каталоге библиотеки.

Создание новой папки

❖ Нажмите кнопку «Создать папку» ❑ в нижней части панели «Библиотека».

Открытие или закрытие папки

❖ Дважды щелкните мышью папку либо выделите папку и в меню «Панель» для панели «Библиотека» выберите пункт «Развернуть

папку» или «Свернуть папку».

Открытие или закрытие всех папок

❖ Выберите пункт «Развернуть все папки» или «Свернуть все папки» в меню «Панель» для панели «Библиотека».

Перемещение элемента между папками

❖ Перетащите элемент из одной папки в другую.

Если в новом месте элемент с таким же именем уже существует, то Flash Professional предложит заменить его перемещаемым элементом.

Сортировка элементов на панели «Библиотека»

На панели «Библиотека» для каждого элемента указаны его имя, тип, сколько раз он использован в файле, состояние и идентификатор привязки (если элемент связан с общей библиотекой или экспортирован для ActionScript), а также дата последнего изменения.

Элементы панели «Библиотека» могут быть отсортированы в алфавитном порядке по любому из столбцов. Элементы сортируются внутри папок.

❖ Щелкните заголовок столбца, чтобы отсортировать данные по нему. Чтобы изменить порядок сортировки на обратный, щелкните треугольную кнопку справа от заголовка столбца.

(Не поддерживается во Flash Professional CC) Работа с общими библиотеками

Для добавления в документ кнопок и звука можно пользоваться образцами разделяемых библиотек, включенных в состав Flash Professional. Могут быть также созданы пользовательские общие библиотеки, которые затем могут использоваться вместе с любым создаваемым документом.

Использование в документе элемента из общей библиотеки

1. Выберите меню «Окно» > «Разделяемые библиотеки» и выберите библиотеку из подменю.
2. Перетащите элемент из разделяемой библиотеки в библиотеку текущего документа.

Создание разделяемой библиотеки для SWF-приложения

1. Создайте файл Flash Professional с библиотекой, содержащей символы, которые должны быть включены в разделяемую библиотеку.
2. Поместите файл Flash Professional в папку «Libraries» пользователя на жестком диске.
   - Для Windows® XP это папка C:\Documents and Settings*имя пользователя*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*язык*\Configuration\Libraries\.
   - Для Windows® Vista® это папка C:\Users*имя пользователя*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*язык*\Configuration\Libraries\.
   - Для Mac OS это жесткий диск/Пользователи/*имя пользователя*/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CS5/*язык*/Configuration/Libraries/.

Конфликты между ресурсами библиотеки

При импорте или копировании ресурса библиотеки в документ, где уже содержится другой ресурс с тем же именем, необходимо указать, должен ли существующий элемент быть заменен новым. Этой функцией пользуются все методы импорта и копирования ресурсов библиотеки.

Диалоговое окно «Разрешить конфликты библиотеки» появляется при попытке разместить элементы, которые конфликтуют с существующими элементами в документе. Конфликт возникает при копировании из исходного документа элемента, который уже существует в целевом документе, если элементы имеют различные даты изменения. Чтобы избежать конфликтов имен, ресурсы в библиотеке документа должны быть упорядочены по папкам. Диалоговое окно также появляется при вставке символа или компонента в рабочую область документа, если уже имеется копия символа или компонента с другой датой изменения.

Если отказаться от замены существующих элементов, то Flash Professional вместо добавляемого элемента пытается использовать существующий. Например, если скопировать символ с именем «Symbol 1» и попытаться вставить его в рабочую область документа, в которой уже имеется символ «Symbol 1», то Flash Professional создаст экземпляр существующего символа «Symbol 1».

Если выбрана замена существующих элементов, то Flash Professional заменяет их (а также все их экземпляры) новыми элементами с тем же именем. Если отменить операцию импорта или копирования, то операция будет отменена для всех элементов (не только элементов, которые конфликтуют в целевом документе).

Допускается замена элементов библиотеки только одинаковых типов. Иными словами, нельзя заменить звук с именем Test растровым изображением с именем Test. В таких случаях в библиотеку добавляются новые элементы, к имени которых будет добавлено слово «Copy».

Примечание. *Замена элементов библиотеки с использованием этого метода необратима. Прежде чем выполнять сложные операции вставки, которые вызывают замену конфликтующих элементов библиотеки, сохраните резервную копию FLA-файла.*

Если при импорте или копировании ресурсов библиотеки в документ появляется диалоговое окно «Разрешить конфликты библиотеки», устраните конфликт имен.

Устранение конфликтов имен между ресурсами библиотеки

❖ Выполните одно из следующих действий в диалоговом окне «Разрешить конфликты библиотеки».

- Чтобы сохранить существующие ресурсы в целевом документе, выберите «Не заменять существующие элементы».
- Чтобы заменить существующие ресурсы и их экземпляры новыми элементами с теми же именами, выберите «Заменить существующие элементы».

Работа с элементами библиотеки

Наверх

При выборе элемента на панели «Библиотека» его миниатюра отображается в верхней части панели. Если выбран анимированный или звуковой файл, то просмотреть его можно по нажатию кнопки «Воспроизвести» в окне просмотра библиотеки или через «Средство управления».

Использование элемента библиотеки в текущем документе

❖ Перетащите элемент из панели «Библиотека» на рабочую область.

Элемент добавляется на текущий слой.

Преобразование объекта на рабочей области в библиотечный символ

❖ Выберите объект рабочей области, щелкните его правой кнопкой мыши, выберите «Преобразовать в символ».

Использование элемента библиотеки из текущего документа в другом документе

❖ Перетащите элемент из панели «Библиотека» или из рабочей области на панель «Библиотека» или на рабочую область другого документа.

Копирование элементов библиотеки из другого документа

1. Выделите документ, который содержит элементы библиотеки.
2. Выделите элементы библиотеки на панели «Библиотека».
3. Выберите меню «Правка» > «Копировать».
4. Выберите документ, в который должны быть скопированы элементы библиотеки.
5. Выберите панель «Библиотека» этого документа.
6. Выберите меню «Правка» > «Вставить».

Редактирование элемента библиотеки

1. Выделите элемент на панели «Библиотека».
2. Выберите один из следующих пунктов в меню «Панель» для панели «Библиотека».
   - Чтобы редактировать элемент в Flash Professional, выберите пункт «Правка».
   - Чтобы редактировать элемент в другом приложении, выберите «Изменить с помощью», а затем выберите внешнее приложение.

Примечание. *При запуске поддерживаемого внешнего редактора Flash Professional открывает исходный импортированный документ.*

Переименование элемента библиотеки

При переименовании элемента библиотеки имя исходного импортированного файла не меняется.

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью имя элемента.
   - Выделите элемент и выберите пункт «Переименовать» в меню «Панель» для панели «Библиотека».
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите из контекстного меню пункт «Переименовать».
2. Введите в поле новое имя.

Удаление элемента библиотеки

При удалении элемента из библиотеки все экземпляры или повторения этого элемента в документе также удаляются.

❖ Выделите элемент и нажмите значок мусорной корзины в нижней части панели «Библиотека».

Поиск неиспользованных элементов библиотеки

Чтобы упорядочить документ, можно найти все неиспользованные элементы библиотеки и удалить их.

Примечание. *Удаление неиспользованных элементов библиотеки не сокращает размер файла документа Flash Professional, так как они не включаются в SWF-файл. Однако в SWF-файл включаются элементы, связанные для экспорта.*

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт «Выделить неиспользуемые элементы» в меню «Панель» для панели «Библиотека».
- Выполните сортировку элементов библиотеки по столбцу «Счетчик использования», который указывает, используется ли элемент.

Обновление импортированных файлов в библиотеке

Если для изменения файлов, импортированных в Flash Professional (например, растровых изображений или звуковых файлов), используется внешний редактор, то эти файлы могут быть обновлены в программе Flash Professional без повторного импорта. Можно также обновить символы, импортированные из внешних документов Flash Professional. При обновлении импортированного файла его содержимое заменяется содержимым внешнего файла.

1. Выделите импортированный файл на панели «Библиотека».
2. Выберите пункт «Обновить» из меню «Панель» для панели «Библиотека».

Копирование ресурсов библиотеки из одного документа в другой

Существует несколько способов копирования ресурсов библиотеки из одного документа в другой: Как на этапе разработки, так и во время выполнения символы также могут использоваться в нескольких документах в качестве ресурсов общей библиотеки.

При копировании ресурсов с теми же именами, что и у существующих, диалоговое окно «Разрешить конфликты библиотеки» позволяет перезаписать или сохранить существующие ресурсы либо добавить новые ресурсы с другими именами. Ресурсы в библиотеке должны быть упорядочены по папкам, чтобы свести к минимуму конфликты имен при копировании ресурсов из других документов.

Копирование ресурса библиотеки копированием и вставкой

1. Выделите ресурс в рабочей области исходного документа.
2. Выберите меню «Правка» > «Копировать».
3. Сделайте активным целевой документ.
4. Чтобы вставить ресурс в центр отображаемой части монтажного стола, поместите указатель в рабочую область и выберите меню «Правка» > «Вставить в центре». Чтобы вставить ресурс в то же место, что и в исходном документе, выберите меню «Правка» > «Вставить на месте».

Копирование ресурса библиотеки перетаскиванием

❖ Открыв целевой документ, выберите ресурс на панели «Библиотека» исходного документа и перетащите его на панель «Библиотека» целевого документа.

Копирование ресурса библиотеки путем открытия библиотеки исходного документа в целевом документе

1. Сделав активным целевой документ, выберите меню «Файл» > «Импорт» > «Открыть внешнюю библиотеку».
2. Выделите исходный документ и нажмите кнопку «Открыть».
3. Перетащите ресурс из библиотеки исходного документа в рабочую область или в библиотеку целевого документа.

Дополнительные разделы справки

Создание кнопок

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Использование нескольких продуктов

Экспорт в формат HTML5 из среды Flash Professional
Том Барклай (Tom Barclay) (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
В этом видеоролике вы познакомитесь с превосходной функцией экспорта в формат HTML5, разработанной командой Adobe Flash Professional. С помощью расширения Toolkit for CreateJS можно просто перейти от разработки ActionScript к использованию возможностей JavaScript.

Использование SWC-файлов для создания больших проектов Flash и AIR на основе нескольких SWF-файлов для ОС iOS
Том Крча (Tom Krcha) (27 февраля 2012 г.)
руководство
При разработке игр для ОС Android или Blackberry Tablet OS в среде Adobe AIR можно оперативно загружать SWF-файлы в среду выполнения, в то время как в среде AIR for iOS такая возможность не предусмотрена. В ОС Android или Blackberry Tablet OS код интерпретируется из байт-кода ActionScript, в то время как для ОС iOS весь код должен быть скомпилирован из байт-кода ActionScript в собственный код в виде одного IPA-файла, который можно создать только на основе одного SWF-файла.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Упаковка приложений AIR for iOS

Видео и руководства
Развертывание приложений AIR непосредственно на устройствах iOS
Тестирование и отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS
Публикация приложений AIR для устройств с поддержкой дисплеев Retina высокого разрешения
Тестирование и отладка с использованием режима интерпретатора
Тестирование и отладка в iOS по USB
Возможность подключения нескольких устройств через USB
Устранение неполадок

Flash Professional включает поддержку публикации приложений AIR for iOS. Приложения AIR for iOS могут работать на устройствах Apple iPhone и iPad. При публикации для iOS Flash преобразует FLA-файлы в приложения формата iPhone.

Сведения о требованиях к оборудованию и программному обеспечению для программ AIR, ориентированных на настольные компьютеры и мобильные устройства, см. на странице Системные требования AIR.

Подробные инструкции по упаковке приложений для iPhone см. на веб-странице Создание приложений Adobe AIR с помощью Packager for iPhone.

Видеоматериалы и руководства

Наверх

- Видео: Flash Professional CS5.5: публикация содержимого на устройствах с ОС iOS (8:08, Adobe TV)
- Статья: Разработка приложений Flash для Apple iPhone
- Лаборатория Adobe: Приложения для iPhone
- Блог/видео: Одна программа, пять экранов (Кристиан Кантрелл (Christian Cantrell), блоги Adobe)
- Статья: Разработка программы для мобильного устройства с помощью Flash (Джон Хаттан (John Hattan), gamedev.net)
- Статья: Компиляция крупных проектов Flash/AIR с большим количеством SWF-файлов для iOS (Том Крча (Tom Krcha), flashrealtime.com)
- Блог: Устройства-исключения к запрашиваемому режиму разрешения дисплея

Развертывание приложений AIR непосредственно на устройствах iOS

Наверх

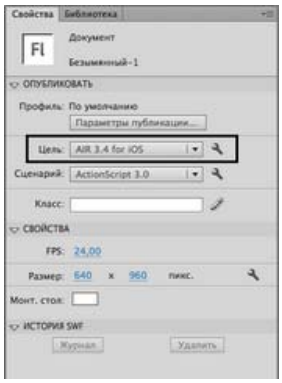
Важное нововведение рабочего процесса развертывания приложений AIR позволяет развертывать приложения AIR непосредственно на устройствах iOS. Ранее для развертывания приложений на устройствах iOS, требовалось вызывать приложения AIR из iTunes.

Однако благодаря Flash Professional приложения AIR можно разворачивать непосредственно в iOS, не используя iTunes. Это сокращает время, затрачиваемое на публикацию приложений AIR для iOS, и значительно повышает производительность.

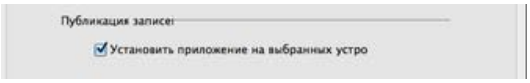
Примечание. Необходимо установить iTunes на компьютере, на котором установлен пакет Flash Professional.

Для включения функции прямого развертывания на устройстве iOS выполните следующие действия.

1. Убедитесь, что на том компьютере, на котором установлен пакет Flash Professional, установлена также программа iTunes.
2. Во Flash Professional на панели Свойства нажмите кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы открыть диалоговое окно Настройки AIR for iOS.



3. На вкладке Развертывание выберите тип развертывания Установить приложение на подключенном устройстве iOS.



4. Нажмите кнопку Опубликовать.

Тестирование и отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS

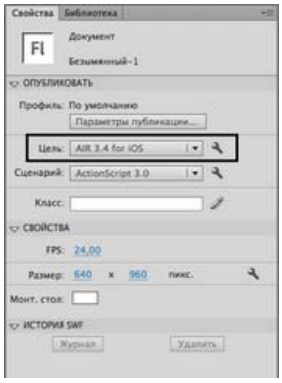
Наверх

Flash Professional можно интегрировать с Apple Xcode, чтобы использовать встроенный симулятор iOS для тестирования и отладки приложений AIR для iOS. Симулятор iOS незаменим, когда нет возможности использовать настоящие устройства (iPhone или iPad). Встроенный симулятор iOS позволяет выполнять тестирование и отладку приложений AIR, созданных для разных устройств (iPhone и iPad). Однако симулятор iOS можно интегрировать только с пакетами Flash Professional CS6, установленными в системах Macintosh.

Для работы Flash Professional с симулятором iOS требуется загрузить и установить Xcode. Дополнительные сведения см. в разделе Настройка Xcode для поддержки симулятора iOS.

Настройка Xcode для поддержки симулятора iOS

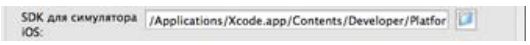
1. Загрузите и установите Xcode со страницы http://developer.apple.com или из Mac App Store.
2. Запустите Flash Professional.
3. Создайте или откройте существующий документ AIR for iOS.
4. На панели Свойства установите цель проигрывателя AIR3.6 for iOS.
5. Нажмите кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы открыть диалоговое окно Настройки AIR for iOS.



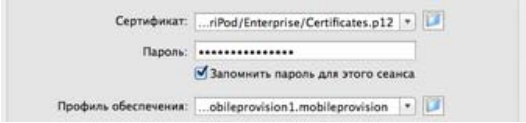
6. На вкладке Общие укажите полностью определенный путь к SDK симулятора iOS вручную или выберите нужную папку, нажав кнопку «Обзор». Например:

```
Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0
```

Примечание. *Среда Flash Pro позволяет указать путь к iOS SDK только в том случае, если приложение AIR содержит ANE-файл. Для добавления ANE-файла перейдите в пункт меню «Файл» > «Параметры ActionScript» > «Путь к библиотеке».*



7. На вкладке Развертывание укажите сертификат и пароль. При желании можно предоставить профиль обеспечения для приложения AIR.



8. Для завершения нажмите кнопку OK.

Теперь можно использовать симулятор iOS для тестирования или отладки приложений Дополнительные сведения можно найти в разделах Тестирование приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS и Отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS.

Тестирование приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS

Прежде чем тестировать приложение AIR, убедитесь, что настроено ПО Xcode и задан путь к iPhone SDK. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка Xcode для работы с симулятором iOS».

1. Во Flash Professional выберите Управление > Тестировать ролик > В симуляторе iOS, чтобы вызвать симулятор iOS. Однако если в диалоговом окне Настройки AIR для iOS не задан путь к SDK симулятора iOS, появится соответствующая ошибка.
2. В окне симулятора iOS выберите приложение и щелкните его, чтобы запустить.

Отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS

Прежде чем выполнять отладку приложения AIR, убедитесь, что настроено ПО Xcode и задан путь к iPhone SDK. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка Xcode для работы с симулятором iOS».

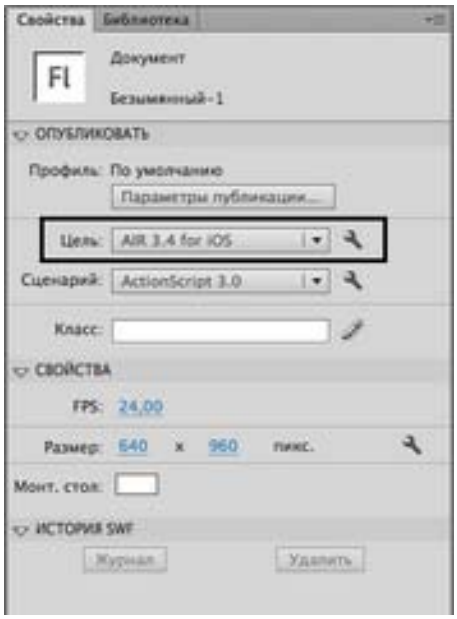
1. Во Flash Professional выберите Управление > Отладка ролика > В симуляторе iOS, чтобы вызвать симулятор iOS. Однако, если в диалоговом окне Настройки AIR для iOS не задан путь к SDK симулятора iOS, появится соответствующая ошибка.
2. Во Flash Professional выберите Отладка > Начать сеанс удаленной отладки > Файл ActionScript 3.0.
3. В окне симулятора iOS выберите приложение и щелкните его, чтобы запустить.

Наверх

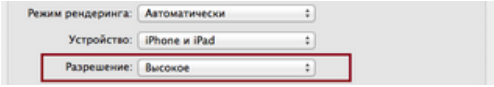
Публикация приложений AIR для устройств с поддержкой дисплеев Retina высокого разрешения

В среде Flash Professional можно создавать красочные приложения AIR для iOS, поддерживающие возможности дисплея Retina с высоким разрешением. При публикации приложений AIR можно выбрать параметр «Дисплей Retina с высоким разрешением».

1. В Flash Professional создайте новый или откройте существующий документ AIR for iOS.
2. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы отобразить диалоговое окно Настройки AIR for iOS.



3. На вкладке Общие выберите для параметра Разрешение значение `Высокое`.



4. Нажмите кнопку Опубликовать.

Тестирование и отладка с использованием режима интерпретатора

Наверх

Новые возможности Flash Professional CC

Режим интерпретатора позволяет осуществлять быструю отладку и тестирование приложений AIR, написанных для iOS. При выборе режима интерпретатора приложения AIR устанавливаются без преобразования в код ARM.

Для включения режима интерпретатора выполните следующие действия.

1. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы отобразить диалоговое окно Настройки AIR for iOS.
2. На вкладке Развертывание выберите **Т**естирование устройства в режиме интерпретатора или **О**тладка устройства в режиме интерпретатора для развертывания в iOS.
3. Для завершения нажмите кнопку OK.

Примечание. *Возможна упаковка и загрузка нескольких SWF-файлов, содержащих байт-код ActionScript, как в режиме интерпретатора, так и в режиме AOT (Ahead of Time). Дополнительную информацию см. в этом блоге.*

Примечание. *Режим интерпретатора должен использоваться лишь для целей тестирования и отладки. Установочные файлы AIR, созданные с использованием режима интерпретатора, не могут быть загружены в Mac App Store.*

Тестирование и отладка в iOS по USB

Наверх

Новое во Flash Professional CC

Тестирование и отладку устройств с ОС iOS можно осуществлять через USB. Эта функция дополняет возможности по удаленному тестированию и отладке через соединение Wi-Fi, доступные во Flash Professional CC. Однако при подключении устройств по USB процессы тестирования и отладки упрощаются, поскольку сокращается количество действий, которые необходимо выполнить, что позволяет производить тестирование и отладку быстрее.

Для включения тестирования и отладки по USB выполните один из следующих шагов.

- ***(Для отладки)*** Выберите Отладка > Отладка ролика > на устройстве через USB.
- ***(Для тестирования)*** Выберите Управление >Тестировать ролик > на устройстве через USB.

Возможность подключения нескольких устройств через USB

Наверх

Новое во Flash Professional CC

Flash Professional поддерживает одновременное тестирование приложений на нескольких устройствах. Можно подключать и тестировать несколько устройств через USB.

Эту функцию можно использовать для тестирования приложений, осуществив одновременное развертывание приложения на устройствах с различными размерами экранов, версиями операционных систем и характеристиками аппаратного обеспечения. Это позволит проанализировать быстродействие приложения одновременно на целом ряде устройств.

1. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы отобразить диалоговое окно Настройки AIR for iOS.
2. На вкладке Развертывание будет отображен список всех подключенных устройств. Выберите устройства, на которые необходимо опубликовать приложение.
3. Нажмите кнопку Опубликовать.

Устранение неполадок

Наверх

- Публикация приложения AIR for iOS завершится неудачей, если имя файла FLA или SWF содержит двухбайтовые символы.
- При публикации приложения AIR for iOS среда Flash Pro зависает, если устройство не подключено.

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Публикация для Adobe AIR для настольных компьютеров

Об Adobe AIR
Создание файла Adobe AIR
Предварительный просмотр или публикация приложения Adobe AIR
Создание файлов приложения и программы установки AIR
Подписывание приложения
Добавление или удаление версии AIR SDK

Об Adobe AIR

Наверх

Adobe® AIR™ — это модуль выполнения, который поддерживает разные операционные системы и позволяет использовать имеющиеся навыки веб-разработки (с помощью Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™,Adobe® Flash Builder™, HTML, JavaScript®, Ajax) для создания и развертывания расширенных интернет-приложений (Rich Internet Application, RIA) на рабочем столе. AIR позволяет работать в знакомой среде, использовать наиболее удобные инструменты и подходы и создавать содержимое, максимально отвечающее вашим потребностям, благодаря поддержке Flash, Flex, HTML, JavaScript и Ajax.

Пользователи взаимодействуют с приложениями AIR так же, как и с приложениями на рабочем столе. Среда выполнения устанавливается на компьютер пользователя только один раз, после чего приложения AIR устанавливаются и используются, как любые другие программы. Среда выполнения предлагает надежную платформу, совместимую с разными операционными системами, и инфраструктуру для разработки приложений. Таким образом, благодаря проверенной функциональности и взаимодействию с разными настольными компьютерами, она избавляет вас от необходимости тестирования приложений в множестве разных обозревателей. Приложения разрабатываются не для определенной операционной системы, а для модуля выполнения.

AIR существенно меняет поход к созданию, развертыванию и выполнению приложений. Вы получаете более широкие возможности для творчества и перемещения на рабочий стол приложений, созданных на базе Flash, Flex, HTML и Ajax, которые не требуют изучения традиционных технологий разработки программ для рабочего стола.

Сведения о требованиях к оборудованию и программному обеспечению для программ AIR, ориентированных на настольные компьютеры и мобильные устройства, см. на странице Системные требования AIR.

Полная информация о разработке приложений Adobe AIR™ доступна в публикации *Разработка приложений Adobe AIR*.

Видео, руководства и другие ресурсы

В следующих видеоруководствах показано создание приложений AIR™ в Flash Pro:

- Видео: Преобразование проекта Flash в AIR (8:32)
- Видео: Создание приложений Adobe AIR с использованием Flash CS3 (5:33)
- Видео: Обучение Lynda.com для разработчиков — необходимое обучение AIR — глава 5: преобразование содержимого Flash в AIR в среде Flash CS3 (4:57)
- Видео: Разработка приложения AIR (8:51)
- Видео: Создание пользовательского Chrome для приложений AIR с помощью Flash (6:24)
- Блог/видео: Одна программа, пять экранов (Кристиан Кантрелл (Christian Cantrell), блоги Adobe)
- Статья: Разработка программы для мобильного устройства с помощью Flash (Джон Хаттан (John Hattan), gamedev.net)
- Техническая заметка: Наложение пакета AIR 2.7 SDK для Flash Professional CS5.5

Создание файла Adobe AIR

Наверх

Документы Adobe AIR Flash можно создать в окне приветствия Flash или выбрав команду «Файл» > «Создать». Также можно создать файл ActionScript® 3.0 Flash и преобразовать его в файл Adobe AIR посредством окна «Параметры публикации».

Чтобы создать файл Adobe AIR, выполните одно из следующих действий.

- Запустите приложение Flash. Откроется окно приветствия. Если вы уже запустили Flash, закройте все открытые документы, чтобы вернуться в окно приветствия. На экране приветствия выберите Adobe AIR 2 (CS5) или AIR (CS5.5).

  ***Примечание**. Если окно приветствия Flash отключено, его можно вызвать снова. Для этого выберите команду «Правка» >*

«Настройки», а затем во всплывающем меню «При запуске» выберите «Окно приветствия» в категории «Общие».

- Выберите «Файл» > «Создать», затем выберите Adobe AIR 2 (CS5) или AIR (CS5.5) и нажмите кнопку «OK».
- Откройте существующий файл Flash и преобразуйте его в файл AIR, выбрав «Adobe AIR» в меню «Проигрыватель» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» («Файл » > «Параметры публикации»).

Примечание. *(Только для Flash CS5) Если сохранить файл Flash CS5 AIR в формате Flash CS4, то при открытии файла во Flash CS4 необходимо вручную установить версию проигрывателя AIR 1.5 в окне «Параметры публикации». Flash CS4 поддерживает публикацию только для AIR 1.5.*

Предварительный просмотр или публикация приложения Adobe AIR

Наверх

SWF-файл Flash AIR можно просмотреть в том виде, в котором он будет отображаться в окне приложения AIR. С помощью предварительного просмотра можно оценить внешний вид приложения без распаковки и установки.

1. Убедитесь, что на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» выбрана цель «Adobe AIR».
2. Выберите команду «Управление» > «Тестировать ролик» > «Тест» или нажмите клавиши «Control» + «Enter».

Если настройки приложения не заданы в окне «AIR — настройки приложения и установщика», Flash генерирует файл дескриптора приложения по умолчанию (*имя_swf*-app.xml) в той же папке, где находится SWF-файл. Если параметры приложения заданы в диалоговом окне «AIR — настройки приложения и установщика», они будут отражены в файле дескриптора приложения.

Чтобы опубликовать файл Adobe AIR, выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «Параметры публикации».
- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «AIR — настройки приложения и установщика».
- Выберите команду «Файл» > «Опубликовать».
- Выберите команду «Файл» > «Просмотр публикации».

При публикации файла AIR Flash Pro создает SWF-файл и файл-дескриптор приложения в формате XML, а затем упаковывает их копии и другие добавленные вами файлы приложения в файл программы установки AIR (*имя_swf*.air).

Примечание. (только Windows) *Публикация приложения AIR завершается неудачей, если имя файла содержит символы языка, отличного от английского.*

Создание файлов приложения и программы установки AIR

Наверх

Завершив разработку приложения, задайте параметры для файлов-дескрипторов приложения и программы установки AIR, необходимых для развертывания. Flash Pro создает файлы-дескрипторы и программы установки вместе с SWF-файлом при публикации файла AIR.

Параметры для этих файлов задаются в диалоговом окне «AIR — параметры приложения и программы установки». После создания файла AIR это диалоговое окно можно открыть либо через инспектор свойств документа, либо нажав кнопку «Параметры» в меню «Проигрыватель» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации».

Создание файлов приложения и программы установки Adobe AIR

1. Во Flash откройте FLA-файл или набор файлов, входящих в приложение Adobe AIR.
2. Сохраните FLA-файл Adobe AIR, прежде чем открывать диалоговое окно «AIR — настройки приложения и установщика».
3. Выберите «Файл» > «Параметры AIR 2».
4. Введите значения в диалоговом окне настроек AIR, а затем нажмите кнопку «Опубликовать».

   При нажатии кнопки «Опубликовать» упаковываются следующие файлы: SWF-файл, файл дескриптора приложения, файлы значков приложения и файлы, перечисленные в текстовом окне «Включенные файлы». Если вы еще не создали цифровой сертификат, при нажатии кнопки «Опубликовать» Flash отображает диалоговое окно «Цифровая подпись».

Диалоговое окно «AIR — настройки приложения и установщика» имеет 4 вкладки: «Общие», «Подпись», «Значки» и «Дополнительно». Дополнительные сведения об этих параметрах см. в следующих разделах.

Общие настройки

На вкладке «Общие» диалогового окна «AIR — настройки приложения и установщика» содержатся следующие параметры.

Выходной файл Имя и местоположение файла air, создаваемого по команде «Опубликовать».

Вывести как Тип создаваемого пакета.

- «Пакет AIR» — создает стандартный файл установки AIR, предполагающий загрузку среды выполнения AIR в ходе установки или наличие ее на целевом устройстве.
- «Установщик Mac» — создает полноценную программу установки Macintosh.
- «Программа с интегрированной средой выполнения» — создает файл установки AIR, содержащий среду выполнения AIR без необходимости отдельной загрузки.

Установщик Windows Выберите этот вариант, чтобы скомпилировать установщик специально для среды Windows (с расширением .exe), а не кросс-платформенный установщик AIR (с расширением .air).

Имя Имя основного файла приложения. По умолчанию используется имя FLA-файла

Версия Необязательно. Указывает номер версии приложения. По умолчанию используется значение 1.0.

Идентификатор приложения Присваивает приложению уникальный идентификатор. При желании идентификатор по умолчанию можно изменить. Идентификатор не должен содержать пробелов или специальных символов. Допустимыми являются только символы 0-9, a-z, A-Z, . (точка) и - (дефис), длина может составлять от 1 до 212 символов. По умолчанию используется `com.adobe.example.applicationName`.

Описание Необязательно. Позволяет ввести описание приложения, которое будет отображаться в окне программы установки в процессе установки приложения. По умолчанию это поле пустое.

Авторские права Необязательно. Позволяет ввести уведомление об авторских правах. По умолчанию это поле пустое.

Стиль окна Указывает, какой стиль (или Chrome) окна должен применяться для пользовательского интерфейса при выполнении приложения на компьютере пользователя. Можно задать значение «Системный Chrome» (используется по умолчанию), то есть стандартный стиль вида окна, используемый в операционной системе. Также можно выбрать значение «Пользовательский Chrome (непрозрачный)» или «Пользовательский Chrome (прозрачный)». Чтобы приложение отображалось без системного Chrome, выберите вариант «Нет». Системный Chrome окружает приложение стандартными элементами управления окном операционной системы. Пользовательский Chrome (непрозрачный) убирает стандартный системный Chrome и позволяет создать для приложения собственный Chrome. (Пользовательский Chrome создается непосредственно в FLA-файле.) Пользовательский Chrome (прозрачный) похож на непрозрачный, но позволяет применять свойства прозрачности по краям страницы. Благодаря этому окна приложений могут иметь не только квадратную или прямоугольную форму.

Режим рендеринга Позволяет указать, какой метод рендеринга графики будет использован средой выполнения AIR. Доступные параметры включают:

- «Автоматически» — автоматическое определение и использование наиболее быстрого метода рендеринга среди доступных на целевом устройстве.
- «ЦП» — использовать центральный процессор.
- «Прямое ускорение» — выполнять рендеринг с помощью Stage3D. Это наиболее быстрый из доступных методов рендеринга.

Список процессоров, не поддерживающих прямой режим, приведен в статье Неподдерживаемые наборы микросхем, драйверы Stage3D | Flash Player 11, AIR 3.

Профили Профили, которые требуется включить при сборке файла AIR. Чтобы включить в приложение AIR только определенный профиль, снимите флажки напротив ненужных профилей. Дополнительные сведения о профилях AIR см. в разделе Профили приложений.

Включенные файлы Указывает, какие дополнительные файлы и папки должны быть включены в пакет приложения. Щелкните кнопку «Плюс» (+), чтобы добавить файл, и кнопку с папкой, чтобы добавить папку. Чтобы удалить файл или папку из списка, выделите файл или папку и щелкните кнопку «Минус» (-).

По умолчанию файл-дескриптор приложения и основной SWF-файл добавляются в список автоматически. Эти файлы отображаются в списке пакета, даже если FLA-файл Adobe AIR еще не опубликован. В списке пакета файлы и папки отображаются в виде простой структуры. Файлы в папке не перечисляются, полные пути к файлам отображаются, но при необходимости усекаются.

Если в путь библиотеки ActionScript добавлены какие-либо файлы AIR с собственным расширением, эти файлы также отобразятся в списке.

В список не включаются файлы значков. Когда Flash упаковывает файлы, файлы значков копируются во временную папку, которая создается в каталоге SWF-файла. Flash удаляет эту папку после завершения упаковки.

Настройки подписи

На вкладке «Подпись» диалогового окна «AIR — настройки приложения и установщика» можно задать сертификат подписи для своего приложения.

Дополнительные сведения о цифровых подписях см. в разделах «Подписывание приложения» и «Создание цифровой подписи файла AIR».

Настройки значков

На вкладке «Значки» диалогового окна «AIR — настройки приложения и установщика» можно задать значок приложения. Значок отображается после установки приложения и его запуска в модуле выполнения Adobe AIR. Можно задать для значка четыре размера (128, 48, 32 и 16 пикселов), чтобы значок мог отображаться в разных вариантах. Например, значок может показываться в обозревателе файлов в виде миникопии, подробного и мозаичного изображения. Также оно может использоваться как значок на рабочем столе, в заголовке окна приложения AIR и в других местах.

Если не указан другой графический файл, по умолчанию используется пример значка приложения AIR (только для Flash CS5).

Чтобы задать значок, выберите для него размер вверху вкладки и перейдите к файлу, который хотите использовать. Файлы должны быть в формате PNG (Portable Network Graphics).

Выбранное изображение должно иметь точный размер (128x128, 48x48, 32x32 или 16x16). Если не указать изображения для определенного размера, Adobe AIR масштабирует одно из выбранных изображений, чтобы создать недостающий значок.

Дополнительные настройки

На вкладке «Дополнительно» можно задать настройки файла дескриптора приложения.

Здесь можно выбрать связанные типы файлов, которые следует открывать в приложении AIR. Например, если требуется, чтобы приложение было основной программой для обработки HTML-файлов, это нужно указать в текстовом поле «Связанные типы файлов».

Также можно задать параметры для следующих аспектов приложения:

- размер и местоположение начального окна;
- папку, в которую устанавливается приложение;
- папку в меню «Программы», в которую должно быть добавлено приложение.

В диалоговом окне можно задать следующие параметры.

Связанные типы файлов Позволяет указать связанные типы файлов, с которыми будет работать приложение AIR. Щелкните кнопку «Плюс» (+), чтобы добавить в текстовое поле новый тип файла. При щелчке по кнопке «Плюс» открывается диалоговое окно «Параметры типов файлов». При щелчке по кнопке «Минус» (-) удаляется элемент, выделенный в текстовом поле. Щелчок по кнопке «Карандаш» открывает диалоговое окно «Параметры типов файлов» и позволяет изменить элемент, выбранный в текстовом поле. По умолчанию кнопки «Минус» (-) и «Карандаш» неактивны. При выделении элемента в текстовом поле кнопки «Минус» (-) и «Карандаш» становятся активными, позволяя удалить или изменить элемент. По умолчанию используется значение «Нет».

Параметры начального окна Позволяет задать размер и параметры положения начального окна приложения.

- Ширина: определяет начальную ширину окна в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- Высота: определяет начальную высоту окна в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- X: определяет начальное положение окна по горизонтали в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- Y: определяет начальное положение окна по вертикали в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- Максимальная ширина и высота: определяют максимальный размер окна в пикселах. По умолчанию эти поля пустые.
- Минимальная ширина и высота: определяют минимальный размер окна в пикселах. По умолчанию эти поля пустые.
- Максимизируемое: позволяет указать, может ли пользователь развернуть окно до максимального размера. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).
- Минимизируемое: позволяет указать, может ли пользователь свернуть окно. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).
- Изменяемый размер: позволяет указать, может ли пользователь изменять размеры окна. Если этот параметр не выбран, поля «Максимальная ширина», «Максимальная высота», «Минимальная ширина» и «Минимальная высота» неактивны. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).
- Видимое: позволяет указать, является ли окно приложения видимым с самого начала. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).

Другие параметры Позволяет указать следующие дополнительные сведения об установке.

- «Папка установки»: указывает папку, в которую устанавливается приложение.
- Папка в меню «Программы» (только для Windows): указывает для приложения имя папки в меню «Программы».
- «Использовать пользовательский интерфейс для обновлений»: указывает, что происходит, когда пользователь открывает файл программы установки AIR для уже установленного приложения. По умолчанию AIR отображает диалоговое окно, в котором пользователь может обновить установленную версию до версии данного файла AIR. Выберите этот вариант, если пользователь не должен принимать это решение и приложение должно полностью управлять процессом обновления. Выбор этого параметра переопределяет поведение по умолчанию и предоставляет приложению полный контроль над обновлениями.

Языковые настройки

Панель «Языки» позволяет выбрать языки, которые будут связаны с вашим приложением в магазине приложений. Выбор языка дает возможность пользователям операционных систем на этом языке загружать ваше приложение. Обратите внимание на то, что данные языковые настройки не оказывают влияния на локализацию пользовательского интерфейса приложения.

Если языки не выбраны, приложение публикуется с поддержкой всех языков. Это позволяет избежать необходимости выделять все языки. В списке присутствуют все языки, поддерживаемые Adobe AIR. В ОС Android могут поддерживаться дополнительные языки.

Параметры типов файлов

Flash открывает диалоговое окно «Параметры типов файлов», если щелкнуть по кнопке «Плюс» (+) или «Карандаш» в разделе «Связанные типы файлов» вкладки «Дополнительно», чтобы добавить или изменить связанные типы файлов для приложения AIR.

В этом окне обязательными являются только поля «Имя» и «Расширение». Если щелкнуть «OK», не заполнив одно из этих полей, Flash выводит сообщение об ошибке.

Для связанного типа файлов можно задать следующие параметры.

Имя Имя типа файла (например, «Язык гипертекстовой разметки», «Текстовый файл» или «Пример»).

Расширение Расширение имени файла (например, html, txt или xmpl) длиной до 39 основных буквенно-цифровых символов (A-Za-z0-9) без начальной точки.

Описание Необязательно. Описание типа файла (например, «Видеофайл Adobe»).

Тип содержимого Необязательно. Указывает MIME-тип файла.

Параметры значка типа файла Необязательно. Позволяет указать значок, связанный с типом файла. Можно задать для значка четыре размера (128x128, 48x48, 32x32 и 16x16 пикселов), чтобы он мог отображаться в разных вариантах. Например, значок может показываться в обозревателе файлов в виде миникопии, подробного и мозаичного изображения.

Указанное изображение должно точно соответствовать выбранному размеру. Если не указан значок для определенного размера, AIR использует ближайшее по размеру изображение и масштабирует его для использования в данной ситуации.

Чтобы указать значок, щелкните на папку соответствующего размера и выберите нужный файл, либо введите путь и имя файла для значка в текстовом поле рядом с запросом. Файл значка должен быть в формате PNG.

Вновь созданный тип файла отображается в списке «Тип файла» в диалоговом окне «Дополнительные параметры».

Ошибки при создании файлов приложения и программы установки

Файлы приложения и программы установки не могут быть созданы в следующих случаях.

- Строка идентификатора приложения имеет слишком большую длину или содержит недопустимые символы. Строка идентификатора приложения должна содержать от 1 до 212 допустимых символов, а именно: 0-9, a-z, A-Z, . (точка), - (дефис).
- Файлы, указанные в списке «Включенные файлы», не существуют.
- Пользовательские файлы значков имеют неправильный размер.
- Папка назначения AIR не имеет доступа для записи.
- Вы не подписали приложение или не указали, что оно является приложением Adobe AIRI, которое будет подписано позже.

Наверх

Подписывание приложения

Все приложения Adobe AIR должны иметь подпись, чтобы их можно было установить в другой системе. Однако Flash дает возможность создавать неподписанные файлы программы установки Adobe AIR, чтобы приложение можно было подписать позднее. Такие неподписанные файлы программы установки Adobe AIR называются пакетами AIRI (AIR Intermediate). Эта возможность предусмотрена для случаев, когда сертификат находится на другом компьютере или подписывание осуществляется независимо от разработки приложения.

Подпишите приложение Adobe AIR с помощью предварительно приобретенного цифрового сертификата из корневого центра сертификации

1. Выберите «Файл» > «Настройки AIR 2» и щелкните вкладку «Подпись».

   На этой вкладке есть два переключателя, которые позволяют подписать приложение Adobe AIR с помощью сертификата или подготовить пакет AIRI. Для подписывания приложения AIR можно использовать цифровой сертификат, предоставленный корневым центром сертификации, либо создать сертификат с собственной подписью. Сертификат с собственной подписью создать легко, но он не будет таким надежным, как сертификат, предоставленный корневым центром сертификации.

2. Выберите файл сертификата из раскрывающегося меню или щелкните кнопку «Обзор», чтобы указать его местоположение.

3. Выберите сертификат.

4. Введите пароль.

5. Нажмите кнопку «OK».

Дополнительные сведения о подписывании приложения AIR см. на странице Создание цифровой подписи файла AIR.

Создание цифрового сертификата с собственной подписью

1. Нажмите кнопку «Создать». Откроется диалоговое окно «Цифровой сертификат с собственной подписью».

2. Введите данные в поля «Имя издателя», «Организационная единица», «Название организации», «Страна», «Пароль» и «Подтверждение пароля». Значение в поле «Страна» можно выбрать из раскрывающегося списка или ввести 2-буквенный код страны, если ее нет в списке. Список допустимых кодов стран см. на странице http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Укажите тип сертификата.

   Под типом понимается уровень безопасности, обеспечиваемый сертификатом: 1024-RSA использует 1024-разрядный ключ (менее безопасный), а 2048-RSA использует 2048-разрядный ключ (более безопасный).

4. Сохраните информацию в файле сертификата, выбрав команду «Сохранить как» или щелкнув кнопку «Обзор», чтобы указать местоположение папки.

5. Нажмите кнопку «OK».

6. В диалоговом окне «Цифровая подпись» введите пароль, установленный на втором шаге этой процедуры, и нажмите кнопку «OK».

Чтобы программа Flash запомнила пароль, использованный для данного сеанса, установите флажок «Запомнить пароль для этого сеанса».

Если нажать кнопку «OK», не установив флажок «Метка времени», выводится предупреждение о том, что приложение нельзя будет установить, когда истечет срок действия цифрового сертификата. Если выбрать «Да» в окне этого предупреждения», метки времени будут отключены. Если выбрать «Нет», автоматически устанавливается флажок «Метка времени», и эта функция включается.

Дополнительные сведения о создании самозаверенного цифрового сертификата см. по адресу Создание цифровой подписи файла AIR.

Также можно создать приложение типа AIR Intermediate (AIRI) без цифровой подписи. Однако пользователь не сможет установить его на свой компьютер, пока не будет добавлена цифровая подпись.

Подготовка пакета AIRI для последующей подписи

- На вкладке «Подпись» выберите «Подготовить промежуточный файл AIR (AIRI) для последующей подписи» и щелкните «OK».

  При этом состояние цифровой подписи изменится, указывая на то, что выбрана подготовка пакета AIRI для последующей подписи, и кнопка «Задать» изменится на «Изменить».

Если вы решили подписать приложение позднее, для этого понадобится инструмент разработчика AIR Developer Tool с поддержкой командной строки, включенный в состав Flash Pro и AIR SDK. Более подробно об этом см. в разделе *Разработка приложений Adobe AIR*.

Наверх

Добавление или удаление версии AIR SDK

К Flash Pro можно добавлять новые выпуски и пользовательские версии AIR SDK. После добавления нового комплекта SDK, он появится в списке целей в разделе «Параметры публикации».

Чтобы добавить новую версию SDK, выполните следующее.

1. Загрузите новую папку AIR SDK.
2. В Flash Pro выберите «Справка» > «Управление AIR SDK».
3. В диалоговом окне «Управление AIR SDK» нажмите кнопку «+» и откройте новую папку AIR SDK. Нажмите кнопку «OK».
4. Нажмите кнопку «OK» в диалоговом окне «Управление AIR SDK».

Новый комплект SDK появится в списке целей в разделе «Параметры публикации». Наименьшая версия SDK должна превосходить версию, включенную в состав Flash Pro.

Чтобы удалить версию SDK:

1. В Flash Pro выберите «Справка» > «Управление AIR SDK».
2. В диалоговом окне «Управление AIR SDK» выберите версию SDK, которую необходимо удалить.
3. Нажмите кнопку «–». Нажмите кнопку «OK».

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Публикация AIR for Android

Создание файла Adobe AIR for Android
Предварительный просмотр или публикация приложений AIR for Android
Создание приложений AIR for Android
Языковые настройки

Начиная с Flash Professional CS5.5, можно опубликовать содержимое для Adobe® AIR™ для Android, операционной системы для мобильных устройств от Google.

В этой статье описывается порядок настройки параметров публикации AIR for Android во Flash Professional. Исчерпывающие сведения о разработке приложений Adobe AIR™ см. по адресу *Разработка приложений Adobe AIR*.

Дополнительные сведения о требованиях к оборудованию и программному обеспечению для программ AIR, ориентированных на настольные компьютеры и мобильные устройства, см. на странице системных требований AIR.

Полный список документации для разработчиков AIR см. в справочнике по Adobe AIR.

Видеоматериалы и руководства

В следующих видеоруководствах показано создание приложений AIR™ для Android в Flash Pro:

- Видео: Flash Professional CS5.5: публикация приложения AIR for Android (6:13, Adobe TV)
- Видео: «AIR for Android, часть 1: настройка среды разработки» (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Видео: «AIR for Android, часть 2: доступ к камере на устройстве Android» (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Видео: «AIR for Android: ускорение графической системы» (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Блог/видео: Одна программа, пять экранов (Кристиан Кантрелл (Christian Cantrell), блоги Adobe)
- Статья: Разработка программы для мобильного устройства с помощью Flash (Джон Хаттан (John Hattan), gamedev.net)

Примечание. (только AIR 3.7) *Упаковка приложений со встроенной средой выполнения (Android)*

В среде AIR 3.7 при упаковке приложения AIR for Android для любой цели в пакет будет включена сама среда выполнения AIR. Это исключает необходимость загрузки пользователем среды выполнения AIR отдельно от приложения. Однако при этом возникает побочный эффект, выражающийся в росте размера приложения примерно на 9 Мб.

Среда Flash Professional отобразит предупреждение, если приложение AIR for Android было упаковано с параметром «Общая среда выполнения».

Создание файла Adobe AIR for Android

Наверх

Документы Adobe AIR for Android можно создавать во Flash с помощью команды «Файл» > «Создать». Можно также создать FLA-файл типа ActionScript® 3.0 и преобразовать его в файл AIR for Android с помощью диалогового окна «Параметры публикации».

Чтобы создать файл AIR for Android, выполните одно из следующих действий.

- Выберите AIR for Android на экране приветствия или в диалоговом окне «Новый документ» («Файл» > «Новый»).
- Откройте существующий FLA-файл и преобразуйте его в файл AIR for Android. Выберите цель «AIR for Android» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» («Файл» > «Параметры публикации»).

Предварительный просмотр или публикация приложений AIR for Android

Наверх

SWF-файл Flash AIR for Android можно просмотреть в том виде, в котором он будет отображаться в окне приложения AIR. С помощью предварительного просмотра можно оценить внешний вид приложения без распаковки и установки.

1. Убедитесь, что в диалоговом окне «Параметры публикации» для параметра «Цель» задано значение «AIR for Android».
2. Выберите команду «Управление» > «Тестировать ролик» > «Тест» или нажмите клавиши «Control» + «Enter».

Если параметры публикации не настроены в диалоговом окне «Настройки приложения и программы установки», Flash создает файл дескриптора приложения по умолчанию (*имяswf*-app.xml). Flash создает файл в той же папке, куда записывается SWF-файл. Если

параметры приложения заданы в диалоговом окне «Настройки приложения и установщика», они будут отражены в файле дескриптора приложения.

Чтобы опубликовать файл AIR for Android, выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «Параметры публикации».
- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «Настройки AIR for Android».
- Выберите команду «Файл» > «Опубликовать».
- Выберите команду «Файл» > «Просмотр публикации».

При публикации файла AIR Flash Pro создает SWF-файл и XML-файл дескриптора приложения. После этого Flash упаковывает копии этих файлов вместе с остальными файлами, добавленными в приложения, в файл установщика AIR (*имяswf*.apk).

Наверх

Создание приложений AIR for Android

Завершив разработку приложения, задайте параметры для файлов-дескрипторов приложения и программы установки AIR for Android, необходимых для развертывания. Flash Pro создает файлы-дескрипторы и программы установки вместе с SWF-файлом при публикации файла AIR for Android.

Параметры для этих файлов задаются в диалоговом окне «AIR for Android — параметры приложения и программы установки». После создания файла AIR for Android это диалоговое окно можно открыть через инспектор свойств документа. Его также можно открыть из меню «Проигрыватель», нажав кнопку «Параметры» на вкладке Flash диалогового окна «Параметры публикации».

Создание файла приложения Adobe AIR

1. Во Flash откройте FLA-файл или набор файлов, входящих в приложение Adobe AIR.
2. Сохраните FLA-файл AIR for Android, прежде чем открывать диалоговое окно «AIR — настройки приложения и установщика».
3. Выберите «Файл» > «Настройки AIR for Android».
4. Введите значения в диалоговом окне «AIR for Android — настройки приложения и установщика», а затем нажмите кнопку «Опубликовать».

   При нажатии кнопки «Опубликовать» упаковываются следующие файлы:

   - SWF-файл
   - Файл дескриптора приложения
   - Файлы значков приложения
   - Файлы, перечисленные в текстовом поле «Включенные файлы»

   Примечание. *Публикация приложения AIR for Android завершится неудачей, если имя файла FLA или SWF содержит двухбайтовые символы.*

Диалоговое окно «AIR for Android — настройки приложения и программы установки» разделено на четыре вкладки: «Общие», «Развертывание», «Значки» и «Разрешения».

Общие настройки

На вкладке «Общие» диалогового окна «AIR for Android — настройки приложения и установщика» содержатся следующие параметры.

Выходной файл Имя и местоположение файла AIR, создаваемого по команде «Опубликовать». Выходной файл имеет расширение APK.

Имя приложения Имя, используемое программой установки приложения AIR для создания имен файла и папки приложения. Это имя должно содержать только те символы, которые допускается использовать в именах файлов и папок. По умолчанию используется имя SWF-файла

Идентификатор приложения Присваивает приложению уникальный идентификатор. При желании идентификатор по умолчанию можно изменить. Идентификатор не должен содержать пробелов или специальных символов. Допустимы только символы 0-9, a-z, A-Z и . (точка), длина может составлять от 1 до 212 символов. По умолчанию используется `com.adobe.example.applicationName`.

Версия Необязательно. Указывает номер версии приложения. По умолчанию используется значение 1.0.

Метка версии Необязательно. Строка описания версии.

Пропорции Позволяет выбрать для приложения книжную, альбомную или автоматическую ориентацию. При выборе «Авто» вместе с

автоматической ориентацией приложение запускается на устройстве с учетом его текущей ориентации.

Полноэкранный режим Задание работы приложения в полноэкранном режиме. По умолчанию этот параметр не выбран.

Автоориентация Позволяет приложению переключиться с книжной на альбомную ориентацию в зависимости от текущей ориентации устройства. По умолчанию этот параметр не выбран.

Режим рендеринга Позволяет указать, какой метод рендеринга графики будет использован средой выполнения AIR. Доступные параметры включают:

- «Автоматически» — автоматическое определение и использование наиболее быстрого метода рендеринга среди доступных на целевом устройстве.
- «ЦП» — использовать центральный процессор.
- «ГП» — использовать графический процессор. Если графический процессор отсутствует, используется ЦП.
- «Прямое ускорение» — выполнять рендеринг с помощью Stage3D. Это наиболее быстрый из доступных методов рендеринга.

Список процессоров, не поддерживающих прямой режим, приведен в статье Неподдерживаемые наборы микросхем, драйверы Stage3D | Flash Player 11, AIR 3.

Включенные файлы Указывает, какие дополнительные файлы и папки должны быть включены в пакет приложения. Щелкните кнопку «Плюс» (+), чтобы добавить файл, и кнопку с папкой, чтобы добавить папку. Чтобы удалить файл или папку из списка, выделите файл или папку и щелкните кнопку «Минус» (-).

По умолчанию файл-дескриптор приложения и основной SWF-файл добавляются в список автоматически. Эти файлы отображаются в списке пакета, даже если FLA-файл Adobe AIR еще не опубликован. В списке пакета файлы и папки отображаются в виде простой структуры. Файлы в папке не перечисляются, полные пути к файлам отображаются, но при необходимости усекаются.

Если в путь библиотеки ActionScript добавлены какие-либо файлы AIR с собственным расширением, эти файлы также отобразятся в списке.

В список не включаются файлы значков. Когда Flash упаковывает файлы, файлы значков копируются во временную папку, которая создается в каталоге SWF-файла. Flash удаляет эту папку после завершения упаковки.

Параметры развертывания

На вкладке «Развертывание» диалогового окна «AIR for Android — настройки приложения и программы установки» можно задать следующие настройки.

Сертификат Цифровой сертификат для приложения. Можно указать местоположение существующего сертификата или создать новый. Сведения о создании цифрового сертификата см. по адресу Подписание приложений. Примечание. Сертификаты для приложений Android должны иметь срок действия не менее 25 лет.

Пароль Пароль для выбранного цифрового сертификата.

Тип развертывания Указывает тип создаваемого пакета.

- Параметр «Выпуск для устройства» позволяет создавать пакеты для рынка или для другой среды распространения, например для веб-сайта.
- Настройка «Выпуск для эмулятора» позволяет создавать отладочные пакеты для эмулятора мобильного устройства.
- Настройка «Отладка» позволяет выполнять отладку на устройстве, включая установку точек останова в Flash и удаленную отладку приложения, выполняемого на устройстве Android. Также можно выбрать сетевой интерфейс и IP-адрес для использования в сеансах отладки.

Среда выполнения AIR Определяет поведение приложения на устройствах без установленной среды выполнения AIR.

- **Встроить среду выполнения AIR в программу** — добавляет среду выполнения в пакет приложения, чтобы исключить дополнительную загрузку. При этом размер пакета приложения существенно увеличивается.
- **Получить среду выполнения AIR из...** — вызывает загрузку среды выполнения во время установки из указанного местоположения.

После публикации Позволяет указать, следует ли устанавливать приложение на подключенное в данный момент устройство Android и немедленно запустить приложение после установки.

Настройки значков

На вкладке «Значки» диалогового окна «AIR for Android — настройки приложения и установщика» можно задать значок приложения Android. Значок отображается после установки приложения и его запуска в модуле выполнения AIR for Android. Можно задать для значка три размера (72, 48 и 36 пикселов), чтобы он мог отображаться в разных вариантах. Выбранные для Android значки не обязательно

должны соответствовать этим размерам.

Чтобы задать значок, выберите для него размер на вкладке «Значки» и перейдите к файлу, который хотите использовать. Файлы должны быть в формате PNG (Portable Network Graphics).

Если не указать изображения для определенного размера, Adobe AIR масштабирует одно из выбранных изображений, чтобы создать недостающий значок.

Настройка разрешений

На вкладке «Разрешения» можно указать, к каким службам и данным на устройстве имеет доступ приложение.

- Чтобы применить разрешение, установите соответствующий флажок.
- Чтобы просмотреть описание разрешения, щелкните его имя. Описание отображается под списком разрешений.
- Чтобы управлять разрешениями вручную, а не с помощью диалогового окна, установите флажок «Вручную управлять разрешениями и регистрировать дополнения в файле дескриптора приложения».

Наверх

Языковые настройки

Панель «Языки» позволяет выбрать языки, которые будут связаны с вашим приложением в магазине приложений. Выбор языка дает возможность пользователям ОС Android на этом языке загружать ваше приложение. Обратите внимание на то, что данные языковые настройки не оказывают влияния на локализацию пользовательского интерфейса приложения.

Если языки не выбраны, приложение публикуется с поддержкой всех языков. Это позволяет избежать необходимости выделять все языки. В списке присутствуют все языки, поддерживаемые Adobe AIR. В ОС Android могут поддерживаться дополнительные языки.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с AI-файлами Illustrator во Flash

Об AI-файлах Adobe Illustrator
Работа с Illustrator и Flash
Об импорте AI-файлов в библиотеку Flash
Импорт файлов Adobe Illustrator
Параметры импорта объекта Illustrator
Операции копирования и вставки между Illustrator и Flash

Наверх

Об AI-файлах Adobe Illustrator

Flash Pro позволяет импортировать AI-файлы из Adobe® Illustrator®, сохраняя большинство возможностей редактирования и визуальной надежности изображения. Средство импорта AI-файлов также обеспечивает высокую степень контроля при определении метода импорта изображений Illustrator в Flash Pro, позволяя указать режим импорта конкретных объектов в AI-файл.

Средство импорта AI-файлов Flash Pro располагает следующими основными характеристиками.

- Сохраняет возможность редактирования большинства широко используемых эффектов Illustrator как фильтров Flash Pro.
- Сохраняет возможность редактирования режимов наложения, общих для Flash Pro и Illustrator.
- Сохраняет точность и возможность редактирования градиентных заливок.
- Обеспечивает согласованное представление RGB-цветов (красного, зеленого, синего).
- Импортирует символы Illustrator в качестве символов Flash Pro.
- Сохраняет число и положение опорных точек Безье.
- Точно сохраняет маски обрезки.
- Сохраняет точный вид обводки и заливки.
- Сохраняет прозрачность объектов.
- Преобразует слои AI-файла в отдельные слои, ключевые кадры Flash Pro или в один слой Flash Pro. Можно также импортировать AI-файл как единое растровое изображение, в этом случае Flash Pro выполняет сведение (растрирует) файл.
- Улучшает процедуры копирования и вставки между Illustrator и Flash Pro. Настройки диалогового окна копирования и вставки применяются к AI-файлам, которые вставляются в рабочую область Flash Pro.

В следующих видеоруководствах показаны принципы работы с программами Illustrator и Flash Pro. В некоторых видеоматериалах показана рабочая среда Flash Pro CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Pro CS5.

- Экспорт холстов в среду Flash (Импорт Illustrator) (5:53)
- Создание технологических процессов с помощью пакета Creative Suite 4 (InDesign, Illustrator, Flash) (3:34)
- Эффективное использование символов в средах Illustrator и Flash (CS3) (7:29)
- Эффективное использование текста в средах Illustrator и Flash (CS3) (2:53)

Совместимость между Flash и Illustrator

Определенные визуальные атрибуты не могут быть точно импортированы, или после импорта теряется возможность редактировать их в среде разработчика Flash Pro. AI Importer обеспечивает несколько способов импорта и размещения иллюстрации, чтобы оптимально сохранить ее внешний вид и возможность редактирования. Однако, сохранить некоторые визуальные атрибуты нельзя. Следуйте следующим указаниям, чтобы улучшить внешний вид AI-файлов, импортированных в среду Flash Pro:

- Flash Pro поддерживает только цветовое пространство RGB, но не цветовое пространство CMYK, широко применяемое в печати. Flash Pro может преобразовать изображения CMYK в RGB, однако цвета лучше сохраняются при преобразовании цветов в систему RGB в Illustrator.
- Чтобы сохранить AI-эффекты тени, внутреннего свечения слоя, внешнего свечения слоя и размытия по Гауссу в виде редактируемых фильтров Flash Pro, Flash Pro импортирует объекты, к которым применены эти эффекты как фрагмент ролика Flash Pro. При попытке импортировать объект с этими атрибутами как отличный от фрагмента ролика Flash Pro выводит предупреждение о несовместимости и рекомендует импортировать объект как фрагмент ролика.

Работа с Illustrator и Flash

Графический объект, созданный в приложении Illustrator, можно переместить в среду редактирования Flash или напрямую открыть в приложении Flash Player. Графические объекты можно копировать и вставлять, сохранять в формате SWF или экспортировать напрямую в приложение Flash. Кроме того, Illustrator обеспечивает поддержку динамического текста Flash и символов роликов. Видеоролик с инструкцией по совместному использованию Flash и Illustrator см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_ru.

Вставка графического объекта Illustrator

Созданный в приложении Illustrator графический объект можно быстро, просто и без затруднений скопировать и вставить в приложение Flash.

При вставке графического объекта Illustrator в приложение Flash сохраняются следующие атрибуты.

- Контуры и фигуры
- Масштаб
- Толщина штрихов
- Определения градиентов
- Текст (включая шрифты OpenType)
- Связанные изображения
- Символы
- Режимы наложения

Кроме того, Illustrator и Flash поддерживают следующие возможности при вставке графического объекта.

- При выделении в графическом объекте Illustrator слоев верхнего уровня целиком и вставке их в приложение Flash сохраняются слои и их свойства (видимость и блокировка).
- Цветовые форматы Illustrator, отличные от RGB (CMYK, градации серого и пользовательские форматы), преобразуются приложением Flash в формат RGB. Цвета RGB вставляются обычным образом.
- При импорте или вставке графического объекта Illustrator можно с помощью различных параметров сохранить определенные эффекты (например, тень, отбрасываемую текстом) в виде фильтров Flash.
- Flash сохраняет маски Illustrator.

Экспорт SWF-файлов из приложения Illustrator

SWF-файлы, экспортируемые из приложения Illustrator, соответствуют по качеству и степени сжатия SWF-файлам, экспортируемым из приложения Flash.

При экспорте можно выбрать один из многочисленных заранее заданных стилей, обеспечивающих оптимальный вывод, и указать способ использования нескольких монтажных областей, способ преобразования символов, слоев, текста и масок. Например, можно указать экспорт символов Illustrator в виде роликов или графических изображений, а также создание SWF-символов из слоев Illustrator.

Импорт файлов Illustrator в приложение Flash

Чтобы создать полный макет в приложении Illustrator, а затем импортировать его в приложение Flash за один шаг, можно сохранить графический объект в собственном формате Illustrator (AI) и импортировать его с высокой точностью в приложение Flash с помощью команд «Файл» > «Импортировать в рабочую область» или «Файл» > «Импортировать в библиотеку».

Если файл Illustrator содержит несколько монтажных областей, выберите монтажную область для импорта в диалоговом окне «Импорт» программы Flash и укажите настройки для каждого слоя в этой монтажной области. Все объекты в выбранной монтажной области могут быть импортированы как один или несколько слоев flash/ключевых кадров в программу Flash Pro.

При импорте графического объекта Illustrator в виде файлов AI, EPS или PDF приложение Flash сохраняет те же атрибуты, что и при вставке графических объектов Illustrator. Кроме того, если импортируемый файл Illustrator содержит слои, их можно импортировать одним из следующих способов.

- Преобразовать слои Illustrator в слои Flash.
- Преобразовать слои Illustrator в кадры Flash.
- Преобразовать все слои Illustrator в один слой Flash.

Работа с символами

Работа с символами в приложении Illustrator похожа на работу с символами в приложении Flash.

Преобразование текста Если AI-файл содержит текст, его можно преобразовать в следующие объекты.

- Текст, доступный для редактирования

- Векторный контур
- Сведенное растровое изображение

Преобразование слоя Приложение Flash Pro CC позволяет конвертировать слои в импортированном AI-файле, получая на выходе следующее:

- Файл растрового изображения, сведенного в один слой
- Редактируемые контуры и эффекты

(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Свойства символа и ссылки С помощью палитры «Символы» или панели·«Управление» можно легко назначать имена экземплярам символов, разрывать связи между экземплярами и символами, замещать экземпляр символа другим символом или создавать копию символа. Функции редактирования панели «Библиотека» в приложении Flash работают аналогично.

(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) **Объекты статического, динамического и вводимого текста**

При переносе статического текста из приложения Illustrator в приложение Flash он преобразуется в контуры. Кроме того, можно настроить текст в приложении Illustrator как динамический текст. Динамический текст позволяет редактировать содержимое текста в приложении Flash программным образом и легко управлять проектами, требующими локализации на разные языки.

В приложении Illustrator отдельные текстовые объекты могут быть статическими, динамическими или объектами для ввода текста. Динамические текстовые объекты в приложениях Illustrator и Flash имеют схожие свойства. Например, в обоих приложениях можно использовать кернинг, оказывающий влияние на все символы текстового блока, а не на отдельные символы; оба приложения одинаково производят сглаживание текста и поддерживают связь с внешним XML-файлом, содержащим текст.

Наверх

Об импорте AI-файлов в библиотеку Flash

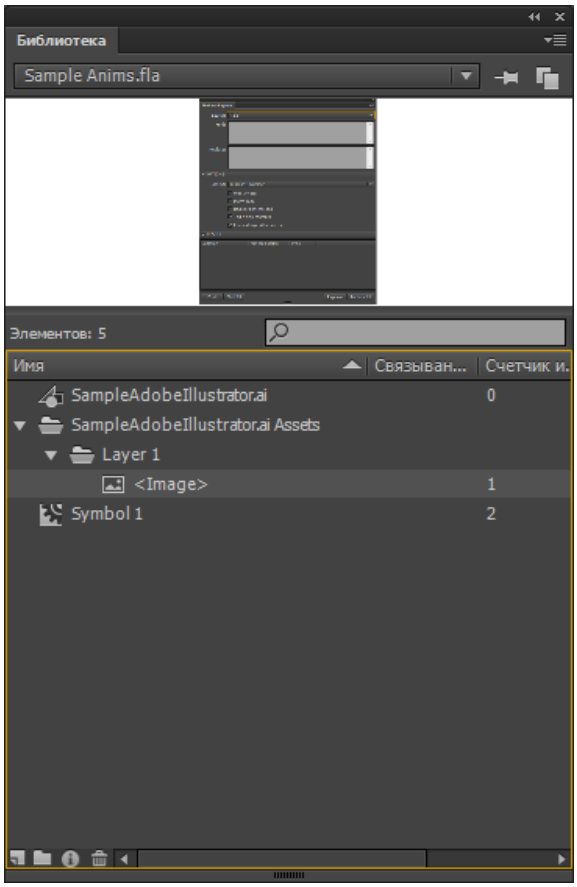
Импорт AI-файла в библиотеку аналогичен импорту в рабочую область. Различие заключается в том, что весь AI-файл инкапсулирован в символ Flash Pro. Содержимое импортируется в библиотеку и упорядочивается в структуре слоев и групп AI-файла.

Когда AI-файл импортируется в библиотеку, для корневой папки используется имя AI-файла. После импортирования AI-файла в библиотеку можно изменить имя корневой папки или переместить слои из папки.

Примечание*. Содержимое импортированного AI-файла упорядочивается на панели библиотеки по алфавиту. Иерархическая структура групп и папок остается неизменной, но в библиотеке они переупорядочиваются по алфавиту.*

При преобразовании AI-слоев в ключевые кадры AI-файл импортируется как фрагмент ролика; при преобразовании AI-слоев во Flash-слои AI-файл импортируется как графический символ. Полученный в результате фрагмент ролика или графический символ включает все содержимое AI-файла, импортированного на временную шкалу, как если бы содержимое было импортировано в рабочую область. Почти со всеми фрагментами ролика связаны растровые изображения и другие ресурсы. Чтобы избежать недоразумений и конфликтов имен, эти ресурсы хранятся в папке Assets в одной папке с фрагментом ролика.

Примечание*. При импорте в библиотеку содержимое AI-файла импортируется на временную шкалу фрагмента ролика, а не на основную временную шкалу Flash Pro.*



Панель «Библиотека» после импорта AI-файла

(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) **Параметры средства импорта AI-файлов**

В диалоговом окне «Настройки» во Flash можно задать настройки импорта для AI-файлов и диалогового окна «Импорт AI-файлов». Заданные настройки импорта AI-файлов влияют на параметры, первоначально установленные в диалоговом окне «Импорт AI» для типов объектов Illustrator.

Примечание. *Используйте диалоговое окно «Импорт AI», чтобы изменить для отдельных объектов настройки, заданные для слоев различных типов. Выберите слой, объект или группу, чтобы изменить соответствующие параметры импорта, и укажите необходимые параметры.*

Общие Настройки, которые влияют на действия AI-импортера при импорте AI-файлов.

Показать диалоговое окно «Импорт» Указывает, что появляется диалоговое окно «Импортер AI-файлов».

Вынести объекты за область кадрирования Исключает объекты на холсте Illustrator, которые находятся вне макета или области кадрирования.

Импортировать скрытые слои. Указывает, что скрытые слои будут импортированы по умолчанию.

Импортировать текст как Позволяет указать следующие установки импорта для текстовых объектов.

Текст, доступный для редактирования Указывает, что импортированный из программы Illustrator текст является редактируемым в среде Flash Pro. Допускается ухудшение вида текста, чтобы сохранить редактируемость текста.

Векторные кривые Преобразует текст в векторные контуры. Этот параметр используется, чтобы сохранить внешний вид текста. Могут быть потеряны некоторые визуальные эффекты (в частности, неподдерживаемые режимы наложения и фильтры), но визуальные атрибуты (такие как текст по контуру) сохраняются, если текст импортируется как фрагмент ролика. Сам текст более нельзя редактировать, но сохраняется редактируемость степени плотности цвета и совместимых режимов наложения.

Примечание*. Чтобы сохранить AI-эффекты тени, внутреннего свечения, внешнего свечения и размытия по Гауссу в виде редактируемых фильтров Flash Pro, выберите команду «Создать фрагмент ролика для импорта», чтобы импортировать текст как фрагмент ролика.*

Растровые изображения Преобразует текст в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид текста, каким он был в Illustrator. Если применяются фильтры или другие эффекты, которые не совместимы с Flash Pro, то импорт текста как растрового изображения сохраняет его внешний вид. Растрированный текст больше нельзя редактировать.

Создать фрагменты ролика Указывает, что текстовые объекты импортируются во фрагмент ролика. Чтобы сохранить

поддерживаемые режимы наложения, AI-эффекты и прозрачность менее 100% при передаче между Illustrator и Flash Pro, укажите, что текстовый объект импортируется как фрагмент ролика.

Импортировать контуры как Позволяет указать следующие установки импорта контуров.

Редактируемые контуры Создает редактируемый векторный контур. Сохраняются поддерживаемые режимы наложения, эффекты и прозрачность объекта, но атрибуты, не поддерживаемые в среде Flash Pro, отбрасываются.

Растровые изображения Преобразует контур в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид контура в Illustrator. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Создать фрагменты ролика Указывает, что объекты контура импортируются во фрагмент ролика.

Изображения Позволяет задать установки импорта для изображений.

Свести растровое изображение для сохранения оформления Преобразует изображение в растровое, чтобы сохранить внешний вид режимов наложения и эффектов, не поддерживаемых в среде Flash Pro. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Создать фрагменты ролика Указывает, что изображения импортируются во фрагмент ролика.

Группы Позволяет указать установки импорта для групп.

Импортировать как растровое изображение Преобразует группу в растровое изображение, чтобы сохранить вид объектов, каким он был в Illustrator. После преобразования группы в растровое изображение объекты в ней нельзя выделить или переименовать.

Создать фрагменты ролика Указывает, что все объекты в группе инкапсулируются в одном фрагменте ролика.

Слои Позволяет задать установки импорта для слоев.

Импортировать как растровое изображение Преобразует слой в растровое изображение, чтобы сохранить внешний вид объектов, который они имели в Illustrator.

Создать фрагменты ролика Указывает, что слой инкапсулирован во фрагменте ролика.

Регистрация фрагмента ролика Указывает глобальную точку регистрации для создаваемых роликов. Этот параметр применяется для точки регистрации для всех типов объектов. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов в диалоговом окне «Импорт AI-файла»; это начальный параметр для всех типов объектов. Дополнительные сведения о регистрации фрагмента ролика см. в разделе «Редактирование символов».

Импорт файлов Adobe Illustrator

Наверх

Чтобы создать полный макет в приложении Illustrator, а затем импортировать его в приложение Flash за один шаг, можно сохранить графический объект в собственном формате Illustrator (AI) и импортировать его с высокой точностью в приложение Flash с помощью команд «Файл » > «Импортировать в рабочую область» или «Файл » > «Импортировать в библиотеку».

Если файл Illustrator содержит несколько монтажных областей, выберите монтажную область для импорта в диалоговом окне «Импорт» программы Flash и укажите настройки для каждого слоя в этой монтажной области. Все объекты в выбранной монтажной области могут быть импортированы как один или несколько слоев flash/ключевых кадров в программу Flash Pro.

При импорте графического объекта Illustrator в виде файлов AI, EPS или PDF приложение Flash сохраняет те же атрибуты, что и при вставке графических объектов Illustrator. Кроме того, если импортируемый файл Illustrator содержит слои, их можно импортировать одним из следующих способов.

- Преобразовать слои Illustrator в слои Flash.
- Преобразовать слои Illustrator в кадры Flash.
- Преобразовать все слои Illustrator в один слой Flash.

Работа с символами

Работа с символами в приложении Illustrator похожа на работу с символами в приложении Flash.

Преобразование текста

Если AI-файл содержит текст, его можно преобразовать в следующие объекты.

- Текст, доступный для редактирования
- Векторный контур
- Сведенное растровое изображение

Преобразование слоя

Приложение Flash Pro CC позволяет конвертировать слои в импортированном AI-файле, получая на выходе следующее:

- Файл растрового изображения, сведенного в один слой

- Редактируемые контуры и эффекты

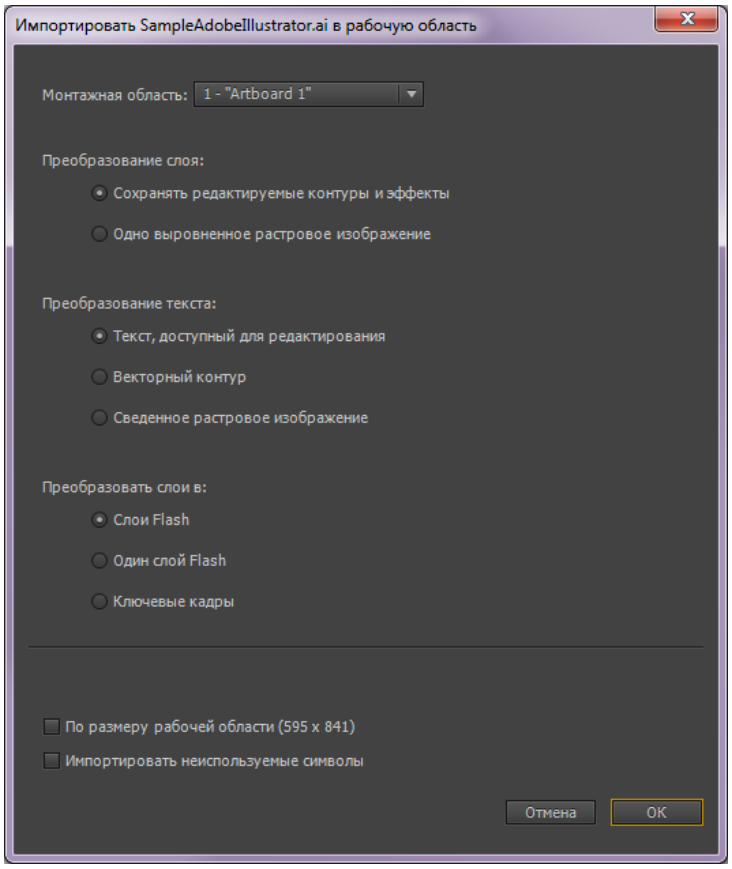
***(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)* Свойства символа и ссылки**

С помощью палитры «Символы» или панели·«Управление» можно легко назначать имена экземплярам символов, разрывать связи между экземплярами и символами, замещать экземпляр символа другим символом или создавать копию символа. Функции редактирования панели «Библиотека» в приложении Flash работают аналогично.

***(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)* Объекты статического, динамического и вводимого текста**

При переносе статического текста из приложения Illustrator в приложение Flash он преобразуется в контуры. Кроме того, можно настроить текст в приложении Illustrator как динамический текст. Динамический текст позволяет редактировать содержимое текста в приложении Flash программным образом и легко управлять проектами, требующими локализации на разные языки.

В приложении Illustrator отдельные текстовые объекты могут быть статическими, динамическими или объектами для ввода текста. Динамические текстовые объекты в приложениях Illustrator и Flash имеют схожие свойства. Например, в обоих приложениях можно использовать кернинг, оказывающий влияние на все символы текстового блока, а не на отдельные символы; оба приложения одинаково производят сглаживание текста и поддерживают связь с внешним XML-файлом, содержащим текст.



Диалоговое окно «Импорт AI»

1. Выберите Файл > Импортировать в рабочую область или Импортировать в библиотеку.
2. Перейдите к импортируемому файлу AI, выделите его и нажмите «OK». Появляется диалоговое окно «Импорт документа Illustrator в рабочую область» или «Импорт документа Illustrator в библиотеку».

   В этом диалоговом окне содержатся параметры для импорта файла Illustrator. В зависимости от типа объектов в импортируемом файле Illustrator могут быть доступны различные параметры.
3. Чтобы подготовить список элементов AI-файла, несовместимых с Flash Pro, нажмите кнопку «Отчет о несовместимости» (необязательно). Кнопка «Отчет о несовместимости» появляется только в том случае, если в AI-файле существуют несовместимости с Flash Pro.

   В отчете о несовместимости анализируются возможные несовместимости между Illustrator и Flash Pro. В области «Параметры импорта» (рядом с кнопкой «Запрос») диалогового окна «Импорт AI» приводятся рекомендации, позволяющие добиться максимальной совместимости для любого несовместимого элемента.

   В разделе «Отчет о несовместимости» имеется флажок «Применить рекомендуемые параметры импорта». Если флажок установлен, то Flash Pro автоматически применяет рекомендованные параметры импорта к любым несовместимым объектам в AI-файле. Исключение составляют случаи, когда размер AI-документа больше, чем допускается в Flash Pro или когда в AI-документе

используется цветовой режим CMYK. Чтобы исправить любую из этих несовместимостей, повторно откройте документ в Illustrator CS 3 и измените размер документа или измените цветовой режим на RGB.

4. Для параметра «Преобразовать слои в:» выберите одно из следующих значений.

   Слои Flash Преобразует каждый слой в импортированном документе в слой в документе Flash.

   Ключевые кадры Преобразует каждый слой в импортированном документе в ключевой кадр в документе Flash.

   Единый слой Flash Преобразует все слои в импортированном документе в один сведенный слой в документе Flash Pro.

5. Выберите необходимые параметры преобразования текста и слоя.
6. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

Параметры импорта объекта Illustrator

Слои управляют всеми элементами, составляющими изображение Illustrator. По умолчанию все элементы организованы в одном родительском слое. Можно импортировать все элементы данного родительского слоя как единое, сведенное растровое изображение или выделить каждый объект отдельно и задать параметры импорта, соответствующие типу объекта (текст, контур, группа и т.д.). Средство импорта AI-файлов позволяет выбрать слои в импортируемой иллюстрации и задать отдельные параметры импорта, чтобы сохранить внешний вид объекта или возможность его редактирования в среде Flash Pro.

Корректировка несовместимых графических эффектов

1. Чтобы подготовить отчет о несовместимости, нажмите кнопку «Отчет о несовместимости». В отчете о несовместимости перечислены элементы в AI-файле, несовместимые с Flash Pro.
2. Установите режим «Чтобы устранить проблемы совместимости, измените параметры импорта». Многие несовместимости между Illustrator и Flash Pro могут быть автоматически исправлены с использованием отчета о несовместимости и рекомендаций по импорту в области «Параметры импорта» в диалоговом окне «Импорт AI».

Выделение отдельных объектов

1. Выделите объект, для которого предстоит задать параметры импорта. Можно выделять объекты Illustrator, содержащие слои, группы, отдельные контуры, текст и изображения.
2. В разделе параметров объекта диалогового окна просмотрите параметры импорта, применимые к объекту выбранного типа. Обратите внимание на любые перечисленные несовместимости и рекомендуемые исправления для импорта объекта.
3. Выберите нужные параметры импорта и выберите другой объект, чтобы задать для него параметры импорта, или нажмите кнопку «OK».

(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Выбор слоев

На панели «Слои» перечислены объекты в документе. По умолчанию в каждом документе Illustrator содержится по крайней мере один слой, и каждый объект в данном файле перечислен под этим слоем.

Если элемент на панели «Слои» содержит другие элементы, то слева от имени элемента отображается треугольник. Чтобы показать или скрыть содержимое, нажмите треугольник. Если треугольник не показан, то слой не содержит дополнительных элементов.

***Примечание**. Можно развернуть или свернуть все группы и слои с использованием контекстного меню средства импорта AI-файлов. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы отобразить контекстное меню, и выберите пункт «Развернуть все» или «Свернуть все».*

Столбец «Выделение» Определяет, выбраны ли элементы для импорта. Если элемент отмечен, то можно выбрать этот слой и задать параметры импорта; если режим редактирования не установлен, то слой затенен и задать параметры импорта для элемента в этом слое нельзя.

Столбец «Тип объекта» Значок указывает, каким будет при импорте тип объекта Flash Pro, размещенного в этом слое, а для видимого элемента показывает, что элемент выбран. Типы объектов:

- Текст
- Путь
- Группа
- Фрагмент ролика
- Графический символ
- Изображение

Параметры импорта текста

Flash Pro обеспечивает импорт текста как редактируемого текста, векторных кривых или сведенного растрового изображения. Чтобы сохранить поддерживаемые режимы наложения, AI-эффекты и прозрачность менее 100 % при передаче между Illustrator и Flash Pro, импортируйте текст как фрагмент ролика. При импорте текста как фрагмента ролика сохраняется возможность редактировать совместимые визуальные эффекты.

Текст, доступный для редактирования По умолчанию текст Illustrator импортируется как редактируемый текст Flash Pro. Допускается ухудшение вида текста, чтобы сохранить редактируемость текста.

Векторные кривые Преобразует текст в векторные контуры. Этот параметр используется, чтобы сохранить внешний вид текста. Могут быть потеряны некоторые визуальные эффекты (в частности, неподдерживаемые режимы наложения и фильтры), но визуальные атрибуты (такие как текст по контуру) сохраняются, если текст импортируется как фрагмент ролика. Сам текст более нельзя редактировать, но сохраняется редактируемость степени плотности цвета и совместимых режимов наложения.

***Примечание**. Чтобы сохранить AI-эффекты тени, внутреннего свечения, внешнего свечения и размытия по Гауссу в виде редактируемых фильтров Flash Pro, выберите команду «Создать фрагмент ролика для импорта», чтобы импортировать текст как фрагмент ролика.*

Растровое изображение Преобразует текст в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид текста, каким он был в Illustrator. Если применяются фильтры или другие эффекты, которые не совместимы с Flash Pro, то импорт текста как растрового изображения сохраняет его внешний вид. Растрированный текст больше нельзя редактировать.

Параметры импорта контуров

Контур — это линия, полученная в результате рисования в Illustrator. Контур может быть открытым, как дуга, или замкнутым, как круг. Начальная и конечная узловые точки открытого контура называются конечными точками. Редактируемые контуры можно импортировать в среду Flash Pro, однако, если к контуру применяются определенные режимы наложения, фильтры и другие эффекты, то эти эффекты могут оказаться несовместимыми с Flash Pro.

Растровое изображение Преобразует контур в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид контура в Illustrator. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Редактируемый контур Создает редактируемый векторный контур. Сохраняются поддерживаемые режимы наложения, эффекты и прозрачность объекта, но атрибуты, не поддерживаемые в среде Flash Pro, отбрасываются.

Параметры импорта изображений

Битовые изображения — наиболее широко распространенная электронная среда для однотонных изображений, таких как фотографии или цифровые рисунки. Illustrator создает растровые эффекты с использованием фильтров, эффектов и графических стилей. Многие из этих эффектов совместимы с Flash Pro, но некоторые приходится сводить (растрировать), чтобы сохранить их внешний вид.

***Примечание**. Если растровый файл в Illustrator связан, то импортируются только JPEG, GIF или PNG в исходном формате. Все другие типы файлов преобразуются в PNG-формат в среде Flash Pro. Кроме того, преобразование (в формат PNG) зависит от установленной в компьютере версии QuickTime®.*

Сводить растровые изображения для сохранения внешнего вида Преобразует изображение в растровое, чтобы сохранить внешний вид режимов наложения и эффектов, не поддерживаемых в среде Flash Pro. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Создать фрагмент ролика Импортирует изображения Illustrator как фрагменты ролика.

(Только Flash Professional CS6 и более ранние версии) Параметры импорта групп

Группы — наборы графических объектов, которые обрабатываются как одно целое. С помощью группирования можно переместить или преобразовать несколько объектов, не влияя на их атрибуты или относительное расположение. Например, можно сгруппировать объекты в проект эмблемы, чтобы перемещать и масштабировать эмблему как единое целое. Группы могут быть вложенными. То есть, они могут быть сгруппированы с другими объектами или группами в более крупные группы.

Группы представлены как элементы <Группа> на панели «Импорт». Если такой элемент, как группа, содержит другие элементы, то слева от имени элемента отображается треугольник. Щелкните треугольник, чтобы показать или скрыть содержимое группы. Если треугольник не показан, то элемент не содержит дополнительных элементов.

Импортировать как растровое изображение Преобразует группу в растровое изображение, чтобы сохранить вид объектов, каким он был в Illustrator. После преобразования группы в растровое изображение объекты в ней нельзя выделить или переименовать.

Создать фрагмент ролика Инкапсулирует все объекты в группе в один фрагмент ролика.

Наверх

Операции копирования и вставки между Illustrator и Flash

При копировании и вставке (или перетаскивании мышью) иллюстраций между Illustrator и Flash Pro появляется диалоговое окно «Вставка», в котором представлены параметры импорта для копируемого (или вставляемого) AI-файла.

Вставить как растровое изображение Выполняет сведение копируемого файла в один растровый объект.

Вставить с использованием настроек импорта AI-файлов Импортирует файл с использованием параметра импорта AI-файла, заданного в установках Flash Pro («Правка» > «Установки»).

Применить рекомендуемые параметры импорта, чтобы устранить проблемы совместимости Активируется по умолчанию, если выбран режим «Вставить с использованием установок импортера AI-файлов». Автоматически устраняет любые несовместимости, обнаруженные в AI-файле.

Сохранять слои Активируется по умолчанию, если выбран режим «Вставить с использованием установок импортера AI-файлов». Указывает, что слои в AI-файле преобразуются в слои Flash Pro (так же, как в режиме «Преобразовать в слои Flash», установленном в диалоговом окне «Импорт AI»). При отмене все слои сводятся в один слой.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Трехмерная графика

О трехмерной графике в Adobe Flash
Перемещение объектов в трехмерном пространстве
Вращение объектов в трехмерном пространстве
Настройка угла перспективы
Настройка точки исчезновения

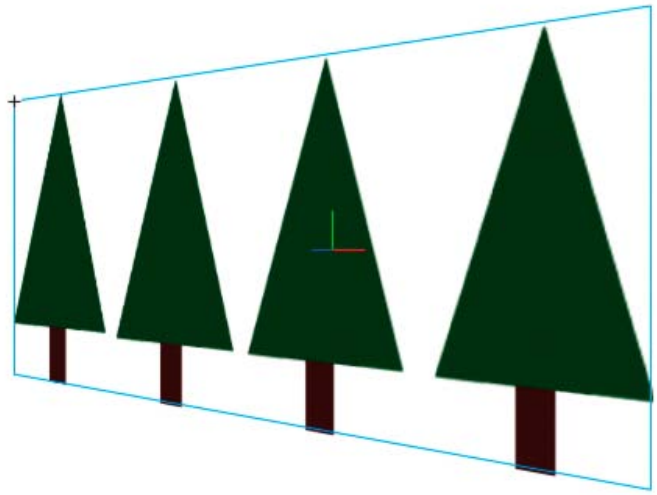
Наверх

О трехмерной графике в Adobe Flash

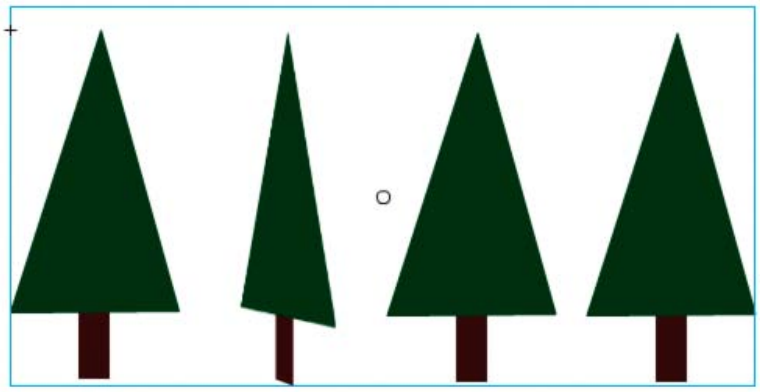
Flash Professional позволяет создавать трехмерные эффекты, перемещая или вращая фрагменты ролика в трехмерном пространстве рабочей области. Flash Professional представляет трехмерное пространство, добавляя ось z к свойствам каждого экземпляра фрагмента ролика. Эффекты 3D-перспективы можно добавить в экземпляры фрагментов роликов, переместив их вдоль соответствующей оси x или повернув вокруг оси x или y с использование инструментов «Перемещение 3D-объекта» и «Поворот 3D-объекта». Используя терминологию трехмерной графики, перемещением объекта в трехмерном пространстве называется его параллельный перенос, а поворотом объекта в трехмерном пространстве называется его преобразование. После применения любого из этих эффектов к фрагменту ролика Flash Professional рассматривает его как трехмерный фрагмент ролика, и при выделении на него накладывается разноцветный указатель осей.

Чтобы объект отображался ближе к зрителю или дальше от него, переместите объект вдоль оси z с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта» или инспектора свойств. Чтобы создать впечатление, что объект расположен под углом к зрителю, поверните фрагмент ролика вокруг его оси z с помощью инструмента «Поворот 3D-объекта». Комбинируя использование этих инструментов, можно создавать реалистичные эффекты перспективы.

Оба инструмента — и «Перемещение 3D-объекта» и «Поворот 3D-объекта» — позволяют работать с объектами в глобальном и локальном трехмерном пространстве. Глобальное трехмерное пространство в пространстве рабочей области. Глобальные преобразования и параллельные переносы выполняются относительно рабочей области. Локальное трехмерное пространство — это пространство фрагмента ролика. Локальные преобразования и параллельные переносы выполняются в пространстве фрагмента ролика. Например, если имеется фрагмент ролика, содержащий несколько вложенных фрагментов ролика, локальные трехмерные преобразования вложенных объектов происходят относительно области рисования в объекте-контейнере. По умолчанию для инструментов «Перемещение 3D-объекта» и «3D-вращение» задается глобальный режим работы. Чтобы использовать их в локальном режиме работы, щелкните переключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты».



Рабочая область с фрагментом ролика, повернутым в глобальном трехмерном пространстве.



Рабочая область с фрагментом ролика, содержащим вложенный фрагмент ролика, повернутый в локальном трехмерном пространстве.

Используя трехмерные свойства экземпляров фрагмента ролика в FLA-файле, можно создавать разнообразные графические эффекты без дублирования фрагментов ролика в библиотеке. Но если фрагмент ролика вызывается для редактирования из библиотеки, примененные 3D-преобразования и переносы не будут видны. При редактировании содержимого фрагмента ролика видны только 3D-преобразования вложенных фрагментов ролика.

Примечание. *После того как в экземпляр фрагмента ролика добавлено 3D-преобразование, его родительский символ фрагмента ролика нельзя редактировать в режиме «Редактировать на месте».*

Если в рабочей области есть трехмерные объекты, можно добавить определенные трехмерные эффекты ко всем таким объектам в группе, настроив свойства «Угол перспективы» и «Точка исчезновения» для FLA-файла. Свойство «Угол перспективы» оказывает эффект масштабирования при просмотре рабочей области. Свойство «Точка исчезновения» оказывает эффект панорамирования на трехмерные объекты в рабочей области. Эти параметры влияют только на представление фрагментов ролика, к которым применялись и 3D-преобразование или 3D-перенос.

В средстве разработки Flash Professional можно контролировать только точку обзора или камеру. Ракурс камеры в FLA-файле совпадает с ракурсом рабочей области. Каждый FLA-файл имеет только один параметр угла перспективы и точки исчезновения.

Чтобы использовать трехмерные функциональные возможности Flash Professional, для настройки «Параметры публикации» в FLA-файле должно быть задано значение «Flash Player 10 и ActionScript 3.0». Вдоль оси z можно поворачивать или перемещать только экземпляры фрагмента ролика. Некоторые трехмерные функции доступны в языке ActionScript, который нельзя напрямую вызывать в пользовательском интерфейсе Flash Professional, например несколько точек исчезновения и отдельные камеры для каждого фрагмента ролика. С помощью ActionScript 3.0 можно применить 3D-свойства не только к фрагментам роликов, но и к таким объектам, как текст, компоненты воспроизведения FLV и кнопки.

Примечание. *3D-инструменты нельзя использовать для объектов, находящихся в маскирующих слоях, а слои, содержащие 3D-объекты, нельзя использовать в качестве маскирующих. Дополнительные сведения о маскирующих слоях см. в разделе Использование маскирующих слоев.*

Дополнительные ресурсы

Дополнительные сведения о работе с 3D-графикой во Flash Professional см. в следующих источниках.

Обучающие видеопособия:

- Работа с 3D-графикой (5:02) (Adobe.com)
- Flash Downunder: 3D-поворот и перемещение 3D-объекта (25:50) (Adobe.com)
- Layers TV: эпизод 74. 3D-инструменты и звук (23:09) (Adobe.com)

Статьи:

- Марико Огава (Mariko Ogawa) опубликовала подробную статью «Изучение новых возможностей работы с 3D во Flash Professional» в центре разработчиков Adobe Flash. В статье описано использование 3D-инструментов, анимирование 3D-свойств и работа с 3D-объектами в среде ActionScript 3.0.

Наверх

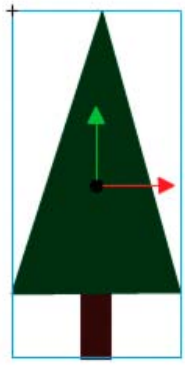
Перемещение объектов в трехмерном пространстве

Экземпляры фрагмента ролика в трехмерном пространстве перемещаются с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта». Если выбрать фрагмент ролика с помощью этого инструмента, его три оси (X, Y и Z) отображаются в рабочей области над объектом. Ось X показана красным цветом, Y — зеленым, а ось Z — синим.

По умолчанию для инструмента «Перемещение 3D-объекта» задается глобальный режим работы. Перемещение объекта в глобальном трехмерном пространстве равносильно перемещению его относительно рабочей области. Перемещение объекта в локальном трехмерном пространстве равносильно перемещению его относительно родительского фрагмента ролика, в котором он содержится. Чтобы переключить инструмент «Перемещение 3D-объекта» из глобального в локальный режим работы, нажмите переключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты», когда выбран инструмент «Перемещение 3D-объекта». Можно временно переключить режим работы из глобального в локальный, нажав клавишу «D» при перетаскивании инструментом «Перемещение 3D-объекта».

Инструменты «Перемещение 3D-объекта» и «Поворот 3D-объекта» вызываются одной и той же кнопкой на панели «Инструменты». Щелкните и удерживайте значок активного трехмерного инструмента на панели «Инструменты», чтобы переключиться на другой, неактивный в данный момент трехмерный инструмент.

По умолчанию выбранные объекты, для которых было применено перемещение 3D-объекта, в рабочей области отображаются с наложенными трехмерными осями. Это наложение можно выключить в разделе «Общие» в настройках Adobe Flash.



Наложение инструмента «Перемещение 3D-объекта».

Примечание. *Изменение положения трехмерного фрагмента ролика по оси Z приведет к тому, что он изменит свое положение по осям X и Y. Это вызвано тем, что движение по оси Z идет вдоль невидимых линий перспективы, которые исходят из точки исправления 3D-перспективы (заданной в инспекторе свойств экземпляра 3D-символа) до границ рабочей области.*

Перемещение отдельного объекта в трехмерном пространстве

1. Выберите инструмент «Перемещение 3D-объекта» в панели инструментов (или нажмите клавишу «G»).
2. Переключает инструмент в локальный или глобальный режим работы.

   Убедитесь, что инструмент переключен в требуемый режим работы, проверив выключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты». Нажмите кнопку или клавишу «G», чтобы переключить режим работы.

3. Выберите фрагмент ролика с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта».
4. Чтобы переместить объект перетаскиванием с помощью инструмента, наведите курсор мыши на управляющие элементы осей x, y или z. Находясь над любым из управляющих элементов, курсор меняется.

   Управляющими элементами осей x и y являются стрелки на концах этих осей. Перетащите один из этих управляющих элементов в направлении стрелки, чтобы переместить объект вдоль указанной оси. Управляющим элементом оси Z является черная точка в центре фрагмента ролика. Перетащите управляющий элемент оси z вверх или вниз, чтобы переместить объект по оси z.

5. Для перемещения объекта с помощью инспектора свойств введите значения координат x, y или z в разделе «Трехмерное положение и представление» в инспекторе свойств.

   Если объект перемещается по оси z, его видимый размер изменяется. Видимый размер отображается в инспекторе свойств значениями ширины и высоты в разделе Трехмерное положение и представление». Эти значения доступны только для чтения.

Перемещение нескольких выбранных объектов в трехмерном пространстве

Если выбрано несколько фрагментов ролика, можно переместить один из выбранных объектов с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта», после чего остальные переместятся точно таким же образом.

- Чтобы таким же образом переместить каждый объект в группе в глобальном трехмерном пространстве, переключите инструмент «Перемещение 3D-объекта» в глобальный режим работы, а затем перетащите один из объектов с помощью управляющих элементов оси. Удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните мышью один из выделенных объектов, чтобы переместить к нему управляющие элементы осей.
- Чтобы таким же образом переместить каждый объект в группе в локальном трехмерном пространстве, переключите инструмент

«Перемещение 3D-объекта» в локальный режим работы, а затем перетащите один из объектов с помощью управляющих элементов оси. Удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните мышью один из выделенных объектов, чтобы переместить к нему управляющие элементы осей.

Также можно переместить управляющие элементы в центр группы выбранных объектов, дважды щелкнув управляющий элемент оси Z. Удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните мышью один из выделенных объектов, чтобы переместить к нему управляющие элементы осей.

Наверх

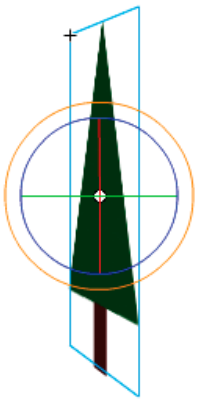
Вращение объектов в трехмерном пространстве

Для поворота экземпляров фрагмента ролика в трехмерном пространстве используется инструмент «Поворот 3D-объекта». Управляющие элементы инструмента «Поворот 3D-объекта» появляются над выделенным объектом в активной области. Управляющий элемент для оси X показан красным цветом, для Y — зеленым, а для Z — синим. Используйте оранжевый управляющий элемент свободного вращения, чтобы одновременно поворачивать объект вокруг осей X и Y.

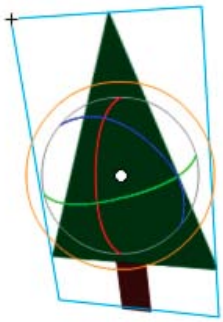
По умолчанию для инструмента «Поворот 3D-объекта» задается глобальный режим работы. Поворот объекта в глобальном трехмерном пространстве равносилен перемещению его относительно рабочей области. Поворот объекта в локальном трехмерном пространстве равносилен перемещению его относительно родительского фрагмента ролика, в котором он содержится. Чтобы переключить инструмент «Поворот 3D-объекта» из глобального в локальный режим работы, нажмите переключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты», когда выбран инструмент «Поворот 3D-объекта». Можно временно переключить режим работы из глобального в локальный, нажав клавишу «D» при перетаскивании инструментом «Поворот 3D-объекта».

Инструменты «3D-перенос» и «Поворот 3D-объекта» вызываются одной и той же кнопкой на панели «Инструменты». Щелкните и удерживайте значок активного трехмерного инструмента на панели «Инструменты», чтобы переключиться на другой, неактивный в данный момент трехмерный инструмент.

По умолчанию выбранные объекты, для которых был применен поворот 3D-объекта, в рабочей области отображаются с наложенными трехмерными осями. Это наложение можно выключить в разделе «Общие» в настройках Adobe Flash.



Наложение инструмента «Глобальное Поворот 3D-объекта».



Наложение инструмента «Локальное Поворот 3D-объекта».

Поворот отдельного объекта в трехмерном пространстве

1. Выберите инструмент «Поворот 3D-объекта» на панели «Инструменты» (или нажмите клавишу «W»).

   Убедитесь, что инструмент переключен в требуемый режим работы, проверив выключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты». Нажмите кнопку или клавишу «D» для переключения между глобальным и локальным режимами работы.

2. Выберите фрагмент ролика в рабочей области.

   Над выбранным объектом отобразятся управляющие элементы поворота 3D-объекта. Если управляющие элементы отображаются в другом месте, дважды щелкните центральную точку управляющего элемента, чтобы переместить его к выбранному объекту.

3. Наведите указатель мыши на один из четырех управляющих элементов вращения вокруг оси.

   Находясь над одним из четырех управляющих элементов, курсор меняется.

4. Перетащите один из четырех управляющих элементов, чтобы выполнить поворот вокруг соответствующей оси, также можно использовать управляющий элемент свободного вращения (внешний оранжевый круг), выполняя вращение вокруг осей X и Y одновременно.

   Перетащите управляющий элемент оси x влево или вправо, чтобы выполнить поворот вокруг оси x. Перетащите управляющий элемент оси y вверх или вниз, чтобы выполнить поворот вокруг оси y. Перетащите управляющий элемент оси z, двигая его по окружности, чтобы развернуть объект вокруг оси z.

5. Чтобы переместить центральную точку управляющего элемента вращения относительно фрагмента ролика, перетащите эту центральную точку. Чтобы ограничить движение центральной точки шагом 45°, перетаскивайте курсор, удерживая клавишу «Shift».

   Перетаскивание центральной точки управления поворотом позволяет контролировать воздействие поворота на объект и его внешний вид. Дважды щелкните центральную точку, чтобы переместить ее обратно в центр выбранного фрагмента ролика.

   Местоположение центральной точки элемента, управляющего вращением выбранного объекта, отображается на панели «Преобразование» как свойство «Центральная точка 3D-вращения». Местоположение этой центральной точки можно модифицировать на панели «Преобразование».

Поворот нескольких выделенных объектов в трехмерном пространстве

1. Выберите инструмент «Поворот 3D-объекта» на панели «Инструменты» (или нажмите клавишу «W»).

   Убедитесь, что инструмент переключен в требуемый режим работы, проверив выключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты». Нажмите кнопку или клавишу «D» для переключения между глобальным и локальным режимами работы.

2. Выберите в рабочей области несколько фрагментов ролика.

   Над последним выбранным объектом отобразятся управляющие элементы поворота 3D-объекта.

3. Наведите указатель мыши на один из четырех управляющих элементов вращения вокруг оси.

   Находясь над одним из четырех управляющих элементов, курсор меняется.

4. Перетащите один из четырех управляющих элементов, чтобы выполнить поворот вокруг соответствующей оси, также можно использовать управляющий элемент свободного вращения (внешний оранжевый круг), выполняя вращение вокруг осей X и Y одновременно.

   Перетащите управляющий элемент оси x влево или вправо, чтобы выполнить поворот вокруг оси x. Перетащите управляющий элемент оси y вверх или вниз, чтобы выполнить поворот вокруг оси y. Перетащите управляющий элемент оси z, двигая его по окружности, чтобы развернуть объект вокруг оси z.

   Все выбранные фрагменты ролика повернуться вокруг центральной точки 3D-вращения, которая отображается в центре элементов управления вращением.

5. Чтобы переместить центральную точку управляющего элемента поворота 3D-объекта, выполните одно из следующих действий.

   - Чтобы переместить центральную точку в произвольное местоположение, перетащите ее туда.
   - Чтобы переместить центральную точку в центр одного из выбранных фрагментов ролика, удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните этот фрагмент ролика.
   - Чтобы переместить центральную точку в центр группы выбранных фрагментов ролика, дважды щелкните эту центральную точку.

   Изменение местоположения центральной точки поворота 3D-объекта позволяет управлять результатом поворота объектов.

   Местоположение центральной точки элемента, управляющего вращением выбранного объекта, отображается на панели «Преобразование» как свойство «Центральная точка 3D-вращения». Местоположение этой центральной точки можно модифицировать на панели «Преобразование».

Поворот выбранных объектов с помощью панели «Преобразование»

1. Откройте панель «Преобразование» (выберите в меню «Окно» > «Преобразовать»).
2. Выберите один или несколько фрагментов ролика в рабочей области.
3. На панели «Преобразование» введите требуемые значения в полях X, Y и Z для поворота 3D-объекта, чтобы повернуть выделенные объекты. Эти поля содержат выделенный текст, поэтому значения в них можно изменять перетаскиванием.
   Примечание. *Поворот 3D-объекта происходит в глобальном или локальном трехмерном пространстве, в зависимости от текущего режима инструмента «Поворот 3D-объекта» на панели «Инструменты».*

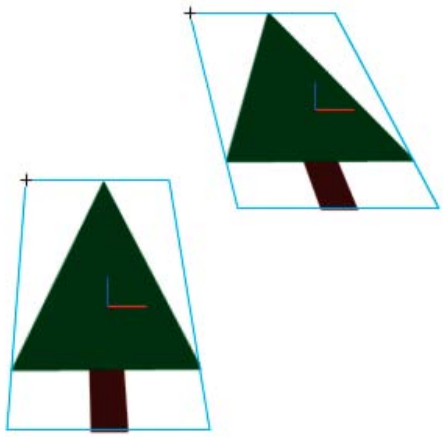
4. Чтобы переместить точку поворота 3D-объекта, введите требуемые значения в поля координат X, Y и Z для центральной точки поворота 3D-объекта.

Наверх

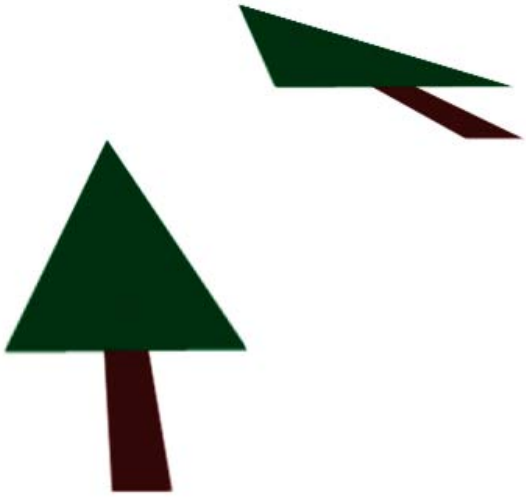
Настройка угла перспективы

Свойство угла перспективы в FLA-файле управляет видимым углом обзора трехмерных фрагментов ролика в рабочей области.

Увеличение или уменьшение угла перспективы влияет на видимый размер трехмерных фрагментов ролика и их местоположение относительно границ рабочей области. Увеличение угла перспективы приближает трехмерный объект к зрителю. Уменьшение угла перспективы удаляет трехмерный объект от зрителя. Этот эффект сходен с увеличением или уменьшением масштаба с помощью объектива камеры, когда изменяется угол обзора через объектив.



Рабочая область с углом перспективы 55 градусов.



Рабочая область с углом перспективы 110 градусов.

Угол перспективы применяется ко всем фрагментам ролика с перемещением или поворотом 3D-объекта. Угол перспективы не влияет на другие фрагменты ролика. По умолчанию для угла перспективы задано значение 55°, подобно углу обзора объектива обычной камеры. Диапазон значений может меняться от 1 до 180 градусов.

Чтобы просмотреть или задать угол перспективы в инспекторе свойств, необходимо выбрать трехмерный фрагмент ролика в рабочей области. Изменения угла перспективы немедленно отображаются в рабочей области.

Угол перспективы меняется автоматически при изменении размера рабочей области, поэтому внешний вид трехмерных объектов не изменяется. Это поведение можно отключить в диалоговом окне «Свойства документа».

Чтобы установить угол перспективы, выполните следующие действия.

1. В рабочей области выберите экземпляр фрагмента ролика, к которому применен поворот 3D-объекта или 3D-перенос.
2. В инспекторе свойств введите новое значение в поле «Угол перспективы» или перетащите выделенный текст, чтобы изменить это значение.

Наверх

Настройка точки исчезновения

Точка исчезновения FLA-файла управляет ориентацией оси z трехмерного фрагмента ролика в рабочей области. Оси z всех трехмерных фрагментов ролика в FLA-файле направлены в сторону точки исчезновения. Перемещая точку исчезновения, можно изменить направление, в котором двигается объект при переносе вдоль оси z. Настраивая положение точки исчезновения, можно точно управлять отображением трехмерных объектов и анимации в рабочей области.

Например, если сместить точку исчезновения в верхний левый угол рабочей области (0, 0), тогда увеличение значения свойства z для этого фрагмента ролика будет удалять его от зрителя в направлении верхнего угла рабочей области.

Поскольку точка исчезновения влияет на все трехмерные фрагменты ролика, ее изменение также меняет положение всех фрагментов ролика, к которым применялся перенос вдоль оси z.

Точка исчезновения — это свойство документа, которое влияет на все фрагменты ролика, в которых применены перенос или вращения относительно оси Z. Точка исчезновения не влияет на другие фрагменты ролика. По умолчанию местоположением точки исчезновения является центр рабочей области.

Чтобы просмотреть или задать точку исчезновения в инспекторе свойств, необходимо выбрать трехмерный фрагмент ролика в рабочей области. Изменения точки исчезновения немедленно отображаются в рабочей области.

Чтобы установить точку исчезновения выполните следующие действия.

1. В рабочей области выберите фрагмент ролика, к которому применен поворот 3D-объекта или 3D-перенос.
2. В инспекторе свойств введите новое значение в поле «Точка исчезновения» или перетащите выделенный текст, чтобы изменить это значение. Направляющие показывают местоположение точки исчезновения в рабочей области во время перетаскивания выделенного текста.
3. Чтобы переместить точку исчезновения обратно в центр рабочей области, нажмите кнопку «Сбросить» в инспекторе свойств.

Примечание. *При изменении размера рабочей области значение «Исправление перспективы» не обновляется автоматически. Для сохранения 3D-представления, созданного путем определенного размещения исправления перспективы, потребуется изменить расположение исправления перспективы относительно нового размера рабочей области.*

Дополнительные разделы справки

Работа в трех измерениях (3D)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Добавление видео в среду Flash

Приступая к работе
Способы использования видео в среде Flash
Последовательная загрузка видео с помощью веб-сервера
Потоковая передача видео с использованием сервера Adobe Flash Media Server
Встраивание видеофайла в файл Flash
Руководства и примеры

Существует несколько способов внедрения видео в документ Flash и его воспроизведения для пользователей.

Приступая к работе

Наверх

Прежде чем начать работать с видео во Flash Professional, важно принять к сведению следующее.

- Flash Professional может воспроизводить лишь некоторые форматы видео.

  К ним относятся FLV, F4V и MPEG. Инструкции по преобразованию видео в другие форматы см. в разделе «Создание видеофайлов для использования в среде Flash».

- Используйте приложение Adobe Media Encoder (поставляется вместе с Flash Professional) для преобразования остальных форматов видео в FLV и F4V. Инструкции см. в разделе «Создание видеофайлов для использования в среде Flash».
- Добавить видео во Flash Professional можно несколькими способами, в зависимости от конкретной ситуации. Перечень этих способов представлен ниже.
- Во Flash Professional есть Мастер импорта видеоданных, который открывается при выборе в меню «Файл» > «Импорт» > «Импорт видеоролика».
- Использование компонента FLVPlayback — самый простой способ быстро воспроизвести видео в файле Flash Professional.

  Инструкции см. в разделе «Последовательная загрузка видео с помощью веб-сервера».

Способы использования видео в среде Flash

Наверх

Во Flash Professional видео можно использовать разными способами.

- Последовательная загрузка с веб-сервера

  При этом подходе видеофайл является внешним и не включается в файл Flash Professional и финальный SWF-файл. Так можно добиться меньшего размера SWF-файла. Это самый популярный способ использования видео во Flash Professional.

- Потоковая передача видео с использованием сервера Adobe Flash Media Server.

  При этом походе видеофайл также является внешним и не включается в файл Flash Professional. Сервер потокового видео Adobe Flash Media надежно защищает ваше видеосодержимое и обеспечивает плавное воспроизведение.

- Встраивание видеоданных в файл Flash Professional

  При этом подходе файлы Flash Professional получаются очень объемными. Его можно применять только к коротким роликам. Инструкции см. в разделе «Встраивание видеофайла в файл Flash».

Последовательная загрузка видео с помощью веб-сервера

Наверх

Последовательная загрузка позволяет использовать компонент FLVPlayback или код ActionScript, написанный для загрузки и воспроизведения внешних FLV- или F4V-файлов в SWF-файле во время выполнения.

Поскольку видеофайл является внешним по отношению к остальному содержимому Flash Professional, его обновление становится относительно простой задачей и не требует повторной публикации SWF-файла.

Последовательная загрузка обеспечивает следующие преимущества по сравнению с внедрением видео во временную шкалу:

- Во время разработки может производиться публикация только SWF-файла для просмотра или тестирования всего содержимого Flash Professional или его части. Это позволяет тратить меньше времени на предварительный просмотр и быстрее выполнять отладочный цикл.
- Видео начинает воспроизводиться сразу же после того, как первый сегмент видео загружен и закэширован на жесткий диск

локального компьютера.

- Во время выполнения видеофайлы загружаются проигрывателем Flash Player с диска компьютера в SWF-файл без ограничений по размеру и продолжительности. Не существует никаких проблем синхронизации и ограничений по оперативной памяти.
- Частота кадров видеофайла может отличаться от частоты кадров SWF-файла, предоставляя большую гибкость при разработке содержимого Flash Professional.

Импорт видео для последовательной загрузки

Можно импортировать видеофайл, сохраненный на локальном компьютере, а затем отправить его на сервер, импортировав во FLA-файл. При импорте видео во Flash для последовательной загрузки вы в действительности добавляете лишь ссылку на видеофайл. С ее помощью Flash находит видеофайл на вашем компьютере или на сервере.

Кроме того, можно импортировать видеофайл, который уже отправлен на стандартный веб-сервер, сервер Adobe Flash Media Server (FMS) или в службу Flash Video Streaming Service (FVSS).

1. Выберите «Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл», чтобы импортировать фрагмент видеоролика в текущий документ Flash Professional.
2. Выберите нужный видеоролик. Можно выбрать видеоролик, сохраненный на локальном компьютере или URL-адрес видео, уже загруженного на веб-сервер или сервер Flash Media Server.
   - Чтобы импортировать видео на локальный компьютер, выберите «Загрузить внешнее видео с компонентом воспроизведения».
   - Чтобы импортировать видео, уже развернутое на веб-сервере, сервере Flash Media Server или в службе Flash Video Streaming Service, выберите параметр уже развернутого на веб-сервере видео, видео Flash Video Streaming Service или потоковой передачи видео с сервера Flash Media Server и введите URL видеоролика.

     Примечание. *URL-адрес видеоролика, размещенного на веб-сервере, использует протокол связи HTTP. URL-адрес видеоролика, размещенного на сервере Flash Media Server или Flash Streaming Service, использует протокол связи RTMP.*
3. Выберите обложку для видеоролика. Могут быть выбраны следующие варианты.
   - Можно не использовать обложку с компонентом FLVPlayback, в этом случае нужно выбрать «Нет».
   - Можно выбрать одну из предустановленных обложек компонента FLVPlayback. Flash Professional копирует обложку в ту же папку, что и FLA-файл.
     Примечание. *Обложки компонента FLVPlayback несколько отличаются в зависимости от того, на AS2 или на AS3 основан создаваемый документ.*
   - Можно выбрать пользовательскую обложку, введя ее URL-адрес на веб-сервере.
     Примечание. *Если выбрана пользовательская обложка из удаленного местоположения, интерактивный просмотр видео в рабочей области будет невозможен.*
4. Мастер импорта видео создает в рабочей области компонент видео FLVPlayback, который можно использовать для локального тестирования воспроизведения. Когда документ Flash будет готов и можно будет приступать к развертыванию SWF-файла и видеоролика, загрузите следующие ресурсы на веб-сервер или Flash Media Server, на котором размещено видеосодержимое.
   - Если используется локальная копия видеоролика, загрузите видеоролик на сервер (он находится в той же папке, что и выбранный вами исходный видеоролик с расширением .flv).

     Примечание. *Flash Professional использует относительный путь для указания на FLV- или F4V-файл (относительно SWF-файла), что позволяет использовать на локальном компьютере ту же структуру каталогов, что и на сервере. Если видео было уже развернуто на сервере FMS или в службе FVSS, этот этап можно пропустить.*
   - Обложка видео (если выбрано ее использование)

     Если используется стандартная обложка, программа Flash Professional копирует ее в ту же папку, в которой находится FLA-файл.
   - Компонент FLVPlayback

     Чтобы изменить URL компонента FLVPlayback на адрес веб-сервера или Flash Media Server, на который загружается видео, измените параметр contentPath с помощью Инспектора компонентов («Окно» > «Инспектор компонентов»).

Наверх

Потоковая передача видео с использованием сервера Adobe Flash Media Server

Сервер Flash Media Server в реальном времени передает потоковое содержимое во Flash Player и среду AIR. Функция определения пропускной способности сети позволяет серверу Flash Media Server учитывать максимальную скорость доставки аудио- и видеосодержимого, доступную пользователю.

Потоковая передача видео с использованием сервера Flash Media Server дает по сравнению с внедренным видео и последовательной загрузкой следующие преимущества.

- Воспроизведение начинается быстрее, чем для внедренного видео.

- При потоковой передаче данных на клиентском компьютере используется меньше памяти и места на диске, так как не требуется загрузка полного файла.
- Сетевые ресурсы используются эффективнее, поскольку клиенту передается только часть просматриваемого видео.
- Доставка мультимедиа более надежна, потому что при потоковой передаче данные не сохраняются в кэше клиентского компьютера.
- Потоковое видео обеспечивает лучшую поддержку отслеживания, учета и ведения журналов.
- Потоковая передача данных дает возможность проводить видео- и аудиопрезентации в режиме реального времени и захватывать видео с цифровой или веб-камеры.
- Flash Media Server обеспечивает многостороннюю и многопользовательскую передачу данных для приложений видеоконференций, видеочатов и обмена видеосообщениями.
- Серверные сценарии для управления видео- и аудиопотоками позволяют создавать на сервере списки воспроизведения, синхронизированные потоки и интеллектуальное управление параметрами доставки, исходя из скорости соединения клиента.

Получить дополнительные сведения о сервере Flash Media Server можно на странице по адресу www.adobe.com/go/flash_media_server_ru.

Дополнительные сведения о службе Flash Video Streaming Service см. на странице www.adobe.com/go/learn_fvss_ru.

Наверх

Встраивание видеофайла в файл Flash

При встраивании видео все данные видеофайла добавляются в файл Flash Professional. В результате создается файл Flash Professional гораздо большего размера, а затем — SWF-файл. Видео помещается на временную шкалу, где можно просматривать отдельные кадры, представленные кадрами временной шкалы. Поскольку каждый видеокадр представлен кадром на временной шкале, частота кадров видеоролика и SWF-файла должна совпадать. Если частота кадров для SWF-файла и внедренного видеоролика не совпадает, воспроизведение видео будет несогласованным.

Примечание. *Видео с переменной частотой кадров должно передаваться через последовательную загрузку или с сервера Flash Media Server. При импорте видеофайла одним из этих методов FLV- или F4V-файл становится автономным и воспроизводится с другой частотой кадров, нежели SWF-файл.*

Внедренное видео лучше всего работает с небольшими видеороликами длительностью не более 10 секунд. Для более длительных видеороликов лучше подумать над возможностью последовательной загрузки или потоковой передачи видео с сервера Flash Media Server.

Для внедренного видео существуют следующие ограничения.

- Если полученные SWF-файлы станут слишком большими, могут возникнуть проблемы. При загрузке и попытке воспроизведения большого SWF-файла с внедренным видео Flash Player резервирует значительный объем памяти, что может привести к возникновению ошибки.
- В видеофайлах продолжительностью более 10 секунд часто случается рассинхронизация фрагментов видео и звука в видеоклипе. Через некоторое время рассогласование звука и изображения становится значительным, вызывая неприятные ощущения от просмотра.
- Для воспроизведения видео, внедренного в SWF-файл, необходимо, чтобы был загружен весь видеофайл целиком. При внедрении слишком большого видеофайла для его загрузки и начала воспроизведения может понадобиться значительное время.
- После импорта видеоролика он будет недоступен для редактирования. В таком случае видеофайл нужно будет повторно редактировать и импортировать еще раз.
- Если SWF-файл публикуется через Интернет, пользователь должен загрузить видеофайл полностью, прежде чем начать воспроизведение.
- Во время выполнения весь видеофайл должен находиться в памяти воспроизводящего компьютера.
- Продолжительность импортированного видеофайла не должна превышать 16 000 кадров.
- Частота кадров видеофайла и временной шкалы Flash Professional должна совпадать. Установите для файла Flash Professional частоту кадров, соответствующую частоте встраиваемого видео.

Просмотр кадров внедренного видео производится перетаскиванием точки воспроизведения на временной шкале (т е. путем очистки). Обратите внимание, что звуковая дорожка во время очистки не воспроизводится. Просмотреть видео со звуком позволяет команда «Тестировать ролик».

Встраивание видео в файл Flash

1. Выберите «Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл», чтобы импортировать фрагмент видеоролика в текущий документ Flash Professional.
2. Выберите на локальном компьютере нужный видеоролик.
3. Выберите команду «Внедрить FLV в SWF и воспроизвести во временной шкале».
4. Нажмите кнопку «Далее».
5. Выберите тип символа, с которым видео будет внедрено в SWF-файл.

Внедренное видео Если видеоролик используется для линейного воспроизведения на временной шкале, может оказаться удобнее импортировать видео на временную шкалу.

Фрагмент ролика Чтобы обеспечить гибкое управление содержимым, рекомендуется помещать видео в экземпляр фрагмента ролика. Временная шкала видео воспроизводится независимо от основной временной шкалы. Расширять основную временную шкалу, чтобы вместить видео, не потребуется — это лишь затруднит работу с FLA-файлом.

Графика При внедрении видеоролика в качестве графического символа взаимодействие с видео через ActionScript будет невозможно (как правило, графические символы используются для статических изображений и создания многократно используемых фрагментов анимации).

6. Импорт видеоролика может быть выполнен в рабочую область (и на временную шкалу) или в качестве элемента библиотеки.

   По умолчанию программа Flash Professional помещает импортируемое видео в рабочую область. Чтобы импорт производился только в библиотеку, снимите флажок «Разместить экземпляр в рабочей области».

   При создании простой презентации с линейным изложением и отсутствием интерактивности примите настройки по умолчанию, чтобы импортировать видео в рабочую область. При создании более динамичных презентаций можно работать с несколькими видеороликами, при помощи ActionScript добавлять динамические переходы и другие элементы, а также импортировать видео в библиотеку. После того как видеоролик помещен в библиотеку, его можно преобразовать в объект MovieClip, которым легче управлять с помощью ActionScript.

   По умолчанию программа Flash Professional расширяет временную шкалу таким образом, чтобы она вмещала продолжительность воспроизведения внедряемого видеоролика.

7. Нажмите кнопку «Готово».

   Мастер импорта видео внедряет видео в SWF-файл. Видео появляется в рабочей области или в библиотеке в зависимости от настройки параметров внедрения.

8. В инспекторе свойств (меню «Окно > Свойства») задайте для видеоролика имя экземпляра и при необходимости измените его свойства.

Импорт видеофайлов в библиотеку

Для импорта файлов в формате FLV или F4V предназначены команды «Импортировать» или «Импортировать в библиотеку», а также кнопка «Импортировать» в диалоговом окне «Свойства видео».

Чтобы создать собственный видеоплеер, который будет динамически загружать FLV- или F4V-файлы из внешнего источника, поместите видео на символ фрагмента ролика. Если FLV- или F4V-файл загружается динамически, измените размеры фрагмента ролика таким образом, чтобы они соответствовали фактическим размерам видеофайла, и настройте размер видео, масштабируя фрагмент ролика.

Примечание. *Рекомендуется размещать видео внутри экземпляра фрагмента ролика, это обеспечивает наибольшую гибкость при управлении содержимым. Временная шкала видео воспроизводится независимо от основной временной шкалы. Расширять основную временную шкалу, чтобы вместить видео, не потребуется — это лишь затруднит работу с FLA-файлом.*

❖ Чтобы выполнить импорт FLV- или F4V-файла в библиотеку, выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в библиотеку».
- Выделите любой существующий видеоролик на панели «Библиотека» и выберите пункт «Свойства» в меню панели «Библиотека». Нажмите кнопку «Импорт». Выберите нужный файл и нажмите кнопку «Открыть».

Изменение свойств видеоролика

Можно изменять свойства экземпляра внедренного видеоролика в рабочей области, присваивать имя экземпляра и изменять ширину, высоту и положение видеоролика в рабочей области. Можно также заменить экземпляр видеоролика, то есть присвоить ему другой символ. При присваивании экземпляру другого символа в рабочей области отображается другой экземпляр, но все его свойства (размеры, точка регистрации и другие) остаются неизменными.

Диалоговое окно «Свойства видео» позволяет выполнить следующие действия.

- Просматривать информацию об импортируемом видеоролике, включая его имя, путь, дату создания, размеры в пикселах, продолжительность и размер файла.
- Изменять имя видеоролика.
- Обновить видеоролик, если он модифицирован во внешнем редакторе.
- Импортировать FLV- или F4V-файл вместо выделенного фрагмента
- Экспортировать видеофрагмент в виде FLV-или F4V-файла

Занятия по работе с видео см. в «Центре поддержки Adobe Flash» по адресу www.adobe.com/go/flash_video_ru.

Изменение свойств экземпляра видео в инспекторе свойств

1. Выделите экземпляр внедренного или связанного видеоролика в рабочей области.

2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и выполните одно из следующих действий.
   - Введите имя экземпляра в текстовом поле «Имя» в левой части инспектора свойств.
   - Введите значения «W» и «H», чтобы изменить размеры экземпляра видео.
   - Введите значения «X» и «Y», чтобы изменить положение левого верхнего угла экземпляра в рабочей области.
   - Нажмите кнопку «Заменить». Выберите видеоролик для замены текущего ролика, назначенного экземпляру.

     Примечание. *Внедренный видеоролик может быть заменен только другим внедренным видеороликом, а связанный — только другим связанным видеороликом.*

Просмотр свойств видеороликов в диалоговом окне «Свойства видео»

1. Выделите видеоролик на панели «Библиотека».
2. В меню панели «Библиотека» выберите пункт «Свойства» или нажмите кнопку «Свойства» в нижней части панели «Библиотека». Отобразится диалоговое окно «Свойства видео».

Переименование, обновление видео и его замена FLV- или F4V-файлом

1. Выделите видеоролик на панели «Библиотека» и выберите пункт «Свойства» в меню панели.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы задать новое имя, введите его в текстовое поле «Имя».
   - Чтобы обновить видео, перейдите к обновленному видеофайлу и нажмите кнопку «Открыть».
   - Чтобы заменить видео FLV- или F4V-файлом, нажмите кнопку «Импорт», перейдите к нужному FLV- или F4V-файлу и нажмите кнопку «Открыть».

Управление воспроизведением видео с помощью временной шкалы

Управление воспроизведением внедренного видеофайла производится при помощи временной шкалы, в которой он содержится. Например, чтобы приостановить видео, воспроизводящееся на основной временной шкале, необходимо вызвать функцию stop() для этой временной шкалы. Аналогичным образом производится управление видеообъектом в символе фрагмента ролика — при использовании временной шкалы этого символа.

К видеообъектам, импортированным во фрагменты ролика, могут быть применены следующие действия: goTo, play, stop, toggleHighQuality, stopAllSounds, getURL,FScommand, loadMovie, unloadMovie, ifFrameLoaded и onMouseEvent. Чтобы применить действие к объекту Video, вначале следует преобразовать его во фрагмент ролика.

Отображение видеопотока в реальном времени с видеокамеры может быть реализовано при помощи ActionScript. Сначала поместите в рабочую область объект Video с помощью команды «Создать видео» на панели «Библиотека». Связать с этим объектом видеопоток позволяет метод Video.attachVideo.

См. также раздел «Видео и метод attachVideo (Video.attachVideo)» в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* и раздел «fl.video» в руководстве *Справочник ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Обновление внедренного видео после редактирования исходного файла

1. Выделите видеоролик на панели «Библиотека».
2. Выберите пункт «Свойства» и нажмите кнопку «Обновить».

   Внедренный видеоролик будет заменен отредактированной версией файла. К обновляемому ролику применяются настройки сжатия, заданные при импорте видео.

Руководства и примеры

Наверх

Дополнительные сведения о работе с видео см. в следующих видеороликах и статьях Flash Professional. В некоторых видеоматериалах показаны принципы использования Flash Professional CS3 или CS4, которые также относятся к Flash Professional CS5.

- Статья: Учебное видеоруководство по Flash (Adobe.com)
- Видео: Работа с видео (3:23) (Adobe.com)
- Видео: Импорт и использование видео в среде Flash (CS3) (1:50) (Adobe.com)
- Видео: Flash 411: видеопроигрыватели для противников Flash (10:26) (Adobe.com)
- Видео: Flash 411: ускоренный курс для изучения видео (10:43) (Adobe.com)
- Видео: Экспорт из программы After Effects в среду Flash (6:02) (Adobe.com)
- Видео: Экспорт из программы After Effects в среду Flash с помощью XFL-файла (2:43) (Adobe.com)
- Видео: Преобразование метаданных и маркеров в ключевые точки (4:07) (Adobe.com)

- Видео: Flash 411: начало работы с сервером Flash Media Server (21:29) (Adobe.com)
- Видео: Дополнительные технические приемы по потоковой передаче видео и управления им с использованием Flex и Flash (73:45) (Adobe.com)
- Статья: Учебное видеоруководство по Flash (Adobe.com)
- Статья: Начало работы с компонентом ActionScript 3 FLVPlayback (Adobe.com)
- Статья: Выбор обложки для компонента ActionScript 3 FLVPlayback (Adobe.com)
- Статья: Управление интернет-видео с помощью программирования ActionScript 3 FLVPlayback (Adobe.com)
- Статья: Шаблон интернет-видео: презентация с синхронизированной графикой (Adobe.com)
- Статья: Шаблон интернет-видео: сайт с собственной коллекцией видео (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

Работа с видео

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Нанесение узоров инструментом «Аэрограф»

Параметры инструмента «Аэрограф»

«Аэрограф» работает как разбрызгиватель аэрографа, позволяя раскрашивать узором из фигур объекты в рабочей области. По умолчанию «Аэрограф» выпускает струю мельчайших точек, используя выбранный цвет заливки. Но в качестве узора заливки для инструмента «Аэрограф» можно применять фрагмент ролика или графический символ.

1. Выберите инструмент «Аэрограф».
2. В инспекторе свойств для инструмента «Аэрограф» выберите цвет заливки для установленного по умолчанию точечного распылителя. Или щелкните «Изменить», чтобы выбрать пользовательский символ из библиотеки.

   Можно использовать фрагмент ролика или графический символ из библиотеки в качестве «частицы». Такая выполняемая с помощью символов заливка расширяет возможности творческой реализации при создании иллюстраций в Adobe Flash.
3. Щелкните или проведите указателем мыши по рабочей области там, на где должен отобразиться этот узор.

Параметры инструмента «Аэрограф»

Наверх

Параметры инструмента «Аэрограф» отображаются в инспекторе свойств, когда этот инструмент выбирается на панели «Инструменты».

Изменить Открывается диалоговое окно «Выбор символа», позволяющее выбрать фрагмент ролика или графический символ для использования в качестве элемента заливки для аэрографа. Если выбран какой-либо символ из библиотеки, его имя отображается рядом с кнопкой редактирования.

Выбор цвета Выберите цвет по умолчанию для элемента заливки распылителя. Выбор цвета отключен, если символ из библиотеки используется в качестве элемента заливки распылителя.

Масштаб Это свойство включено, только когда в качестве элемента не используется символ из библиотеки. Масштабируйте символ, используемый в качестве элемента заливки распылителя. Например, значение 10 % делает символ на 10 % меньше. Значение 200 % делает его на 200 % больше.

Горизонтальное масштабирование Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Масштабируйте используемый в качестве элемента заливки распылителя символ по ширине. Например, значение 10% делает символ на 10% уже. Значение 200% делает его на 200% шире.

Вертикальное масштабирование Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Используемый в качестве элемента заливки распылителя символ масштабируется по высоте. Например, значение 10% делает символ на 10% ниже. Значение 200% делает его на 200% выше.

Произвольное масштабирование Указывает, что каждый символ, используемый в качестве элемента заливки распылителя, помещается на рабочей области в произвольном масштабе, то есть размер каждого элемента меняется. Этот режим отключен, если используется заданный по умолчанию распылитель точек.

Поворот символа Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Поворачивает символьный элемент заливки распылителя вокруг его центра.

Произвольный поворот Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Указывает, что каждый символьный элемент заливки распылителя помещается на рабочую область с произвольным углом поворота. Этот режим отключен, если используется заданный по умолчанию распылитель точек.

Ширина Ширина элемента заливки распылителя, если не используется символ из библиотеки.

Высота Высота элемента заливки распылителя, если не используется символ из библиотеки.

Угол кисти Угол поворота элемента заливки распылителя по часовой стрелке, если не используется символ из библиотеки

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Упорядочивание объектов

Наложение объектов
Выравнивание объектов
Группирование объектов
Редактирование группы или объекта в ней
Разделение групп и объектов

Наложение объектов

Наверх

Flash размещает объекты слоя по порядку их создания, помещая последние созданные объекты на вершину списка. Порядок наложения объектов определяет порядок, в котором они друг друга перекрывают. Порядок наложения объектов в любой момент можно изменить.

Нарисованные линии и фигуры всегда размещаются под группами и символами. Чтобы переместить их наверх, их необходимо сгруппировать или преобразовать в символы.

Порядок наложения объектов зависит также от порядка слоев. Все содержимое слоя 1 отображается перед содержимым слоя 2 и так далее. Чтобы изменить порядок слоев, перетащите его имя в новое место временной шкалы.

1. Выделите объект.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы переместить объект или группу на вершину или в конец очереди, выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «На задний план» или «На передний план».
   - Чтобы переместить объект или группу на одну позицию в очереди, выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «Переместить вперед» или «На задний план».

Если выделено несколько групп, то они помещаются впереди или позади всех невыделенных групп, сохраняя порядок относительно друг друга.

Выравнивание объектов

Наверх

Панель «Выравнивание» позволяет выравнивать выделенные объекты по горизонтальной и вертикальной осям. Выделенные объекты могут быть выровнены вертикально по правому краю, по центру или по левому краю либо горизонтально по верхней границе, по центру или по нижней границе.

Учебное пособие по инструментам компоновки в программе Flash см. по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_ru.

1. Выделите объекты, которые необходимо выровнять.
2. Выберите меню «Окно» > «Выравнивание».
3. Чтобы применить выравнивание относительно размеров рабочей области, на панели «Выравнивание» выберите «В пределах рабочей области».
4. Чтобы модифицировать выделенные объекты, выберите одну из кнопок выравнивания.

Группирование объектов

Наверх

Чтобы работать с несколькими элементами как с единым объектом, сгруппируйте их. Например, после создания рисунка можно сгруппировать его элементы так, чтобы можно было легко выбрать и переместить рисунок как единое целое.

При выделении группы инспектор свойств отображает ее координаты x и y, а также размеры в пикселах.

Редактирование группы может производиться без ее разгруппировки. Кроме того, можно для редактирования выделить в группе отдельный объект, не производя ее разгруппировку.

❖ Выделите объекты, которые необходимо сгруппировать. Выделены могут быть фигуры, символы, текст и другие группы.

- Чтобы сгруппировать объекты, выберите меню «Модификация» > «Группировать» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «G» (Windows) или «Command» + «G» (Macintosh).
- Для разгруппировки объектов выберите меню «Модификация» > «Разгруппировать» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «Shift» + «G» (Windows) или «Command» + «Shift» + «G» (Macintosh).

Наверх

Редактирование группы или объекта в ней

1. Выделите группу и выберите пункт «Правка» > «Редактировать выделение» или дважды щелкните мышью группу инструментом «Выделение».

   Не входящие в группу элементы страницы затеняются. Это означает, что они недоступны.

2. Измените любой из элементов группы.
3. Выберите меню «Правка» > «Редактировать все» или дважды щелкните мышью пустое место в рабочей области инструментом «Выделение».

   Программа Flash восстанавливает группу в прежнем цельном виде, после чего можно продолжить работу с другими элементами рабочей области.

Наверх

Разделение групп и объектов

Чтобы разбить группы, экземпляры и растровые изображения на несгруппированные элементы, доступные для редактирования, их можно разделить. Это позволяет значительно уменьшить размер файлов импортируемых графических объектов.

Несмотря на то, что сразу после разбивки группы объектов доступна команда «Правка» > «Отменить», операция разделения обратима не полностью. Она воздействует на объекты следующим образом:

- разрывает ссылку из экземпляра на основной символ;
- в анимированном символе удаляет все, кроме текущего кадра;
- преобразует растровое изображение в заливку;
- при применении к текстовому блоку помещает каждый символ текста в отдельный текстовый блок;
- при применении к одиночному символу преобразует символ текста в контур.

  Не следует путать разделение с разгруппировкой. Команда «Разгруппировать» разделяет сгруппированные объекты, возвращая их в то состояние, в котором они находились до группировки. Она не разделяет растровые изображения, экземпляры и текст и не преобразует символы текста в контуры.

1. Выделите нужную группу, растровое изображение или символ.
2. Выберите «Модификация» > «Разделить».

Примечание. *Разделение анимированных символов или групп в анимации с интерполяцией не рекомендуется, так как это может привести к непредсказуемым результатам. Разделение сложных символов и больших текстовых блоков может занять длительное время. Для правильного разделения сложных объектов может понадобиться увеличение объема памяти, выделенной для приложения.*

Дополнительные разделы справки

Разбиение текста TLF

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Цвет

Панель «Цвет»
Цветовые палитры
Создание и изменение сплошного цвета
Дублирование, удаление и очистка цветов

Цветовые модели используются для описания отображаемых в цифровой графике цветов, с которыми можно работать. Каждая цветовая модель, такая как RGB, HSB или CMYK, представляет отдельный метод описания и классификации цвета. В цветовых моделях используются числовые значения для представления видимых цветов спектра. Цветовое пространство является вариантом цветовой модели и характеризуется определенным охватом (диапазоном) цветов. Например, в цветовой модели RGB есть ряд цветовых пространств: Adobe® RGB, sRGB и Apple® RGB. В каждом из этих цветовых пространств цвет определяется с использованием одних и тех же трех осей (R, G и B), но предусмотренные в них цветовые охваты разные.

При работе с цветами изображения изменяются числовые значения, содержащиеся в файле. Однако слишком просто было бы представить цвета в виде чисел. Числовые значения сами по себе не являются абсолютными цветами — они всего лишь представляют цвета в цветовом пространстве устройства вывода.

Поскольку каждое устройство имеет собственное цветовое пространство, оно способно воспроизводить цвета только в своем цветовом охвате. При перемещении изображения с одного устройства на другое цвета изображения могут измениться, поскольку каждое устройство интерпретирует значения RGB или HSB в соответствии с собственным цветовым пространством. Например, невозможно, чтобы все цвета, отображаемые на мониторе, полностью соответствовали бы цветам, напечатанным с помощью настольного принтера. Принтер работает в цветовом пространстве CMYK, а монитор — в цветовом пространстве RGB. Их цветовые охваты разные. Некоторые цвета, воспроизводимые с помощью красок, не могут быть отображены на мониторе, а некоторые цвета, отображаемые на мониторе, не могут быть воспроизведены с помощью красок на бумаге.

При создании цветов для документов Flash помните, что, даже несмотря на то, что добиться одинаковой передачи цвета всеми устройствами невозможно, можно добиться хороших результатов, если принимать во внимание графические возможности устройств, которыми будут пользоваться ваши зрители.

Adobe® Flash® Professional позволяет применять, создавать и модифицировать цвета с помощью цветовых моделей RGB или HSB. С помощью палитры по умолчанию или созданной пользователем палитры можно выбирать цвета, которые применяются к обводке или заливке создаваемого или уже созданного объекта.

Применяя цвет обводки к фигуре, можно выполнить одно из следующих действий.

- Применить сплошной тон, градиент или растровое изображение к заливке фигуры. Чтобы применить растровую заливку к фигуре, необходимо импортировать растровое изображение в текущий файл. Выбрать любой сплошной тон, градиент, стиль и толщину обводки.
- Создать контур фигуры без заливки, используя значение параметра заливки «Нет цвета».
- Создать фигуру с заливкой без контура, используя значение параметра обводки «Нет цвета».
- Применить сплошной тон заливки к тексту.

С помощью панели «Цвет» можно создавать и редактировать сплошные тона и заливки градиентом в режимах RGB и HSB.

Для получения доступа к палитре цветов системы выберите значок палитры цветов в элементе управления «Цвет обводки» или «Цвет заливки» на панели «Цвет», панели «Инструменты» или в инспекторе свойств фигуры.

Панель «Цвет»

Наверх

Панель «Цвета» позволяет модифицировать цветовую палитру FLA, а также цвет обводки и заливки, включая следующие действия:

- импорт, экспорт, удаление или другие изменения цветовой палитры для FLA-файла с помощью панели «Образцы».
- выбирать цвета в шестнадцатеричном формате.
- создавать многоцветные градиенты.
- использовать градиенты, чтобы сформировать широкий диапазон эффектов, например эффект глубины двумерного объекта.

Панель «Цвет» содержит следующие элементы управления:

Цвет обводки Изменяет цвет обводки или границы графического объекта.
Цвет заливки Изменяет цвет заливки. Заливка — это область цвета, который заполняет фигуру.
Меню «Тип цвета» Изменяет стиль заливки:

Не задано Удаляет заливку.

Сплошной Цвет Обеспечивает сплошной единый цвет заливки.

Линейный градиент Создает градиент, который линейно изменяется вдоль контура.

Радиальный градиент Создает градиент, который меняется от центральной фокальной точки в круговом контуре к краям.

Растровая заливка Заполняет выбранную область заливки мозаикой из растрового изображения, которое можно выбрать. Если выбрать «Растровое изображение», диалоговое окно позволит выбрать растровое изображение на локальном компьютере и добавить его в библиотеку. Можно применить растровое изображение в качестве заливки; внешний вид похож на мозаику, в которой изображение повторяется внутри фигуры.

HSB Позволяет изменить цветовой тон, насыщенность и яркость цвета заливки.

RGB Позволяет изменить плотность красного, зеленого и синего (RGB) цветов в заливке.

Альфа-канал Устанавливает прозрачность для сплошной заливки или устанавливает текущий выбранный ползунок для заливки градиентом. Значение альфа-канала, равное 0%, задает невидимую (прозрачную) заливку. Значение альфа-канала, равное 100%, задает непрозрачную заливку.

Текущий образец цвета Отображает текущий выбранный цвет. Если в меню «Тип заливки» выбрать тип заливки градиентом (линейный или радиальный), то текущий образец цвета отображает переходы цвета внутри создаваемого градиента.

Системная палитра цветов Позволяет визуально выбрать цвет. Щелкните системную палитру цветов и перемещайте указатель-перекрестие до тех пор, пока не найдется необходимый цвет.

Шестнадцатеричное значение Отображает шестнадцатеричное значение текущего цвета. Чтобы изменить цвет с помощью шестнадцатеричного значения, введите новое значение. Шестнадцатеричные значения цвета — это шестизначные буквенно-цифровые сочетания, которые представляют цвет.

Нажим Позволяет управлять цветами, которые применяются за пределами линейного или радиального градиента.

Расширить цвет Применяет указанные цвета до конца градиента (по умолчанию).

Отразить цвет Вызывает заливку фигуры цветами градиента с применением отражающего зеркального эффекта. Указанные градиенты повторяются в образце с начала и до конца градиента, а потом повторяются в противоположной последовательности от конца градиента к его началу, а потом снова повторяются от начала градиента к его концу до тех пор, пока выбранная фигура не будет заполнена.

Повторить цвет Повторяет градиент от начала градиента к концу до тех пор, пока выбранная фигура не заполнится.

Примечание. *Режимы переполнения поддерживаются только в Adobe Flash Player 8 и более поздней версии.*

Линейный RGB Создает SVG-совместимый (SVG — формат масштабируемой векторной графики) линейный или радиальный градиент.

Наверх

Цветовые палитры

Каждый файл Flash Professional содержит свою собственную цветовую палитру, хранимую в документе Flash Professional. Flash Professional отображает палитру файла в виде образцов в элементах «Цвет заливки» и «Цвет обводки» и на панели «Образцы». Палитра цветов по умолчанию — это палитра, состоящая из 216 безопасных цветов Web. Используйте панель «Цвет», чтобы добавить цвета в текущую панель цветов.

Можно экспортировать и импортировать как сплошные, так и градиентные палитры цветов между файлами Flash Professional, а также между Flash Professional и другими приложениями.

Палитра по умолчанию и палитра веб-совместимых цветов

Сохраните текущую палитру в качестве палитры по умолчанию, замените текущую палитру палитрой по умолчанию, определенной для файла, или загрузите палитру безопасных цветов Web, чтобы заменить текущую палитру.

- Чтобы загрузить или сохранить палитру по умолчанию, на панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу одну из следующих команд.
  Загрузить цвета по умолчанию Замещает текущую палитру палитрой по умолчанию.

  Сохранить как значение по умолчанию Сохраняет текущую палитру цветов в качестве палитры по умолчанию. При создании новых файлов используется новая палитра по умолчанию.
- Чтобы сохранить палитру из 216 веб-совместимых цветов, на панели «Образцы» в меню в верхнем правом углу выберите «Веб 216».

Сортировка цвета в палитре по цветовому тону

Чтобы проще находить цвет, сортируйте цвета в палитре по цветовому тону.

❖ На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу «Сортировать по цвету».

Импорт и экспорт цветовых палитр

Чтобы импортировать и экспортировать как цвета RGB, так и градиенты между файлами Flash Professional, используйте файлы наборов цветов Flash Professional (файлы CLR). Импортирование и экспортирование цветовых палитр RGB с помощью файлов таблиц цветов (файлов ACT). Можно также импортировать из GIF-файлов цветовые палитры, но не градиенты. Невозможно импортировать или экспортировать градиенты из файлов ACT.

Импорт цветовой палитры

1. На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу одну из следующих команд:
   - Чтобы добавить импортируемые цвета в текущую палитру, выберите «Добавить цвета».
   - Чтобы заменить текущую палитру импортируемыми цветами, выберите «Заменить цвета».
2. Перейдите к нужному файлу, выберите его и нажмите «OK».

Экспорт цветовой палитры

1. На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу «Сохранить цвета» и введите имя цветовой палитры.
2. Для параметра «Сохранить как» (Windows) или «Format» (Macintosh) выберите значение «Палитра Flash» или «Таблица цветов». Нажмите кнопку «Сохранить».

Наверх

Создание и изменение сплошного цвета

С помощью панели «Цвет» можно создать любой цвет. Если в рабочей области выбран объект, то изменения цвета, сделанные на панели «Цвет», будут применены к выделению. Можно выбрать цвета в режимах RGB или HSB либо расширить панель и использовать шестнадцатеричный режим. Можно также указать альфа-значение, чтобы определить степень прозрачности цвета. Кроме того, можно выбрать цвет в существующей палитре цветов.

Панель «Цвет» можно развернуть, так что на ней будут отображаться большее цветовое пространство на месте цветовой шкалы, отдельный образец цвета, показывающий текущий и предыдущие цвета, и ползунок «Яркость», позволяющий модифицировать яркость цвета во всех цветовых режимах.

1. Чтобы применить цвет к существующей иллюстрации, выберите объект в рабочей области и выберите пункт «Окно» > «Цвет».
2. Щелкните значок «Обводка» или «Заливка», чтобы указать, какой атрибут необходимо модифицировать.

   Примечание. *Щелкните значок, а не элемент цвета, иначе откроется палитра цветов.*
3. Если на шаге 3 был выбран значок «Заливка», проверьте, что в меню «Тип» выбрано значение «Сплошная».
4. Если в рабочей области выбран объект, то изменения цвета, сделанные на панели «Цвет», будут применены к выделению. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы выбрать цвет, щелкните мышью цветовое пространство на панели «Цвет». Чтобы настроить яркость цветов, перетащите ползунок «Яркость».

     Примечание. *Чтобы создать цвет, отличный от черного или белого, убедитесь, что ползунок «Яркость» не установлен в какое-либо из крайних положений.*
   - Введите значения в поля значений цветов: значения красного, зеленого и синего канала для отображения RGB, значения цветового тона, насыщенности и яркости для отображения HSB либо шестнадцатеричные значения для шестнадцатеричного отображения. Введите значение альфа-канала, чтобы указать степень прозрачности: от 0 для полной прозрачности до 100 для полной непрозрачности.
   - Для возвращения параметров цвета по умолчанию (черная обводка и белая заливка) нажмите на кнопку «Черно-белый» .
   - Чтобы поменять местами цвета обводки и заливки, нажмите кнопку «Поменять местами цвета» .
   - Чтобы не применять цвет к обводке или заливке, нажмите кнопку «Нет цвета» .

     Примечание. *Невозможно применить настройку заливки или обводки «Нет цвета» к существующему объекту. Вместо этого выберите существующую обводку или заливку и удалите ее.*
   - Нажмите элемент «Цвет обводки» или «Цвет заливки» и выберите цвет.
5. Чтобы добавить новый цвет к списку образцов цвета для текущего документа, выберите в меню в правом верхнем углу «Добавить образец».

Наверх

Дублирование, удаление и очистка цветов

Дублирование цветов в палитре, удаление отдельных цветов и очистка всех цветов в палитре.

- Чтобы дублировать или удалить цвет, выберите пункт «Окно» > «Образцы», щелкните дублируемый или удаляемый цвет и в меню панели выберите пункт «Дублировать образец» или «Удалить образец». При дублировании образца появляется символ заливки. Щелкните мышью пустую область панели «Образцы» символом заливки, чтобы сделать копию выбранного цвета.
- Чтобы удалить все цвета на цветовой палитре, на панели «Образцы» выберите «Удалить цвета» в меню панели. Все цвета, кроме черного и белого, будут удалены из палитры.

(cc) BY-NC-SA

Управление воспроизведением внешнего видео с помощью ActionScript

Динамическое воспроизведение FLV- или F4V-файлов
Варианты поведения, использующиеся при воспроизведении видео
Компонент FLVPlayback
Мультимедийные компоненты (Flash Player 6 и 7)

Динамическое воспроизведение FLV- или F4V-файлов

Наверх

Альтернативой импорту видео в среду разработки Flash Professional является использование компонента FLVPlayback или ActionScript для динамического воспроизведения внешних файлов FLV- или F4V-файлов в проигрывателе Flash Player. Также можно одновременно использовать компонент FLVPlayback и код ActionScript.

Возможно воспроизведение FLV- или F4V-файлов, опубликованных для загрузки из Интернета, либо локальных мультимедийных файлов. Для воспроизведения внешнего FLV- или F4V-файла опубликуйте его на HTTP-сайте или в локальной папке и добавьте в документ Flash Professional компонент FLVPlayback или код на языке ActionScript, который будет осуществлять доступ к этому файлу и управлять его воспроизведением во время выполнения.

Внешний FLV- или F4V-файл предоставляет следующие возможности, которые недоступны при использовании импортированного видео.

- Длинные видеоролики не дают задержки перед началом воспроизведения. Внешние FLV- или F4V-файлы воспроизводятся с использованием кэш-памяти, то есть большие файлы сохраняются небольшими отрезками, доступ к которым осуществляется динамически, и поэтому им не требуется столько памяти, сколько внедренным видеофайлам.
- Внешний FLV- или F4V-файл может иметь частоту кадров, отличную от частоты кадров документа Flash Professional, в котором он воспроизводится. Например, для документа Flash Professional может быть задано 30 кадров в секунду, а для видео — 21 кадр в секунду. Это повышает гибкость управления и делает воспроизведение плавным.
- Воспроизведение документа Flash Professional не прерывается во время загрузки FLV- или F4V-файла. Хотя иногда это все же происходит (например, в момент доступа к приводу компакт-дисков). FLV- или F4V-файлы выполняются независимо от документа Flash Professional и поэтому не прерывают воспроизведение.
- Титрование видеосодержимого для внешних FLV- или F4V-файлов выполнять легче, поскольку для доступа к метаданным видео могут применяться функции обратного вызова.

Дополнительные сведения о воспроизведении FLV- или F4V-файлов см. в разделе «Динамическое воспроизведение внешних FLV-файлов» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* или «Основы видео» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Дополнительные ресурсы

Дополнительные сведения об ActionScript можно получить из следующих ресурсов.

Обучающие видеопособия:

- Создание проигрывателя видео с помощью ActionScript 3.0 (Creativecow.com)
- Создание проигрывателя видео с помощью ActionScript 2.0 (Creativecow.com)

Статьи:

- Разбор видеогалереи ActionScript 3 (Adobe.com)

Варианты поведения, использующиеся при воспроизведении видео

Наверх

Варианты поведения являются одним из способов управления воспроизведением видео. Варианты поведения представляют собой заранее написанные сценарии ActionScript, которые добавляются к объекту, вызывающему событие, для управления другим объектом. Они расширяют возможности управления и повышают гибкость кода ActionScript, позволяя не писать код в документе самостоятельно. Варианты поведения для работы с видео воспроизводят, останавливают и временно прерывают воспроизведение видеоролика, выполняют перемотку вперед и назад и управляют его видимостью.

Для управления видеороликом с помощью вариантов поведения предназначена панель «Поведение», которая позволяет применить варианты поведения к вызывающему его объекту (например, к фрагменту ролика). Задайте событие, вызывающее поведение (например отпускание кнопки мыши для фрагмента ролика), выберите целевой объект (видео, к которому применяется поведение) и при необходимости настройки поведения (например число кадров, которые нужно перемотать).

Примечание. *Вызывающий объект должен быть фрагментом ролика. Назначить варианты поведения воспроизведения видео для символов или компонентов кнопок нельзя.*

Следующие варианты поведения в Flash Professional управляют внедренным видео.

Поведение	Цель	Параметры
Воспроизведение видео	Воспроизводит видео в текущем документе.	Имя экземпляра целевого видео
Остановить видео	Останавливает видео.	Имя экземпляра целевого видео
Приостановить воспроизведение видео	Приостанавливает воспроизведение видео.	Имя экземпляра целевого видео
Перемотка видео назад	Перематывает видео назад на заданное число кадров.	Имя экземпляра целевого видео Количество кадров
Перемотка видео вперед	Перематывает видео вперед на заданное число кадров.	Имя экземпляра целевого видео Количество кадров
Скрыть видео	Скрывает видео.	Имя экземпляра целевого видео
Показать видео	Показывает видео.	Имя экземпляра целевого видео

Управление воспроизведением видео с помощью вариантов поведения

1. Выберите фрагмент ролика для вызова поведения.
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить» (+) и выберите нужное поведение во вложенном меню «Внедренное видео».
3. Выберите нужное видео.
4. Выберите относительный или абсолютный путь.
5. При необходимости выберите параметры поведения и нажмите кнопку «ОК».
6. На панели «Поведения» в разделе «Событие» нажмите «При отпускании» (событие по умолчанию) и выберите событие мыши. Чтобы использовалось событие «При отпускании», оставьте параметр без изменений.

Наверх

Компонент FLVPlayback

Компонент FLVPlayback позволяет включать видеопроигрыватель в приложении для воспроизведения последовательно загружаемых FLV- или F4V-файлов с использованием протокола HTTP или для потокового воспроизведения FLV-файлов с сервера Flash Media Server (FMS) или Flash Video Streaming Service (FVSS).

Компонент FLVPlayback выполняет следующие функции.

- Предоставляет набор заранее заготовленных обложек для настройки элементов пользовательского интерфейса управления воспроизведением.
- Позволяет опытным пользователям создавать собственные пользовательские обложки.
- Обеспечивает установку ключевых точек для синхронизации видео с анимацией, текстом и графикой в приложении Flash Professional.
- Обеспечивает немедленное отображение результата настройки пользователем.
- Оптимизирует размер SWF-файл, чтобы облегчить его загрузку.

  Компонент FLVPlayback представляет собой область отображения для просмотра видео. Он включает в себя элементы настраиваемого пользовательского интерфейса FLV: набор управляющих кнопок для запуска, остановки и управления воспроизведением видео.

Настройка компонента FLVPlayback

1. Выделив компонент FLVPlayback в рабочей области, откройте инспектор свойств (меню «Окно» > «Свойства») и введите имя экземпляра.
2. В инспекторе свойств выберите «Параметры» или откройте инспектор компонентов (меню «Окно» > Компоненты»).
3. Введите значения параметров или оставьте значения параметров по умолчанию.

   Для каждого экземпляра компонента FLVPlayback в инспекторе свойств или инспекторе компонентов могут быть заданы следующие

параметры.

Примечание. *Для большинства экземпляров нет необходимости изменять параметры компонента FLVPlayback, если не требуется изменение внешнего вида обложки видео. В большинстве случаев мастер импорта видео назначает достаточно приемлемые параметры.*

autoPlay Логическое значение, определяющее способ воспроизведения FLV- или F4V-файла. Если значение равно true, видеофайл воспроизводится сразу после загрузки. Если значение равно false, загружается первый кадр и воспроизведение приостанавливается. Значение по умолчанию — true.

autoRewind Значение логического типа, определяющее, будет ли видеофайл автоматически перематываться. Если значение равно true, компонент FLVPlayback автоматически перематывает видеофайл к началу, когда точка воспроизведения достигает конца либо при нажатии кнопки остановки. Если значение равно false, компонент видео не перематывает видео автоматически. Значение по умолчанию — true.

autoSize Значение логического типа. Если оно равно true, во время выполнения изменяет размеры компонента до исходного размера видео. Значение по умолчанию равно false.
Примечание. *Размер закодированного кадра видеофайла не совпадает с размерами по умолчанию компонента FLVPlayback.*

bufferTime Количество секунд, которые должны быть буферизованы, прежде чем начнется воспроизведение. Значение по умолчанию равно 0.

contentPath (файлы AS2) Строка, задающая URL-адрес FLV-, F4V- или XML-файла, описывающего воспроизведение видео. Дважды щелкните мышью ячейку «Значение» для этого параметра, чтобы вызвать диалоговое окно «Путь к содержимому». Значение по умолчанию — пустая строка. Если значение параметра contentPath не задано, то при выполнении экземпляра FLVPlayback в Flash Professional ничего не происходит.

source (файлы AS3) Строка, задающая URL-адрес FLV-, F4V- или XML-файла, описывающего воспроизведение видео. Дважды щелкните мышью ячейку «Значение» для этого параметра, чтобы вызвать диалоговое окно «Путь к содержимому». Значение по умолчанию — пустая строка. Если значение параметра contentPath не задано, то при выполнении экземпляра FLVPlayback в Flash Professional ничего не происходит.

isLive Значение логического типа. Если оно равно true, то сервер FMS передает видеофайл потоком в реальном времени. Значение по умолчанию равно false.

cuePoints Строка, задающая контрольные точки для видеофайла. Контрольные точки позволяют синхронизировать конкретные точки в видеофайле с анимацией, графикой или текстом Flash Professional. Значение по умолчанию — пустая строка.

maintainAspectRatio Значение логического типа. Если оно равно true , изменяет размер видеопроигрывателя в компоненте FLVPlayback, сохраняя пропорции исходного видеофайла, при этом исходный файл масштабируется, а размеры самого компонента FLVPlayback не меняются. Параметр autoSize имеет больший приоритет, чем этот параметр. Значение по умолчанию — true.

обложка Этот параметр открывает диалоговое окно «Выбрать обложку» и позволяет выбрать обложку для компонента. Значение по умолчанию — «Нет». Если выбрать «Нет», экземпляр FLVPlayback не будет содержать элементов управления, позволяющих пользователю воспроизводить, останавливать или перематывать видеофайл, а также выполнять другие функции управления воспроизведением. Если параметр autoPlay имеет значение true, воспроизведение видеофайла начинается автоматически. Дополнительные сведения см. в разделе «Customizing the FLVPlayback component» в руководстве *Использование компонентов ActionScript 3.0* или *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

totalTime Общее число секунд в исходном видеофайле. Значение по умолчанию равно 0. Если применяется последовательная загрузка, то Flash Professional использует это число только в том случае, если оно имеет значение больше нуля (0). В противном случае Flash Professional пытается получить время из метаданных.
Примечание. *При загрузке с сервера FMS или службы FVSS это значение игнорируется, и общее время видеофайла берется с сервера.*

volume Число от 0 до 100, представляющее уровень громкости (значение в процентах от максимальной).

Указание параметра contentPath или source

Если локальный видеоролик импортируется в Flash Professional для последовательной или потоковой загрузки, то, прежде чем загружать содержимое на веб-сервер или Flash Media Server, измените параметр contentPath (FLA-файлы AS2) или source (FLA-файлы AS3) компонента FLVPlayback. Параметр contentPath или source задает имя и расположение видеофайла на сервере, а также указывает способ его воспроизведения (например, последовательная загрузка по протоколу HTTP или потоковая передача с сервера Flash Media Server по протоколу RTMP).

1. Выделив компонент FLVPlayback в рабочей области, откройте инспектор свойств (меню «Окно» > «Свойства») и выберите «Параметры» в инспекторе свойств либо откройте инспектор компонентов (меню «Окно» > «Инспектор компонентов»).
2. Введите значения параметров или оставьте значения параметров по умолчанию. Чтобы задать параметр contentPath или source, выполните следующие действия. а) Дважды щелкните мышью ячейку «Значение» для параметра contentPath или source, чтобы вызвать диалоговое окно «Путь к содержимому». б) Введите URL-адрес или локальный путь к FLV- или F4V-файлу либо XML-файлу (для сервера Flash Media Server или службы FVSS), описывающему способ воспроизведения видеофайла.

   Если местонахождение видеофайла или XML-файла неизвестно, нажмите на значок папки, чтобы перейти к ним. При переходе к видеофайлу, если он расположен выше или ниже местонахождения целевого SWF-файла, Flash Professional автоматически

указывает относительный путь, пригодный для доступа через веб-сервер. В остальных случаях это должен быть абсолютный путь к файлу Windows или Macintosh.

Если задан URL-адрес для протокола HTTP, то FLV- или F4V-файл предназначен для последовательной загрузки. Если задан URL-адрес для протокола RTMP (Real-Time Messaging Protocol), видеофайл предназначен для потоковой передачи с сервера Flash Media Server (FMS). URL-адрес к XML-файлу может также задавать потоковый видеофайл с сервера FMS или службы FVSS.

Примечание. *После нажатия кнопки «OK» в диалоговом окне «Путь к содержимому» Flash Professional также обновляет значение параметра cuePoints, поскольку параметр contentPath может измениться таким образом, что параметр cuePoints станет недействительным для текущего пути к содержимому. В результате этого пропадут все отключенные ключевые точки (но ключевые точки ActionScript останутся без изменений). По этой причине, возможно, придется отключить контрольные точки, не относящиеся к ActionScript, через ActionScript, а не через диалоговое окно «Контрольные точки».*

Когда задан параметр contentPath или source, Flash Professional пытается проверить, совместим ли указанный видеофайл с проигрывателем Flash Player. Если появляется предупреждение, попробуйте перекодировать видеофайл в формат FLV или F4V с помощью Adobe Media Encoder.

Может быть также задано местоположение XML-файла, описывающего способ воспроизведения нескольких потоковых видеофайлов для разной пропускной способности. Этот файл содержит описание видеофайлов на языке SMIL (Multimedia Integration Language). Описание формата XML-файла на языке SMIL см. в разделе «Using a SMIL file» в справочном руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Наверх

Мультимедийные компоненты (Flash Player 6 и 7)

Примечание. *Мультимедийные компоненты были впервые введены в Macromedia Flash MX Professional 2004 и предназначены для использования с проигрывателем Flash Player версий 6 и 7. При разработке видеосодержимого для Flash Player 8 вместо этих компонентов лучше пользоваться компонентом FLVPlayback, появившимся в Macromedia Flash Professional 8. Компонент FLVPlayback предоставляет улучшенные возможности, обеспечивая более гибкое управление воспроизведением видео в среде Flash Professional.*

В набор включены три медиакомпонента: MediaDisplay, MediaController и MediaPlayback. Чтобы добавить мультимедиа в документ Flash Professional, перетащите компонент MediaDisplay в рабочую область и настройте его в инспекторе компонентов. Помимо настройки параметров, инспектор компонентов позволяет также добавить контрольные точки для вызова других действий. Во время воспроизведения компонент MediaDisplay не имеет визуального представления, отображая только видеоролик.

Компонент MediaController реализует элементы управления пользовательского интерфейса, позволяющие пользователю взаимодействовать с потоковым мультимедиа. Он содержит кнопки «Воспроизвести», «Пауза» и «Перемотать на начало», а также регулятор громкости. Этот компонент включает также линейки воспроизведения, показывающие степень загрузки и состояние воспроизведения мультимедиа. Быстрый переход к той или иной части видео производится перетаскиванием ползунка точки воспроизведения. Варианты поведения и код ActionScript связывают этот компонент с компонентом MediaDisplay, позволяя предоставить пользователю управление отображением потокового видео.

Компонент MediaPlayback реализует самый быстрый и легкий способ добавления в документы Flash Professional видео и средств управления. Он объединяет компоненты MediaDisplay и MediaController в единый интегрированный компонент. Экземпляры компонентов MediaDisplay и MediaController автоматически связываются друг с другом для обеспечения управления воспроизведением.

Для настройки параметров воспроизведения, размера и расположения всех трех компонентов используется инспектор компонентов или вкладка «Параметры» в инспекторе свойств. Все мультимедийные компоненты одинаково хорошо работают с аудиосодержимым mp3.

Дополнительные сведения о мультимедийных компонентах см. в главе «Media components» справочного руководства *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Создание видеофайлов для использования в среде Flash

Управление воспроизведением видео
Мастер импорта видео
Видеоформаты и Flash
Руководства и примеры

В Adobe® Flash® Professional доступна возможность включения цифрового видеоклипа в веб-презентации. Видеоформаты FLV и F4V (H.264) обеспечивают технологические и творческие преимущества, позволяющие объединять видео с данными, графикой, звуком и интерактивным управлением. Видео FLV и F4V может быть без труда размещено на веб-странице в общедоступном формате.

Выбор развертывания видео определяет метод создания видеосодержимого и его интеграции с Flash Professional. Содержимое может быть встроено в программу Flash Professional следующими способами.

Потоковое видео с использованием Adobe Flash Media Server Видеосодержимое можно размещать на сервере Adobe® Flash® Media Server, оптимизированном для поставки мультимедийного содержимого в режиме реального времени. Flash Media Server использует протокол RTMP (Real-Time Messaging Protocol), разработанный для приложений сервера, работающих в режиме реального времени, например передающих потоковое видео- и аудиосодержимое. Сервер Flash Media Server можно разместить на своем компьютере, либо можно воспользоваться службой Flash® Video® Streaming Service (FVSS). Корпорация Adobe имеет партнерские отношения со многими поставщиками доставки содержимого (CDN) и предоставляет услуги по размещению FLV- или F4V-файлов в высокоскоростных надежных сетях. Служба FVSS, встроенная в сервер Flash Media Server и напрямую интегрированная с инфраструктурой доставки, отслеживания и отчетности сети CDN, обеспечивает самый эффективный способ доставки FLV- или F4V-файлов широкой аудитории, не требуя установки и обслуживания собственного оборудования и сети.

Чтобы предоставить пользователям интуитивно понятный интерфейс управления воспроизведением потокового видео, используйте компонент FLVPlayback, Adobe® ActionScript® или среду Open Source Media Framework (OSMF). Дополнительные сведения об использовании среды OSMF см. в документации по OSMF.

Последовательная загрузка видео с веб-сервера Если нет доступа к серверу Flash Media Server или FVSS, либо если видео предназначено для небольшого по объему веб-сайта с ограниченной долей видеосодержимого, то можно рассмотреть возможность использования *последовательной загрузки*. Последовательная загрузка видеороликов с веб-сервера не обеспечивает такой производительности в реальном времени, которую дает сервер Flash Media Server, однако позволяет доставлять относительно большие видеоролики и при этом свести размер публикуемых SWF-файлов к минимуму.

Язык ActionScript и компонент FLVPlayback обеспечивают управление воспроизведением видео и предоставляют интуитивно понятные элементы управления для интерактивного взаимодействия с пользователем.

Внедрение видео в документ Flash Можно внедрить небольшой по размеру короткий видеоролик прямо в документ Flash Professional, чтобы опубликовать его в составе SWF-файла. Непосредственное внедрение видеосодержимого в SWF-файл Flash Professional значительно увеличивает размер публикуемого файла и подходит только для небольших видеофайлов (длительностью не более 10 секунд). Кроме того, синхронизация аудио с видео может быть нарушена при использовании видеороликов, внедренных в документ Flash. Еще одним недостатком внедрения видео в SWF-файл является то, что для обновления видео необходимо выполнить повторную публикацию SWF-файла.

Управление воспроизведением видео

Наверх

Можно управлять воспроизведением видео в Flash Professional с помощью компонента FLVPlayback путем написания специального кода ActionScript для проигрывания внешнего потока видео или путем написания специального кода ActionScript для управления проигрыванием видео во временной шкале для внедренного видео.

Компонент FLVPlayback Позволяет быстро добавить к документу Flash Professional полнофункциональный элемент управления воспроизведением FLV, обеспечивая поддержку как последовательной, так и потоковой загрузки FLV- или F4V-файлов. Компонент FLVPlayback дает пользователю возможность легко создавать интуитивно понятные элементы управления воспроизведением и применять к интерфейсу видео стандартные или собственные обложки. Дополнительные сведения см. в описании Компонент FLVPlayback.

Среда Open Source Media Framework (OSMF) OSMF позволяет разработчикам легко выбирать и комбинировать подключаемые компоненты для создания качественного и удобного интерфейса воспроизведения. Дополнительные сведения см. на веб-сайте OSMF и в документации по OSMF. Статья Adobe DevNet RealEyes OSMF — пример проигрывателя — часть 1: установка и развертывание содержит подробный пример работы с OSMF.

Управление внешним видео с помощью ActionScript Для воспроизведения внешних FLV- или F4V-файлов в документе Flash Professional при исполнении предназначены объекты ActionScript NetConnection и NetStream. Дополнительные сведения см. с разделе Управление воспроизведением внешнего видео с помощью ActionScript.

Для управления воспроизведением видео можно пользоваться вариантами поведения (заранее написанными сценариями ActionScript).

Управление внедренным видео на временной шкале Для управления воспроизведением внедренного видео необходимо написать код ActionScript для управления временной шкалой, на которой содержится это видео. Дополнительные сведения см. в разделе Управление воспроизведением видео с помощью временной шкалы.

Мастер импорта видео

Наверх

Мастер импорта видео упрощает процедуру импорта видео в документ Flash Professional: он дает подробные инструкции в процессе выбора существующего видеофайла и импорта файла для использования в одном из трех сценариев воспроизведения видеосодержимого. Мастер импорта видео позволяет выполнить базовую настройку для выбранного метода импорта и воспроизведения, которую позднее можно модифицировать в соответствии с конкретными требованиями.

В диалоговом окне «Импорт видео» предлагается три варианта импорта:

Загрузка внешнего видео с компонентом воспроизведения Импортирует видео и создает экземпляр компонента FLVPlayback для управления воспроизведением. Когда документ Flash будет котов к публикации в виде SWF и загружен на веб-сервер, видео файл также необходимо загрузить либо на веб-сервер, либо на Flash Media Server и указать для компонента FLVPlayback местоположение загруженного видеофайла.

Встраивание файлов FLV или F4V в SWF и воспроизведение в реальном времени Встраивает видео FLV или F4V в документ Flash. При таком способе импорта видео помещается на временную шкалу, где можно просматривать отдельные кадры, представленные кадрами временной шкалы. При этом внедренный видеофайл FLV или F4V становится частью документа Flash Professional.

Примечание. *Непосредственное внедрение видеосодержимого в SWF-файл Flash Professional значительно увеличивает размер публикуемого файла и подходит только для небольших видеофайлов Кроме того, синхронизация аудио с видео может быть нарушена при использовании видеороликов, внедренных в документ Flash.*

Импорт в качестве видео для мобильного устройства, упакованное в SWF Как и при внедрении видео в документ Flash Professional, видео упаковывается в документ Flash Lite для развертывания на мобильном устройстве. Сведения об использовании видео в документах Flash Lite см. в разделе «Работа с видео» в руководстве *Разработка приложений Flash Lite 2.x и 3.x* или «Работа с видео» в руководстве *Разработка приложений Flash Lite 4*.

Видеоформаты и Flash

Наверх

Чтобы импортировать видео во Flash, содержимое должно быть закодировано в формате FLV или H.264. Мастер импорта видео («Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл») проверяет видеофайлы, выбранные для импорта, и показывает предупреждение, если оно сохранено в формате, неподдерживаемом проигрывателем Flash. Если видео закодировано не в формате FLV или F4V, его можно конвертировать в нужный формат с помощью Adobe® Media® Encoder.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder — это автономное приложение для кодировки видео, используемое такими программами, как Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® и Flash Professional для преобразования мультимедийного содержимого в определенные форматы. В зависимости от программы, Adobe Media Encoder открывает соответствующее диалоговое окно «Настройки экспорта», в котором можно задать многочисленные параметры, связанные с определенными форматами экспорта, такими как Adobe Flash Video и H.264. В этом диалоговом окне для каждого формата предусмотрен ряд наборов настроек для определенных типов средств показа. Также можно сохранить пользовательские наборы настроек, которые можно предоставить другим пользователям или перезагружать по мере необходимости.

Сведения о кодировании видео в формат FLV или F4V с использованием Adobe Media Encoder см. в руководстве Использование Adobe Media Encoder.

Видеокодеки H.264, On2 VP6 и Sorenson Spark

При кодировании видео с помощью Adobe Media Encoder можно выбрать один из трех видеокодеков для кодирования видео и использования с Flash.

H.264 Поддержка видеокодека H.264 введена в проигрыватель Flash Player начиная с версии 9.0.r115. Видеоформат F4V, который использует этот кодек, обеспечивает значительно лучшее соотношение качества и скорости передачи битов по сравнению с предыдущими видеокодеками Flash. Однако он предъявляет более высокие системные требования, чем кодеки Sorenson Spark и On2 VP6, включенные в проигрыватель Flash Player версий 7 и 8.

Примечание. *Если необходима поддержка альфа-канала в видео (для совмещения), используйте кодек On2 VP6. Кодек F4V не поддерживает альфа-каналы в видео.*

On2 VP6 Видеокодек On2 VP6 рекомендуется к использованию при создании FLV-файлов для Flash Player версий 8 и более поздних. Кодек On2 VP6 обеспечивает следующие преимущества.

- Более высокое качество видео по сравнению с кодеком Sorenson Spark при одинаковой скорости потока.
- Поддержка 8-битного альфа-канала для композитного видео.

  Более высокое качество при той же скорости потока кодек On2 VP6 осуществляет за счет более низкой скорости кодирования, а также повышенных требований к ресурсам процессора на клиентском компьютере при декодировании и воспроизведении. Поэтому следует определить, какую минимальную производительность должны иметь компьютеры, на которых пользователи будут

просматривать видеосодержимое FLV.

Sorenson Spark Видеокодек Sorenson Spark, появившийся в версии Flash Player 6, следует использовать, если нужно публиковать документы Flash и делать их обратно совместимыми с Flash Player 6 и 7. Если вы предполагаете, что большая часть вашей аудитории пользуется более старыми компьютерами, следует кодировать FLV-файлы кодеком Sorenson Spark, так как он требует меньше вычислительных мощностей для проигрывания, чем кодеки On2 VP6 и H.264.

Если содержимое Flash Professional динамически загружает видео Flash Professional (последовательной загрузкой или с сервера Flash Media Server), можно без повторной публикации SWF-файла, созданного с помощью Flash Player 6 или 7, применить кодек On2 VP6, если пользователи работают с проигрывателем Flash Player версии 8 или более новой. Потоковая загрузка или передача видео On2 VP6 в SWF-файлах Flash версий 6 или 7, а также воспроизведение содержимого на Flash Player версии 8 или более новой позволяет избавиться от необходимости повторно создавать SWF-файлы для Flash Player версии 8 или более новой.

Важная информация. *Публикацию и воспроизведение видео On2 VP6 поддерживает только Flash Player версий 8 и 9.*

Кодек	Версия SWF (версия публикации)	Версия Flash Player (необходимая для воспроизведения)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 и более поздних версий	9.2 и более поздних версий

Советы по созданию видео в формате Adobe FLV и F4V

Чтобы получить максимальное качество видео FLV или F4V, придерживайтесь следующих рекомендаций.

Работа с видео в исходном формате вашего проекта вплоть до создания окончательного результата

Если предварительно сжатое оцифрованное видео преобразовать из одного формата в другой, такой как FLV или F4V, то присутствие предыдущего кодировщика может внести шумы видеочастоты. Первый компрессор видеосигнала уже применил свой алгоритм кодирования, уменьшив качество видео, размер рамки и скорость передачи данных. Это сжатие могло также внести цифровые искажения или шумы. Дополнительный шум влияет на окончательный процесс обработки, поэтому для создания видеофайла с высоким качеством изображения может потребоваться более высокая скорость потока.

Стремитесь к простоте

Избегайте сложных переходов, они плохо сжимаются и могут придать конечному сжатому видео «ворсистый» вид. Обычно лучше применять быструю смену кадров (а не растворение). Привлекательные видеопоследовательности, например демонстрация объекта, выезжающего из-за передней дорожки, «перелистывание страницы» или сворачивание изображения в шарик, улетающий из экрана, плохо сжимаются и их следует использовать экономно.

Учитывайте скорость передачи данных у пользователей

При доставке видео через Интернет следует рассчитывать на небольшую скорость потока в файлах. Пользователи с быстрым соединением могут просматривать файлы с небольшой задержкой или совсем без нее, однако пользователи с соединением через телефонную линию вынуждены ждать полной загрузки файлов. Делайте ролики короткими, чтобы свести к приемлемому сроку время закачки для пользователей с соединением через телефонную линию.

Правильно выбирайте частоту кадров

Частота кадров измеряется в кадрах в секунду (fps). Если ваш ролик обладает высокой скоростью потока, то улучшить качество просмотра при соединении с ограниченной пропускной способностью можно, уменьшив пропускную способность. Например, если вы сжимаете не очень динамичный ролик, то уменьшение частоты кадров в два раза снизит скорость потока всего на 20%. Однако если сжимается динамичное видео, то снижение частоты кадров будет иметь гораздо более значительный эффект.

Но из-за того, что видеоролики с исходной частотой кадров выглядят значительно лучше, следует оставить частоту кадров на высоком уровне, если каналы доставки и платформы воспроизведения позволяют это. В случае доставки через сеть эту информацию следует получить у представителей вашей службы хостинга. При работе с мобильными устройствами используйте заранее заданные настройки кодирования, уникальные для каждого устройства, и эмулятор устройств, доступный через кодировщик Adobe Media Encoder в приложении Adobe Premiere Pro. Если нужно уменьшить частоту кадров, то лучших результатов можно достичь при делении ее на целые числа.

Выбор размера рамки, подходящий для вашей скорости потока, и пропорций кадра

При заданной скорости передачи данных (скорости соединения) увеличение размера рамки ухудшает качество видео. При выборе размера рамки для настроек кодировки следует учитывать частоту кадров, состояние исходного материала и личные предпочтения. Чтобы избежать эффекта «почтового ящика», важно выбрать те же пропорции размера рамки, которые были у исходного материала. Например, эффект «почтового ящика» появится, если кодировать запись формата NTSC в формат кадра PAL.

В Adobe Media Encoder доступны несколько наборов настроек видео FLV или F4V. В них включены заранее созданные размеры и частоты кадров для разных телевизионных стандартов при разных скоростях потока. Используйте приведенный ниже список стандартных размеров рамки (в пикселах) как руководство или экспериментируйте с различными наборами настроек кодировщика Adobe Media Encoder, чтобы определить оптимальные параметры для вашего проекта.

Модем коммутируемой линии NTSC 4 x 3 162 x 120
Модем коммутируемой линии PAL 4 x 3 160 x 120
T1/DSL/кабель NTSC 4 x 3 648 x 480
T1/DSL/кабель PAL 4 x 3 768 x 576

Использование поточной передачи для достижения наилучшей производительности

Чтобы сократить время загрузки, обеспечить широкие возможности взаимодействия и навигации, а также отслеживать качество услуги, осуществляйте поточную передачу видеофайлов Adobe FLV или F4V через сервер Flash Media Server или используйте веб-службу одного из партнеров Adobe Flash Video Streaming Service на веб-сайте Adobe. Дополнительные сведения о различиях между последовательной загрузкой и поточной передачей видеофайлов через Flash Media Server см. в разделе «Доставка файлов Flash Video: основные различия между последовательной загрузкой и поточной передачей видеофайлов» на веб-сайте Flash Developer Center.

Учитывайте время последовательной загрузки

Необходимо знать, сколько времени займет загрузка такого участка видеофайла, которого хватило бы на то, чтобы видеоролик мог воспроизвестись до конца без остановки на дозагрузку. Пока осуществляется загрузка первой части вашего видеоролика, можно отображать другое содержимое, скрывающее загрузку. Для коротких роликов используется следующая формула: пауза = время загрузки — время воспроизведения + 10% времени воспроизведения. Например, если ваш ролик воспроизводится 30 секунд, а загружается за одну минуту, то ролику необходим 33-секундный буфер (60 секунд - 30 секунд + 3 секунды = 33 секунды).

Устранение шума и чересстрочной развертки

Для достижения наилучших результатов при кодировке следует устранить шум и чересстрочную развертку.

Чем выше качество оригинала, тем лучше конечный результат. Хотя частота кадров и размеры видео для Интернета обычно меньше телевизионных, компьютерные мониторы значительно точнее передают цвет и его насыщенность, имеют большую резкость и разрешение, чем простые телевизоры. Даже в небольшом окне качество изображения для цифрового видео важнее, чем для стандартного аналогового телевизора. Артефакты и шум, едва заметные на телеэкране, могут оказаться очень заметными на мониторе компьютера.

Приложение Adobe Flash предназначено для последовательного отображения анимации на мониторах компьютеров и других устройств, а не для экранов с чересстрочной разверткой, как у телевизоров. При просмотре видео с чересстрочной разверткой на мониторе с прогрессивным отображением графики в зонах ускоренного движения могут появиться перемежающиеся вертикальные линии. Таким образом Adobe Media Encoder убирает чересстрочную развертку из всех обрабатываемых видеоданных.

Те же рекомендации относятся и к звуку

Рекомендации, касающиеся работы с видео, также применимы к работе с аудио. Чтобы получить хороший результат сжатия, работайте с «чистым» аудио. Если кодируется материал с компакт-диска, постарайтесь записать файл цифровым переносом данных, а не через аналоговый вход звуковой карты. Звуковая карта осуществляет лишние преобразования из цифровой формы в аналоговую и обратно, что может привести к появлению шумов. Инструменты прямого цифрового копирования существуют и на платформе Windows, и на Macintosh. Для записи звука с аналогового источника пользуйтесь самыми качественными звуковыми картами.

Примечание. *Если исходный аудиофайл монауральный (моно), рекомендуется кодировать его в моноформат для использования с Flash. Если вы кодируете с помощью Adobe Media Encoder и используете набор настроек кодирования, проверьте, в стерео или в моно кодирует этот набор настроек. При необходимости выберите «моно».*

Наверх

Руководства и примеры

В следующих видеоруководствах и статьях подробно описано создание и подготовка видео для использования во Flash Professional. В некоторых видеоматериалах показаны принципы использования Flash Professional CS3 или CS4, которые также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Создание файлов в формате FLV и F4V (4:23) (Adobe.com)
- Видео: Flash 411: основы кодировки видео (15:16) (Adobe.com)
- Видео: Кодировка пакета с использованием Adobe Media Encoder (5:45) (Adobe.com)
- Статья: Использование Adobe Media Encoder (Adobe.com)
- Статья: H.264 для всех (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

(Не поддерживается во Flash Professional CC) Рисование узоров с помощью инструмента «Декоративные узоры»

Применение эффекта «Кисть "Симметрия"»
Использование эффекта «Заливка сеткой»
Использование эффекта «Заливка растительным орнаментом»
Применение эффекта «Система частиц»
Применение эффекта «Кисть 3D»
Применение эффекта «Кисть "Постройка"»
Применение эффекта «Украшенная кисть»
Применение эффекта «Анимация огня»
Применение эффекта «Кисть "Огонь"»
Применение эффекта «Кисть "Цветок"»
Применение эффекта «Кисть "Молния"»
Применение эффекта «Анимация дыма»
Применение эффекта «Кисть "Дерево"»

Инструмент для декоративного рисования позволяет создавать сложные геометрические фигуры и шаблоны. Инструменты для декоративного рисования используют алгоритмические вычисления, известные как *процедурное рисование*.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Использование инструментов для декоративного рисования (5:36)
- Видео: Flash Downunder: инструменты «Кость» и «Декорирование» (22:00)
- Видео: Использование средства «Декорирование» (продолжительность: 4:28, Peachpit.com)
- Джонатан Дюран (Jonathan Duran) опубликовал исчерпывающую статью «Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф» для создания сложных геометрических узоров в среде Flash» на сайте www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Симметрия"»

Пользуйтесь эффектом «Кисть "Симметрия"» для симметрического расположения символов вокруг центральной точки. При рисовании символов в рабочей области появляется набор маркеров. Используйте эти элементы для управления симметрией, увеличивая число символов, добавляя симметрии, модифицируя эффект.

Используйте эффект «Кисть "Симметрия"», чтобы создавать круглые элементы интерфейса пользователя (например, циферблат со стрелками или датчик с круглой шкалой) и кольцевые узоры. Символом, заданным по умолчанию для эффекта «Кисть "Симметрия"», является черная прямоугольная фигура без обводки размером 25 x 25 пикселов.

1. Вызовите инструмент «Декоративное рисование», а затем выберите «Кисть симметрии» в меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
2. В инспекторе свойств для инструмента «Декоративное рисование» выберите цвет заливки для использования с заданными по умолчанию прямоугольными фигурами. Или щелкните «Изменить», чтобы выбрать пользовательский символ из библиотеки.

   В качестве элемента заливки для эффекта «Кисть симметрии» можно использовать любой фрагмент ролика или графический символ. Такая выполняемая с помощью символов заливка расширяет возможности творческой реализации при создании иллюстраций.

3. При выборе во всплывающем окне пункта «Эффекты рисования» в инспекторе свойств эффекта «Кисть симметрии» в инспекторе свойств появляются расширенные параметры для этого эффекта.
   Вращать вокруг оси Фигуры симметрично поворачиваются вокруг назначенной фиксированной точки. По умолчанию точкой отсчета является центральная точка симметрии. Чтобы повернуть объект вокруг его центральной точки, протащите по нему указатель мыши круговым движением.

   Отражение через прямую Зеркально отражает фигуру на равном расстоянии с другой стороны от указанной невидимой линии.

   Отражение через точку Отражает копию фигуры на равном расстоянии с другой стороны от указанной фиксированной точки.

   Преобразование в сетку Создает сетку, используя фигуры в рисуемом эффекте симметрии. Каждый щелчок инструментом «Декоративное рисование» в рабочей области создает сетку из фигур. Высота и ширина фигур настраивается с помощью координат X и Y, определенных элементами управления кисти симметрии.

   Проверка коллизий Не позволяет фигурам с эффектом симметрии сталкиваться вне зависимости от того, сколько экземпляров вы

создаете в рамках эффекта «Симметрия». Снимите выделение, чтобы фигуры с эффектом симметрии наложились друг на друга.

4. Щелкните рабочую область в том месте, где требуется отобразить иллюстрацию, выполненную с помощью кисти симметрии.
5. Используйте управляющие элементы кисти симметрии, чтобы настроить размеры симметрии и число экземпляров символов.

Использование эффекта «Заливка сеткой»

Наверх

Эффект «Заливка сеткой» позволяет заполнять рабочую область, отдельный символ или ограниченную область каким-либо символом из библиотеки. После применения эффекта «Заливка сеткой» в рабочей области, если заполненный символ перемещается или меняет размер, заливка сеткой также будет перемещаться и менять размер соответствующим образом.

Используйте эффект «Заливка сеткой» для создания шахматного или клетчатого узора или области фигуры со специальным узором. Символом, заданным по умолчанию для эффекта симметрии, является черная прямоугольная фигура без обводки размером 25 x 25 пикселов.

1. Вызовите инструмент «Декоративное рисование», а затем выберите «Заливка сеткой» в меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
2. В Инспекторе свойств выберите цвет заливки прямоугольника по умолчанию. Или щелкните «Изменить», чтобы выбрать пользовательский символ из библиотеки.

   Можно выбрать до 4 фрагментов роликов или графических символов из библиотеки для эффекта «Заполнение сетки». Символы чередуются по мере заполнения сетки.

3. Выберите макет для заполнения сетки. Существуют 3 варианта макета.
   Мозаика Символы располагаются в форме обычной сетки.

   Кирпичи Символы располагаются со смещением каждого последующего ряда по горизонтали.

   Паркет Символы располагаются со смещением каждого последующего ряда по горизонтали и по вертикали.

4. Чтобы заливка накладывалась на край заполненного символа, фигуры или рабочей области, выберите вариант «Закрашивать углы».
5. Чтобы символы были распределены по сетке в произвольном порядке, выберите вариант «Случайный порядок».
6. Можно указать интервалы по горизонтали и вертикали и масштаб для фигуры заливки. Как только эффект заливки сеткой будет применен, нельзя будет внести правку в расширенные параметры инспектора свойств для изменения узора.
   Интервал по горизонтали Указывает в пикселах расстояние по горизонтали между символами, используемыми для заливки.

   Интервал по вертикали Указывает в пикселах расстояние по вертикали между символами, используемыми для заливки.

   Масштаб узора Увеличивает или уменьшает символы по горизонтали (по оси x) и по вертикали (по оси y).

7. Щелкните рабочую область или конкретную фигуру или символ, где требуется отобразить узор заливки сеткой.

Использование эффекта «Заливка растительным орнаментом»

Наверх

Эффект «Заливка растительным орнаментом» позволяет заполнить рабочую область, символ или ограниченную область узором с вьющимся растением. Можно использовать собственные рисунки для листьев и цветов, выбирая соответствующие символы в библиотеке. Получившийся узор сохраняется во фрагменте ролика, который в свою очередь состоит из символов, образующих этот узор.

1. Вызовите инструмент «Декоративное рисование», а затем выберите «Заливка растительным орнаментом» в меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
2. В инспекторе свойств инструмента «Декоративное рисование» выберите цвет заливки для заданных по умолчанию фигур листьев и цветков. Либо нажмите кнопку «Изменить», чтобы выбрать произвольный символ из библиотеки для замены обоих или одного из заданных по умолчанию символов листьев и цветков.

   Можно использовать любой фрагмент ролика или графический символ для замены заданных по умолчанию символов листьев и цветков в эффекте «Заливка растительным орнаментом».

3. Можно указать интервалы по горизонтали и вертикали и масштаб для фигуры заливки. Как только эффект заливки растительным орнаментом будет применен, нельзя будет внести правку в расширенные параметры инспектора свойств для изменения узора.
   Угол ветвления Указывает угол для узора ветвей.

   Цвет ветвей Указывает цвет, используемый для ветвей.

   Масштаб узора Масштабирование увеличивает или уменьшает горизонтальный размер объектов (по оси X) и вертикальный размер (по оси Y).

   Длина сегмента Указывается длина для сегментов между узлами листьев и цветов.

   Узор анимации Указывает, что каждая итерация эффекта прорисовывается на новой фигуре по временной шкале. В таком режиме создается покадровая анимированная последовательность цветочного узора по мере его прорисовки.

   Шаг кадра Указывает, как много кадров отображается за секунду во время прорисовки эффекта.

4. Щелкните рабочую область или конкретную фигуру или символ, где требуется отобразить узор заливки сеткой.

Наверх

Применение эффекта «Система частиц»

Эффект «Система частиц» позволяет создавать такие анимации частиц как огонь, дым, пузырьки и так далее.

Использование эффекта «Система частиц»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Задайте свойства выбранного эффекта на панели «Свойства».
3. Укажите в рабочей области местоположение выбранного эффекта.

   Flash создаст покадровую анимацию выбранного эффекта частиц в соответствии с заданными свойствами. Созданные в рабочей области частицы помещаются в каждом кадре анимации в группу.

Свойства эффекта «Система частиц»:

Частица 1 Первый из двух назначаемых символов для использования в качестве частицы. Если символ не указан, используется небольшой черный квадрат. Грамотно подобрав графические элементы, можно создать очень красивый и реалистичный эффект.

Частица 2 Второй из двух назначаемых символов для использования в качестве частицы.

Общая длина Длительность анимации в кадрах, начиная с текущего кадра.

Создание частиц Число кадров, в которых создаются частицы. Если число кадров меньше значения свойства «Общая длина», инструмент прекратит создание новых частиц в оставшихся кадрах, однако анимация уже созданных частиц будет продолжаться.

Частота кадров Число частиц, создаваемых за один кадр.

Срок жизни Число кадров, в которых отдельная частица видна в рабочей области.

Начальная скорость Скорость движения каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни. Единицы измерения — пикселы в кадр.

Начальный размер Масштаб каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни.

Минимальное исходное направление Минимальный диапазон возможных направлений каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни. Единицы измерения — градусы. 0 и 360 градусов: вперед; 90 градусов: вправо; 180 градусов: вниз; 270 градусов: влево. Допускается использование отрицательных значений.

Максимальное исходное направление Максимальный диапазон возможных направлений каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни. Единицы измерения — градусы. 0 и 360 градусов: вперед; 90 градусов: вправо; 180 градусов: вниз; 270 градусов: влево. Допускается использование отрицательных значений.

Гравитация При положительном значении начинают двигаться вниз с ускорением по мере падения. При отрицательном значении частицы движутся вверх.

Частота вращения Градус поворота каждой частицы в кадр.

Наверх

Применение эффекта «Кисть 3D»

С помощью эффекта «Кисть 3D» можно нарисовать множество экземпляров символа в рабочей области в 3D-перспективе. 3D-перспектива во Flash создается путем уменьшения масштаба символов ближе к верхнему краю рабочей области (фон) и увеличения масштаба ближе к нижней части рабочей области (передний план). Символы, рисуемые ближе к нижней части рабочей области отображаются поверх символов, рисуемых ближе к верхней части рабочей области, независимо от порядка, в котором они были нарисованы.

Узор рисования может содержать от 1 до 4 символов. Для каждого экземпляра символа, используемого в рабочей области, выделяется отдельная группа. Рисовать можно как непосредственно в рабочей области, так и внутри фигуры или символа. Если использование кисти 3D начинается внутри фигуры, то инструмент «Кисть 3D» становится активным только в пределах этой фигуры.

Использование эффекта «Кисть 3D»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть 3D» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Выберите от 1 до 4 символов, которые будут включены в узор рисования.
4. Задайте другие свойства выбранного эффекта в инспекторе свойств. Для создания 3D-эффекта необходимо выбрать свойство «Перспектива».
5. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать рисование. Переместите указатель в верхнюю часть рабочей области для рисования экземпляров символов меньшего размера. Переместите указатель в нижнюю часть рабочей области для рисования экземпляров символов большего размера.

Свойства эффекта «Кисть 3D»:

Максимум объектов Максимальное число нарисованных объектов.

Область аэрографа Максимальное расстояние рисуемых экземпляров от указателя.

Перспектива Включает 3D-эффект. Для рисования экземпляров постоянного размера выключите этот эффект.

Масштабирование с расстоянием Это свойство определяет интенсивность эффекта 3D-перспективы. Чем больше значение, тем заметнее изменение масштаба при перемещении указателя вверх или вниз.

Вариации размера Это свойство задает произвольный масштаб для каждого экземпляра. Чем больше значение, тем больше диапазон значений, применяемых к масштабу каждого экземпляра.

Вариации поворота Это свойство задает произвольный диапазон вращения для каждого экземпляра. Чем больше значение, тем больше диапазон значений, применяемых к углу поворота каждого экземпляра.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Постройка"»

Эффект «Кисть "Постройка"» позволяет быстро создавать объекты построек в рабочей области. Внешний вид построек зависит от выбранных значений свойств зданий.

Рисование построек в рабочей области:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. В инспекторе свойств выберите эффект «Кисть "Постройка"» из меню «Эффект рисования».
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Постройка"».
4. Выбрав место для фундамента постройки, перетащите указатель вверх до необходимой высоты постройки.

Свойства эффекта «Кисть "Постройка"»:

Тип здания Стиль создаваемой постройки.

Размер здания Ширина постройки. Чем больше значение, тем шире постройка.

Наверх

Применение эффекта «Украшенная кисть»

Эффект «Украшенная кисть» позволяет рисовать декоративные линии, например точечный пунктир, волнистые и другие линии. Поэкспериментируйте с эффектом, чтобы понять, какая комбинация значений наилучшим образом соответствует задумке.

Использование эффекта «Украшенная кисть»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Задайте свойства выбранного эффекта в инспекторе свойств.
3. Перетащите указатель в рабочей области.

   По пути следования указателя отобразится стилизованная линия.

Свойства эффекта «Украшенная кисть»:

Стиль линии Стиль рисуемой линии. Попробуйте все 20 доступных вариантов эффектов.

Цвет узора Цвет линии.

Размер узора Размер выбранного узора.

Ширина узора Ширина выбранного узора.

Наверх

Применение эффекта «Анимация огня»

Эффект «Анимация огня» позволяет создать стилизованную покадровую анимацию огня.

Использование эффекта «Анимация огня»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Анимация огня» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Анимация огня».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать процесс создания анимации.

   Flash добавляет кадры на временной шкале, пока вы удерживаете нажатой кнопку мыши.

В большинстве случаев наиболее подходящим расположением анимации огня является пространство внутри символа, например символа фрагмента ролика.

Свойства эффекта «Анимация огня»:

Размер пламени Ширина и высота пламени. Чем больше значение, тем выше пламя.

Скорость пламени Скорость анимации. Чем больше значение, тем быстрее горит пламя.

Длительность пламени Число кадров анимации на временной шкале.

Закончить анимацию Используйте этот параметр для создания анимации затухающего пламени, чтобы оно не горело постоянно. Flash добавляет дополнительные кадры по прошествии периода горения пламени для создания эффекта затухающего пламени. Если требуется, чтобы по окончании анимации пламя продолжало гореть, не используйте этот параметр.

Цвет пламени Цвет кончиков языков пламени.
Цвет середины пламени Цвет основания языков пламени.
Искра пламени Число отдельных языков пламени в основании огня.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Огонь"»

Эффект «Кисть "Огонь"» позволяет быстро создавать объекты огня в текущем кадре на временной шкале.

Использование эффекта «Кисть "Огонь"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть "Огонь"» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Огонь"».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать рисование языков пламени.

Свойства эффекта «Кисть "Огонь"»:

Размер пламени Ширина и высота пламени. Чем больше значение, тем выше пламя.
Цвет пламени Цвет центра языков пламени. По мере рисования языки пламени меняют цвет от выбранного цвета до черного.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Цветок"»

Эффект «Кисть "Цветок"» позволяет быстро создавать стилизованные объекты цветов в текущем кадре на временной шкале.

Использование эффекта «Кисть "Цветок"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть "Цветок"» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Выберите цветок в меню «Тип цветка».
4. Задайте свойства эффекта «Кисть "Цветок"».
5. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать рисование цветов.

Свойства эффекта «Кисть "Цветок"»:

Цвет цветка Цвет цветов.
Размер цветка Ширина и высота цветов. Чем больше значение, тем крупнее цветы.
Цвет листа Цвет листьев.
Размер листа Ширина и высота листьев. Чем больше значение, тем крупнее листья.
Цвет фрукта Цвет фрукта.
Ветвь Используйте этот параметр для рисования вервей в дополнение к цветам и листьям.
Цвет ветвей Цвет ветвей.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Молния"»

Эффекта «Кисть "Молния"» позволяет рисовать вспышки молнии. Также можно создать анимацию вспышки молнии.

Использование эффекта «Кисть "Молния"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть "Молния"» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Молния"».
4. Перетащите указатель в рабочей области. Flash рисует молнию в след за движением указателя.

Свойства эффекта «Кисть "Молния"»:

Цвет молнии Цвет молнии.
Масштаб молнии Протяженность молнии.
Анимация Этот параметр позволяет создавать покадровую анимацию молнии. По мере рисования молнии Flash добавляет кадры в текущий слой на временной шкале.
Ширина луча Начальная толщина молнии.
Сложность Число ответвлений каждого луча. Чем больше значение, тем молния длиннее и более разветвленная.

Наверх

Применение эффекта «Анимация дыма»

Эффект «Анимация дыма» позволяет создать стилизованную покадровую анимацию дыма.

Использование эффекта «Анимация дыма»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Анимация дыма» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Анимация дыма».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать процесс создания анимации.

   Flash добавляет кадры на временной шкале, пока вы удерживаете нажатой кнопку мыши.

В большинстве случаев наиболее подходящим расположением анимации дыма является пространство внутри символа, например символа фрагмента ролика.

Свойства эффекта «Анимация дыма»:

Размер дыма Ширина и высота дыма. Чем больше значение, тем выше пламя.
Скорость дыма Скорость анимации. Чем больше значение, тем быстрее поднимается дым.
Длительность дыма Число кадров анимации на временной шкале.
Закончить анимацию Используйте этот параметр для создании анимации развеивающегося дыма, чтобы он не появлялся постоянно. Flash добавляет дополнительные кадры по прошествии периода анимации дыма для создания эффекта развеивающегося дыма. Если требуется, чтобы по окончании анимации дым продолжал появляться, не используйте этот параметр.
Цвет дыма Цвет дыма.
Фоновый цвет Цвет фона дыма. По мере рассеивания дым приобретает заданный цвет фона.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Дерево"»

Эффект «Кисть "Дерево"» позволяет быстро создавать объекты деревьев.

Использование эффекта «Кисть "Дерево"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. В инспекторе свойств выберите эффект «Кисть "Дерево"» из меню «Эффект рисования».
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Дерево"».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать процесс создания дерева.

   Большие ветви рисуются путем перетаскивания указателя. Ветви меньшего размера рисуются путем удержания указания на одном месте.

Flash помещает каждую нарисованную в рабочей области ветвь в отдельную группу.

Свойства эффекта «Кисть "Дерево"»:

Стиль дерева Стиль создаваемого дерева. Стиль зависит от принадлежности рисуемого дерева к определенному виду.
Масштаб дерева Размер рисуемого дерева. Допустимый диапазон значений — 75-100. Чем больше значение, тем выше дерево.
Цвет ветвей Цвет стволов дерева.
Цвет листа Цвет листьев.
Цвет фрукта/цветка Цвет фруктов и цветков.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Рисование с помощью инструмента «Перо»

Состояния рисования с помощью инструмента «Перо»
Рисование прямых линий с помощью инструмента «Перо»
Рисование кривых с помощью инструмента «Перо»
Добавление и удаление узловых точек
Корректировка узловых точек на контурах
Корректировка сегментов
Настройки инструмента «Перо»

Чтобы нарисовать четкие контуры в виде прямых линий или гладких, плавных кривых, используйте инструмент «Перо». При рисовании с помощью инструмента «Перо» нажмите кнопку мыши, чтобы создать точки на прямых отрезках линии, и перетаскивайте указатель, чтобы создать точки на изогнутых сегментах линии. Чтобы скорректировать прямые и отрезки изогнутой линии, воспользуйтесь точками на линии.

В следующем видеоруководстве показаны принципы использования инструмента «Перо» в среде Flash Professional:

- Основы Adobe Flash CS4: инструмент «Перо» 0102 (10:55) (YouTube.com)

Состояния рисования с помощью инструмента «Перо»

Наверх

Инструмент «Перо» позволяет узнать о текущем состоянии рисования, отображая различные указатели. Различные состояния рисования обозначаются следующими указателями.

Начальная узловая точка Первый указатель, который отображается после того, как выбран инструмент «Перо». Указывает, что при следующем щелчке мыши в рабочей области будет создана начальная узловая точка, которая представляет собой начало нового контура (все новые контуры начинаются с начальной узловой точки). Все существующие контуры рисования завершаются.

Последовательная узловая точка Указывает, что при следующем щелчке мыши в рабочей области будет создана узловая точка с линией, соединяющей ее с предыдущей узловой точкой. Этот указатель отображается в процессе создания всех пользовательских узловых точек, за исключением начальной узловой точки контура.

Добавить узловую точку Указывает, что при следующем щелчке мыши к существующему контуру будет добавлена узловая точка. Чтобы добавить узловую точку, контур должен быть выделен, а инструмент «Перо» не должен находиться над существующей узловой точкой. Существующий контур перерисовывается в зависимости от добавленной узловой точки. За один раз можно добавить только одну узловую точку.

Удалить узловую точку Указывает, что при следующем щелчке мыши из существующего контура будет удалена узловая точка. Чтобы удалить узловую точку, контур должен быть выделен с помощью инструмента «Выделение», а инструмент «Перо» должен находиться над существующей узловой точкой. Существующий контур перерисовывается в зависимости от удаленной узловой точки. За один раз можно удалить только одну узловую точку.

Продолжить контур Продолжает новый контур от существующей узловой точки. Чтобы активировать этот указатель, курсор мыши должен находиться над существующей узловой точкой в контуре. Этот указатель доступен, только когда в данный момент не выполняется рисование контура. Узловая точка не обязательно должна быть одной из конечных узловых точек контура — любая узловая точка может стать местом продолжения контура.

Указатель «Замкнуть контур» Завершает рисуемый контур возвратом к начальной точке контура. Можно замкнуть только текущий рисуемый контур, а существующая узловая точка должна быть начальной узловой точкой того же контура. Результирующий контур не имеет определенных параметров заливки, применяемых к закрытой фигуре. Цветная заливка применяется отдельно.

Соединить контуры Подобен инструменту «Замкнуть контур», но курсор мыши не должен находиться над начальной узловой точкой того же контура. Указатель должен находиться над любой из конечных точек отдельного контура. Сегмент может быть выбран или не выбран.

Примечание. *Соединение контуров может привести (или не привести) к созданию замкнутого контура.*

Убрать маркер Безье Появляется, когда курсор мыши находится над узловой точкой, для которой отображаются маркеры Безье. При щелчке мыши маркеры Безье убираются, а изогнутый контур, проходящий через узловую точку, становится прямым.

Преобразовать узловую точку Преобразует точку преломления без линий направления в точку преломления с независимыми линиями направления. Чтобы активировать указатель «Преобразовать узловую точку», используйте клавиши модификатора «Shift» + «C» для переключения инструмента «Перо».

Видеоучебник по инструменту «Перо» см. по адресу www.adobe.com/go/vid0120_ru.

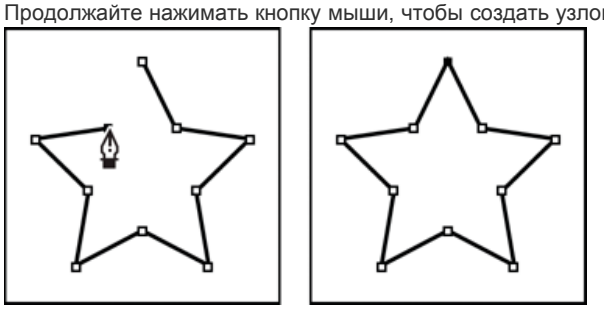
Рисование прямых линий с помощью инструмента «Перо»

Наверх

Простейший контур, который можно нарисовать инструментом «Перо» — это прямая линия из двух опорных точек, созданных щелчком

инструмента «Перо». Продолжайте нажимать клавишу мыши, чтобы создать контур, состоящий из прямых отрезков линии, соединенных точками преломления.

1. Выберите инструмент «Перо» .
2. Поместите инструмент «Перо» в то место, с которого должен начаться прямой сегмент, и нажмите кнопку мыши, чтобы создать первую узловую точку. Если появляются линии направления, это значит, что вы случайно перетащили инструмент «Перо». В этом случае выберите меню «Правка» > «Отменить» и нажмите снова.
   Примечание. *Первый рисуемый сегмент невидим до тех пор, пока не будет сделан щелчок для второй узловой точки (если не выбран режим «Просмотр пера» в категории «Рисование» диалогового окна «Настройки»).*
3. Щелкните мышью еще раз в том месте, где должен закончиться сегмент (щелкните мышью, удерживая нажатой клавишу «Shift», чтобы угол наклона сегмента был кратным 45 градусам).
4. Продолжайте нажимать кнопку мыши, чтобы создать узловые точки для дополнительных прямых сегментов.



При щелчке инструментом «Перо» создаются прямые отрезки.

5. Чтобы завершить контур в виде открытой или замкнутой фигуры, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы завершить открытый контур, дважды щелкните мышью последнюю точку, выберите инструмент «Перо» на панели «Инструменты» или щелкните мышью в любом месте вне контура, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).
   - Чтобы замкнуть контур, расположите инструмент «Перо» над первой (пустой) узловой точкой. При правильном размещении рядом с указателем инструмента «Перо» появится кружок. Нажмите кнопку мыши или перетащите указатель, чтобы замкнуть контур.
   - Чтобы завершить фигуру в существующем виде, выберите меню «Правка» > «Отменить выделение всего» или выберите другой инструмент на панели «Инструменты».

Наверх

Рисование кривых с помощью инструмента «Перо»

Чтобы создать кривую, добавьте узловую точку в месте, где кривая изменяет направление, и перетащите линии направления, которые задают форму кривой. Форма кривой определяется длиной и наклоном линий направления.

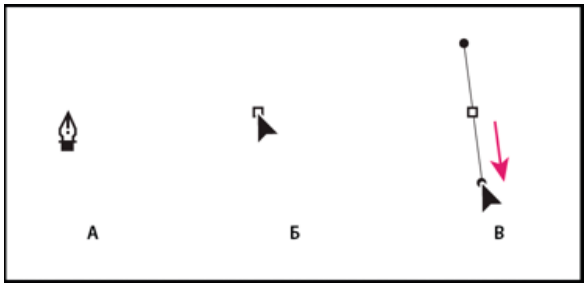
Кривые проще редактировать, отображать и распечатывать, если они нарисованы с использованием как можно меньшего числа узловых точек. Кроме того, при использовании слишком большого числа узловых точек на кривой могут появиться нежелательные неровности. Рекомендуется располагать узловые точки на удалении друг от друга и учиться придавать кривым нужную форму, корректируя длину и угол линий направления.

1. Выберите инструмент «Перо» .
2. Разместите инструмент «Перо» в месте, где должна начинаться кривая, нажмите и удерживайте кнопку мыши.

   Появляется первая узловая точка, и указатель инструмента «Перо» изменяется на стрелку. (В Photoshop указатель изменяется только после начала перетаскивания.)
3. Перетаскивайте указатель, чтобы задать изгиб создаваемого изогнутого сегмента, а затем отпустите кнопку мыши.

   Рекомендуется растягивать линию направления примерно на треть расстояния до следующей узловой точки, которую предполагается создать. (Впоследствии можно будет скорректировать одну или обе стороны линии направления.)

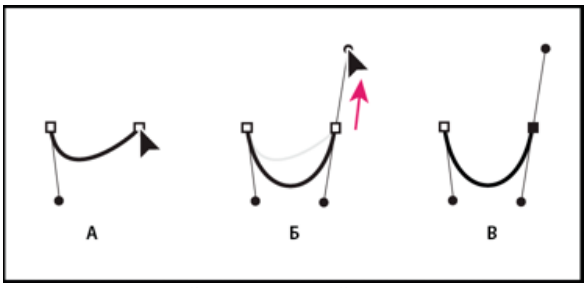
   Удерживайте нажатой клавишу «Shift», чтобы величина угла была кратной 45 градусам.



Рисование первой точки кривой

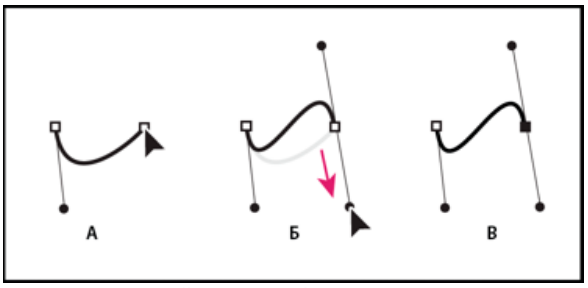
***А.** Позиционирование инструмента «Перо» **Б.** Начало перетаскивания (кнопка мыши нажата) **В.** Перетаскивание, чтобы растянуть линии направления.*

4. Разместите инструмент «Перо» в том месте, где будет закончен изогнутый сегмент, и выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы создать кривую в форме буквы «C», перетаскивайте указатель в направлении, противоположном предыдущей линии направления, и отпустите кнопку мыши.



Рисование второй точки кривой
***А.** Начало перетаскивания второй точки сглаживания **Б.** Перетаскивание указателя от предыдущей линии направления, создание кривой в форме буквы «C» **В.** Результат после отпускания кнопки мыши.*

   - Чтобы создать кривую в форме буквы «S», перетаскивайте указатель в направлении предыдущей линии направления и отпустите кнопку мыши.



Рисование кривой в форме буквы «S»
***А.** Начало перетаскивания новой точки сглаживания **Б.** Перетаскивание указателя в направлении предыдущей линии направления, создание кривой в форме буквы «S» **В.** Результат после отпускания кнопки мыши.*

5. Чтобы создать последовательность смягченных кривых, продолжайте перетаскивать инструмент «Перо» в разных местах. Располагайте узловые точки в начале и конце каждой кривой, а не у вершины кривой.
   Чтобы разделить линии направления в узловой точке, перетаскивайте линии направления, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
6. Чтобы завершить контур, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы замкнуть контур, расположите инструмент «Перо» над первой (пустой) узловой точкой. Если он расположен верно, то рядом с указателем инструмента «Перо» появляется небольшой кружок. Нажмите кнопку мыши или перетащите указатель, чтобы замкнуть контур.
   - Чтобы оставить контур открытым, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh) в любом месте вне объектов, выберите другой инструмент или выберите команду «Правка» > «Отменить выбор всего».

Добавление и удаление узловых точек

Наверх

Добавление узловых точек обеспечивает дополнительные возможности управления контуром или позволяет продлить открытый контур. Однако не рекомендуется добавлять больше точек, чем необходимо. Контур с меньшим числом узловых точек проще редактировать, отображать и выводить на печать. Чтобы уменьшить сложность контура, удалите необязательные точки.

На панели «Инструменты» содержится три инструмента для добавления и удаления точек: инструмент «Перо» , инструмент «Добавить узловую точку» и инструмент «Удалить узловую точку» .

По умолчанию инструмент «Перо» заменяется инструментом «Добавить узловую точку» при размещении над выделенным контуром или инструментом «Удалить узловую точку» при размещении над узловой точкой.

***Примечание.** Не удаляйте опорные точки клавишами «Delete», «Backspace» и «Clear» или с помощью команд меню «Правка» > «Вырезать» или «Правка» > «Очистить», так как при использовании этих клавиш и команд удаляются точки и отрезки линий, связанные с этими точками.*

1. Выберите контур, который нужно модифицировать.

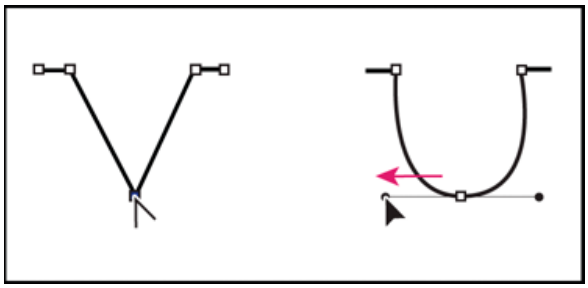
2. Щелкните кнопкой мыши и удерживайте указатель на инструменте «Перо», затем выберите инструмент «Перо», инструмент «Добавить узловую точку» или инструмент «Удалить узловую точку».
3. Чтобы добавить узловую точку, поместите указатель над сегментом контура и сделайте щелчок. Чтобы удалить узловую точку, поместите указатель над узловой точкой и сделайте щелчок.

Наверх

Корректировка узловых точек на контурах

При рисовании кривой с использованием инструмент «Перо» создаются точки смягчения — узловые точки на непрерывном, изогнутом контуре. При рисовании отрезка прямой линии или прямой линии, соединенной с изогнутым сегментом, создаются точки преломления — узловые точки на прямом контуре или в месте соединения прямого и изогнутого контуров.

По умолчанию выбранные точки смягчения отображаются пустыми кружками, а выбранные точки преломления — пустыми квадратами.



Перетаскивание точки направления от точки преломления для создания точки смягчения.

Перемещение или добавление узловых точек

- Чтобы переместить узловую точку, перетащите точку с помощью инструмента «Частичное выделение».
- Чтобы сдвинуть узловую точку или точки, выберите точку или точки с помощью инструмента «Частичное выделение» и используйте клавиши со стрелками для перемещения. Для выбора нескольких точек щелкайте мышью, удерживая нажатой клавишу «Shift».
- Чтобы добавить узловую точку, щелкните отрезок линии с помощью инструмента «Перо». Если узловую точку можно добавить к выделенному отрезку линии, рядом с инструментом «Перо» появляется знак «плюс» (+). Если отрезок линии не выделен, щелкните его, чтобы выделить, с помощью инструмента «Перо», а затем добавьте узловую точку.

Удаление узловых точек

Удаление ненужных узловых точек на пути кривой улучшает качество кривой и уменьшает размер конечного SWF-файла.

- Чтобы удалить точку преломления, щелкните точку один раз с помощью инструмента «Перо». Если узловую точку можно удалить из выделенного отрезка линии, рядом с инструментом «Перо» появляется знак «минус» (-). Если отрезок линии не выделен, щелкните его, чтобы выделить, с помощью инструмента «Перо», а затем удалите узловую точку.
- Чтобы удалить точку смягчения, щелкните точку один раз с помощью инструмента «Перо». Если узловую точку можно удалить из выделенного отрезка линии, рядом с инструментом «Перо» появляется знак «минус» (-). Если отрезок линии не выделен, щелкните его, чтобы выделить, с помощью инструмента «Перо», а затем удалите точку преломления. (Нажмите один раз, чтобы преобразовать точку в точку преломления, и еще один раз, чтобы удалить точку.)

Преобразование прямых и кривых сегментов

Чтобы преобразовать сегменты линии из прямых в кривые, преобразуйте точки преломления в точки смягчения. Преобразование можно выполнять и в обратном направлении.

- Чтобы преобразовать точку преломления в точку смягчения, выберите точку с помощью инструмента «Спецвыделение», затем перетащите точку, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh), чтобы разместить маркеры касательной.
- Чтобы преобразовать точку смягчения в точку преломления, щелкните точку с помощью инструмента «Перо». Маркер «карат» (^) рядом с указателем показывает, что он находится над точкой смягчения.

Наверх

Корректировка сегментов

Чтобы изменить угол или длину сегмента или скорректировать изогнутые сегменты для изменения изгиба или направления кривой, скорректируйте сегменты прямой.

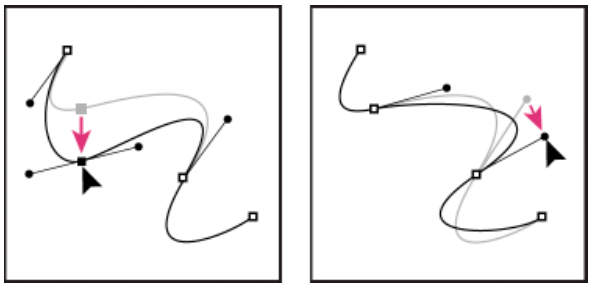
При перемещении маркера касательной на точке смягчения изменяются кривые с обеих сторон точки. При перемещении маркера касательной на точке преломления изменяется только кривая с той стороны точки, где расположен маркер касательной.

- Чтобы скорректировать прямой сегмент, выберите инструмент «Частичное выделение» и выделите прямой сегмент. Перетащите узловую точку на сегменте в новое место с помощью инструмента «Частичное выделение».

- Чтобы скорректировать изогнутый сегмент, выберите инструмент «Частичное выделение» и перетащите сегмент.

  Примечание. *При щелчке по контуру Flash Professional отображает узловые точки. При изменении сегмента с помощью инструмента «Частичное выделение» к контуру могут быть добавлены узловые точки.*

- Чтобы скорректировать точки или маркеры касательной на кривой, выберите инструмент «Частичное выделение» и выделите узловую точку в изогнутом сегменте.
- Чтобы скорректировать форму кривой с обеих сторон узловой точки, перетащите узловую точку или маркер касательной. Чтобы ограничить кривую углами, кратными 45 градусам, перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу Shift. Чтобы перетаскивать маркеры касательной по отдельности, удерживайте клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).



Перетаскивание узловой точки или точки направления.

Наверх

Настройки инструмента «Перо»

Задайте настройки для внешнего вида указателя инструмента «Перо», для просмотра отрезков линии в процессе рисования и для внешнего вида выбранных узловых точек. Для выбранных отрезков линий и узловых точек используется цвет контура слоя, на котором находятся линии и точки.

1. Выберите инструмент «Перо» , затем меню «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. В списке «Категория» выберите пункт «Рисование».
3. Установите следующие параметры для инструмента «Перо».
   Просмотр пера Показывает отрезки линии в процессе рисования. Просмотр отрезка линии отображается при перемещении указателя по рабочей области, прежде чем пользователь нажмет кнопку мыши, чтобы создать конечную точку отрезка. Если этот режим не выбран, то отрезок линии не появляется до тех пор, пока не будет создана конечная точка.

   Показывать сплошные точки Отображает выделенные узловые точки пустыми, а невыделенные узловые точки — сплошными. Если этот режим не выбран, то выделенные точки будут сплошными, а невыделенные узловые точки — пустыми.

   Показывать точные курсоры Указатель инструмента «Перо» выглядит как указатель-перекрестие, а не как обычный значок инструмента «Перо», для более точного размещения линий. Чтобы показать обычный значок инструмента «Перо», отмените этот режим.
   Примечание. *Чтобы переключиться между указателем-перекрестием и обычным значком инструмента «Перо», нажмите клавишу Caps Lock.*

4. Нажмите кнопку «OK».

Дополнительные разделы справки

Настройте цвета обводки и заливки.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Экспорт видеофайлов в QuickTime

Программа Flash Professional позволяет создавать ролики QuickTime® (MOV-файлы), которые пользователь воспроизводит, установив на компьютер внешний модуль QuickTime. Часто в качестве видеосодержимого используются титры или анимация, подготовленные в Flash Professional. Опубликованные файлы QuickTime могут распространяться на DVD-диске или встраиваться в другие приложения, например Adobe® Director® или Adobe® Premiere® Pro.

Если видео QuickTime создается с помощью Flash Professional, задайте в параметрах публикации версию Flash Professional 3, 4 или 5.

Примечание. *Проигрыватель QuickTime Player не поддерживает файлы Flash Player выше 5 версии.*

Руководства и видео

- Видео: продолжительность: 17:24. Flash — экспорт для QuickTime. Узнайте, как экспортировать анимации на основе ActionScript в Flash, а затем соединять файлы в After Effects.

Дополнительные разделы справки

О программе QuickTime

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Импортированные растровые изображения и Flash

Работа с импортированными растровыми изображениями
Настройка свойств растровых изображений
(Только во Flash Professional CC) Замена нескольких растровых изображений
Импорт растровых изображений во время работы
Применение растрового изображения как заливки
Редактирование растровых изображений во внешнем редакторе
Разбиение растрового изображения на части и создать растровую заливку

Работа с импортированными растровыми изображениями

Наверх

При импорте растрового изображения в Flash Professional можно изменить это растровое изображение и использовать его в документе Flash Professional различными способами.

Если документ Flash Professional отображает импортированное растровое изображение размером более оригинала, то изображение может быть искажено. Чтобы убедиться в корректности показа изображений, просмотрите импортированные изображения.

Если выбрать растровое изображение в рабочей области, то инспектор свойств показывает имя символа растрового изображения и его размеры в пикселах и положение в рабочей области. Используя инспектора свойств, можно заменить экземпляр растрового изображения, то есть заменить экземпляр экземпляром другого растрового изображения в текущем документе.

В следующем видеоруководстве описаны принципы использования растровых изображений в Flash Professional:

- Работа с графикой растровых изображений (0:56)

Отображение инспектора свойств со свойствами растрового изображения

1. Выберите экземпляр растрового изображения в рабочей области.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».

Замена экземпляра растрового изображения экземпляром другого растрового изображения.

1. Выберите экземпляр растрового изображения в рабочей области.
2. Выберите пункт «Окно» > «Свойства» и нажмите кнопку «Заменить».
3. Выберите растровое изображение, чтобы заменить текущее изображение, назначенное экземпляру.

Настройка свойств растровых изображений

Наверх

Чтобы сгладить края изображения, можно применить сглаживание к импортированному растровому изображению. Можно также выбрать режим сжатия, чтобы уменьшить размер растрового файла и отформатировать файл для отображения в сети.

1. Выберите растровое изображение на панели «Библиотека» и нажмите кнопку «Свойства» в нижней части панели «Библиотека».
2. Выберите режим «Разрешить сглаживание». Смягчение повышает качество растровых изображений при масштабировании.
3. В поле «Сжатие» выберите один из следующих параметров.
   Фото (JPEG) Сжимает изображение в формате JPEG. Чтобы использовать уровень сжатия по умолчанию, заданный для импортированного изображения, выберите параметр «Применить качество документа по умолчанию». Чтобы задать новый уровень сжатия, отмените параметр «Применить качество документа по умолчанию» и введите значение между 1 и 100 в текстовом поле «Качество». (Высокое значение обеспечивает более полную целостность изображения, но при этом увеличивается размер файла.)

   Без потери качества (PNG/GIF) Используется алгоритм без потери качества: изображение сжимается, но при этом никакие данные не удаляются из изображения.
   Примечание. *Используйте метод сжатия «Фото» с потерями при наличии сложных цветовых или тональных изменений, таких как фотографии или изображения с градиентными заливками. Используйте сжатие без потери качества для изображений с простыми фигурами и относительно небольшим числом цветов.*
4. Чтобы определить результаты сжатия файла, нажмите кнопку «Тест». Чтобы определить приемлемость уровня сжатия, сравните размер оригинального файла с размером сжатого файла.
5. Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. *Параметры «Качество JPEG», выбранные в диалоговом окне «Параметры публикации», не задают параметры*

качества для импортированных JPEG-файлов. Задайте настройку качества для каждого импортированного JPEG-файла в диалоговом окне «Свойства растрового изображения».

(Только во Flash Professional CC) Замена нескольких растровых изображений

Наверх

Команда «Заменить растровое изображение» позволяет заменять символы и растровые изображения другими выбранными символами или растровыми изображениями.

1. Во Flash Pro CC выберите в рабочей области несколько растровых изображений.
2. На панели «Свойства» нажмите «ЗАМЕНИТЬ».
3. В диалоговом окне «Замена символа» выберите растровое изображение, которым требуется заменить все выбранные символы или растровые изображения.
4. Нажмите кнопку «OK».

Импорт растровых изображений во время работы

Наверх

Чтобы добавить растровые изображения во время работы, используйте команду BitmapData сценария ActionScript® 2.0 или ActionScript 3.0. Для этого укажите идентификатор привязки для растрового изображения. Дополнительные сведения см. в разделе «Назначение привязки ресурсам библиотеки» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* или «Экспорт библиотечных символов для ActionScript» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

1. Выберите растровое изображение на панели «Библиотека».
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите пункт «Связывание» в меню, всплывающем при щелчке в правом верхнем углу панели.
   - Выберите имя растрового изображения на панели «Библиотека», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Свойства» из контекстного меню.

     Если свойства связывания невидимы в диалоговом окне «Свойства», то нажмите кнопку «Дополнительно».
3. Для привязки выберите режим «Экспортировать для ActionScript».
4. Введите строку идентификатора в текстовое поле и нажмите кнопку «OK».

Применение растрового изображения как заливки

Наверх

Чтобы применить растровое изображение как заливку для графического объекта, используйте панель «Цвет». При применении растрового изображения как заливки объект заполняется растровым изображением как фрагментами мозаики. Инструмент «Преобразование градиента» позволяет масштабировать, поворачивать и наклонять изображение и его растровую заливку.

1. Чтобы применить заливку к существующей иллюстрации, выделите графический объект или объекты в рабочей области.
2. Выберите пункт «Окно» > «Цвет».
3. Выберите пункт «Битовое изображение» во всплывающем меню в верхнем правом углу панели.
4. Чтобы увеличить окно просмотра для отображения большего числа растровых изображений в текущем документе, щелкните стрелку в нижнем правом углу, чтобы развернуть панель «Цвет».
5. Щелкните растровое изображение, чтобы выделить его.

   Битовое изображение становится текущим цветом заливки. Если на этапе 1 была выбрана иллюстрация, то растровое изображение применяется как заливка для иллюстрации.

Редактирование растровых изображений во внешнем редакторе

Наверх

Если редактируется PNG-файл Fireworks, импортированный как сведенное изображение, то редактируйте исходный PNG-файл для растрового изображения, если он есть.

Примечание. *Нельзя редактировать растровые изображения из PNG-файлов Fireworks, импортированные как редактируемые объекты во внешний редактор изображения.*

Если в системе установлено приложение Fireworks 3 или более поздней версии либо другая программа редактирования изображений, то можно запустить эту программу из Flash Professional, чтобы отредактировать импортированное растровое изображение.

Редактирование растрового изображения в Photoshop CS5 или более поздней версии

Примечание. *Если вы работаете во Flash Pro CS5.5, необходимо использовать Photoshop CS5.1 для доступа к этой функции.*

1. На панели «Библиотека» щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или нажмите клавишу Control и щелкните (Macintosh) значок растрового изображения и выберите пункт «Изменить в Photoshop CS5».
2. Внесите нужные изменения в файл в программе Photoshop.

3. В Photoshop выберите «Файл» > «Сохранить». (Не изменяйте имя файла или его формат.)
4. Вернуться к Flash Professional.

   Файл автоматически обновляется в Flash Professional.

Редактирование растрового изображения с использованием Fireworks 3 или более поздней версии

1. На панели «Библиотека» выберите значок растрового изображения, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Изменить с помощью Fireworks 3».
2. Укажите, нужно ли открыть исходный PNG-файл или файл растрового изображения.
3. Внесите нужные изменения в файл в программе Fireworks.
4. В Fireworks выберите пункт «Файл» > «Обновить».
5. Вернуться к Flash Professional.

   Файл автоматически обновляется в Flash Professional.

Редактирование растрового изображения с использованием другой программы редактирования изображений

1. На панели «Библиотека» выберите значок растрового изображения, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавише «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Изменить с помощью».
2. Выберите программу редактирования изображений, в которой будет открыт растровый файл и нажмите кнопку «OK».
3. Внесите нужные изменения в файл в программе редактирования изображений.
4. Сохраните файл в программе редактирования изображений.

   Файл автоматически обновляется в Flash Professional.
5. Вернитесь в Flash Professional, чтобы продолжить редактирование документа.

Наверх

Разбиение растрового изображения на части и создать растровую заливку

При разбиении растрового изображения в рабочей области изображение извлекается из библиотеки и преобразуется из экземпляра растрового изображения в фигуру. Когда растровое изображение разбивается на части, его можно изменить с использованием инструментов рисования и раскраски Flash Professional. С помощью инструмента «Волшебная палочка» можно выбрать области растрового изображения с идентичной или схожей цветовой гаммой.

Чтобы раскрасить разбитое на части растровое изображение, выберите растровое изображение с использованием инструмента «Пипетка» и примените растровое изображение как заливку с помощью инструмента «Ведро с краской» или другого инструмента рисования.

Разбиение растрового изображения на части

1. Выберите растровое изображение в текущем монтажном кадре.
2. Выберите «Модификация» > «Разделить».

Изменение заливки областей разбитого на части растрового изображения

1. На панели инструментов выберите инструмент «Волшебная палочка». Если инструмент «Волшебная палочка» не виден, щелкните инструмент «Лассо» и выберите из всплывающего меню пункт «Волшебная палочка». Установите следующие параметры в инспекторе свойств:
   - Для параметра «Порог» введите значение между 1 и 200, чтобы указать, насколько близко должны совпадать цвета смежных пикселов, включаемых в выделенную область. При указании более высокого значения будут выбраны пикселы из более широкого диапазона. Если ввести значение 0, то будут выбраны только пикселы точно такого же цвета, как первый пиксел, выделенный щелчком мыши.
   - В поле «Смягчение» выберите параметр, чтобы задать степень смягчения краев выделенной области.
2. Чтобы выделить область, щелкните растровое изображение. Для добавления к выделенной области нажмите еще раз.
3. Чтобы выполнить заливку выделенных областей в растровом изображении, выберите заливку для использования в элементе управления «Цвет заливки».
4. Чтобы применить новую заливку, выберите инструмент «Ведро с краской» и щелкните мышью любое место выделенной области.

Преобразуйте растровое изображение в векторную графику

Команда «Векторизация» преобразует растровое изображение в векторную графику с редактируемыми раздельными цветовыми областями. Изображением можно манипулировать как векторной графикой и уменьшить размер файла.

При преобразовании растрового изображения в векторную графику векторная графика более не связана с символом растрового

изображения на панели «Библиотека».

Примечание. *Если в импортированном растровом изображении содержатся сложные фигуры и множество цветов, то размер преобразованного файла векторной графики может быть больше, чем у исходного растрового изображения. Чтобы найти баланс между размером файла и качеством изображения, экспериментируйте с различными настройками в диалоговом окне «Векторизация».*

Можно также разбить на части растровое изображение, чтобы изменить изображение в Flash Professional с использованием инструментов рисования и раскраски.

1. Выберите растровое изображение в текущем монтажном кадре.
2. Выберите пункт «Модификация» > «Растровое изображение» > «Векторизация».
3. Введите значение параметра «Пороговое значение цвета».

   Если разница в цветовых значениях RGB двух сравниваемых пикселов меньше цветового порога, то считается, что эти два пиксела одного цвета. При увеличении значения порога число цветов уменьшается.
4. Для параметра «Наименьший участок» введите значение, чтобы задать число окружающих пикселов, учитываемых при назначении цвета пикселу.
5. Для параметра «Точность контура» выберите вариант, чтобы задать плавность обрисовки контуров.
6. Для параметра «Пороговое значение угла» выберите вариант, чтобы указать, будут ли сохранены или смягчены резкие края.

   Чтобы создать векторную графику, которая выглядит наиболее похоже на исходное растровое изображение, введите следующие значения.

   - Пороговое значение цвета: 10
   - Наименьшая область: 1 пиксел
   - Подгонка кривой: Пикселы
   - Пороговое значение угла: Много углов

Использование инструмента «Пипетка», чтобы применить растровую заливку

1. Выберите инструмент «Пипетка» и щелкните разбитое на части растровое изображение в рабочей области. Инструмент «Пипетка» задает растровое изображение как текущую заливку и изменяет активный инструмент на инструмент «Ведро с краской».
2. Выполните одно из следующих действий.

   - Чтобы применить растровое изображение как заливку, щелкните существующий графический объект с помощью инструмента «Заливка».
   - Выберите инструмент «Овал», «Прямоугольник» или «Перо» и нарисуйте новый объект. Объект заливается разбитым на части растровым изображением.

     Используйте инструмент «Свободное трансформирование», чтобы масштабировать, поворачивать и наклонять растровую заливку.

Дополнительные разделы справки

Преобразование градиента и растровых заливок

Настройте цвета обводки и заливки.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Перемещение и копирование объектов

Перемещение объектов при помощи перетаскивания
Перемещение объектов с помощью клавиш со стрелками
Перемещение объектов с помощью инспектора свойств
Перемещение объектов с помощью панели «Информация»
Перемещение и копирование объектов вставкой
Копирование объектов с помощью буфера обмена
Копирование трансформированных объектов

Наверх

Перемещение объектов при помощи перетаскивания

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выбрав инструмент «Выделение» , поместите курсор над объектом и выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы переместить объект, перетащите его в новое место.
   - Чтобы скопировать объект и переместить копию, во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
   - Чтобы ограничить движение объекта углами, кратными 45°, во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу «Shift».

Наверх

Перемещение объектов с помощью клавиш со стрелками

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы объект перемещался на 1 пиксел за одно нажатие, нажмите клавишу со стрелкой, соответствующую направлению перемещения.
   - Чтобы объект перемещался на 10 пикселов за одно нажатие, при нажатии клавиши со стрелкой удерживайте нажатой клавишу «Shift».

Примечание. *Если выбран параметр «Привязать к пикселам», то клавиши со стрелками перемещают объект с приращениями, равными растровой сетке документа, а не пикселам экрана.*

Наверх

Перемещение объектов с помощью инспектора свойств

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Если окно инспектора свойств не отображается, выберите команду «Окно» > «Свойства».
3. Введите значения x и y для местоположения левого верхнего угла выделения.

   Значения указываются относительно левого верхнего угла рабочей области.

   Примечание. *Инспектор свойств использует единицы измерения, заданные параметром «Единицы измерения линейки» в диалоговом окне «Свойства документа».*

Наверх

Перемещение объектов с помощью панели «Информация»

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Если панель «Информация» не видна, выберите меню «Окно» > «Информация».
3. Введите значения x и y для местоположения левого верхнего угла выделения.

   Значения указываются относительно левого верхнего угла рабочей области.

Наверх

Перемещение и копирование объектов вставкой

Метод вставки позволяет копировать или перемещать объекты между слоями, монтажными кадрами или другими файлами Flash. Объект может быть вставлен с некоторым смещением относительно исходного.

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите «Правка» > «Вырезать» или «Правка» > «Копировать».
3. Чтобы вставить выделенный объект в том же месте рабочей области, выберите другой слой, монтажный кадр или файл, а затем выберите меню «Правка» > «Вставить на место». Выберите меню «Правка» > «Вставить в центр», чтобы вставить выделенный объект в центр рабочей области.

Наверх

Копирование объектов с помощью буфера обмена

При копировании элементов в буфер обмена они сглаживаются и поэтому в других приложениях будут выглядеть так же хорошо, как и в программе Flash. Эта функция полезна для кадров, включающих растровые изображения, градиенты, прозрачность или маскирующие слои.

Графические объекты, вставленные из документов Flash или других программ, помещаются в текущий кадр активного слоя. Способ вставки графического элемента в монтажный кадр программы Flash зависит от типа элемента, его источника и указанных установок.

- Текст из текстового редактора становится единым текстовым объектом.
- Векторная графика из любой программы рисования становится группой объектов, которые могут быть разгруппированы и отредактированы.
- Растровое изображение становится единым сгруппированным объектом, как и любые импортируемые растровые изображения. Вставленные растровые изображения могут быть разделены или преобразованы в векторную графику.

Примечание. *Прежде чем вставлять в программу Flash графические объекты из Illustrator, преобразуйте цвета в цветовое пространство RGB.*

Наверх

Копирование трансформированных объектов

Копия объекта может быть создана с масштабированием, поворотом или наклоном.

1. Выделите объект.
2. Выберите меню «Окно» > «Преобразование».
3. Введите значения масштаба, поворота и наклона.
4. Щелкните «Дублировать выделение» и «Преобразование» на панели «Преобразование».

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Размещение иллюстраций во Flash

Об импорте иллюстраций во Flash
Форматы файлов, поддерживаемые при импорте
Импорт иллюстраций во Flash
Импорт FXG-файлов
О файлах AutoCAD DXF
Загрузка объекта с помощью ActionScript

Об импорте иллюстраций во Flash

Наверх

В программе Adobe® Flash® Professional можно использовать иллюстрации, созданные в других приложениях. Векторную графику и растровые изображения можно импортировать из многих различных форматов файлов. Если в системе установлена программа QuickTime® 4 или более поздней версии, то можно импортировать файлы дополнительных векторных и растровых форматов. Файлы Adobe® FreeHand® (версии MX и более ранние) и PNG-файлы Adobe® Fireworks® можно импортировать непосредственно во Flash Professional, сохраняя атрибуты, содержащиеся в этих форматах.

Размер импортируемых графических файлов в Flash Professional должен быть не менее 2 x 2 пиксела.

Чтобы загрузить JPEG-файлы в SWF-файл Flash Professional в процессе выполнения, используйте метод или действие loadMovie. Дополнительные сведения см. в описании метода loadMovie MovieClip.loadMovie в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* или в разделе «Работа с фрагментами ролика» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Flash Professional импортирует векторную графику, растровые изображения и пакеты изображений следующими способами.

- При импорте файлов Adobe® Illustrator® и Adobe® Photoshop® в Flash Professional можно указать параметры импорта, которые позволяют сохранить основную часть визуальных данных иллюстрации и обеспечить редактируемость определенных визуальных атрибутов в авторской среде Flash Professional.
- При импорте векторных изображений в Flash Professional из FreeHand выбирайте параметры, чтобы сохранить слои, страницы и текстовые блоки FreeHand.
- При импорте PNG-изображений из Fireworks импортируйте файлы как редактируемые объекты, которые изменяются в Flash Professional, или как сведенные файлы, которые редактируются и обновляются в Fireworks.
- Выбирайте параметры, чтобы сохранить изображения, текст и направляющие.

  Примечание. *Если PNG-файл импортируется из Fireworks методом вырезания и вставки, то файл преобразуется в растровое изображение.*
- Векторные изображения из SWF-файлов и Windows® Metafile Format (WMF), импортируемые непосредственно в документ Flash Professional (а не в библиотеку), импортируются как группа в текущем слое.
- Растровые изображения (сканированные фотографии, BMP-файлы), импортированные непосредственно в документ Flash Professional, импортируются как одиночные объекты в текущий слой. Flash Professional сохраняет настройки прозрачности импортированных растровых изображений. Импортированные растровые изображения могут увеличить размер SWF-файла, поэтому полезно сжать импортированные растровые изображения.

  Примечание. *Прозрачность растровых изображений не всегда сохраняется, если растровые изображения импортируются перетаскиванием мышью из приложения или рабочего стола в Flash Professional. Чтобы сохранить прозрачность, используйте для импорта команду «Файл» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку».*
- Любая последовательность изображений (например, последовательность PICT или BMP), импортированная непосредственно в документ Flash Professional, импортируется как последовательные ключевые кадры текущего слоя.

Форматы файлов, поддерживаемые при импорте

Наверх

Примечание. *Полный список всех формат файлов, импорт, экспорт или редактирование которых поддерживается в Flash, см. в статье TechNote Поддерживаемые форматы файлов .*

Графические форматы

В Flash Professional можно импортировать файлы различных векторных и растровых форматов, если в системе установлена программа QuickTime 4 или более поздней версии. Использовать Flash Professional с установленной программой QuickTime 4 особенно полезно в коллективных проектах, в ходе которых авторы работают как на платформах Windows, так и Macintosh. В QuickTime 4 расширена поддержка файлов определенных форматов (в том числе PICT, QuickTime Movie и других) на обеих платформах.

Векторные и растровые файлы следующих форматов можно импортировать во Flash Professional 8 и более поздние версии независимо от того, установлена ли программа QuickTime 4.

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (версия 10 или более ранние))	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Растровое изображение	.bmp	•	•
Enhanced Windows Metafile	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF и анимированные GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Метафайл Windows	.wmf	•	•
Графический файл Adobe XML	.fxg	•	•

Следующие форматы растровых изображений можно импортировать в Flash Professional, только если установлена программа QuickTime 4 или более поздней версии.

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Изображение QuickTime	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Звуковые форматы

Flash может импортировать следующие аудиоформаты:

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Wave	.wav	•	
Формат файлов для обмена аудиоданными	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

Flash может импортировать следующие аудиоформаты, только если установлена программа QuickTime 4 или более поздней версии:

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Формат файлов для обмена аудиоданными	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Только звук фильмов QuickTime	.mov, .qt	•	•

Sun AU	.au	•	•
Звуки System 7	.snd		•
Wave	.wav	•	•

Форматы видео

Flash может импортировать следующие форматы видео:

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Видеофайл для Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Фильм QuickTime	.mov, .qt	•	•
Видео для Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Цифровое видео	.dv, .dvi	•	•
3GPP и 3GPP2 для мобильных устройств	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Наверх

Импорт иллюстраций во Flash

Flash Professional позволяет импортировать иллюстрации из файлов различных форматов непосредственно в рабочую область или в библиотеку.

Импорт файла во Flash

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы импортировать файл в текущий документ Flash Professional, выберите пункт «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в рабочую область».
   - Чтобы импортировать файл в библиотеку текущего документа Flash Professional, выберите пункт «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в библиотеку». (Чтобы использовать в документе элемент библиотеки, перенесите его мышью в рабочую область.)
2. Выберите формат файла из всплывающего меню «Тип файлов» (Windows) или «Show» (Macintosh).
3. Перейдите к нужному файлу и выделите его. Если в импортированном файле содержится несколько слоев, то Flash Professional может создать новые слои (в зависимости от типа импортированного файла). Все новые слои показаны на временной шкале.
4. Нажмите кнопку «Открыть».
5. Если имя импортируемого файла заканчивается числом и в той же папке находятся последовательно пронумерованные файлы, выполните одно из следующих действий.

   Примечание. (Только для Windows 8) Если PSD-файл содержит текст, импортированный при включенной настройке «Векторные кривые», редактирование узловых точек векторного объекта будет недоступно. Это также распространяется на PSD-файлы, созданные с использованием шрифтов, которые отсутствуют в ОС Windows 8.

   - Чтобы импортировать все последовательные файлы, нажмите кнопку «Да».
   - Чтобы импортировать только указанный файл, нажмите кнопку «Нет».

     Ниже приведены примеры имен файлов, которые можно обрабатывать как последовательность.

     Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif

     Bird 1, Bird 2, Bird 3

     Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Вставка растрового изображения из другого приложения непосредственно в текущий документ Flash

1. Скопируйте изображение в другую программу.
2. В Flash Professional выберите пункт «Правка» > «Вставить в центр».

Импорт FXG-файлов

Наверх

Формат FXG обеспечивает обмен графикой между средой Flash и другими приложениями Adobe, например Adobe Illustrator, Fireworks и Photoshop с сохранением всей сложной графической информации. Flash позволяет импортировать FXG-файлы (только версии 2.0) и сохранять выбранные наборы объектов в рабочей области или всю рабочую область в формате FXG. Дополнительные сведения о FXG-файлах см. в разделе «О FXG-файлах».

- Чтобы импортировать FXG-файл, выберите «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку» и выберите FXG-файл, который нужно открыть.

О файлах AutoCAD DXF

Наверх

Flash Professional поддерживает формат AutoCAD® DXF в AutoCAD 10.

DXF-файлы несовместимы со стандатрными системными шрифтами. В Flash Professional предпринимается попытка преобразовать шрифты, но результаты непредсказуемы, особенно при выравнивании текста.

Формат DXF не обеспечивает сплошной заливки, поэтому области заливки экспортируются только как контуры. По этой причине формат DXF наиболее подходит для рисования линий, например планов этажей и карт.

В Flash Professional можно импортировать двухмерные DXF-файлы. Flash Professional не поддерживает трехмерные DXF-файлы.

Хотя Flash Professional не обеспечивает масштабирование DXF-файла, все импортированные DXF-файлы преобразуются в файлы размером 51 x 51 см, которые можно масштабировать с использованием меню «Модификация» > «Преобразование» > «Масштаб». Кроме того, Flash Professional поддерживает только ASCII DXF-файлы. Если DXF-файлы двоичные, преобразуйте их в формат ASCII до импорта в Flash Professional.

Загрузка объекта с помощью ActionScript

Наверх

С помощью ActionScript вы можете загружать внешние изображения или активы из библиотеки во время выполнения.

Дополнительные сведения о работе с изображениями и активами в ActionScript см. в следующей статье.

- Загрузка изображений и активов из библиотеки во Flash с помощью ActionScript 3 (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Изменение линий и фигур

Отображение и изменение точек с помощью инструмента «Спецвыделение»
Изменяется форма линии или фигуры
Выпрямление и смягчение линий
Оптимизация кривых
Модификация фигур
Удаление всех элементов в рабочей области
Удаление сегментов обводки или областей заливки
Очистка перетаскиванием

Отображение и изменение точек с помощью инструмента «Спецвыделение»

Наверх

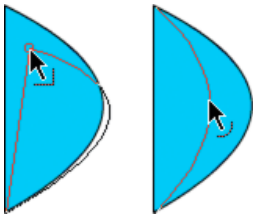
1. Выберите инструмент «Частичное выделение» .
2. Щелкните линию или контур фигуры.

Изменяется форма линии или фигуры

Наверх

Чтобы изменить линию или контур фигуры, перетащите любую точку на линии с помощью инструмента «Выделение». Указатель изменяется, показывая, какое изменение формы можно выполнить для линии или заливки.

Flash Professional изменяет изгиб отрезка линии в соответствии с новым положением перемещенной точки. Если перемещенная точка находится в конце линии, линия станет короче или длиннее. Если перемещенная точка является точкой преломления, то отрезки линии, образующие угол, остаются прямыми, но удлиняются или укорачиваются.



Если рядом с указателем появляется уголок, то можно изменить конечную точку. Если рядом с указателем появляется кривая, то можно скорректировать кривую.

Изменить форму закрашенных кистью областей обводки проще, если рассматривать их как контуры.

Если при изменении формы сложной линии возникают трудности, выполните сглаживание, чтобы удалить некоторые детали и упростить изменение формы. Упростить и повысить точность изменения формы также можно, повысив уровень увеличения.

1. Выберите инструмент «Выделение» .
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Перетаскивая любую точку, можно изменить форму сегмента.
   - Чтобы переместить линию и создать новую точку преломления, нажмите кнопку мыши, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

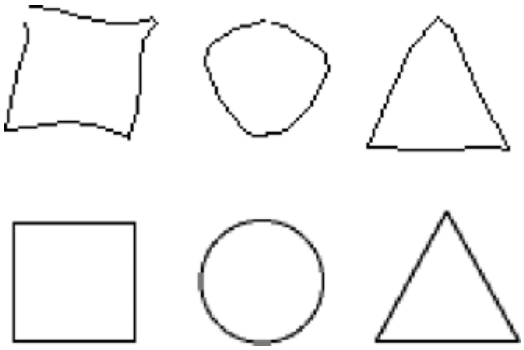
Выпрямление и смягчение линий

Наверх

При выпрямлении вносятся небольшие корректировки в существующие линии и кривые. Выпрямление не влияет на сегменты, которые уже являются прямыми.

Примечание. *Чтобы задать уровень автоматического смягчения и выпрямления, укажите параметры рисования.*

Чтобы настроить Flash Professional на распознавание фигур, используйте метод выпрямления. Если фигуры в форме овала, прямоугольника или треугольника нарисованы с отключенным параметром «Распознавать фигуры», то с помощью параметра «Выпрямление» можно получить геометрически идеальные фигуры. Соприкасающиеся фигуры, соединенные с другими элементами, не распознаются.



Функция распознавания фигур преобразует верхние фигуры в нижние фигуры.

При сглаживании смягчаются кривые и уменьшаются неровности и другие отклонения от общего направления кривой. Также уменьшается число сегментов в кривой. Однако смягчение — это относительная операция, которая не влияет на прямые сегменты. Сглаживание особенно полезно, когда возникают трудности с изменением формы нескольких очень коротких отрезков кривой линии. Выбор и смягчение всех отрезков сокращает число отрезков, что позволяет получить более плавную кривую, изменить форму которой проще.

При повторном применении выпрямления или смягчения каждый отрезок становится еще более плавным или прямым, в зависимости от того, насколько кривым или прямым каждый отрезок был первоначально.

- Чтобы сгладить кривизну каждого выделенного контура, выберите инструмент «Выделение» и щелкните модификатор «Смягчение» в разделе «Параметры» панели «Инструменты». Каждое нажатие кнопки модификатора «Смягчение» делает выделенную кривую более гладкой.
- Чтобы ввести конкретные параметры для операции смягчения, выберите команду «Модификация» > «Фигура» > «Смягчить». В диалоговом окне «Смягчение» введите значения для параметров «Смягчить углы выше», «Смягчить углы ниже» и «Степень смягчения».
- Чтобы внести небольшие модификации для выпрямления каждого выбранного контура заливки или кривой линии, выберите инструмент «Выделение» и нажмите модификатор «Выпрямление» в разделе «Параметры» панели «Инструменты».
- Чтобы ввести конкретные параметры для операции выпрямления, выберите команду «Модификация» > «Фигура» > «Выпрямить». В диалоговом окне «Выпрямление» введите значение для параметра «Степень выпрямления».
- Чтобы использовать распознавание фигур, выберите инструмент «Выделение» и нажмите модификатор «Выпрямление» или выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Выпрямление».

Оптимизация кривых

Наверх

При оптимизации кривые смягчаются благодаря уточнению изогнутых линий и контуров заливки, что уменьшает число кривых, определяющих эти элементы. При оптимизации кривых также уменьшается размер документа Flash Professional (FLA-файл) и экспортируемого приложения Flash Professional (SWF-файл). Оптимизацию можно повторно применять к одним и тем же элементам.

1. Выберите нарисованные элементы для оптимизации и выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Оптимизировать».
2. Чтобы задать уровень смягчения, перетащите ползунок интенсивности оптимизации. Результат зависит от выбранных кривых. Как правило, при оптимизации число кривых уменьшается и уменьшается сходство с первоначальным контуром.
3. Для отображения сообщения о количестве сегментов в выделении до и после оптимизации выберите пункт «Показывать итоговое сообщение». Flash Professional отображает сообщение после завершения операции.
4. Нажмите кнопку «OK».

Модификация фигур

Наверх

1. Чтобы преобразовать линии в заливку, выделите одну или несколько линий и выберите «Модификация» > «Фигура» > «Преобразовать линии в заливку». Выбранные линии преобразуются в фигуры с заливкой, что позволяет заполнить линии градиентными заливками или удалить часть линии. Преобразование линий в заливку может привести к увеличению размера файлов, но может и ускорить рисование некоторых анимаций.
2. Чтобы расширить форму объекта с заливкой, выберите фигуру с заливкой и выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Расширить заливку». Введите значение в пикселах для параметра «Расстояние» и выберите направление «Расширить» или «Сузить». Параметр «Расширить» увеличивает фигуру, а «Сузить» сокращает ее.

   Эта функция наиболее успешно работает с одиночными, малыми фигурами с цветной заливкой без обводки, которые не содержат большого числа мелких деталей.
3. Чтобы размыть края объекта, выберите форму с заливкой и выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Размыть края заливки». Определите значения для следующих параметров.
   Расстояние Ширина размытого края (в пикселах).

Число шагов Задает число кривых, используемых для создания эффекта размытого края. Чем больше шагов, тем более гладким получается форма. При увеличении числа шагов также увеличивается размер файла и замедляется рисование.

Расширение или сужение Определяет, будет ли увеличена или уменьшена фигура, чтобы размыть края.

Эта функция дает лучшие результаты с одиночными фигурами с заливкой без обводки и может привести к увеличению размера документа Flash Professional и результирующего SWF-файла.

Наверх

Удаление всех элементов в рабочей области

❖ На панели управления дважды щелкните значок «Ластик» . Этот инструмент удаляет все типы содержимого на рабочей области и монтажного стола.

Наверх

Удаление сегментов обводки или областей заливки

1. Выберите инструмент «Ластик», а затем нажмите модификатор «Кран» .
2. Нажмите на сегмент обводки или заливки, который нужно удалить.

Наверх

Очистка перетаскиванием

1. Выберите инструмент «Ластик».
2. Щелкните модификатор «Режим ластика» и выберите режим стирания.
   Стирать в обычном режиме Стирает обводки и заливки в одном слое.

   Стирать заливку Стирает только заливки, не затрагивает обводки.

   Стирать линии Стирает только обводки, не затрагивает заливки.

   Стирать выделенное Удаляет только текущие выделенные заливки и не влияет на обводки, как выделенные, так и невыделенные. (Выберите удаляемые заливки, прежде чем использовать инструмент «Ластик» в этом режиме.)

   Стирать изнутри Удаляет только заливку, на которой проведен начальный штрих «Ластика». Если начать с пустой точки, то ничего не удаляется. В этом режиме «Ластик» не влияет на обводки.
3. Щелкните модификатор «Форма ластика» и выберите форму и размер ластика. Убедитесь, что модификатор «Кран» не выбран.
4. Перетащите указатель в рабочей области.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Выделение объектов

Выделение объектов инструментом «Выделение»
Рисование произвольной области выделения
Рисование многоугольной области выделения
Рисование произвольной области выделения вместе с многоугольной
Скрытие подсветки выделения
Установка заказных цветов ограничительной рамки для выделенных объектов
Выбор настроек для выделения

Чтобы изменить объект, его необходимо вначале выделить. Объекты можно выделить с помощью инструментов «Выделение», «Частичное выделение» и «Лассо». Отдельные объекты могут быть сгруппированы, что позволяет работать с ними как с единым объектом. Изменение линий и фигур может привести к изменению других линий и фигур на том же слое. При выделении объектов и обводок Flash подсвечивает их.

Может быть выделена только обводка объекта или только его заливка. Подсветку выделения можно скрыть, что позволит работать с объектом без подсветки.

При выделении объекта инспектор свойств выводит следующую информацию.

- Обводку и заливку объекта, его размеры в пикселах, а также координаты x и y точки трансформации объекта.
- Смешанное выделение, если выделено несколько элементов. Размеры в пикселах, а также координаты x и y выделенного набора элементов.

Для изменения обводки и заливки объекта применяется инспектор свойств.

Чтобы группу или символ нельзя было случайно выделить и изменить, заблокируйте их.

Выделение объектов инструментом «Выделение»

Наверх

Инструмент «Выделение» позволяет выделить объект целиком, нажав на него, либо, перетаскивая мышью, заключить его в прямоугольную область выделения.

Примечание. *Выбрать инструмент «Выделение» можно также по нажатию клавиши «V». Чтобы временно переключиться на инструмент «Выделение», когда активен другой инструмент, нажмите и удерживайте нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).*

Параметр, отключающий выделение с использованием клавиши «Shift», находится в разделе настроек «Общие» программы Flash. См. раздел Задание установок в программе Flash.. Чтобы выделить экземпляр, группу или текстовый блок, их нужно полностью заключить в область выделения.

- Чтобы выделить обводку, заливку, экземпляр или текстовый блок, щелкните мышью объект.
- Чтобы выделить соединенные линии, дважды щелкните мышью одну из них.
- Чтобы выделить фигуру с заливкой вместе с обводкой, дважды щелкните мышью заливку.
- Чтобы выделить объект внутри прямоугольной области, перетащите мышью область выделения вокруг нужного объекта или объектов.
- Чтобы новое выделение добавлялось к текущему, во время его выполнения удерживайте нажатой клавишу «Shift».
- Чтобы выделить все объекты на всех слоях монтажного кадра, выберите меню «Правка» > «Выделить все» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «A» (Windows) или «Command» + «A» (Macintosh). Команда «Выделить все» не выделяет объекты в блокированных и скрытых слоях, а также в слоях, которые находятся не на текущей временной шкале.
- Чтобы отменить выделение всех объектов во всех слоях, выберите меню «Правка» > «Отменить выделение всего» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «Shift» + «A» (Windows) или «Command» + «Shift» + «A» (Macintosh).
- Чтобы выделить все между двумя ключевыми кадрами, нажмите кадр на временной шкале.
- Чтобы заблокировать или снять блокировку группы или символа, выделите их и выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «Заблокировать». Выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «Разблокировать все», чтобы разблокировать все заблокированные группы и символы.

Рисование произвольной области выделения

Наверх

1. Протащите инструментом «Лассо» вокруг нужной области выделения.
2. Завершите петлю примерно в том месте, с которого начали, либо позвольте Flash автоматически закрыть петлю прямой линией.

Рисование многоугольной области выделения

Наверх

1. В области параметров на панели «Инструменты» выберите для инструмента «Лассо» модификатор «Режим многоугольника».
2. Щелкните, чтобы установить начальную точку.
3. Поместите указатель там, где нужно закончить первую линию и нажмите. Продолжите настройку конечных точек для остальных сегментов.
4. Дважды щелкните мышью, чтобы закрыть область выделения.

Рисование произвольной области выделения вместе с многоугольной

Наверх

Инструмент «Лассо» и его модификатор «Режим многоугольника» позволяют переключаться между произвольным и многоугольным режимами выделения.

1. Отмените выбор модификатора «Режим многоугольника» для инструмента «Лассо».
2. Для рисования произвольного сегмента выделения протащите инструментом «Лассо» в рабочей области.
3. Для рисования многоугольных сегментов нажмите, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh), чтобы установить начальную и конечную точку для каждого нового сегмента линии.
4. Чтобы закрыть область выделения, выполните одно из следующих действий.
   - Отпустите кнопку мыши, при этом Flash Professional автоматически закроет область выделения.
   - Дважды щелкните мышью конечную точку области выделения.

Скрытие подсветки выделения

Наверх

Скрытие подсветки во время выделения и редактирования объектов позволяет увидеть, каким образом объекты будут выглядеть в окончательном варианте.

❖ Выберите меню «Просмотр» > «Скрыть подсветку выделения».

Снова выберите эту команду, чтобы показать подсветку выделения.

Установка заказных цветов ограничительной рамки для выделенных объектов

Наверх

Для разных типов выделенных объектов в рабочей области могут быть назначены разные цвета прямоугольников ограничительных рамок.

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. Откройте категорию «Общие».
3. В разделе «Цвет подсветки» выберите цвет для каждого типа объектов и нажмите кнопку «OK».

Выбор настроек для выделения

Наверх

Чтобы выбрать объект, щелкните его с помощью инструмента «Выделение», «Спецвыделение» или «Лассо». Чтобы выбрать объект с помощью инструментов «Выделение» и «Спецвыделение», перетащите прямоугольную область выделения вокруг объекта. Чтобы выбрать объект с помощью инструмента «Лассо», перетащите произвольную область выделения вокруг объекта. Когда объект выбран, вокруг него появляется прямоугольник.

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. В категории «Общие» диалогового окна «Настройки» выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы выбирать только объекты и точки, полностью заключенные в область выделения, отключите параметр «Инструменты «Выделение» и «Лассо», чувствительные к контакту». Точки, расположенные внутри области выделения, по-прежнему выделяются.
   - Чтобы выбрать объекты или группы, только частично заключенные в область выделения, выберите параметр «Инструменты «Выделение» и «Лассо», чувствительные к контакту».

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Привязка иллюстрации к положению

Включение и выключение привязки к объектам
Настройка допусков привязки к объектам
Использование привязки к пикселам
Выбор параметров для выравнивания с привязкой
Включение выравнивания с привязкой
Создание направляющего слоя

Для автоматического выравнивания нескольких графических объектов используйте функцию привязки. Flash Professional предлагает три способа выравнивания объектов в рабочей области.

- Привязка к объектам привязывает объекты непосредственно к другим объектам по их краям.
- Привязка к пикселам привязывает объекты непосредственно к отдельным пикселам или линиям пикселов в рабочей области.
- Выравнивание с привязкой привязывает объекты с заданным допуском привязки — заранее установленными границами между объектами и другими объектами или между объектами и краем рабочей области.

  Примечание. *Возможна также привязка к сетке или направляющим.*

Включение и выключение привязки к объектам

Наверх

Чтобы включить привязку объектов, используйте модификатор «Привязка к объектам» для инструмента «Выделение» или команду «Привязать к объектам» в меню «Просмотр».

Если для инструмента «Выделение» включен модификатор «Привязка к объектам», то при перетаскивании элемента под указателем появляется малое черное кольцо. Это кольцо увеличивается, когда объект находится на расстоянии привязки от другого объекта.

❖ Выберите «Просмотр» > «Привязка» > «Привязать к объектам». Когда команда включена, рядом с ней отображается флажок.

При перемещении и изменении формы объекта положение инструмента «Выделение» на объекте дает опорную точку для кольца привязки. Например, если перемещать фигуру с заливкой перетаскиванием возле ее центра, центральная точка привязывается к другим объектам. Это особенно полезно для привязки фигур к контурам движения при анимации.

Примечание. *Чтобы лучше управлять размещением объектов при привязке, начинайте перетаскивать от центра или центральной точки.*

Настройка допусков привязки к объектам

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Настройки (Windows)» или «Flash» > «Настройки (Macintosh)» и нажмите «Рисование».
2. В разделе «Параметры рисования» задайте параметр «Соединить линии».

Использование привязки к пикселам

Наверх

Чтобы включить привязку к пикселам, в меню «Просмотр» выберите команду «Привязка к пикселам». Когда включена привязка к пикселам, то при увеличении масштаба просмотра до 400% и более появляется растровая сетка. Растровая сетка представляет отдельные пикселы, которые отображаются в приложении Flash Professional. При создании и перемещении объекта его положение ограничивается растровой сеткой.

Если создается фигура, края которой попадают на середину ячейки (если ширина обводки представлена дробным числом, например 3,5 пиксела), то привязка выполняется к границам ячейки, а не к краю фигуры.

- Чтобы включить или выключить привязку к пикселам, выберите «Просмотр» > «Привязка» > «Привязка к пикселам». При увеличении 400% или выше отображается растровая сетка. Когда команда включена, рядом с ней отображается флажок.
- Чтобы временно включить или отключить привязку к пикселам, нажмите клавишу «C». После нажатия этой клавиши привязка к пикселам возвращается в исходное состояние, которое было до выбора «Просмотр» > «Привязка» > «Привязка к пикселам».
- Чтобы временно скрыть растровую сетку, нажмите клавишу «X». Когда клавиша «X» будет отпущена, растровая сетка появится вновь.

Выбор параметров для выравнивания с привязкой

Наверх

Выбирая параметры выравнивания с привязкой, задайте допуск привязки между горизонтальными или вертикальными краями объектов и между краями объектов и границей рабочей области. Можно также включить выравнивание с привязкой между горизонтальными или вертикальными центрами объектов. Все параметры выравнивания с привязкой измеряются в пикселах.

1. Выберите «Вид» > «Привязка» > «Редактировать привязку».
2. В диалоговом окне «Редактировать привязку» выберите типы объектов, к которым следует выполнять привязку.
3. Нажмите кнопку «Дополнительно» и выберите один из вариантов.
   - Чтобы задать допуск привязки между объектами и границей рабочей области, введите значение для границы ролика.
   - Чтобы задать допуск привязки между горизонтальными или вертикальными краями объектов, введите значения по горизонтали, по вертикали или оба.
   - Чтобы включить горизонтальное или вертикальное выравнивание по центру, выберите «Горизонтальное выравнивание по центру», «Вертикальное выравнивание по центру» или оба.

Включение выравнивания с привязкой

Наверх

Когда выравнивание с привязкой включено, при перетаскивании объекта к заданному допуску привязки в рабочей области появляются точечные пунктирные линии. Например, если установить горизонтальный допуск привязки 18 пикселов (значение по умолчанию), то, когда объект оказывается на расстоянии ровно 18 пикселов от другого объекта, вдоль края перетаскиваемого объекта появляется пунктирная линия. Если включить горизонтальное выравнивание по центру, то при точном выравнивании вершин вдоль горизонтальных центральных вершин двух объектов появляется точечная пунктирная линия.

❖ Выберите меню «Просмотр» > «Привязка» > «Выравнивание с привязкой». Когда команда включена, рядом с ней отображается флажок.

Создание направляющего слоя

Наверх

Направляющие слои упрощают выравнивание объектов при рисовании. После создания направляющего слоя произведите выравнивание объектов в других слоях по объектам, созданным в направляющем слое. Направляющие слои не экспортируются и не попадают в опубликованный SWF-файл. Направляющим может быть любой слой. Направляющий слой обозначается значком направляющей слева от его имени.

❖ Выделите слой, щелкните его правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Направляющий». Чтобы превратить этот слой обратно в обычный, снова выберите пункт «Направляющий».

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Преобразование и объединение графических объектов

Преобразование объектов
Объединение объектов

Наверх

Преобразование объектов

Для преобразования графических объектов, групп, текстовых блоков и экземпляров применяется инструмент «Свободное преобразование» или элементы меню «Модификация» > «Преобразование». В зависимости от типа выделенного элемента к нему может применяться трансформирование, поворот, наклон, масштабирование или искажение. Во время трансформации выделенную область можно изменять и добавлять к ней элементы.

При трансформации объекта, группы, текстового поля или экземпляра инспектор свойств отображает все изменения размера или положения для данного элемента.

Во время операций преобразования, выполняемых мышью, появляется ограничительная рамка. Ограничительная рамка имеет прямоугольную форму (если она не была изменена при помощи команды «Искажение» или модификатора «Огибающая») и ее края первоначально выравниваются параллельно границам рабочей области. Маркеры преобразования расположены по углам и в середине каждой из сторон рамки. По мере перетаскивания ограничительная рамка обеспечивает просмотр результата трансформации.

Перемещение, выравнивание, изменение и отслеживание точки трансформации

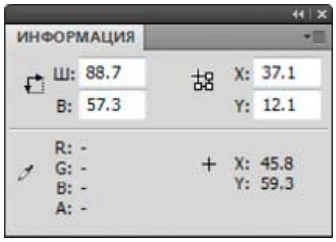
Во время трансформации в центре выделенного элемента появляется точка трансформации. Первоначально она выровнена по центру объекта. Можно переместить точку трансформации, вернуть в место по умолчанию, а также переместить точку начала координат по умолчанию.

Для масштабирования, наклона и поворота графических объектов, групп и текстовых блоков точкой начала координат по умолчанию является точка, противоположная точке перетаскивания. Для экземпляров точкой трансформации по умолчанию является точка начала координат. При преобразовании точка начала координат по умолчанию может быть перемещена.

1. Выберите инструмент «Свободное преобразование» или одну из команд в меню «Модификация» > «Преобразование».

   После начала преобразования положение точки преобразования можно отслеживать на панели «Информация» и в инспекторе свойств.

2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы переместить точку трансформации, перетащите ее внутри выделенного графического объекта.
   - Чтобы выровнять точку трансформации по центру элемента, дважды щелкните ее мышью.
   - Чтобы переключить точку начала координат для преобразования масштабирования или наклона, при перетаскивании опорной точки выделенного объекта удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
   - На панели «Информация» можно переключать отображение точек регистрации и точек трансформации. Когда кнопка имеет вид , отображаются координаты точек регистрации. При нажатии этой кнопки она меняет вид на , указывая на отображение координат трансформации.



Сетка координат, кнопка на панели «Информация» указывает на отображение точек трансформации, видны координаты x и y выбранной точки трансформации.

Использование инструмента «Свободное преобразование»

Трансформации могут выполняться как отдельно, так и сочетать в себе перемещение, поворот, масштабирование, наклон и искажение.

Примечание. *Инструмент «Свободное преобразование» не позволяет трансформировать символы, растровые изображения, видеообъекты, звуки, градиенты и текст. Если среди прочих объектов выделены какие-либо из этих элементов, то искажению подвергнутся только фигуры. Для преобразования текстового блока символы текста необходимо сначала преобразовать в фигуры.*

1. Выделите в рабочей области графический объект, группу, экземпляр или текстовый блок.
2. Выберите инструмент «Свободное преобразование» .

   При перемещении указателя над областью выделения его форма меняется, указывая, что доступна функция трансформации.
3. Трансформация выделенных объектов производится перетаскиванием маркеров.
   - Чтобы переместить выделение, установите указатель над объектом внутри ограничительной рамки и перетащите его на новое место. Не перемещайте точку трансформации.
   - Чтобы задать центр поворота или масштабирования, перетащите точку трансформации в новое место.
   - Для поворота выделенных объектов установите курсор за пределами угловых маркеров и начните перетаскивание мышью. Выделенные объекты поворачиваются вокруг точки трансформации. Чтобы поворот производился приращениями по 45°, удерживайте при этом нажатой клавишу «Shift».
   - Чтобы выделенные объекты поворачивались вокруг противоположного угла, удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
   - Для масштабирования выделения перетаскивайте угловой маркер по диагонали, это позволяет масштабировать объект в двух измерениях. Чтобы размеры объекта менялись пропорционально, удерживайте нажатой клавишу «Shift».
   - Для масштабирования объекта только в одном направлении перетаскивайте угловой или боковой маркер по горизонтали или по вертикали.
   - Чтобы наклонить выделение, установите указатель на контур между двумя маркерами трансформации и начните перетаскивание.
   - Для искажения фигуры перетащите угловой или боковой маркер, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).
   - Чтобы заострить объект (чтобы выбранный угол перемещался одновременно с соседним на одинаковое расстояние) перетаскивайте угловой маркер, удерживая нажатыми клавиши «Shift» + «Control» (Windows) или «Shift» + «Command» (Macintosh).
4. Чтобы завершить преобразование, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.

Искажение объектов

При применении к выделенному объекту преобразования «Искажение» перемещается угловой или боковой маркер, а соседний угол или край выравниваются. Чтобы ограничить искажение конусом, то есть чтобы угол перемещался вместе с соседним на одинаковое расстояние в противоположном направлении, при перетаскивании углового маркера удерживайте нажатой клавишу «Shift». Соседним считается угол, расположенный на той же оси, что и перемещаемый. Чтобы свободно перемещать весь край, перетащите среднюю точку на границе, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).

Команда «Искажение» позволяет искажать графические объекты. Искажение объектов также можно выполнить свободным трансформированием.

Примечание. *Команда «Искажение» не может применяться к символам, примитивам фигур, растровым изображениям, видеообъектам, звукам, градиентам, группам объектов и тексту. Если среди прочих объектов выделены какие-либо из этих элементов, то искажению подвергнутся только фигуры. Для изменения текста вначале преобразуйте его символы в фигуры.*

1. Выделите в рабочей области один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Искажение».
3. Поместите указатель на один из маркеров трансформации и начните его перетаскивание.
4. Чтобы завершить трансформацию, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.

Изменение фигур при помощи модификатора «Огибающая»

Модификатор «Огибающая» позволяет деформировать и искажать объекты. Он представляет собой ограничительную рамку, содержащую один или несколько объектов. Произведенные над ним изменения воздействуют на форму находящихся внутри объектов. Форму ограничительной рамки можно изменить, настроив ее точки и маркеры.

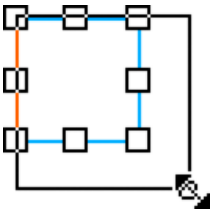
Примечание. *Модификатор «Огибающая» применяется к символам, растровым изображениям, видеообъектам, звукам, градиентам, группам объектов и тексту. Если среди прочих объектов выделены какие-либо из этих элементов, то искажению подвергнутся только фигуры. Для изменения текста вначале преобразуйте его символы в фигуры.*

1. Выделите фигуру в рабочей области.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Огибающая».
3. Измените форму огибающей, перетаскивая мышью точки и маркеры.

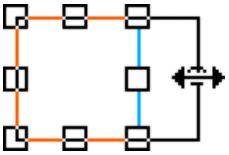
Масштабирование объектов

При масштабировании объектов увеличиваются или уменьшаются его размеры по горизонтали, по вертикали или одновременно по двум направлениям.

1. Выделите в рабочей области один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Масштаб».
3. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы масштабировать объект по горизонтали и по вертикали, перетаскивайте мышью один из угловых маркеров. При масштабировании пропорции сохраняются. Для непропорционального масштабирования во время перетаскивания маркера удерживайте нажатой клавишу «Shift».



   - Для масштабирования только по горизонтали или только по вертикали, перетащите мышью центральный маркер.



4. Чтобы завершить трансформацию, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.
   Примечание. *При увеличении числа элементов те из них, что расположены у краев ограничительной рамки, могут оказаться за пределами рабочей области. В этом случае для их просмотра выберите меню «Просмотр» > «Область вставки».*

Поворот и наклон объектов

При вращении объект поворачивается вокруг точки трансформации. Точка трансформации выровнена по точке регистрации, которая по умолчанию является центром объекта, но может быть мышью перенесена в другое место.

Поворачивать объект можно следующими способами:

- Перетаскиванием с помощью инструмента «Свободное преобразование» (одновременно с этим можно наклонять и масштабировать объект).
- Заданием угла на панели «Преобразование» (одновременно с этим можно масштабировать объект).

Вращение и наклон объектов перетаскиванием

1. Выделите в рабочей области один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Вращение и наклон».
3. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы повернуть объект, перетаскивайте его угловой маркер.
   - Чтобы наклонить объект, перетаскивайте центральный маркер.
4. Чтобы завершить трансформацию, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.

Поворот объекта на 90°

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Трансформирование» > «Повернуть на 90° по ЧС» или «Модификация» > «Преобразование» > «Повернуть на 90° против ЧС».

Наклон объектов

При этом виде преобразования объект наклоняется по одной или обеим осям. Объект можно наклонить, перетаскивая его мышью, или введя значение наклона на панели «Преобразование».

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Окно» > «Преобразование».
3. Выберите «Наклон».
4. Введите значения перекоса для вертикальной и горизонтальной осей.

Зеркальное отображение объектов

Зеркальное отображение объектов может быть выполнено по вертикали или по горизонтали, не меняя положение объекта относительно рабочей области.

1. Выделите объект.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Отразить сверху вниз» или «Изменить» > «Преобразование» > «Отразить слева направо».

Восстановление объектов после трансформации

При использовании инструмента «Свободное трансформирование» или панели «Преобразование» для масштабирования, поворота или наклона экземпляров, групп и текста среда Flash сохраняет исходные значения размера и поворота с объектом. Благодаря этому можно удалить все примененные преобразования и восстановить первоначальные значения.

Последнюю операцию преобразования можно отменить, выбрав команду «Отменить» в меню «Правка». Все преобразования можно отменить, нажав кнопку «Удалить преобразование» на панели перед отменой выделения объекта. После отмены выделения объекта исходные значения теряются и удаление преобразования становится невозможным.

Восстановление трансформированных объектов в исходное состояние

1. Убедитесь, что преобразованный объект по-прежнему выбран.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Удалить преобразование» на панели «Преобразование»
   - Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Удалить преобразование»

Наверх

Объединение объектов

Чтобы создать новые фигуры путем объединения или изменения существующих объектов, используйте команды «Объединить объекты» в меню «Модификация» («Модификация» > «Объединить объекты»). В некоторых случаях выполнение операции зависит от порядка наложения выбранных объектов.

Каждая команда применяется к определенным типам графических объектов, перечисленным ниже. Фигура объединения — это фигура, нарисованная с помощью инструмента в режиме рисования «Объединение». Графический объект — это фигура, нарисованная с помощью инструмента в режиме рисования «Объект».

К командам «Объединить объекты» относятся следующие команды.

Объединение Соединяет две или более фигуры объединения или графических объектов. Результатом является единая фигура режима «Рисование объектов», состоящая из всех фрагментов фигур, видимых до объединения. Невидимые, перекрывающиеся части фигур удаляются.
Примечание. *В отличие от использования команды «Группировать» («Модификация» > «Группировать»), фигуры, соединенные командой «Объединение», разделить нельзя.*

Пересечение Создает объект из пересечения двух или нескольких графических объектов. Полученная в результате фигура модели «Рисование объектов» состоит из перекрывающихся частей объединенных фигур. Любая неперекрывающаяся часть фигуры удаляется. В результирующей фигуре используются заливка и обводка верхней фигуры в наборе.

Подшивка Удаляет части выделенного графического объекта, определенного перекрывающимися частями другого выделенного графического объекта, расположенного над ним. Любая часть графического объекта, перекрывающаяся с самым верхним объектом, удаляется, а самый верхний объект удаляется полностью. Полученные объекты остаются отдельными и не объединяются в один объект (в отличие от команд «Объединение» и «Пересечение», которые соединяют объекты).

Кадрирование Использует контур одного графического объекта, чтобы кадрировать другой графический объект. Форма области кадрирования определяется передним или самым верхним объектом. Любая часть нижнего графического объекта, которая перекрывается с самым верхним объектом, остается, все остальные части нижних объектов удаляются, а самый верхний объект удаляется полностью. Полученные объекты остаются отдельными и не объединяются в один объект (в отличие от команд «Объединение» и «Пересечение», которые соединяют объекты).

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с программами Adobe Premiere Pro и After Effects

Работа с приложениями Adobe Premiere Pro и Adobe Flash
Обмен ресурсами между приложениями Adobe Premiere Pro и Adobe Flash
Работа с Flash и After Effects

Работа с приложениями Adobe Premiere Pro и Adobe Flash

Наверх

Приложение Adobe Premiere Pro — это профессиональный инструмент для видеомонтажа. Если приложение Adobe Flash Professional применяется для разработки интерактивного содержимого веб-сайтов или мобильных устройств, то приложение Adobe Premiere Pro можно использовать при монтаже видеороликов для этих проектов. Приложение Adobe Premiere Pro предоставляет профессиональные инструменты для покадрового видеомонтажа, включая инструменты для оптимизации видеофайлов с целью их воспроизведения на экранах компьютеров и мобильных устройств.

Приложение Adobe Flash Professional — это инструмент для встраивания видеоматериалов в презентации для сетевых и мобильных устройств. Приложение Adobe Flash предоставляет технологические и творческие средства, позволяющие совмещать видео с данными, графикой, звуком и средствами интерактивного управления. Форматы FLV и F4V позволяют размещать на веб-странице видео для общедоступного просмотра.

Можно экспортировать файлы FLV и F4V из Adobe Premiere Pro. С помощью Adobe Flash можно внедрить эти файлы в интерактивные веб-сайты или приложения для мобильных устройств. Приложение Adobe Flash может импортировать метки последовательности, добавленные в последовательность приложения Adobe Premiere Pro, как контрольные точки. Эти точки могут использоваться для запуска событий в файлах SWF в процессе воспроизведения.

При экспорте видеофайлов в других стандартных форматах Adobe Flash может кодировать их из мультимедийных медиаприложений. Adobe Flash использует самые современные технологии сжатия для обеспечения наивысшего возможного качества при малых размерах файлов.

Обмен ресурсами между приложениями Adobe Premiere Pro и Adobe Flash

Наверх

В Adobe Premiere Pro можно добавлять метки контрольных точек Flash к временной шкале. Метки контрольных точек Flash служат контрольными точками в многофункциональном медиаприложении. Существуют два типа меток контрольных точек: для событий и для навигации. Навигационные метки контрольных точек можно использовать для перемещения к различным разделам файлов FLV и F4V, а также для переключения отображения текста на экране. Контрольные точки событий можно использовать для переключения между сценариями действий в определенное время в файлах FLV и F4V.

Можно экспортировать фильмы из Adobe Premiere Pro непосредственно в формат FLV и F4V. Можно выбрать один из нескольких наборов параметров Настройки экспорта. Эти настройки задают баланс между размером файла и качеством видео и аудио для достижения битрейта, необходимого для любого целевого адресата или устройства. Если экспортируется ролик с альфа-каналом, то этот ролик может быть легко использован как слой в мультимедийном проекте.

Можно импортировать файл FLV или F4V в Adobe Flash. Программа Flash прочитает маркеры последовательности и использует их в качестве контрольных точек навигации или событий. Также в приложении Flash можно настроить интерфейс, обрамляющий видео.

Кроме того, можно использовать Flash, чтобы создавать анимации для использования в фильмах. Можно создать анимацию с помощью Flash. Можно экспортировать анимацию в виде файла FLV или F4V. Затем можно импортировать файл FLV или F4V в Adobe Premiere Pro для редактирования. В Adobe Premiere Pro можно добавлять надписи или совмещать анимацию с другими видеоисточниками.

Работа с Flash и After Effects

Наверх

Если для создания видео или анимации используется Adobe® Flash®, то After Effects можно использовать для их редактирования и улучшения. Например, можно экспортировать анимации и приложения из Flash в формате роликов QuickTime или видео для Flash (FLV). После этого можно воспользоваться приложением After Effects для редактирования видео и улучшения его качества.

При использовании After Effects для редактирования и монтажа видео можно затем опубликовать это видео с помощью приложения Flash. Можно также экспортировать композицию After Effects в виде содержимого XFL для последующего редактирования в приложении Flash.

В программах Flash и After Effects используются разные термины для одних и тех же понятий.

- Компоновка в After Effects очень похожа на видеоклип в программе Flash Professional.
- Фрейм компоновки на панели «Компоновка» является аналогом рабочей области в программе Flash Professional.

- Панель «Проект» в After Effects похожа на панель «Библиотека» в программе Flash Professional.
- Файлы проектов в After Effects похожи на файлы FLA в программе Flash Professional.
- В After Effects производится рендеринг и экспорт видеоролика, а в программе Flash Professional — публикация SWF-файла.

Дополнительные ресурсы

В следующих учебных видеоруководствах приведена дополнительная подробная информация об использовании Flash в сочетании с After Effects:

- «Importing and exporting XFL files between Flash and After Effects» по адресу www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_ru.
- «Exporting an After Effects composition to Flash Professional using SWF, F4V/FLV, and XFL» по адресу www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_ru.
- «Converting metadata and markers to cue points for use in Flash» по адресу www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_ru.
- Майкл Коулман (Michael Coleman), менеджер по продукту After Effects, представляет видеопрезентацию от Adobe MAX на Adobe TV, где он покажет совместное использование After Effects и Flash для динамического замещения видео во время выполнения в проигрывателе Flash Player: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_ru
- Том Грин (Tom Green) представляет краткое учебное видеоруководство с сайта Layers Magazine, в котором покажет использование формата XFL для экспорта компоновки After Effects для использования в программе Flash Professional: http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html

В следующих статьях можно найти дополнительную информацию о совместном использовании Flash и After Effects:

- Ричард Харрингтон (Richard Harrington) и Маркус Гедульд (Marcus Geduld) представляют «Основы Flash для пользователей After Effects» — выдержку из своей книги *After Effects for Flash | Flash for After Effects* на веб-сайте Peachpit. В этой главе Ричард и Маркус объясняют Flash в терминах, которые будут понятны пользователю After Effects. http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895
- Ричард Харрингтон (Richard Harrington) и Маркус Гедульд (Marcus Geduld) представляют «Основы After Effects для пользователей Flash» — выдержку из своей книги *After Effects for Flash | Flash for After Effects*. В этой главе Ричард и Маркус объясняют After Effects в терминах, которые будут понятны пользователю Flash. http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894
- Том Грин (Tom Green) представляет подробную статью под названием «Integrating Flash Professional CS4 with After Effects CS4» на сайте Центра разработчиков Flash: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_ru
- На вебсайте Slippery Rock NYC Роберт Пауэрс дает видеоинструкцию об основах использования программы After Effects для тех, кто знаком с работой в программе Flash Professional.

Экспорт видео в формате QuickTime из приложения Flash

При создании анимации и приложений в приложении Flash можно экспортировать их в виде фильмов QuickTime с помощью команды «Файл» > Экспорт > «Экспортировать фильм». Для анимации Flash можно выбрать оптимальный формат видеовывода. В приложении Flash видео формируется в процессе работы приложения, позволяя пользователю управлять им. Это дает возможность зафиксировать ветви или состояния приложения, которые необходимо включить в видеофайл.

Рендеринг и экспорт файлов FLV и F4V из After Effects

При рендеринге видео в After Effects выберите выходной формат FLV или F4V, чтобы выполнить рендеринг и экспорт видео, поддерживающего воспроизведение в программе Flash Player. Впоследствии можно импортировать этот файл FLV или F4V в приложение Flash и опубликовать его в виде SWF-файла, который может быть воспроизведен с помощью Flash Player.

Импорт и публикация видео в приложении Flash

При импорте файла FLV или F4V в приложение Flash для управления визуальным интерфейсом, сопровождающим видео, можно использовать различные методы, например сценарии и компоненты Flash. Например, к видео можно приложить элементы управления воспроизведением и другие графические элементы. При композитинге поверх файла FLV или F4V можно добавить дополнительные графические слои.

Композитинг графики, анимации и видео

Как Flash, так и After Effects включают множество возможностей, позволяющих производить сложный композитинг видео и графики. Выбор приложения зависит от личных предпочтений и типа вывода, который должен быть создан в результате.

Приложение Flash в большей степени ориентировано на создание веб-содержимого, поскольку создает файлы небольшого размера. Кроме того, Flash позволяет управлять анимацией в реальном времени. Приложение After Effects ориентировано на производство видео и фильмов, предлагает широкий спектр визуальных эффектов и обычно используется для создания видеофайлов.

Оба приложения могут применяться для создания оригинальных изображений и анимации. Оба используют временную шкалу и поддерживают создание сценариев для программного управления анимацией. After Effects включает более широкий набор эффектов, в то время как язык Flash ActionScript® поддерживает более гибкий язык сценариев.

Оба приложения позволяют размещать графику и эффекты в разных слоях для последующего композитинга. Эти слои можно включать и выключать по необходимости. Оба приложения позволяют применять эффекты к содержанию отдельных слоев.

В приложении Flash композитинг не воздействует на видеосодержимое непосредственно; оно оказывает влияние на видео лишь во время воспроизведения в приложении Flash Player. Напротив, при композитинге импортированного видео в приложении After Effects экспортируемый видеофайл действительно включает все объединенные графические объекты и эффекты.

Поскольку все операции рисования в After Effects выполняются на слоях, отдельных от слоя импортированного видео, все изменения являются обратимыми. Flash поддерживает режимы рисования с обратимыми и необратимыми изменениями.

Экспорт содержимого After Effects для использования в приложении Flash

Содержимое After Effects можно экспортировать для использования в приложении Flash. Можно экспортировать файл SWF, который допускает немедленное воспроизведение в приложении Flash Player или может быть использован как часть другого многофункционального медиапроекта. При экспорте содержимого из приложения After Effects в формате SWF содержимое сводится и растрируется.

Для дальнейшей правки содержимого After Effects в приложении Flash экспортируйте композицию как файл XFL. XFL-файл — это тип файла Flash, в котором сохраняется та же информация, что и в файле FLA, но только в формате XML. При экспорте композиции из After Effects в виде файла XFL для приложения Flash некоторые слои и ключевые кадры, созданные в After Effects, сохраняются в версии Flash. При импорте файла XFL в программу Flash программа распаковывает файл XFL и добавляет его содержимое в файл FLA согласно инструкциям в файле XFL.

В следующих учебных видеоруководствах приведена подробная информация об экспорте XFL-файлов из After Effects:

- Импорт и экспорт XFL-файлов между Flash и After Effects (Adobe.com)
- Экспорт в формате XFL из After Effects в среду Flash (Том Грин (Tom Green), журнал Layers Magazine))

Импорт файлов Flash SWF в приложение After Effects

Приложение Flash обладает уникальным набором инструментов векторной графики, позволяющим создавать разнообразные объекты, которые невозможно создать с помощью After Effects или Adobe® Illustrator®. Файлы SWF можно импортировать в приложение After Effects для композитинга с другим видео или создания видео с дополнительными творческими эффектами посредством рендеринга. Интерактивное содержимое и анимация со сценариями не сохраняются. Сохраняется анимация, определенная ключевыми кадрами.

Все файлы SWF, импортируемые в After Effects, сводятся в единый слой с постоянным растрированием и сохранением альфа-канала. Постоянное растрирование позволяет сохранить четкость графического объекта после его увеличения. Этот метод импорта позволяет использовать корневой слой или объект файлов SWF в качестве элемента с гладким рендерингом в приложении After Effects, что позволяет наилучшим образом использовать возможности обеих программ.

Дополнительные разделы справки

Рендеринг и экспорт для Flash Professional и Flash Player

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с файлами Fireworks во Flash

Об импорте PNG-файлов Fireworks
Об импортированных фильтрах и режимах наложения из PNG-файлов Fireworks
Импорт текста из Fireworks во Flash

Об импорте PNG-файлов Fireworks

Наверх

Можно импортировать PNG-файлы Adobe®Fireworks в Flash Professional как сведенные изображения или редактируемые объекты. При импорте PNG-файла как сведенного изображения весь файл (вместе с любыми векторными иллюстрациями) растрируется или преобразуется в растровое изображение. Если содержимое PNG-файла импортируется как редактируемые объекты, то векторные иллюстрации в файле сохраняются в векторном формате. При импорте PNG-файла как редактируемых объектов сохраните размещенные растровые изображения, фильтры (называемые эффектами в FireWorks) и направляющие в PNG-файле.

Об импортированных фильтрах и режимах наложения из PNG-файлов Fireworks

Наверх

При импорте файлов Fireworks® PNG можно сохранить многие фильтры и режимы наложения, примененные к объектам в Fireworks, и затем модифицировать эти фильтры и режимы наложения с помощью Flash Professional.

Flash Professional поддерживает только изменяемые фильтры и режимы наложения для объектов, импортируемых в виде текстов и фрагментов ролика. Если эффект или режим наложения не поддерживается, Flash Professional растрирует или игнорирует его при импорте. Для импорта PNG-файла Fireworks с фильтрами или режимами наложения, не поддерживаемыми в Flash Professional, растрируйте файл во время импорта. Редактировать файл после этой операции невозможно.

Эффекты Fireworks, поддерживаемые во Flash

Flash Professional импортирует следующие эффекты Fireworks в виде изменяемых фильтров.

Эффект Fireworks	Фильтр Flash Professional
Тень	Тень
Сплошная тень	Тень
Внутренняя тень	Тень (с автоматически заданной внутренней тенью слоя)
Размытие	Размытие (где Размытие по оси X=Размытие по оси Y=1)
Размытие +	Размытие (где Размытие по оси X=Размытие по оси Y=1)
Размытие по Гауссу	Размытие
Настроить яркость цвета	Настроить цвет
Настроить цветовой контраст	Настроить цвет

Режимы наложения Fireworks, поддерживаемые в Flash

Flash Professional импортирует следующие режимы наложения Fireworks в виде изменяемых наложений.

Режим наложения Fireworks	Режим наложения Flash Professional
Обычный	Обычный
Затемнить	Затемнить
Умножить	Умножить
Осветлить	Осветлить
Экран	Экран

Перекрытие	Перекрытие
Направленный свет	Направленный свет
Дополнение	Добавление
Разница	Разница
Инверсия	Инверсия
Альфа-канал	Альфа-канал
Очистка	Очистка

Flash Professional игнорирует все остальные режимы наложения, импортированные из Fireworks. К режимам наложения, которые не поддерживаются в Flash Professional, относятся «Среднее», «Отрицание», «Исключение», «Мягкий свет», «Вычитание», «Нечеткий свет», «Осветление основы» и «Затемнение основы».

Наверх

Импорт текста из Fireworks во Flash

При импорте текста из Fireworks в Flash Professional 8 и более поздних версий текст импортируется с параметром сглаживания по умолчанию текущего документа.

Если импортировать PNG-файл как сведенное изображение, то можно запустить Fireworks из Flash Professional и редактировать исходный PNG-файл (с векторными данными).

При импорте нескольких PNG-файлов в составе пакета настройки импорта выбираются один раз. В Flash Professional используются одинаковые настройки для всех файлов в пакете.

Примечание. *Чтобы редактировать растровые изображения во Flash Professional, необходимо преобразовать растровые изображения в векторные иллюстрации или разбить растровые изображения на части.*

1. Выберите пункт «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку».
2. Выберите изображение PNG из всплывающего меню «Тип файлов» (Windows) или «Show» (Macintosh).
3. Перейдите к PNG-изображению Fireworks и выделите его.
4. Нажмите кнопку «Открыть».
5. Для параметра «Расположение» выберите одно из следующих значений.
   Импортирование всех страниц в новый монтажный кадр Импортирует все страницы в PNG-файл как монтажные кадры во фрагменте ролика, причем все кадры и слои внутри символа фрагмента ролика остаются без изменений. Создается новый слой, для которого используется имя PNG-файла Fireworks. Первый фрейм (страница) PNG-документа помещается на ключевой кадр, который начинается с последнего ключевого кадра; далее следуют все другие фреймы (страницы).

   Импортировать одну страницу в текущий слой Импортирует выбранную страницу (указанную во всплывающем меню «Название страницы») PNG-файла в один новый слой текущего документа Flash Professional как фрагмент ролика. Содержимое выбранной страницы импортируется во фрагмент ролика с неизменной структурой исходного слоя и кадра. Если внутри страницы фрагмента ролика имеются кадры, то каждый кадр представляет собой фрагмент ролика.

   Название страницы Указывает страницу Fireworks, которую предстоит импортировать в текущий монтажный кадр.
6. Для параметра «Структура файла» выберите одно из следующих значений.
   Импортировать как фрагмент ролика и сохранить слои Импортирует PNG-файл как фрагмент ролика, причем все фреймы и слои внутри символа ролика остаются неизменными.

   Импортировать страницы как новые слои Импортирует PNG-файл в текущий документ Flash Professional в единственный новый слой, верхний по порядку размещения. Слои Fireworks сводятся в один слой. Фреймы Fireworks содержатся в новом слое.
7. Для параметра «Объекты» выберите одно из следующих значений.
   Растрировать при необходимости для сохранения оформления Сохраняет заливки, обводки и эффекты Fireworks в Flash Professional.

   Оставить все контуры доступными для редактирования Сохраняет все объекты как редактируемые векторные контуры. Некоторые заливки, обводки и эффекты Fireworks теряются в процессе импорта.
8. Для параметра «Текст» выберите одно из следующих значений.
   Растрировать при необходимости для сохранения оформления Сохраняет заливки, обводки и эффекты Fireworks в Flash Professional.

   Оставить все контуры доступными для редактирования Сохраняет редактируемым весь текст. Некоторые заливки, обводки и эффекты Fireworks теряются в процессе импорта.
9. Чтобы свести PNG-файл в одно растровое изображение, выберите параметр «Импортировать как единое растровое изображение».

Если выбран этот вариант, то все другие варианты затеняются.

10. Нажмите кнопку «ОК».

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с файлами InDesign во Flash

Объект InDesign можно импортировать в формате XFL-файла, экспортированного из InDesign CS4, или формате FLA-файла, экспортированного из InDesign CS5. Дополнительные сведения о файлах формата XFL см. в разделе Открытие XFL-файлов.

Следующие учебные видеоматериалы демонстрируют использование форматов XFL и FLA для перемещения содержимого из InDesign Flash Professional:

- Импорт содержимого из Adobe InDesign CS5 в Adobe Flash Professional CS5 (4:49, WonderHowTo.com, экспорт в формате FLA из InDesign для импорта в Flash Professional.)
- Описание интеграции Flash (5:10, Adobe TV, импорт InDesign.)
- Использование экспорта из InDesign в Flash (6:22, Adobe TV, использование XFL.)
- Проектирование и разработка технологических процессов (4:49, Adobe TV, экспорт из InDesign в Flash с помощью XFL-файлов.)
- Flash Downunder — экспорт из InDesign в Flash (28:38, Adobe TV, исчерпывающий обзор в CS4.)
- Создание технологических процессов с помощью пакета Creative Suite 4 (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с PSD-файлами Photoshop во Flash

Работа с Photoshop и Flash
Параметры импорта Photoshop
(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Параметры средства импорта файлов Photoshop

Наверх

Работа с Photoshop и Flash

Adobe® Photoshop® и Adobe® Flash® можно использовать совместно, чтобы создавать визуально привлекательные приложения, анимации и интерактивные сообщения для сети Интернет. Photoshop позволяет создавать изображения и иллюстрации, максимально отвечающие творческим запросам. Flash позволяет объединить эти неподвижные изображения и вставить их в интерактивные материалы Интернета.

Инструменты рисования и выделения Photoshop обеспечивают более глубокий творческий контроль, чем инструментарий Flash. Если требуется создать сложные изображения или ретушировать фотографии для интерактивных презентаций, то создайте иллюстрации в Photoshop, а затем импортируйте законченные изображения в программу Flash.

Импорт неподвижных изображений в программу Flash

Flash может импортировать неподвижные изображения во многих форматах, но обычно при импорте неподвижных изображений из Photoshop во Flash используется собственный PSD-формат Photoshop.

При импорте PSD-файла Flash позволяет сохранить многие атрибуты, примененные в Photoshop, и располагает параметрами, чтобы сохранить визуальное качество изображения или внести дополнительные изменения в изображение. При импорте PSD-файла во Flash можно представить слои Photoshop как слои Flash или как отдельные ключевые кадры.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Обмен видеороликами QuickTime

Возможен обмен видеофайлами QuickTime между Photoshop и Flash. Например, ролик QuickTime можно визуализировать непосредственно из Photoshop, а затем импортировать во Flash, преобразовав его в FLV-файл FLV (Flash Video), пригодный для воспроизведения в проигрывателе Flash®.

Если Photoshop используется для изменения видеоматериала, то возможно неразрушающее рисование на фреймах. При сохранении файла Photoshop с видеослоем сохраняются изменения, внесенные в видеослой, но не изменения в самом материале.

Примечание. *При импорте видеофайла QuickTime из Photoshop во Flash используйте диалоговое окно «Импортировать видеофайл» («Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл»). При использовании функции импорта PSD программы Photoshop, чтобы импортировать видео, вводится только первый кадр видеофайла.*

Можно также экспортировать документы Flash как видеоклипы QuickTime и импортировать их в программу Photoshop, чтобы рисовать на видеокадрах без необратимых изменений. Например, можно создать анимированную последовательность во Flash, экспортировать Flash-документ как видеоклип QuickTime, а затем импортировать этот видеоклип в Photoshop.

Цвет

Flash использует во внутренней работе цвета в цветовых пространствах RGB (красный, зеленый, синий) или HSB (тон, насыщенность, яркость). Flash может преобразовать изображения CMYK в цветовое пространство RGB, но иллюстрации Photoshop следует создавать в RGB. Прежде чем импортировать CMYK-иллюстрацию из Photoshop во Flash, преобразуйте изображение в цветовое пространство RGB в Photoshop.

Об импорте PSD-файлов Photoshop

Flash Professional обеспечивает импорт PSD-файлов Photoshop и сохраняет основную часть данных иллюстрации. Средство импорта PSD-файлов также предоставляет возможность управлять импортом иллюстраций Photoshop в Flash Professional, позволяя задать способ импорта конкретных объектов в PSD-файл и указывая, что данный PSD-файл должен быть преобразован во фрагмент ролика Flash Professional.

Средство импорта PSD-файлов Flash Professional располагает следующими основными характеристиками.

- В PSD-файлах, импортированных в Flash Professional, точно сохранены цвета Photoshop.
- Сохраняет возможность редактирования режимов наложения, общих для Flash Professional и Photoshop.
- Смарт-объекты в PSD-файле растрируются и импортируются в Flash Professional как растровые изображения, что сохраняет прозрачность объектов.
- Преобразует слои в PSD-файле в отдельные слои Flash Professional или ключевые кадры либо импортирует PSD-файл как единое растровое изображение. В этом случае файл Flash Professional сводится (растрируется).

- При захвате и перетаскивании мышью из Photoshop в Flash Professional вызывается импортер PSD-файла, что позволяет выбрать способ импорта иллюстрации Photoshop.

Видеоматериалы и руководства

В следующих видео и руководствах показаны принципы работы с программами Photoshop и Flash Professional. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Импорт файлов Photoshop в среду Flash (CS3) (7:01)
- Видео: Создание веб-сайтов с помощью программ Photoshop и Flash (CS3) (6:01)
- Блог: Требуется создать программы Photoshop с использованием AIR, Flash и AS3? (Даниель Кестлер (Daniel Koestler), Adobe)

Совместимость между Flash и Photoshop

Определенные визуальные атрибуты не могут быть точно импортированы, или после импорта теряется возможность редактировать их в среде разработчика Flash Professional. Импортер PSD-файлов обеспечивает несколько способов импорта и размещения иллюстрации, чтобы оптимально сохранить ее внешний вид и возможность редактирования. Однако, сохранить некоторые визуальные атрибуты нельзя. Следуйте следующим указаниям, чтобы улучшить вид PSD-файлов, импортированных в Flash Professional.

- Flash Professional поддерживает только цветовое пространство RGB, но не цветовое пространство CMYK, широко применяемое в печати; Flash Professional может преобразовать изображения CMYK в RGB, однако цвета лучше сохраняются при преобразовании цветов CMYK в систему RGB в Photoshop.
- Flash Professional обеспечивает импорт следующих режимов наложения Photoshop и сохраняет возможность их редактирования: нормальный, замена темным, умножение, замена светлым, экран, направленный свет, разница и перекрытие.

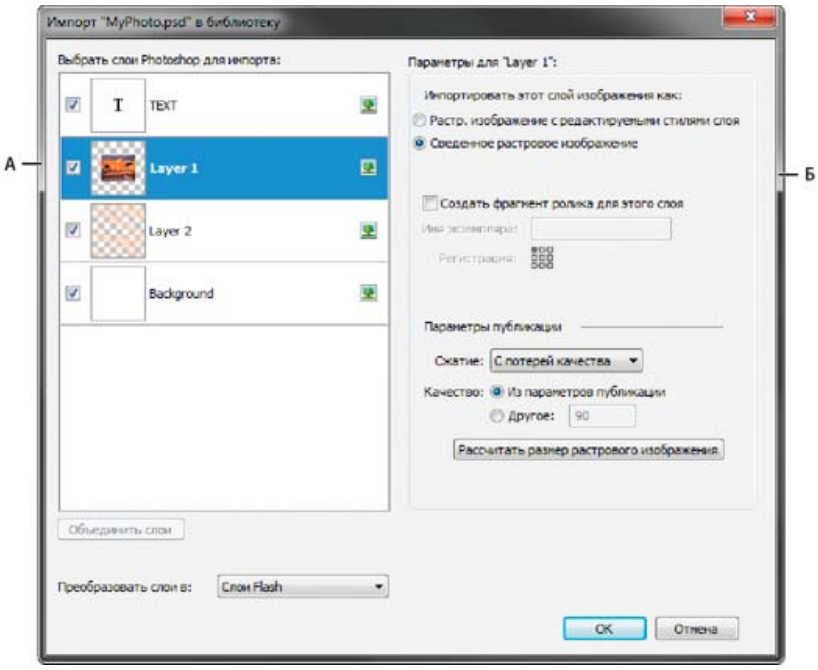
  Если использовать режим наложения, неподдерживаемый Flash Professional, то можно растрировать слой, чтобы сохранить его внешний вид или удалить режим наложения из слоя.
- Flash Professional не может импортировать смарт-объекты Photoshop как редактируемые объекты. Чтобы сохранить визуальные атрибуты смарт-объектов, они растрируются и импортируются в Flash Professional как растровые изображения.
- Flash Professional может импортировать только первый кадр слоев видеоклипа Photoshop.
- Слои изображения и заливки всегда растрируются при импорте в Flash Professional.
- Объекты PNG в Photoshop преобразуются в JPG-файлы при импорте в Flash Professional. Прозрачность исходных объектов PNG сохраняется в создаваемом JPG-файле.
- Программа Photoshop лучше масштабирует растровые изображения, чем Flash Professional. Если планируется масштабировать растровое изображение, переносимое из Photoshop в Flash Professional, выполните масштабирование в программе Photoshop перед импортом изображения в среду Flash Professional.
- Если объекты, содержащие прозрачные области, импортируются как сведенные растровые изображения, то любые объекты в слоях за прозрачным участком объекта будут видимы через прозрачный участок (предполагается, что объект, содержащий прозрачный участок, также импортируется). Чтобы избежать этого, импортируйте только прозрачный объект как сведенное растровое изображение.

  Чтобы импортировать несколько слоев и сохранить прозрачность без видимых остатков слоев за прозрачностью, импортируйте PSD-файл в режиме «Битовое изображение со стилями слоя, доступными для редактирования». При этом импортированные объекты инкапсулируются как фрагмент ролика, и используется прозрачность фрагмента ролика. Это особенно полезно, если требуется анимировать различные слои в Flash Professional.

Импорт PSD-файлов Photoshop

Формат Photoshop (PSD) — стандартный формат файла Photoshop. Flash Professional может непосредственно импортировать PSD-файлы со многими параметрами Photoshop, сохранив качество изображения и возможность редактировать PSD-файл в Flash Professional. Можно также выполнить сведение PSD-файлов при импорте, создав единый файл растрового изображения, в котором сохранены визуальные эффекты, но удалены данные иерархического слоя, специфические для файлов PSD-формата.

Учебные видеоматериалы о разработке веб-сайтов с использованием Photoshop и Flash Professional см. по адресу: www.adobe.com/go/vid0201_ru.



Диалоговое окно «Импорт PSD-файлов»
А. *Импортируются слои PSD-файла* ***Б.*** *Параметры импорта для выбранного слоя или объекта*

1. Выберите «Файл» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку».
2. Перейдите к импортируемому PSD-файлу Adobe Photoshop, выделите его и нажмите кнопку «OK».
3. В диалоговом окне «Импорт PSD» выберите слои, группы и отдельные объекты и укажите способ импорта каждого элемента (необязательно).
4. Для параметра «Преобразовать слои в:» выберите одно из следующих значений.
   Слои Flash Все выбранные слои в списке выбора слоев Photoshop помещаются в свой собственный слой. Каждый слой помечается именем слоя в файле Photoshop. Слои в Photoshop представляют собой объекты в отдельных слоях. Помещаемым в библиотеку объектам также назначается имя слоя в Photoshop.

   Ключевые кадры Все выделенные слои в списке выбора слоев Photoshop помещаются в отдельные ключевые кадры в новом слое. Новому слою присваивается имя файла Photoshop (например, myfile.psd). Слои в Photoshop становятся объектами в отдельных ключевых кадрах. Помещаемым в библиотеку объектам также назначается имя слоя в Photoshop.
5. Для остальных параметров выберите одно из следующих значений.
   Поместить слои в исходную позицию Содержимое PSD-файла сохраняется точно в той же позиции, в котором оно находились в Photoshop. Например, если объект находился в позиции с координатами X = 100, Y = 50 в Photoshop, то ему присваиваются те же координаты в рабочей области Flash Professional.

   Если этот параметр не выбран, то импортированные слои Photoshop центрируются в рабочей области. При импорте элементы в PSD-файле сохраняют относительное положение относительно друг друга, все объекты центрируются как один блок в текущем виде. Эта функция может быть полезной, если пользователь увеличивает часть рабочей области и импортирует определенный объект в эту часть рабочей области. Если объект импортирован с первоначальными координатами, то его можно не увидеть, так как он может размещаться вне текущего вида рабочей области.

   Примечание. *Этот параметр недоступен при импорте PSD-файла в библиотеку Flash Professional.*

   Установить размер рабочей области равным размеру холста Photoshop Размер рабочей области Flash Professional изменяется до такого же размера, как у документа Photoshop (или активной области кадрирования), использованного для создания PSD-файла. По умолчанию этот параметр не выбран.
   Примечание. *Этот параметр недоступен при импорте PSD-файла в библиотеку Flash Professional.*
6. Нажмите кнопку «OK».

Импорт PSD-файлов в библиотеку Flash
Импорт PSD-файла в библиотеку аналогичен импорту в рабочую область. Когда PSD-файл импортируется в библиотеку, для корневой папки используется имя PSD-файла. После того, как PSD-файл импортирован в библиотеку, можно изменить имя корневой папки или переместить слои из папки.
Примечание. *Содержимое импортированного PSD-файла упорядочивается в библиотеке по алфавиту. Иерархическая структура групп и папок остается неизменной, но в библиотеке они переупорядочиваются по алфавиту.*
Создается фрагмент ролика, который вмещает все содержимое PSD-файла, импортированного на временную шкалу, как если бы содержимое было импортировано в рабочую область. Почти со всеми фрагментами ролика связаны растровые изображения и другие ресурсы. Чтобы избежать недоразумений и конфликтов имен, эти ресурсы хранятся в папке Assets в одной папке с фрагментом ролика.

Примечание. *При импорте в библиотеку содержимое PSD-файла импортируется на временную шкалу видеоролика, а не на основную временную шкалу Flash.*

Наверх

Параметры импорта Photoshop

При импорте PSD-файла Photoshop, который содержит несколько слоев, можно задать следующие параметры.

Композиция слоев Если файл Photoshop содержит композиции слоев, то можно указать, какой вариант изображения следует импортировать. Композиция слоев представляет собой мгновенный снимок состояния палитры «Слои» Photoshop. Композиции слоев записывают три типа параметров слоя, все из которых импортируются в Flash Professional:

- **Видимость слоев**: показан или скрыт слой.
- **Положение слоев** в документе.
- **Стиль слоев**: стиль, примененный к слою, а также режим наложения слоя.

Если композиций слоев не существует, это всплывающее меню скрыто. Flash Professional поддерживает все качественные особенности композиции слоев, в том числе видимость, положение и стиль слоя.

Импорт текстовых объектов

Текстовые объекты представляют собой текстовые слои в Photoshop. Выберите метод импорта текста в Flash Professional.

Текст, доступный для редактирования Создает объект редактируемого текста из текста в выбранном слое Photoshop. Допускается ухудшение вида текста, чтобы сохранить редактируемость текста. Если текст импортируется как фрагмент ролика, то этот фрагмент ролика содержит объект редактируемого текста.
Примечание. *Когда редактируемый текст импортируется в библиотеку, он должен находиться внутри фрагмента ролика. В библиотеке можно сохранять только фрагменты ролика, растровые изображения и графические символы. Если «Редактируемый текст» выбран как параметр для текстового слоя, импортируемого в библиотеку, то он автоматически импортируется как графический символ.*

Векторные кривые Преобразует текст в векторные контуры, чтобы сохранить визуальный облик текста. Сам текст более нельзя редактировать, но сохраняется редактируемость степени плотности текста и совместимого режима наложения. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.
Примечание. *(Только для Windows 8) Если импортируется PSD-файл, содержащий текст, и при этом выбран параметр «Векторные кривые», редактирование узловых точек векторного объекта будет недоступно. Это распространяется на PSD-файлы, созданные с использованием шрифтов, которые отсутствуют в ОС Windows 8.*

Сведенное растровое изображение Преобразует текст в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид текстового слоя в Photoshop. Растрированный текст больше нельзя редактировать.
Примечание. *При импорте текста по контуру его необходимо импортировать как сведенное растровое изображение, чтобы сохранить визуальные характеристики объекта.*

Импорт фигурных объектов

Объект «Слой фигуры» представляет собой объект, который первоначально был слоем фигуры в Photoshop или слой изображения с векторной обтравочной маской.

Редактируемые контуры и стили слоя Создает редактируемую векторную фигуру с растровым изображением, обрезанным внутри векторной фигуры. Сохраняются поддерживаемые режимы наложения, фильтры и степень плотности цвета. Неподдерживаемые режимы наложения, которые нельзя воспроизвести в Flash Professional, удаляются. Объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенное растровое изображение Преобразует фигуру в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид слоя фигуры в Photoshop. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Импорт слоев заливки или изображения

Если слой заливки или изображения связан с векторной маской, то он обрабатывается как объект слоя фигуры.

Растровое изображение с редактируемыми стилями слоя Создает фрагмент ролика с внутренним растровым изображением. Сохраняются поддерживаемые режимы наложения, фильтры и степень плотности цвета. Неподдерживаемые режимы наложения, которые нельзя воспроизвести в Flash Professional, удаляются. Объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенное растровое изображение Преобразует текст в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид слоя заливки или изображения в Photoshop.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт сведенных растровых объектов и объектов в сведенном растровом изображении

Сведенное растровое изображение — объект, который содержит более одного слоя Photoshop, который сведен (или объединен) в единое растровое изображение при импорте в Flash Professional. Объекты в сведенном растровом изображении представляют слои Photoshop. Чтобы создать сведенном растровое изображение, выберите два или несколько слоев, и нажмите кнопку «Объединить слои».

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт нескольких объектов различных типов

При импорте нескольких объектов различных типов Flash Professional позволяет импортировать только выбранные объекты с общими для них параметрами импорта, такими как «Создать фрагмент ролика» и «Регистрация».

Импорт нескольких объектов одного типа

Если импортируются несколько объектов одного типа, то отображаются такие же параметры импорта, как при выборе одного объекта этого типа. Если атрибуты объектов различаются, то параметры импорта отображаются в неопределенном состоянии, и результаты могут отличаться от ожидаемых.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт папки группы

Папку группы можно импортировать как фрагмент ролика или поместить каждый слой в группе в собственный слой или ключевой кадр на временной шкале.

Если выбран режим «Импортировать как фрагмент ролика», то каждый слой в папке группы помещается в слой фрагмента ролика, который затем помещается в собственный слой или ключевой кадр на временной шкале. Фрагменту ролика назначается то же имя, которое эта папка группы имела в Photoshop, и если импортировать фрагмент ролика в слой Flash Professional, то слой использует то же имя.

Если не поместить группу во фрагмент ролика, то каждый слой преобразуется в текущий назначенный ему тип и каждый слой в группе импортируется в собственный слой Flash Professional. Названия слоям Flash Professional назначаются в соответствии с именами отдельных слоев в PSD-файле.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт и объединение слоев

PSD-импортер обеспечивает объединение двух или нескольких слоев в сведенное растровое изображение, которое импортируется как один растровый файл, а не отдельные объекты.

Слои, выбранные, чтобы создать сведенное растровое изображение, должны составлять непрерывную последовательность из двух или нескольких слоев на одном уровне. Например, нельзя выбрать один слой внутри группы и слой снаружи этой группы, а затем объединить их. Вместо этого, необходимо выбрать всю группу и отдельный слой.

Задание параметров публикации

С помощью параметров публикации в средства импорта PSD можно задать степень сжатия и качество документа, применяемое к изображению при публикации документа Flash Professional как SWF-файла. Эти параметры вступают в силу только при публикации документа как SWF-файла и не влияют на изображение, которое импортируется в рабочую область или в библиотеку Flash Professional.

Сжатие Позволяет выбрать формат сжатия с потерями или без потерь.

> **С потерей качества** Метод сжатия с потерей качества (JPEG) сжимает изображение в формате JPEG. Чтобы использовать уровень сжатия по умолчанию, заданный для импортированного изображения, выберите параметр «Использовать параметры публикации». Чтобы задать новый уровень сжатия, выберите параметр «Другое» и введите значение между 1 и 100 в текстовом поле «Качество». (Высокое значение обеспечивает более полную целостность изображения, но при этом увеличивается размер файла.)
>
> **Без потерь** При использовании алгоритма без потери качества (PNG/GIF) изображение сжимается, но при этом никакие данные не удаляются из изображения.
>
> ***Примечание.*** *Используйте сжатие с потерей качества при наличии сложных цветовых или тональных изменений, таких как фотографии или изображения с градиентными заливками. Используйте сжатие без потери качества для изображений с простыми фигурами и относительно небольшим числом цветов.*

Рассчитать растровый размер Определяет число растровых объектов, созданных для данного слоя в зависимости от настроек импорта, и сжатый размер результирующих растровых объектов в слое (в КБ). Например, если выбран слой с тенью и размытием и сохранены стили слоя, то параметр «Рассчитать растровый размер» сообщает, что в результате будет импортировано три растровых объекта — по одному для каждого эффекта фильтра и один для самого изображения. Чтобы рассчитать размер всех импортируемых растровых объектов, выберите все слои и нажмите кнопку «Рассчитать растровый размер».

Наверх

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Параметры средства импорта файлов Photoshop

В диалоговом окне «Настройки» в Flash можно задать настройки импорта для PSD-файлов Photoshop. Заданные настройки импорта PSD-файлов влияют на параметры, первоначально назначенные в диалоговом окне «Импорт PSD» для типов слоев Photoshop.

Примечание. *Используйте диалоговое окно «Импорт PSD», чтобы изменить для отдельных объектов настройки, заданные для слоев различных типов. Выберите слой, для которого нужно изменить параметры импорта, и укажите необходимые параметры.*

Установки импорта слоев изображения

Эти параметры задают первоначальные значения параметров импорта для слоев изображения. Слои изображения можно импортировать в любом из следующих форматов:

Битовые изображения с изменяемыми стилями слоя Создает фрагмент ролика с вложенным в него растровым изображением.

Задание этого параметра сохраняет поддерживаемые режимы наложения и степень плотности цвета, но другие визуальные атрибуты, которые нельзя воспроизвести во Flash, будут удалены. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенные растровые изображения Любой текст преобразуется в сведенное растровое изображение, чтобы сохранить точный вид текстового слоя в Photoshop.

Создать фрагменты ролика Указывает, что при импорте в программу Flash слои изображения будут преобразованы во фрагменты ролика. Этот параметр может быть изменен в диалоговом окне «Импорт PSD» для отдельных слоев, если нежелательно, чтобы все слои изображения были преобразованы во фрагменты ролика.

Установки импорта текстового слоя

Эти параметры задают начальные значения параметров импорта для текстовых слоев.

Текст, доступный для редактирования Создает объект редактируемого текста из текста в текстовом слое Photoshop. Внешний вид текста ухудшается, чтобы сохранить редактируемость текста. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Векторные кривые Текст преобразуется в векторные контуры. Внешний вид текста может измениться, но визуальные атрибуты будут сохранены. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенные растровые изображения Текст растрируется, чтобы точно сохранить внешний вид текстового слоя в Photoshop.

Создать фрагменты ролика Автоматически преобразует текстовый слой во фрагмент ролика при импорте в программу Flash. Этот параметр может быть изменен в диалоговом окне «Импорт PSD» для отдельных объектов, если нежелательно, чтобы все текстовые слои стали фрагментами ролика. Этот параметр требуется, если выбраны варианты «Редактируемый текст» или «Векторные кривые».

Настройки импорта слоев фигуры

Эти параметры задают начальные значения параметров импорта для слоев фигуры.

Редактируемые контуры и стили слоя Этот параметр создает редактируемую векторную фигуру с растровым изображением, обрезанным внутри векторной фигуры. Поддерживаемые режимы наложения и непрозрачность также сохраняются, но другие визуальные атрибуты, которые нельзя воспроизвести во Flash, будут потеряны. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенные растровые изображения Этот параметр преобразует фигуру в растровое изображение и сохраняет вид слоя фигуры в Photoshop.

Создать фрагменты ролика Этот параметр задает слои фигуры, преобразуемые во фрагмент ролика при импорте во Flash. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов, если нежелательно преобразовывать некоторые слои фигуры во фрагменты ролика. Этот параметр отключается, если установлен флажок «Сохранить редактируемые контуры и стили слоя».

Настройки импорта текстового слоя

Этот параметр задает начальные значения параметров для групп слоев.

Создать фрагменты ролика Указывает, что при импорте во Flash все группы будут преобразованы во фрагмент ролика. Этот режим может быть изменен для отдельных объектов, если нежелательно преобразовывать некоторые группы слоев во фрагменты роликов.

Установки импорта объединенных растровых изображений

Этот параметр задает первоначальные значения параметров импорта для объединенных растровых изображений.

Создать фрагменты ролика Этот параметр задает сведенные растровые изображения, преобразуемые во фрагмент ролика при импорте во Flash. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов, если нежелательно преобразовывать некоторые сведенные растровые изображения во фрагменты ролика. Этот параметр отключается, если установлен флажок «Сохранить редактируемые контуры и стили слоя».

Установки регистрации фрагмента ролика

Указывает глобальную точку регистрации для создаваемых роликов. Этот параметр применяется для точки регистрации для всех типов объектов. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов в диалоговом окне «Импорт PSD»; это начальный параметр для всех типов объектов. Дополнительные сведения о точке регистрации фрагмента ролика см. в разделе Изменение символов.

Параметры публикации для импортированных страниц

С помощью параметров публикации FLA-файла можно задать степень сжатия и качество документа, применяемое к изображениям при публикации документа Flash Professional как SWF-файла. Эти параметры вступают в силу только при публикации документа как SWF-файла и не влияют на изображение, которое импортируется в рабочую область или в библиотеку Flash Professional.

Сжатие Позволяет выбрать формат сжатия с потерями или без потерь.

> **С потерей качества** Метод сжатия с потерей качества (JPEG) сжимает изображение в формате JPEG. Чтобы использовать уровень сжатия по умолчанию, заданный для импортированного изображения, выберите параметр «Использовать параметры публикации». Чтобы задать новый уровень сжатия, выберите параметр «Другое» и введите значение между 1 и 100 в текстовом поле «Качество». (Высокое значение обеспечивает более полную целостность изображения, но при этом увеличивается размер файла.)
>
> **Без потерь** При использовании алгоритма без потери качества (PNG/GIF) изображение сжимается, но при этом никакие данные

не удаляются из изображения.

Примечание. *Используйте сжатие с потерей качества при наличии сложных цветовых или тональных изменений, таких как фотографии или изображения с градиентными заливками. Используйте сжатие без потери качества для изображений с простыми фигурами и относительно небольшим числом цветов.*

Качество Позволяет задавать уровень качества сжатия.

Использовать параметр публикации Применяет текущий параметр качества JPEG из «Параметров публикации».

Пользовательская Позволяет задавать отдельный параметр качества.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с ключевыми точками видео

Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Ключевые точки видео более не поддерживаются, и эта функция будет недоступна в среде Flash Professional CC.*

Ключевые точки видео позволяют активировать события в определенных позициях воспроизведения видео. В среде Flash существует два типа ключевых точек.

- Зашифрованные ключевые точки. Эти ключевые точки добавляются при кодировании видео с помощью Adobe Media Encoder. Дополнительные сведения о добавлении ключевых точек в Adobe Media Encoder см. в статье «Использование Adobe Media Encoder». Зашифрованные ключевые точки доступны также для других приложений.
- Ключевые точки ActionScript. Эти ключевые точки добавляются в видео с помощью инспектора свойств во Flash. Ключевые точки ActionScript доступны только для Flash и Flash Player. Дополнительные сведения о ключевых точках ActionScript см. в статье «Сведения о ключевых точках» в *Руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Если экземпляр компонента FLVPlayback выбран в рабочей области, в инспекторе свойств отображается список ключевых точек видео. В рабочей области также можно предварительно просмотреть видео, включая видео с сервера Flash Media Server, и добавить в процессе просмотра ключевые точки ActionScript с помощью инспектора свойств.

Видеоруководство по работе с ключевыми точками видео доступно на веб-сайте www.adobe.com/go/lrvid5302_fl_ru.

Работа с ключевыми точками в инспекторе свойств:

1. Импортируйте видео в режиме последовательной загрузки или поместите компонент FLVPlayback в рабочую область и укажите исходное видео. Можно указать исходное видео в инспекторе свойств.
2. В инспекторе свойств нажмите «Ключевые точки», чтобы раскрыть раздел, если он еще не открыт.
3. Нажмите кнопку «Добавить» (+), чтобы добавить ключевую точку ActionScript, и кнопку «Удалить» (-), чтобы удалить существующую ключевую точку. Время можно задать путем перетаскивания указателя влево или вправо для увеличения или уменьшения значения временного кода или путем ввода числа.
4. Чтобы добавить параметр в ключевую точку, выберите ключевую точку ActionScript, нажмите кнопку «Добавить» (+) в нижней части раздела «Параметры».
5. Имена ключевых точек ActionScript и параметров можно изменять, нажав поле требуемого имени и отредактировав его.

Помимо этого, списки ключевых точек в инспекторе свойств можно импортировать и экспортировать. Чтобы избежать возникновения конфликтов с ключевыми точками, которые уже были внедрены в видео во время кодирования, импортируйте только списки ключевых точек ActionScript.

Кнопки импорта и экспорта ключевых точек в верхней части раздела «Ключевые точки» позволяют импортировать или экспортировать список ключевых точек в формате XML. При экспорте в список включаются все ключевые точки навигации и событий, внедренных в видео, а также добавленные ключевые точки ActionScript. По завершении импорта открывается диалоговое окно, в котором показано число импортированных ключевых точек ActionScript.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Рисование

Изменение кривой движения
Adobe (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
В этом видеоролике показано, как изменять кривую движения в среде Flash CS5.

Учебное руководство по графическим эффектам в среде Flash
Adobe (27 февраля 2012 г.)
руководство
Adobe Flash Professional CS5 предоставляет ряд функций для создания впечатляющих графических эффектов, позволяющих улучшить внешний вид и восприятие проектов. В учебном руководстве по графическим эффектам в среде Flash описаны все эти функции: от основных задач, таких как использование мозаики и режимы наложения, до более сложных понятий, таких как анимация фильтров и применение масок с использованием ActionScript. Прочитайте перечисленные ниже разделы по интересующей вас теме.

Использование средства «Декорирование»
Adobe (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
В этом видеоролике демонстрируется масштабирование с учетом содержимого в среде Flash CS5.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Обводки, заливки и градиенты

Создание и изменение градиентной заливки
Настройка цвета обводки и заливки
Модификация закрашенных областей
Преобразование градиента и растровых заливок
Блокировка градиента или растровой заливки рабочей области

Наверх

Создание и изменение градиентной заливки

Градиент — это многоцветная заливка, в которой один цвет постепенно переходит в другой. Flash Pro позволяет применить до 15 цветовых переходов к градиенту. Создание градиента — удобный способ добиться плавного перехода цвета в одном объекте или между несколькими объектами. Можно сохранить градиент как образец, чтобы упростить его применение к нескольким объектам. Flash Pro поддерживает создание градиентов двух типов:

Линейные градиенты изменяют цвет вдоль одной оси (горизонтальной или вертикальной).

Радиальные градиенты изменяют цвет во внешнем направлении, начиная с центральной фокальной точки. Можно настроить направление градиента, его цвета, положение фокальной точки и многие другие свойства.

предоставляет дополнительное управление линейным и радиальным градиентами для использования в Flash Player. Эти элементы, называемые режимами переполнения, позволяют указать, как применяются цвета за градиентом.

Примеры градиентов см. на веб-странице «Примеры Flash» по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Чтобы получить доступ к примеру, загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Graphics\AnimationAndGradients.

1. Чтобы применить заливку градиентом к существующей иллюстрации, выберите в рабочей области объект или объекты.

2. Если панель «Цвет» не видна, выберите меню «Окно» > «Цвет».

3. Чтобы выбрать режим отображения цветов, выберите «RGB» (параметр по умолчанию) или «HSB».

4. Выберите тип градиента в меню «Тип».

   Линейный Создает градиент, который меняет оттенок от начальной точки до конечной точки по прямой.

   Радиальный Создает градиент, который меняется от центральной фокальной точки в круговом контуре к краям.

   ***Примечание**. При выборе линейного или радиального градиента на панели «Цвет» появляются еще два параметра, если материал готовится для Flash Player версии 8 или более поздней. Во-первых, под меню «Тип» активируется меню «Переполнение». С помощью меню «Переполнение» можно управлять цветами, применяемыми за пределами градиента. Во-вторых, появляется панель определения градиента с двумя указателями под панелью, указывающими цвета для градиента.*

5. В меню «Переполнение» выберите режим переполнения для градиента: «Расширение» (по умолчанию), «Отражение» и «Повтор» (необязательно).

6. Чтобы создать линейный или радиальный градиент, совместимый с масштабируемой векторной графикой (SVG), установите флажок «Линейный RGB» (необязательно). Благодаря этому градиент будет выглядеть ровнее при последующих изменениях масштаба.

7. Чтобы изменить цвет в градиенте, выберите один из цветовых указателей под панелью определения градиента (треугольник над выделенным указателем станет черным). После этого щелкните на панели пространства цвета, которая появится над панелью градиента. Перетащите ползунок яркости, чтобы настроить яркость цвета.

8. Чтобы добавить курсор к градиенту, щелкните панель определения градиента или ниже. Выберите цвет для нового указателя, как описано в предыдущем шаге.

   Можно добавить до 15 цветовых указателей, что позволяет создавать до 15 цветовых переходов.

9. Чтобы изменить положение курсора на градиенте, перетащите курсор вдоль панели определения градиента. Перетащите указатель вниз и от панели определения градиента, чтобы удалить его.

10. Чтобы сохранить градиент, щелкните треугольник в правом верхнем углу на панели «Цвет» и выберите в меню «Добавить

образец».

На панель «Образцы» в текущем документе будет добавлен градиент.

11. Чтобы преобразовать градиент, например, сделать его вертикальным вместо горизонтального, используйте инструмент «Преобразование градиента». Дополнительные сведения см. в разделе Преобразование градиента и растровых заливок.

Наверх

Настройте цвета обводки и заливки.

Можно задать цвет обводки и заливки графического объекта или фигуры с помощью элементов управления обводки и заливки на панели инструментов или с помощью таких же элементов управления в инспекторе свойств.

Разделы панели инструментов «Цвет обводки» и «Цвет заливки» содержат элементы управления для вызова окон «Цвет обводки» и «Цвет заливки», которые, в свою очередь, определяют, влияет ли выбор цвета на обводку или заливку выбранных объектов. Кроме того, в разделе «Цвета» есть элементы управления для быстрого сброса цветов до цветов по умолчанию, задания бесцветных обводки и заливки и смены местами цветов заливки и обводки.

Кроме возможности выбирать цвет обводки и заливки для графического объекта или фигуры, инспектор свойств предлагает элементы управления для задания толщины и стиля обводки.

Чтобы изменить атрибуты раскраски существующих объектов с помощью этих элементов, сначала выберите объекты в рабочей области.

См. также: Интерактивный просмотр цветов.

Настройка цвета обводки и заливки на панели «Инструменты»

Элементы «Цвет обводки» и «Цвет заливки» панели «Инструменты» устанавливают атрибуты раскраски новых объектов, создаваемых с помощью инструментов рисования и раскраски. Чтобы изменить атрибуты раскраски существующих объектов с помощью этих элементов, сначала выберите объекты в рабочей области.

- Нажмите элемент «Цвет обводки» или «Цвет заливки» и выберите образец цвета.
- Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» во всплывающем окне и выберите цвет. Кроме того, можно наводить курсор на различные цвета, чтобы просмотреть, как они будут смотреться в фигуре.
- Введите в поле шестнадцатеричное значение цвета.
- Чтобы возвратить параметры цветов по умолчанию (белая заливка и черная обводка), нажмите кнопку «Черно-белый» на панели «Инструменты».
- Чтобы удалить все обводки и заливки, нажмите кнопку «Нет цвета».

  ***Примечание**. Кнопка «Нет цвета» появляется только при создании овала или прямоугольника. Можно создать объект без обводки и заливки, но невозможно использовать кнопку «Нет цвета» для существующего объекта. Вместо этого выберите существующую обводку или заливку и удалите ее.*
- Чтобы поменять между собой цвета обводки и заливки, нажмите на панели инструментов кнопку «Поменять местами цвета».

Flash Professional CC позволяет просмотреть цвет мазка или заливки при изменении образца цвета. Более подробную информацию см. в разделе Интерактивный просмотр цветов.

Применение сплошной заливки цветом с помощью инспектора свойств

1. Выберите в рабочей области замкнутый объект или объекты.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».
3. Чтобы выбрать цвет, нажмите элемент управления «Цвет заливки» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из поля палитры.
   - Введите в поле шестнадцатеричное значение цвета.

С помощью инспектора свойств выберите цвет, стиль и толщину обводки.

Чтобы изменить цвет, стиль обводки и толщину выбранного объекта, используйте элемент «Цвет обводки» в инспекторе свойств. Выберите стиль обводки из стилей, которые предварительно поставляются вместе с Flash Pro, либо создайте заказной стиль. Чтобы выбрать заливку сплошным цветом, используйте элемент «Цвет заливки» в инспекторе свойств.

1. Выберите в рабочей области объект или объекты (символы необходимо сначала дважды щелкнуть мышью, чтобы войти в режим редактирования символа).
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».
3. Чтобы выбрать стиль обводки, щелкните на меню «Стиль» и выберите нужный вариант. Чтобы создать пользовательский стиль,

щелкните в инспекторе свойств «Другой», выберите параметры в диалоговом окне «Стиль обводки» и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. *Выбор стиля обводки, отличной от «Сплошной», может увеличить размер файла.*

4. Толщину обводки можно выбрать с помощью ползунка или введя значение в текстовое поле.
5. Чтобы разрешить уточнение обводки, установите флажок «Уточнение обводки». «Уточнение обводки» настраивает узловые точки кривых и линий на целые пикселы, предотвращая размытие вертикальных и горизонтальных линий.
6. Чтобы задать стиль края контура, выберите параметр «Край контура».

   Не задано Обрезается по краю контура.

   Круглый Добавляет круглое окончание, выдающееся за край контура на половину толщины обводки.

   Квадратный Добавляет прямоугольное окончание, выдающееся за край контура на половину толщины обводки.
7. Если линии рисуются с помощью инструментов «Карандаш» или «Кисть» и установлен режим рисования «Сглаживание», то используйте ползунок «Сглаживание», чтобы указать степень, до которой Flash Pro сглаживает рисуемые линии.

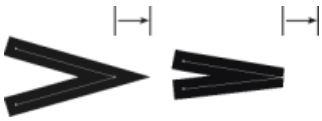
   По умолчанию значение «Смягчение» установлено в значение 50, но можно указать значение от 0 до 100. Чем больше значение сглаживания, тем более сглаживается в результате линия.

   Примечание. *Если режим рисования установлен в значение «Выпрямление» или «Краска», то ползунок «Смягчение» отключен.*
8. Чтобы определить, как соединяются два сегмента, выберите параметр «Объединение». Чтобы изменить углы в открытом или замкнутом контуре, выберите контур и другое значение параметра объединения.

Стыки «уголок», «круглый» и «фаска».

9. Чтобы избежать скашивания стыка «уголок», введите предел заострения.

   Если длина линии превосходит это значение, то линии заканчиваются квадратными, а не точечными окончаниями. Например, предел среза 2 для 3-точечной обводки означает, что если длина точки в два раза превышает толщину обводки, то Flash Pro удаляет граничную точку.



Применение предела среза.

Корректировка обводок нескольких линий или фигур

Чтобы изменить цвет обводки, толщину и стиль одной или нескольких линий или контуров фигур, используйте инструмент «Чернильница». К линиям и контурам фигур можно применить только сплошные цвета, не градиенты и не растровые изображения.

С помощью инструмента «Обводка» проще изменить атрибуты обводки нескольких объектов одновременно, не выделяя отдельные линии.

1. Выберите инструмент «Обводка» на панели «Инструменты».
2. Выберите цвет обводки.
3. Выберите стиль обводки и толщину обводки в инспекторе свойств.
4. Щелкните объект в рабочей области, чтобы применить изменения обводки.

Копирование обводки и заливки

С помощью инструмента «Пипетка» можно копировать атрибуты заливки и обводки одного объекта и немедленно применять их к другому объекту. Инструмент «Пипетка» также позволяет взять образец изображения в растровом изображении и использовать его в качестве заливки.

1. Чтобы применить атрибуты обводки или области с заливкой к другой обводке или области с заливкой, выберите инструмент «Пипетка» и щелкните обводку или область с заливкой, атрибуты которой нужно применить.

   Если щелкнуть обводку, инструмент автоматически превращается в инструмент «Чернильница». Если нажать на область с заливкой, инструмент автоматически превращается в инструмент «Ведро с краской» с включенным модификатором «Блокировать заливку».
2. Чтобы применить новые атрибуты, щелкните другую обводку или область с заливкой.

Модификация закрашенных областей

Наверх

Инструмент «Заливка» заполняет цветом замкнутые области. Этот инструмент позволяет выполнить следующие действия.

- Заполните пустую область и измените цвет уже заполненных областей.
- Раскрашивайте сплошными цветами, градиентными и растровыми заливками.
- Используйте инструмент «Ведро с краской», чтобы заполнить области, замкнутые не полностью.
- Выберите в Flash Pro закрытие интервалов в контурах фигуры при использовании инструмента «Ведро с краской».

1. Выберите инструмент «Заливка» на панели «Инструменты».
2. Выберите цвет и стиль заливки.
3. Выделите модификатор «Размер промежутка» в нижней части панели «Инструменты» и выберите параметр размера зазора:
   - «Не закрывать интервалы», чтобы вручную закрыть интервалы перед заливкой фигуры. Для сложных рисунков закрытие интервалов вручную может быть более быстрым.
   - Параметр «Закрыть» для заливки фигуры, имеющей интервалы.

   Примечание. *Если интервалы слишком велики, то, возможно, придется закрыть их вручную.*
4. Щелкните фигуру или замкнутую область для заливки.

Преобразование градиента и растровых заливок

Наверх

Можно преобразовать градиентную или растровую заливку, настраивая размер, направление или центр заливки.

1. Выберите инструмент «Преобразование градиента» на панели «Инструменты». Если на панели «Инструменты» нет средства «Преобразование градиента», нажмите и удерживайте кнопку мыши на инструменте «Свободное преобразование», затем в открывшемся меню выберите «Преобразование градиента».
2. Щелкните мышью область, заполненную градиентной или растровой заливкой. Появится ограничительная рамка с маркерами редактирования. Когда курсор находится над каким-либо из этих маркеров, он изменяется, показывая функцию маркера.

   Центральная точка Значок прокрутки для маркера центральной точки — это четырехконечная стрелка.

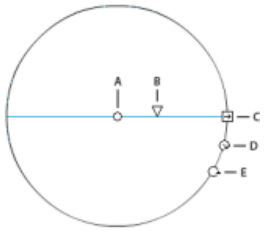
   Фокальная точка Маркер фокальной точки появляется только при выборе радиального градиента. Значок прокрутки для маркера фокальной точки — это инвертированный треугольник.

   Размер Значок прокрутки для маркера размера (значок среднего маркера на краю ограничительной рамки) — это круг со стрелкой внутри.

   Поворот Настраивает поворот градиента. Значок прокрутки для маркера поворота (значок нижнего маркера на краю ограничительной рамки) — это четыре стрелки в фигуре круга.

   Width Настраивает ширину градиента. Значок прокрутки для маркера ширины (прямоугольный маркер) — это двусторонняя стрелка.

   Нажмите клавишу «Shift», чтобы ограничить направление линейной градиентной заливки значениями, кратными 45°.



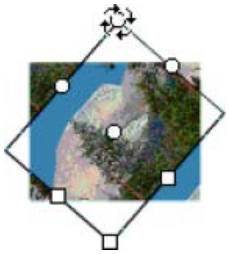
Элементы управления радиального градиента
А. *Центральная точка* ***Б.*** *Ширина* ***В.*** *Поворот* ***Г.*** *Размер* ***Д.*** *Фокус.*

3. Перерисуйте градиент или заливку любым из следующих способов.
   - Чтобы переместить центральную точку градиентной или растровой заливки, перетащите центральную точку.

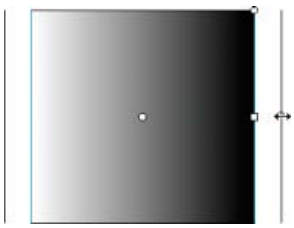
- Чтобы изменить ширину градиентной или растровой заливки, перетащите прямоугольный маркер на стороне ограничительной рамки. (Этот параметр изменяет только ширину заливки, а не объекта, содержащего заливку.)

- Чтобы изменить высоту градиентной или растровой заливки, перетащите прямоугольный маркер внизу ограничительной рамки.

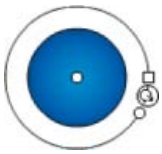
- Чтобы повернуть градиентную или растровую заливку, перетащите круглый маркер поворота в углу. Можно также перетаскивать самый нижний маркер ограничительного круга кругового градиента или заливки.



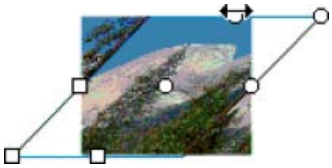
- Чтобы изменить масштаб линейного градиента или заливки, перетащите прямоугольный маркер в центре ограничительной рамки.



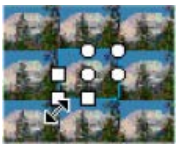
- Чтобы изменить фокальную точку кругового градиента, перетащите средний круглый маркер на ограничительном круге.



- Чтобы наклонить заливку внутри фигуры, перетащите один из круглых маркеров на верхнюю или правую сторону ограничительной рамки.



- Чтобы замостить фигуру растровым изображением, выполните масштабирование заливки.



Примечание. *Чтобы просмотреть все маркеры при работе с большими заливками или заливками, близкими к границе рабочей области, выберите пункт «Просмотр» > «Область вставки».*

Наверх

Блокировка градиента или растровой заливки рабочей области

Градиентную или растровую заливку можно заблокировать, так что она выглядит занимающей всю рабочую область. При этом объекты, раскрашенные заливкой, выглядят как маски, открывающие градиент или растровую заливку под ними.

Если при использовании инструментов «Кисть» или «Заливка» выбрать модификатор «Блокировка заливки», то градиентная или растровая заливка будет распространяться на все объекты, которые отрисовываются в рабочей области.

Использование модификатора «Блокировка заливки» создает внешний вид единой градиентной или растровой заливки, применяемой к отдельным объектам в рабочей области.

Использование блокированной градиентной заливки

1. Выберите инструмент «Кисть» или «Заливка» и выберите в качестве заливки градиент или растровое изображение.
2. На панели «Цвет» в меню «Тип» выберите «Линейный» или «Радиальный».
3. Нажмите модификатор «Блокировка заливки» .
4. Сначала раскрасьте области, в которые нужно поместить центр заливки, а потом перейдите к другим областям.

Использование блокированной растровой заливки

1. Выберите используемое растровое изображение.
2. На панели «Цвет» в меню «Тип» выберите «Растровое изображение».
3. Выберите инструмент «Кисть» или «Ведро с краской».
4. Нажмите модификатор «Блокировка заливки» .
5. Сначала раскрасьте области, в которые нужно поместить центр заливки, а потом перейдите к другим областям.

- Разделение групп и объектов
- Работа с импортированными растровыми изображениями

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Рисование простых линий и фигур

Рисование прямых линий с помощью инструмента «Отрезок линии»
Рисование прямоугольников и овалов
Рисование многоугольников и звезд
Рисование с помощью инструмента «Карандаш»
Рисование с использованием инструмента «Кисть»
(только для Flash Professional CC) Интерактивный просмотр цветов

Рисование прямых линий с помощью инструмента «Отрезок линии»

Наверх

Чтобы рисовать отрезки прямой линии по одному, используйте инструмент «Линия».

1. Выберите инструмент «Линия» .
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и укажите атрибуты обводки.

   Примечание. *Назначить атрибуты заливки для инструмента «Линия» нельзя.*

3. Нажмите кнопку «Рисование объектов» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты», чтобы выбрать режим «Объединение рисунков» или «Рисование объектов». Когда кнопка «Рисование объектов» не нажата, инструмент «Линия» находится в режиме рисования объектов.
4. Поместите указатель в место начала линии и перетащите его в положение, в котором линия должна закончиться. Чтобы ограничить угол наклона линии значениями, кратными 45 градусам, перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу «Shift».

Рисование прямоугольников и овалов

Наверх

Инструменты «Овал» и «Прямоугольник» позволяют создавать основные геометрические фигуры, применять обводки, заливку и задавать скругленные углы. Помимо режима «Объединение рисунков» и «Рисование объектов», инструменты «Овал» и «Прямоугольник» предлагают режим «Рисование геометрических примитивов».

При рисовании прямоугольников или овалов с помощью инструментов «Прямоугольный примитив» или «Овальный примитив» Flash создает эти фигуры в качестве отдельных объектов. Они отличаются от объектов, созданных в режиме «Рисование объектов». Инструменты создания примитивов позволяют задать радиус угла прямоугольника с помощью элементов управления в инспекторе свойств. Кроме того, можно задать начальный и конечный углы, а также внутренний радиус овала. После создания примитивной фигуры измените радиус и размер, выделив фигуру в рабочей области и задав нужные параметры в инспекторе свойств.

Примечание*. При выборе любого из инструментов рисования геометрических примитивов в инспекторе свойств отображаются значения последнего отредактированного примитивного объекта. Например, когда вы модифицировали прямоугольник, а затем нарисовали второй прямоугольник.*

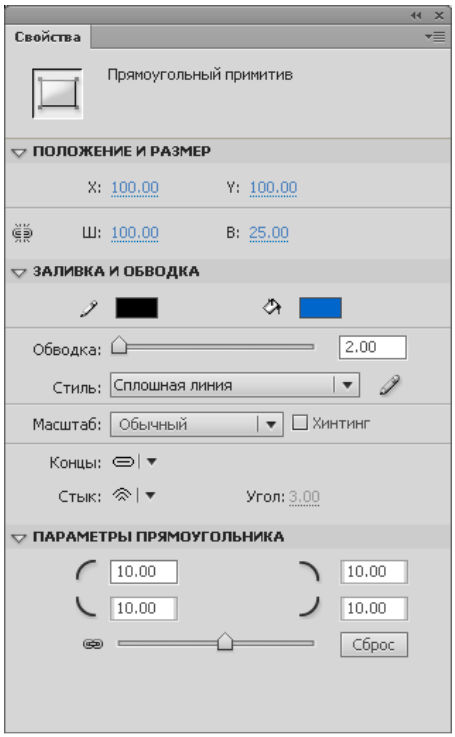
Примечание*. Чтобы нарисовать фигуру из центра рабочей области, удерживайте нажатой клавишу Alt.*

Рисование прямоугольных примитивов

1. Чтобы выбрать инструмент «Прямоугольный примитив», нажмите и удерживайте кнопку мыши на инструменте «Прямоугольник» и выберите инструмент «Прямоугольный примитив» из всплывающего меню.
2. Чтобы создать прямоугольный примитив, перетащите инструмент «Прямоугольный примитив» в рабочую область.

   Примечание. *Чтобы изменить радиус угла при перетаскивании с помощью инструмента «Прямоугольный примитив», нажмите клавишу «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз». Когда углы приобретут нужное скругление, отпустите клавишу.*

3. Выделив прямоугольный примитив, с помощью элементов управления в инспекторе свойств можно дальше модифицировать фигуру или задавать цвета заливки и обводки.



Свойства прямоугольного примитива.

Следующие элементы управления инспектора свойств относятся только к инструменту «Прямоугольный примитив».

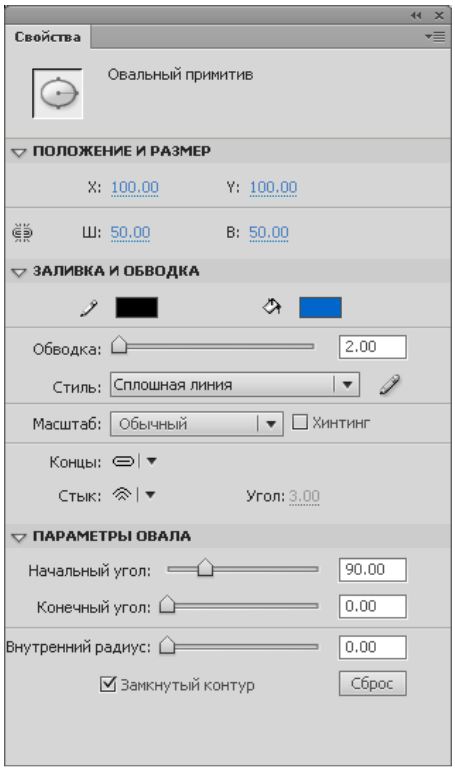
Радиус закругления углов прямоугольника позволяет задать радиусы углов для прямоугольника. В каждом текстовом поле можно указать цифровое значение для внутреннего радиуса. При вводе отрицательного значения создается вогнутый угол. Также можно снять значок фиксации радиуса углов и скорректировать радиус каждого угла по отдельности.

Сброс Сбрасывает все параметры инструмента «Прямоугольный примитив» и восстанавливает исходные фигуру и размер прямоугольного примитива, нарисованного в рабочей области.

4. Чтобы задать разные радиусы скругления для каждого угла, снимите значок блокировки, размещенный в разделе параметров прямоугольника в инспекторе свойств. При блокировке элементы управления радиусом фиксируются и всем углам назначается одинаковый радиус.
5. Чтобы сбросить радиусы скругления, нажмите кнопку «Сброс» в инспекторе свойств.

Рисование овальных примитивов

1. Нажмите и удерживайте кнопку мыши на инструменте «Прямоугольник» и выберите инструмент «Овальный примитив».
2. Чтобы создать овальный примитив, перетащите инструмент «Овальный примитив» на рабочей области. Чтобы фигура всегда была кругом, перетаскивайте его, удерживая нажатой клавишу «Shift».
3. Выделив овальный примитив в рабочей области, с помощью элементов управления в инспекторе свойств можно дальше модифицировать фигуру или задавать цвета заливки и обводки.



Свойства овального примитива.

Следующие элементы управления инспектора свойств относятся только к инструменту «Овальный примитив».

Начальный угол/конечный угол Угол начальной и конечной точек овала. С помощью этих элементов управления можно легко модифицировать фигуру овалов и кругов на сегменты круга, полукруги и другие нешаблонные фигуры.

Внутренний радиус Внутренний радиус (или овал) внутри овала. Можно ввести в поле числовое значение внутреннего радиуса или отрегулировать величину внутреннего радиуса с помощью ползунка. Можно ввести числовое значение от 0 до 99, соответствующее проценту удаляемой заливки.

Замкнуть контур Определяет, замкнут ли контур овала (или контуры, если указан внутренний радиус). Если указан незамкнутый контур, то к результирующей фигуре заливка не применяется, а рисуется только обводка. По умолчанию выбирается «Замкнуть контур».

Сброс Сбрасывает все параметры инструмента «Овальный примитив» и восстанавливает исходные форму и размер овального примитива, нарисованного в рабочей области.

Рисование овалов и прямоугольников

Эти основные геометрические фигуры создаются с помощью инструментов «Овал» и «Прямоугольник».

1. Чтобы выбрать инструмент «Прямоугольник» или «Овал», нажмите и удерживайте кнопку мыши на инструменте «Прямоугольник» и выполните перетаскивание.
2. Чтобы создать прямоугольник или овал, перетащите инструмент «Прямоугольник» или «Овал» на рабочей области.
3. Чтобы задать радиусы скругления для инструмента «Прямоугольник», нажмите модификатор «Прямоугольник со скругленными углами» и введите значение радиуса угла. При значении ноль (0) создаются прямые углы.
4. Перетащите указатель в рабочей области. При использовании инструмента «Прямоугольник» нажимайте клавиши «Стрелка вверх» и «Стрелка вниз» в процессе перетаскивания, чтобы задать радиус скругления углов.

   Для инструментов «Овал» и «Прямоугольник» перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу «Shift», чтобы рисовать круги и квадраты.
5. Для указания определенного размера овала или прямоугольника выберите инструмент «Овал» или «Прямоугольник» и нажмите клавишу Alt (Windows) или (Macintosh). Затем щелкните на рабочей области, чтобы отобразить диалоговое окне параметров для овала и прямоугольника.
   - Для овалов укажите высоту и ширину в пикселах, а также следует ли рисовать овал от центра.
   - Для прямоугольников укажите высоту и ширину в пикселах, радиус углов, а также следует ли рисовать прямоугольник от центра.

См. также: Интерактивный просмотр цветов.

Наверх

Рисование многоугольников и звезд

1. Чтобы выбрать инструмент «Многоугольник», нажмите на инструмент «Прямоугольник» и, удерживая кнопку, выберите нужный элемент из раскрывшегося списка.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и укажите атрибуты обводки и заполнения.
3. Нажмите кнопку «Параметры» и выполните следующие действия.
   - Для параметра «Стиль» выберите «Многоугольник» или «Звезда».
   - Для параметра «Число сторон» введите число от 3 до 32.
   - Для параметра «Размер лучей» введите число от 0 до 1, чтобы указать толщину лучей звезды. Числа, близкие к 0, задают более тонкие лучи (как иглы). При рисовании многоугольника оставьте эту настройку без изменений. (Она не влияет на форму многоугольника.)
4. Нажмите кнопку «OK».
5. Перетащите указатель в рабочей области.

См. также: Интерактивный просмотр цветов.

Наверх

Рисование с помощью инструмента «Карандаш»

Чтобы рисовать линии и фигуры, используйте инструмент «Карандаш» так же, как при рисовании настоящим карандашом. Чтобы применить смягчение или выпрямление к линиям и фигурам в процессе рисования, выберите для инструмента «Карандаш» режим рисования.

1. Выберите инструмент «Карандаш».
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» > «Свойства» и выберите цвет обводки, толщину линии и стиль.
3. Выберите режим рисования в разделе «Параметры» на панели «Инструменты».
   - Чтобы рисовать прямые линии и преобразовывать примерные контуры треугольников, овалов, кругов, прямоугольников и квадратов в реальные геометрические фигуры, выберите «Выпрямление».
   - Чтобы рисовать плавные кривые линии, выберите «Сглаживание».
   - Чтобы рисовать произвольные линии без применения коррекции, выберите «Краска».

Линии, нарисованные в режиме «Выпрямление», «Смягчение» и «Краска», соответственно.

4. Чтобы рисовать с помощью инструмента «Карандаш», щелкните в рабочей области и перетащите указатель (чтобы ориентировать линии по вертикальному и горизонтальному направлениям, перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу «Shift»).

Наверх

Рисование с использованием инструмента «Кисть»

Инструмент «Кисть» рисует обводку, стилизованную под кисть. Это позволяет использовать разные специальные эффекты, в том числе каллиграфические. Выберите размер и форму кисти с использованием модификатора инструмента «Кисть».

Размер кисти для новых мазков остается постоянным, даже при изменении уровня увеличения для рабочей области, поэтому один и тот же размер кисти выглядит крупнее, когда увеличение рабочей области меньше. Например, допустим, что установлено 100%-ное увеличение рабочей области и с помощью инструмента «Кисть» самого малого размера нарисован рисунок. Затем изменим увеличение до 50% и будем рисовать снова с использованием кисти самого малого размера. Новый мазок будет казаться на 50% толще, чем предыдущий мазок. (При изменении увеличения рабочей области размер существующих мазков кистью не изменяется.)

При рисовании с помощью инструмента «Кисть» в качестве заливки можно использовать импортированное растровое изображение. См. Разделение групп и объектов.

Если к вашему компьютеру подключен чувствительный к давлению графический планшет Wacom, вы можете изменить ширину и угол мазков кистью. Это можно осуществить с помощью модификаторов нажима кисти и наклона, а также путем изменения нажима на перо.

Модификатор «Нажим» позволяет изменять ширину мазков кистью при изменении нажима на перо. Модификатор «Наклон» позволяет изменять угол мазков кистью при изменении угла пера по отношению к планшету. При использовании модификатора «Наклон» измеряется угол между верхним (ластик) концом пера и верхним (северным) краем планшета. Например, если держать перо вертикально относительно планшета, то значение наклона равно 90. Модификаторы «Нажим» и «Наклон» также можно использовать в режиме

стирания пера.

Примечание. На планшете параметры нажима и наклона для инструмента «Кисть» работают только в режиме «Перо». Режим мыши не задействует эти параметры.

Мазок переменной ширины, нарисованный пером.

1. Выберите инструмент «Кисть» .
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и укажите цвет заливки.
3. Выберите модификатор «Режим кисти» и выберите режим рисования.

   Нормальная закраска Рисует над линиями и заливками в том же слое.

   Закраска заполнением Закрашивает заливки и пустые области, оставляя линии без изменений.

   Закраска позади объекта Закрашивает пустые области рабочей области в том же слое, оставляя линии и заливки без изменений.

   Закраска выделения Применяет новую заливку к выделению, когда пользователь выбирает заливку в элементе управления «Цвет заливки» или в поле «Заливка» в инспекторе свойств. Это действие аналогично выбору области заливки и применению новой заливки.

   Внутренняя закраска Выполняет заливку, при которой пользователь начинает мазок кистью и никогда не закрашивает линии. Если начать рисовать в пустой области, то заливка не затрагивает существующие закрашенные области.
4. Выберите размер и форму кисти из модификаторов инструмента «Кисть».
5. Если к компьютеру подключен сенсорный планшет Wacom, то выберите модификатор «Нажим», модификатор «Наклон» или оба модификатора, чтобы изменить мазки кистью.
   - Выберите модификатор «Нажим», чтобы изменять ширину мазков кистью изменением нажима на перо.
   - Чтобы изменить угол мазков кистью изменением угла пера на сенсорном планшете Wacom, выберите модификатор «Наклон».
6. Перетащите указатель в рабочей области. Чтобы выровнять мазки кистью по горизонтали и вертикали, перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу «Shift».

(только для Flash Professional CC) Интерактивный просмотр цветов

Наверх

Функция интерактивного просмотра отображает цвет мазка и заливки одновременно с рисованием фигуры в рабочей области. Она позволяет просмотреть близкое к финальному отображение фигуры в процессе ее рисования. Эта функция поддерживается для всех инструментов рисования, доступных во Flash Pro.

Функция интерактивного просмотра также поддерживается для цветовых образцов во Flash Professional. Она позволяет отслеживать изменения цвета мазка или заливки для выбранной фигуры в рабочей области. Изменение цвета можно увидеть, наведя указатель на желаемый цвет.

Интерактивный просмотр включен для цветовых образцов на следующих панелях:

- панель «Инструменты»;
- инспектор свойств;
- свойства рабочей области;
- свойства текста;
- сетка;
- направляющие.

Связанные ссылки

- Режимы рисования и графические объекты

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Трехмерная графика

О трехмерной графике в Adobe Flash
Перемещение объектов в трехмерном пространстве
Вращение объектов в трехмерном пространстве
Настройка угла перспективы
Настройка точки исчезновения

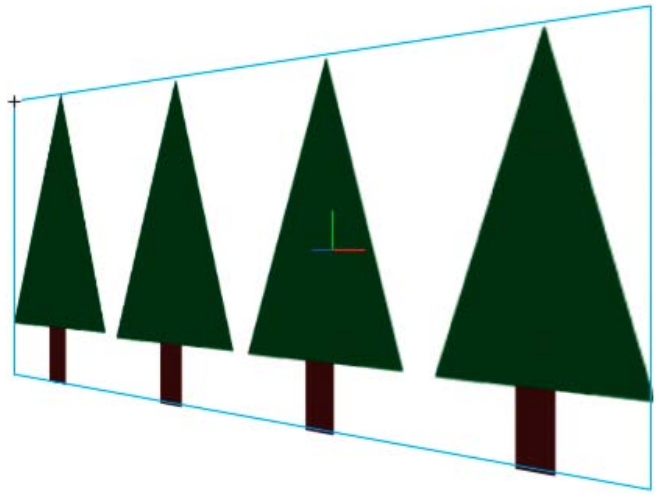
Наверх

О трехмерной графике в Adobe Flash

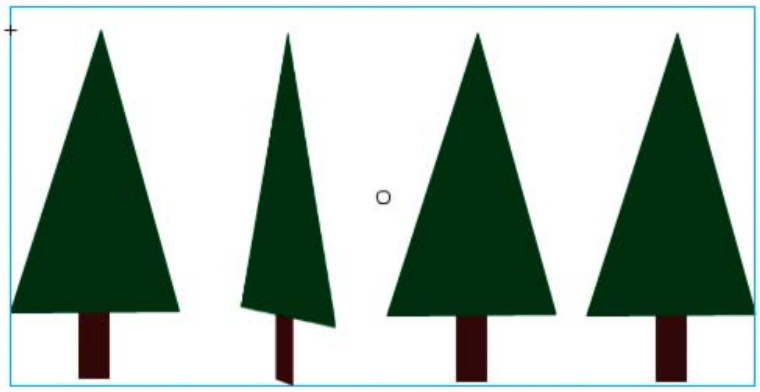
Flash Professional позволяет создавать трехмерные эффекты, перемещая или вращая фрагменты ролика в трехмерном пространстве рабочей области. Flash Professional представляет трехмерное пространство, добавляя ось z к свойствам каждого экземпляра фрагмента ролика. Эффекты 3D-перспективы можно добавить в экземпляры фрагментов роликов, переместив их вдоль соответствующей оси x или повернув вокруг оси x или y с использование инструментов «Перемещение 3D-объекта» и «Поворот 3D-объекта». Используя терминологию трехмерной графики, перемещением объекта в трехмерном пространстве называется его параллельный перенос, а поворотом объекта в трехмерном пространстве называется его преобразование. После применения любого из этих эффектов к фрагменту ролика Flash Professional рассматривает его как трехмерный фрагмент ролика, и при выделении на него накладывается разноцветный указатель осей.

Чтобы объект отображался ближе к зрителю или дальше от него, переместите объект вдоль оси z с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта» или инспектора свойств. Чтобы создать впечатление, что объект расположен под углом к зрителю, поверните фрагмент ролика вокруг его оси z с помощью инструмента «Поворот 3D-объекта». Комбинируя использование этих инструментов, можно создавать реалистичные эффекты перспективы.

Оба инструмента — и «Перемещение 3D-объекта» и «Поворот 3D-объекта» — позволяют работать с объектами в глобальном и локальном трехмерном пространстве. Глобальное трехмерное пространство в пространстве рабочей области. Глобальные преобразования и параллельные переносы выполняются относительно рабочей области. Локальное трехмерное пространство — это пространство фрагмента ролика. Локальные преобразования и параллельные переносы выполняются в пространстве фрагмента ролика. Например, если имеется фрагмент ролика, содержащий несколько вложенных фрагментов ролика, локальные трехмерные преобразования вложенных объектов происходят относительно области рисования в объекте-контейнере. По умолчанию для инструментов «Перемещение 3D-объекта» и «3D-вращение» задается глобальный режим работы. Чтобы использовать их в локальном режиме работы, щелкните переключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты».



Рабочая область с фрагментом ролика, повернутым в глобальном трехмерном пространстве.



Рабочая область с фрагментом ролика, содержащим вложенный фрагмент ролика, повернутый в локальном трехмерном пространстве.

Используя трехмерные свойства экземпляров фрагмента ролика в FLA-файле, можно создавать разнообразные графические эффекты без дублирования фрагментов ролика в библиотеке. Но если фрагмент ролика вызывается для редактирования из библиотеки, примененные 3D-преобразования и переносы не будут видны. При редактировании содержимого фрагмента ролика видны только 3D-преобразования вложенных фрагментов ролика.

Примечание. *После того как в экземпляр фрагмента ролика добавлено 3D-преобразование, его родительский символ фрагмента ролика нельзя редактировать в режиме «Редактировать на месте».*

Если в рабочей области есть трехмерные объекты, можно добавить определенные трехмерные эффекты ко всем таким объектам в группе, настроив свойства «Угол перспективы» и «Точка исчезновения» для FLA-файла. Свойство «Угол перспективы» оказывает эффект масштабирования при просмотре рабочей области. Свойство «Точка исчезновения» оказывает эффект панорамирования на трехмерные объекты в рабочей области. Эти параметры влияют только на представление фрагментов ролика, к которым применялись и 3D-преобразование или 3D-перенос.

В средстве разработки Flash Professional можно контролировать только точку обзора или камеру. Ракурс камеры в FLA-файле совпадает с ракурсом рабочей области. Каждый FLA-файл имеет только один параметр угла перспективы и точки исчезновения.

Чтобы использовать трехмерные функциональные возможности Flash Professional, для настройки «Параметры публикации» в FLA-файле должно быть задано значение «Flash Player 10 и ActionScript 3.0». Вдоль оси z можно поворачивать или перемещать только экземпляры фрагмента ролика. Некоторые трехмерные функции доступны в языке ActionScript, который нельзя напрямую вызывать в пользовательском интерфейсе Flash Professional, например несколько точек исчезновения и отдельные камеры для каждого фрагмента ролика. С помощью ActionScript 3.0 можно применить 3D-свойства не только к фрагментам роликов, но и к таким объектам, как текст, компоненты воспроизведения FLV и кнопки.

Примечание. *3D-инструменты нельзя использовать для объектов, находящихся в маскирующих слоях, а слои, содержащие 3D-объекты, нельзя использовать в качестве маскирующих. Дополнительные сведения о маскирующих слоях см. в разделе Использование маскирующих слоев.*

Дополнительные ресурсы

Дополнительные сведения о работе с 3D-графикой во Flash Professional см. в следующих источниках.

Обучающие видеопособия:

- Работа с 3D-графикой (5:02) (Adobe.com)
- Flash Downunder: 3D-поворот и перемещение 3D-объекта (25:50) (Adobe.com)
- Layers TV: эпизод 74. 3D-инструменты и звук (23:09) (Adobe.com)

Статьи:

- Марико Огава (Mariko Ogawa) опубликовала подробную статью «Изучение новых возможностей работы с 3D во Flash Professional» в центре разработчиков Adobe Flash. В статье описано использование 3D-инструментов, анимирование 3D-свойств и работа с 3D-объектами в среде ActionScript 3.0.

Наверх

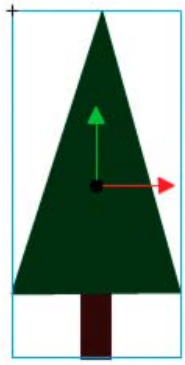
Перемещение объектов в трехмерном пространстве

Экземпляры фрагмента ролика в трехмерном пространстве перемещаются с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта». Если выбрать фрагмент ролика с помощью этого инструмента, его три оси (X, Y и Z) отображаются в рабочей области над объектом. Ось X показана красным цветом, Y — зеленым, а ось Z — синим.

По умолчанию для инструмента «Перемещение 3D-объекта» задается глобальный режим работы. Перемещение объекта в глобальном трехмерном пространстве равносильно перемещению его относительно рабочей области. Перемещение объекта в локальном трехмерном пространстве равносильно перемещению его относительно родительского фрагмента ролика, в котором он содержится. Чтобы переключить инструмент «Перемещение 3D-объекта» из глобального в локальный режим работы, нажмите переключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты», когда выбран инструмент «Перемещение 3D-объекта». Можно временно переключить режим работы из глобального в локальный, нажав клавишу «D» при перетаскивании инструментом «Перемещение 3D-объекта».

Инструменты «Перемещение 3D-объекта» и «Поворот 3D-объекта» вызываются одной и той же кнопкой на панели «Инструменты». Щелкните и удерживайте значок активного трехмерного инструмента на панели «Инструменты», чтобы переключиться на другой, неактивный в данный момент трехмерный инструмент.

По умолчанию выбранные объекты, для которых было применено перемещение 3D-объекта, в рабочей области отображаются с наложенными трехмерными осями. Это наложение можно выключить в разделе «Общие» в настройках Adobe Flash.



Наложение инструмента «Перемещение 3D-объекта».

Примечание. *Изменение положения трехмерного фрагмента ролика по оси Z приведет к тому, что он изменит свое положение по осям X и Y. Это вызвано тем, что движение по оси Z идет вдоль невидимых линий перспективы, которые исходят из точки исправления 3D-перспективы (заданной в инспекторе свойств экземпляра 3D-символа) до границ рабочей области.*

Перемещение отдельного объекта в трехмерном пространстве

1. Выберите инструмент «Перемещение 3D-объекта» в панели инструментов (или нажмите клавишу «G»).
2. Переключает инструмент в локальный или глобальный режим работы.

   Убедитесь, что инструмент переключен в требуемый режим работы, проверив выключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты». Нажмите кнопку или клавишу «G», чтобы переключить режим работы.

3. Выберите фрагмент ролика с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта».
4. Чтобы переместить объект перетаскиванием с помощью инструмента, наведите курсор мыши на управляющие элементы осей x, y или z. Находясь над любым из управляющих элементов, курсор меняется.

   Управляющими элементами осей x и y являются стрелки на концах этих осей. Перетащите один из этих управляющих элементов в направлении стрелки, чтобы переместить объект вдоль указанной оси. Управляющим элементом оси Z является черная точка в центре фрагмента ролика. Перетащите управляющий элемент оси z вверх или вниз, чтобы переместить объект по оси z.

5. Для перемещения объекта с помощью инспектора свойств введите значения координат x, y или z в разделе «Трехмерное положение и представление» в инспекторе свойств.

   Если объект перемещается по оси z, его видимый размер изменяется. Видимый размер отображается в инспекторе свойств значениями ширины и высоты в разделе Трехмерное положение и представление». Эти значения доступны только для чтения.

Перемещение нескольких выбранных объектов в трехмерном пространстве

Если выбрано несколько фрагментов ролика, можно переместить один из выбранных объектов с помощью инструмента «Перемещение 3D-объекта», после чего остальные переместятся точно таким же образом.

- Чтобы таким же образом переместить каждый объект в группе в глобальном трехмерном пространстве, переключите инструмент «Перемещение 3D-объекта» в глобальный режим работы, а затем перетащите один из объектов с помощью управляющих элементов оси. Удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните мышью один из выделенных объектов, чтобы переместить к нему управляющие элементы осей.
- Чтобы таким же образом переместить каждый объект в группе в локальном трехмерном пространстве, переключите инструмент

«Перемещение 3D-объекта» в локальный режим работы, а затем перетащите один из объектов с помощью управляющих элементов оси. Удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните мышью один из выделенных объектов, чтобы переместить к нему управляющие элементы осей.

Также можно переместить управляющие элементы в центр группы выбранных объектов, дважды щелкнув управляющий элемент оси Z. Удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните мышью один из выделенных объектов, чтобы переместить к нему управляющие элементы осей.

Наверх

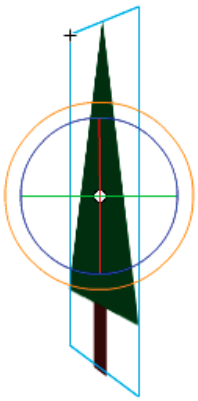
Вращение объектов в трехмерном пространстве

Для поворота экземпляров фрагмента ролика в трехмерном пространстве используется инструмент «Поворот 3D-объекта». Управляющие элементы инструмента «Поворот 3D-объекта» появляются над выделенным объектом в активной области. Управляющий элемент для оси X показан красным цветом, для Y — зеленым, а для Z — синим. Используйте оранжевый управляющий элемент свободного вращения, чтобы одновременно поворачивать объект вокруг осей X и Y.

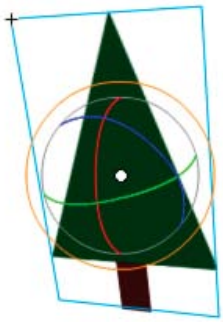
По умолчанию для инструмента «Поворот 3D-объекта» задается глобальный режим работы. Поворот объекта в глобальном трехмерном пространстве равносилен перемещению его относительно рабочей области. Поворот объекта в локальном трехмерном пространстве равносилен перемещению его относительно родительского фрагмента ролика, в котором он содержится. Чтобы переключить инструмент «Поворот 3D-объекта» из глобального в локальный режим работы, нажмите переключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты», когда выбран инструмент «Поворот 3D-объекта». Можно временно переключить режим работы из глобального в локальный, нажав клавишу «D» при перетаскивании инструментом «Поворот 3D-объекта».

Инструменты «3D-перенос» и «Поворот 3D-объекта» вызываются одной и той же кнопкой на панели «Инструменты». Щелкните и удерживайте значок активного трехмерного инструмента на панели «Инструменты», чтобы переключиться на другой, неактивный в данный момент трехмерный инструмент.

По умолчанию выбранные объекты, для которых был применен поворот 3D-объекта, в рабочей области отображаются с наложенными трехмерными осями. Это наложение можно выключить в разделе «Общие» в настройках Adobe Flash.



Наложение инструмента «Глобальное Поворот 3D-объекта».



Наложение инструмента «Локальное Поворот 3D-объекта».

Поворот отдельного объекта в трехмерном пространстве

1. Выберите инструмент «Поворот 3D-объекта» на панели «Инструменты» (или нажмите клавишу «W»).

   Убедитесь, что инструмент переключен в требуемый режим работы, проверив выключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты». Нажмите кнопку или клавишу «D» для переключения между глобальным и локальным режимами работы.

2. Выберите фрагмент ролика в рабочей области.

   Над выбранным объектом отобразятся управляющие элементы поворота 3D-объекта. Если управляющие элементы отображаются в другом месте, дважды щелкните центральную точку управляющего элемента, чтобы переместить его к выбранному объекту.

3. Наведите указатель мыши на один из четырех управляющих элементов вращения вокруг оси.

   Находясь над одним из четырех управляющих элементов, курсор меняется.

4. Перетащите один из четырех управляющих элементов, чтобы выполнить поворот вокруг соответствующей оси, также можно использовать управляющий элемент свободного вращения (внешний оранжевый круг), выполняя вращение вокруг осей X и Y одновременно.

   Перетащите управляющий элемент оси x влево или вправо, чтобы выполнить поворот вокруг оси x. Перетащите управляющий элемент оси y вверх или вниз, чтобы выполнить поворот вокруг оси y. Перетащите управляющий элемент оси z, двигая его по окружности, чтобы развернуть объект вокруг оси z.

5. Чтобы переместить центральную точку управляющего элемента вращения относительно фрагмента ролика, перетащите эту центральную точку. Чтобы ограничить движение центральной точки шагом 45°, перетаскивайте курсор, удерживая клавишу «Shift».

   Перетаскивание центральной точки управления поворотом позволяет контролировать воздействие поворота на объект и его внешний вид. Дважды щелкните центральную точку, чтобы переместить ее обратно в центр выбранного фрагмента ролика.

   Местоположение центральной точки элемента, управляющего вращением выбранного объекта, отображается на панели «Преобразование» как свойство «Центральная точка 3D-вращения». Местоположение этой центральной точки можно модифицировать на панели «Преобразование».

Поворот нескольких выделенных объектов в трехмерном пространстве

1. Выберите инструмент «Поворот 3D-объекта» на панели «Инструменты» (или нажмите клавишу «W»).

   Убедитесь, что инструмент переключен в требуемый режим работы, проверив выключатель «Глобально» в разделе «Параметры» на панели «Инструменты». Нажмите кнопку или клавишу «D» для переключения между глобальным и локальным режимами работы.

2. Выберите в рабочей области несколько фрагментов ролика.

   Над последним выбранным объектом отобразятся управляющие элементы поворота 3D-объекта.

3. Наведите указатель мыши на один из четырех управляющих элементов вращения вокруг оси.

   Находясь над одним из четырех управляющих элементов, курсор меняется.

4. Перетащите один из четырех управляющих элементов, чтобы выполнить поворот вокруг соответствующей оси, также можно использовать управляющий элемент свободного вращения (внешний оранжевый круг), выполняя вращение вокруг осей X и Y одновременно.

   Перетащите управляющий элемент оси x влево или вправо, чтобы выполнить поворот вокруг оси x. Перетащите управляющий элемент оси y вверх или вниз, чтобы выполнить поворот вокруг оси y. Перетащите управляющий элемент оси z, двигая его по окружности, чтобы развернуть объект вокруг оси z.

   Все выбранные фрагменты ролика повернуться вокруг центральной точки 3D-вращения, которая отображается в центре элементов управления вращением.

5. Чтобы переместить центральную точку управляющего элемента поворота 3D-объекта, выполните одно из следующих действий.

   - Чтобы переместить центральную точку в произвольное местоположение, перетащите ее туда.
   - Чтобы переместить центральную точку в центр одного из выбранных фрагментов ролика, удерживая нажатой клавишу Shift, дважды щелкните этот фрагмент ролика.
   - Чтобы переместить центральную точку в центр группы выбранных фрагментов ролика, дважды щелкните эту центральную точку.

   Изменение местоположения центральной точки поворота 3D-объекта позволяет управлять результатом поворота объектов.

   Местоположение центральной точки элемента, управляющего вращением выбранного объекта, отображается на панели «Преобразование» как свойство «Центральная точка 3D-вращения». Местоположение этой центральной точки можно модифицировать на панели «Преобразование».

Поворот выбранных объектов с помощью панели «Преобразование»

1. Откройте панель «Преобразование» (выберите в меню «Окно» > «Преобразовать»).
2. Выберите один или несколько фрагментов ролика в рабочей области.
3. На панели «Преобразование» введите требуемые значения в полях X, Y и Z для поворота 3D-объекта, чтобы повернуть выделенные объекты. Эти поля содержат выделенный текст, поэтому значения в них можно изменять перетаскиванием.
   Примечание. *Поворот 3D-объекта происходит в глобальном или локальном трехмерном пространстве, в зависимости от текущего режима инструмента «Поворот 3D-объекта» на панели «Инструменты».*

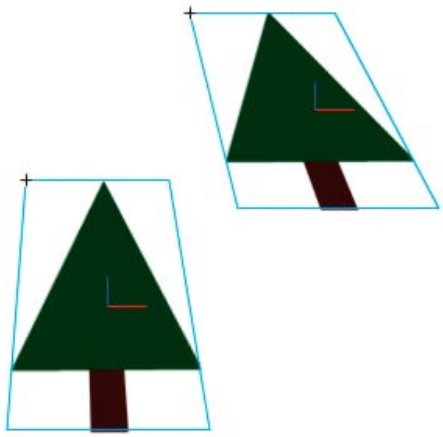
4. Чтобы переместить точку поворота 3D-объекта, введите требуемые значения в поля координат X, Y и Z для центральной точки поворота 3D-объекта.

Наверх

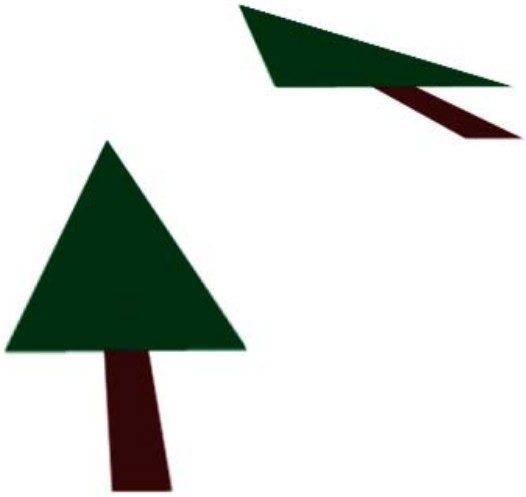
Настройка угла перспективы

Свойство угла перспективы в FLA-файле управляет видимым углом обзора трехмерных фрагментов ролика в рабочей области.

Увеличение или уменьшение угла перспективы влияет на видимый размер трехмерных фрагментов ролика и их местоположение относительно границ рабочей области. Увеличение угла перспективы приближает трехмерный объект к зрителю. Уменьшение угла перспективы удаляет трехмерный объект от зрителя. Этот эффект сходен с увеличением или уменьшением масштаба с помощью объектива камеры, когда изменяется угол обзора через объектив.



Рабочая область с углом перспективы 55 градусов.



Рабочая область с углом перспективы 110 градусов.

Угол перспективы применяется ко всем фрагментам ролика с перемещением или поворотом 3D-объекта. Угол перспективы не влияет на другие фрагменты ролика. По умолчанию для угла перспективы задано значение 55°, подобно углу обзора объектива обычной камеры. Диапазон значений может меняться от 1 до 180 градусов.

Чтобы просмотреть или задать угол перспективы в инспекторе свойств, необходимо выбрать трехмерный фрагмент ролика в рабочей области. Изменения угла перспективы немедленно отображаются в рабочей области.

Угол перспективы меняется автоматически при изменении размера рабочей области, поэтому внешний вид трехмерных объектов не изменяется. Это поведение можно отключить в диалоговом окне «Свойства документа».

Чтобы установить угол перспективы, выполните следующие действия.

1. В рабочей области выберите экземпляр фрагмента ролика, к которому применен поворот 3D-объекта или 3D-перенос.
2. В инспекторе свойств введите новое значение в поле «Угол перспективы» или перетащите выделенный текст, чтобы изменить это значение.

Наверх

Настройка точки исчезновения

Точка исчезновения FLA-файла управляет ориентацией оси z трехмерного фрагмента ролика в рабочей области. Оси z всех трехмерных фрагментов ролика в FLA-файле направлены в сторону точки исчезновения. Перемещая точку исчезновения, можно изменить направление, в котором двигается объект при переносе вдоль оси z. Настраивая положение точки исчезновения, можно точно управлять отображением трехмерных объектов и анимации в рабочей области.

Например, если сместить точку исчезновения в верхний левый угол рабочей области (0, 0), тогда увеличение значения свойства z для этого фрагмента ролика будет удалять его от зрителя в направлении верхнего угла рабочей области.

Поскольку точка исчезновения влияет на все трехмерные фрагменты ролика, ее изменение также меняет положение всех фрагментов ролика, к которым применялся перенос вдоль оси z.

Точка исчезновения — это свойство документа, которое влияет на все фрагменты ролика, в которых применены перенос или вращения относительно оси Z. Точка исчезновения не влияет на другие фрагменты ролика. По умолчанию местоположением точки исчезновения является центр рабочей области.

Чтобы просмотреть или задать точку исчезновения в инспекторе свойств, необходимо выбрать трехмерный фрагмент ролика в рабочей области. Изменения точки исчезновения немедленно отображаются в рабочей области.

Чтобы установить точку исчезновения выполните следующие действия.

1. В рабочей области выберите фрагмент ролика, к которому применен поворот 3D-объекта или 3D-перенос.
2. В инспекторе свойств введите новое значение в поле «Точка исчезновения» или перетащите выделенный текст, чтобы изменить это значение. Направляющие показывают местоположение точки исчезновения в рабочей области во время перетаскивания выделенного текста.
3. Чтобы переместить точку исчезновения обратно в центр рабочей области, нажмите кнопку «Сбросить» в инспекторе свойств.

Примечание. *При изменении размера рабочей области значение «Исправление перспективы» не обновляется автоматически. Для сохранения 3D-представления, созданного путем определенного размещения исправления перспективы, потребуется изменить расположение исправления перспективы относительно нового размера рабочей области.*

Дополнительные разделы справки

Работа в трех измерениях (3D)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Нанесение узоров инструментом «Аэрограф»

Параметры инструмента «Аэрограф»

«Аэрограф» работает как разбрызгиватель аэрографа, позволяя раскрашивать узором из фигур объекты в рабочей области. По умолчанию «Аэрограф» выпускает струю мельчайших точек, используя выбранный цвет заливки. Но в качестве узора заливки для инструмента «Аэрограф» можно применять фрагмент ролика или графический символ.

1. Выберите инструмент «Аэрограф».
2. В инспекторе свойств для инструмента «Аэрограф» выберите цвет заливки для установленного по умолчанию точечного распылителя. Или щелкните «Изменить», чтобы выбрать пользовательский символ из библиотеки.

   Можно использовать фрагмент ролика или графический символ из библиотеки в качестве «частицы». Такая выполняемая с помощью символов заливка расширяет возможности творческой реализации при создании иллюстраций в Adobe Flash.
3. Щелкните или проведите указателем мыши по рабочей области там, на где должен отобразиться этот узор.

Параметры инструмента «Аэрограф»

Наверх

Параметры инструмента «Аэрограф» отображаются в инспекторе свойств, когда этот инструмент выбирается на панели «Инструменты».

Изменить Открывается диалоговое окно «Выбор символа», позволяющее выбрать фрагмент ролика или графический символ для использования в качестве элемента заливки для аэрографа. Если выбран какой-либо символ из библиотеки, его имя отображается рядом с кнопкой редактирования.

Выбор цвета Выберите цвет по умолчанию для элемента заливки распылителя. Выбор цвета отключен, если символ из библиотеки используется в качестве элемента заливки распылителя.

Масштаб Это свойство включено, только когда в качестве элемента не используется символ из библиотеки. Масштабируйте символ, используемый в качестве элемента заливки распылителя. Например, значение 10 % делает символ на 10 % меньше. Значение 200 % делает его на 200 % больше.

Горизонтальное масштабирование Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Масштабируйте используемый в качестве элемента заливки распылителя символ по ширине. Например, значение 10% делает символ на 10% уже. Значение 200% делает его на 200% шире.

Вертикальное масштабирование Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Используемый в качестве элемента заливки распылителя символ масштабируется по высоте. Например, значение 10% делает символ на 10% ниже. Значение 200% делает его на 200% выше.

Произвольное масштабирование Указывает, что каждый символ, используемый в качестве элемента заливки распылителя, помещается на рабочей области в произвольном масштабе, то есть размер каждого элемента меняется. Этот режим отключен, если используется заданный по умолчанию распылитель точек.

Поворот символа Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Поворачивает символьный элемент заливки распылителя вокруг его центра.

Произвольный поворот Это свойство включено, только когда символ используется в качестве элемента. Указывает, что каждый символьный элемент заливки распылителя помещается на рабочую область с произвольным углом поворота. Этот режим отключен, если используется заданный по умолчанию распылитель точек.

Ширина Ширина элемента заливки распылителя, если не используется символ из библиотеки.

Высота Высота элемента заливки распылителя, если не используется символ из библиотеки.

Угол кисти Угол поворота элемента заливки распылителя по часовой стрелке, если не используется символ из библиотеки

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Упорядочивание объектов

Наложение объектов
Выравнивание объектов
Группирование объектов
Редактирование группы или объекта в ней
Разделение групп и объектов

Наложение объектов

Наверх

Flash размещает объекты слоя по порядку их создания, помещая последние созданные объекты на вершину списка. Порядок наложения объектов определяет порядок, в котором они друг друга перекрывают. Порядок наложения объектов в любой момент можно изменить.

Нарисованные линии и фигуры всегда размещаются под группами и символами. Чтобы переместить их наверх, их необходимо сгруппировать или преобразовать в символы.

Порядок наложения объектов зависит также от порядка слоев. Все содержимое слоя 1 отображается перед содержимым слоя 2 и так далее. Чтобы изменить порядок слоев, перетащите его имя в новое место временной шкалы.

1. Выделите объект.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы переместить объект или группу на вершину или в конец очереди, выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «На задний план» или «На передний план».
   - Чтобы переместить объект или группу на одну позицию в очереди, выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «Переместить вперед» или «На задний план».

Если выделено несколько групп, то они помещаются впереди или позади всех невыделенных групп, сохраняя порядок относительно друг друга.

Выравнивание объектов

Наверх

Панель «Выравнивание» позволяет выравнивать выделенные объекты по горизонтальной и вертикальной осям. Выделенные объекты могут быть выровнены вертикально по правому краю, по центру или по левому краю либо горизонтально по верхней границе, по центру или по нижней границе.

Учебное пособие по инструментам компоновки в программе Flash см. по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_ru.

1. Выделите объекты, которые необходимо выровнять.
2. Выберите меню «Окно» > «Выравнивание».
3. Чтобы применить выравнивание относительно размеров рабочей области, на панели «Выравнивание» выберите «В пределах рабочей области».
4. Чтобы модифицировать выделенные объекты, выберите одну из кнопок выравнивания.

Группирование объектов

Наверх

Чтобы работать с несколькими элементами как с единым объектом, сгруппируйте их. Например, после создания рисунка можно сгруппировать его элементы так, чтобы можно было легко выбрать и переместить рисунок как единое целое.

При выделении группы инспектор свойств отображает ее координаты x и y, а также размеры в пикселах.

Редактирование группы может производиться без ее разгруппировки. Кроме того, можно для редактирования выделить в группе отдельный объект, не производя ее разгруппировку.

❖ Выделите объекты, которые необходимо сгруппировать. Выделены могут быть фигуры, символы, текст и другие группы.

- Чтобы сгруппировать объекты, выберите меню «Модификация» > «Группировать» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «G» (Windows) или «Command» + «G» (Macintosh).
- Для разгруппировки объектов выберите меню «Модификация» > «Разгруппировать» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «Shift» + «G» (Windows) или «Command» + «Shift» + «G» (Macintosh).

Наверх

Редактирование группы или объекта в ней

1. Выделите группу и выберите пункт «Правка» > «Редактировать выделение» или дважды щелкните мышью группу инструментом «Выделение».

   Не входящие в группу элементы страницы затеняются. Это означает, что они недоступны.

2. Измените любой из элементов группы.
3. Выберите меню «Правка» > «Редактировать все» или дважды щелкните мышью пустое место в рабочей области инструментом «Выделение».

   Программа Flash восстанавливает группу в прежнем цельном виде, после чего можно продолжить работу с другими элементами рабочей области.

Наверх

Разделение групп и объектов

Чтобы разбить группы, экземпляры и растровые изображения на несгруппированные элементы, доступные для редактирования, их можно разделить. Это позволяет значительно уменьшить размер файлов импортируемых графических объектов.

Несмотря на то, что сразу после разбивки группы объектов доступна команда «Правка» > «Отменить», операция разделения обратима не полностью. Она воздействует на объекты следующим образом:

- разрывает ссылку из экземпляра на основной символ;
- в анимированном символе удаляет все, кроме текущего кадра;
- преобразует растровое изображение в заливку;
- при применении к текстовому блоку помещает каждый символ текста в отдельный текстовый блок;
- при применении к одиночному символу преобразует символ текста в контур.

  Не следует путать разделение с разгруппировкой. Команда «Разгруппировать» разделяет сгруппированные объекты, возвращая их в то состояние, в котором они находились до группировки. Она не разделяет растровые изображения, экземпляры и текст и не преобразует символы текста в контуры.

1. Выделите нужную группу, растровое изображение или символ.
2. Выберите «Модификация» > «Разделить».

Примечание. *Разделение анимированных символов или групп в анимации с интерполяцией не рекомендуется, так как это может привести к непредсказуемым результатам. Разделение сложных символов и больших текстовых блоков может занять длительное время. Для правильного разделения сложных объектов может понадобиться увеличение объема памяти, выделенной для приложения.*

Дополнительные разделы справки

Разбиение текста TLF

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Цвет

Панель «Цвет»
Цветовые палитры
Создание и изменение сплошного цвета
Дублирование, удаление и очистка цветов

Цветовые модели используются для описания отображаемых в цифровой графике цветов, с которыми можно работать. Каждая цветовая модель, такая как RGB, HSB или CMYK, представляет отдельный метод описания и классификации цвета. В цветовых моделях используются числовые значения для представления видимых цветов спектра. Цветовое пространство является вариантом цветовой модели и характеризуется определенным охватом (диапазоном) цветов. Например, в цветовой модели RGB есть ряд цветовых пространств: Adobe® RGB, sRGB и Apple® RGB. В каждом из этих цветовых пространств цвет определяется с использованием одних и тех же трех осей (R, G и B), но предусмотренные в них цветовые охваты разные.

При работе с цветами изображения изменяются числовые значения, содержащиеся в файле. Однако слишком просто было бы представить цвета в виде чисел. Числовые значения сами по себе не являются абсолютными цветами — они всего лишь представляют цвета в цветовом пространстве устройства вывода.

Поскольку каждое устройство имеет собственное цветовое пространство, оно способно воспроизводить цвета только в своем цветовом охвате. При перемещении изображения с одного устройства на другое цвета изображения могут измениться, поскольку каждое устройство интерпретирует значения RGB или HSB в соответствии с собственным цветовым пространством. Например, невозможно, чтобы все цвета, отображаемые на мониторе, полностью соответствовали бы цветам, напечатанным с помощью настольного принтера. Принтер работает в цветовом пространстве CMYK, а монитор — в цветовом пространстве RGB. Их цветовые охваты разные. Некоторые цвета, воспроизводимые с помощью красок, не могут быть отображены на мониторе, а некоторые цвета, отображаемые на мониторе, не могут быть воспроизведены с помощью красок на бумаге.

При создании цветов для документов Flash помните, что, даже несмотря на то, что добиться одинаковой передачи цвета всеми устройствами невозможно, можно добиться хороших результатов, если принимать во внимание графические возможности устройств, которыми будут пользоваться ваши зрители.

Adobe® Flash® Professional позволяет применять, создавать и модифицировать цвета с помощью цветовых моделей RGB или HSB. С помощью палитры по умолчанию или созданной пользователем палитры можно выбирать цвета, которые применяются к обводке или заливке создаваемого или уже созданного объекта.

Применяя цвет обводки к фигуре, можно выполнить одно из следующих действий.

- Применить сплошной тон, градиент или растровое изображение к заливке фигуры. Чтобы применить растровую заливку к фигуре, необходимо импортировать растровое изображение в текущий файл. Выбрать любой сплошной тон, градиент, стиль и толщину обводки.
- Создать контур фигуры без заливки, используя значение параметра заливки «Нет цвета».
- Создать фигуру с заливкой без контура, используя значение параметра обводки «Нет цвета».
- Применить сплошной тон заливки к тексту.

С помощью панели «Цвет» можно создавать и редактировать сплошные тона и заливки градиентом в режимах RGB и HSB.

Для получения доступа к палитре цветов системы выберите значок палитры цветов в элементе управления «Цвет обводки» или «Цвет заливки» на панели «Цвет», панели «Инструменты» или в инспекторе свойств фигуры.

Панель «Цвет»

Наверх

Панель «Цвета» позволяет модифицировать цветовую палитру FLA, а также цвет обводки и заливки, включая следующие действия:

- импорт, экспорт, удаление или другие изменения цветовой палитры для FLA-файла с помощью панели «Образцы».
- выбирать цвета в шестнадцатеричном формате.
- создавать многоцветные градиенты.
- использовать градиенты, чтобы сформировать широкий диапазон эффектов, например эффект глубины двумерного объекта.

Панель «Цвет» содержит следующие элементы управления:

Цвет обводки Изменяет цвет обводки или границы графического объекта.
Цвет заливки Изменяет цвет заливки. Заливка — это область цвета, который заполняет фигуру.
Меню «Тип цвета» Изменяет стиль заливки:

Не задано Удаляет заливку.

Сплошной Цвет Обеспечивает сплошной единый цвет заливки.

Линейный градиент Создает градиент, который линейно изменяется вдоль контура.

Радиальный градиент Создает градиент, который меняется от центральной фокальной точки в круговом контуре к краям.

Растровая заливка Заполняет выбранную область заливки мозаикой из растрового изображения, которое можно выбрать. Если выбрать «Растровое изображение», диалоговое окно позволит выбрать растровое изображение на локальном компьютере и добавить его в библиотеку. Можно применить растровое изображение в качестве заливки; внешний вид похож на мозаику, в которой изображение повторяется внутри фигуры.

HSB Позволяет изменить цветовой тон, насыщенность и яркость цвета заливки.

RGB Позволяет изменить плотность красного, зеленого и синего (RGB) цветов в заливке.

Альфа-канал Устанавливает прозрачность для сплошной заливки или устанавливает текущий выбранный ползунок для заливки градиентом. Значение альфа-канала, равное 0%, задает невидимую (прозрачную) заливку. Значение альфа-канала, равное 100%, задает непрозрачную заливку.

Текущий образец цвета Отображает текущий выбранный цвет. Если в меню «Тип заливки» выбрать тип заливки градиентом (линейный или радиальный), то текущий образец цвета отображает переходы цвета внутри создаваемого градиента.

Системная палитра цветов Позволяет визуально выбрать цвет. Щелкните системную палитру цветов и перемещайте указатель-перекрестие до тех пор, пока не найдется необходимый цвет.

Шестнадцатеричное значение Отображает шестнадцатеричное значение текущего цвета. Чтобы изменить цвет с помощью шестнадцатеричного значения, введите новое значение. Шестнадцатеричные значения цвета — это шестизначные буквенно-цифровые сочетания, которые представляют цвет.

Нажим Позволяет управлять цветами, которые применяются за пределами линейного или радиального градиента.

Расширить цвет Применяет указанные цвета до конца градиента (по умолчанию).

Отразить цвет Вызывает заливку фигуры цветами градиента с применением отражающего зеркального эффекта. Указанные градиенты повторяются в образце с начала и до конца градиента, а потом повторяются в противоположной последовательности от конца градиента к его началу, а потом снова повторяются от начала градиента к его концу до тех пор, пока выбранная фигура не будет заполнена.

Повторить цвет Повторяет градиент от начала градиента к концу до тех пор, пока выбранная фигура не заполнится.
Примечание. *Режимы переполнения поддерживаются только в Adobe Flash Player 8 и более поздней версии.*

Линейный RGB Создает SVG-совместимый (SVG — формат масштабируемой векторной графики) линейный или радиальный градиент.

Наверх

Цветовые палитры

Каждый файл Flash Professional содержит свою собственную цветовую палитру, хранимую в документе Flash Professional. Flash Professional отображает палитру файла в виде образцов в элементах «Цвет заливки» и «Цвет обводки» и на панели «Образцы». Палитра цветов по умолчанию — это палитра, состоящая из 216 безопасных цветов Web. Используйте панель «Цвет», чтобы добавить цвета в текущую панель цветов.

Можно экспортировать и импортировать как сплошные, так и градиентные палитры цветов между файлами Flash Professional, а также между Flash Professional и другими приложениями.

Палитра по умолчанию и палитра веб-совместимых цветов

Сохраните текущую палитру в качестве палитры по умолчанию, замените текущую палитру палитрой по умолчанию, определенной для файла, или загрузите палитру безопасных цветов Web, чтобы заменить текущую палитру.

- Чтобы загрузить или сохранить палитру по умолчанию, на панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу одну из следующих команд.
  Загрузить цвета по умолчанию Замещает текущую палитру палитрой по умолчанию.

  Сохранить как значение по умолчанию Сохраняет текущую палитру цветов в качестве палитры по умолчанию. При создании новых файлов используется новая палитра по умолчанию.
- Чтобы сохранить палитру из 216 веб-совместимых цветов, на панели «Образцы» в меню в верхнем правом углу выберите «Веб 216».

Сортировка цвета в палитре по цветовому тону

Чтобы проще находить цвет, сортируйте цвета в палитре по цветовому тону.

❖ На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу «Сортировать по цвету».

Импорт и экспорт цветовых палитр

Чтобы импортировать и экспортировать как цвета RGB, так и градиенты между файлами Flash Professional, используйте файлы наборов цветов Flash Professional (файлы CLR). Импортирование и экспортирование цветовых палитр RGB с помощью файлов таблиц цветов (файлов ACT). Можно также импортировать из GIF-файлов цветовые палитры, но не градиенты. Невозможно импортировать или экспортировать градиенты из файлов ACT.

Импорт цветовой палитры

1. На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу одну из следующих команд:
   - Чтобы добавить импортируемые цвета в текущую палитру, выберите «Добавить цвета».
   - Чтобы заменить текущую палитру импортируемыми цветами, выберите «Заменить цвета».
2. Перейдите к нужному файлу, выберите его и нажмите «OK».

Экспорт цветовой палитры

1. На панели «Образцы» выберите в меню в правом верхнем углу «Сохранить цвета» и введите имя цветовой палитры.
2. Для параметра «Сохранить как» (Windows) или «Format» (Macintosh) выберите значение «Палитра Flash» или «Таблица цветов». Нажмите кнопку «Сохранить».

Наверх

Создание и изменение сплошного цвета

С помощью панели «Цвет» можно создать любой цвет. Если в рабочей области выбран объект, то изменения цвета, сделанные на панели «Цвет», будут применены к выделению. Можно выбрать цвета в режимах RGB или HSB либо расширить панель и использовать шестнадцатеричный режим. Можно также указать альфа-значение, чтобы определить степень прозрачности цвета. Кроме того, можно выбрать цвет в существующей палитре цветов.

Панель «Цвет» можно развернуть, так что на ней будут отображаться большее цветовое пространство на месте цветовой шкалы, отдельный образец цвета, показывающий текущий и предыдущие цвета, и ползунок «Яркость», позволяющий модифицировать яркость цвета во всех цветовых режимах.

1. Чтобы применить цвет к существующей иллюстрации, выберите объект в рабочей области и выберите пункт «Окно» > «Цвет».
2. Щелкните значок «Обводка» или «Заливка», чтобы указать, какой атрибут необходимо модифицировать.

   Примечание. *Щелкните значок, а не элемент цвета, иначе откроется палитра цветов.*
3. Если на шаге 3 был выбран значок «Заливка», проверьте, что в меню «Тип» выбрано значение «Сплошная».
4. Если в рабочей области выбран объект, то изменения цвета, сделанные на панели «Цвет», будут применены к выделению. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы выбрать цвет, щелкните мышью цветовое пространство на панели «Цвет». Чтобы настроить яркость цветов, перетащите ползунок «Яркость».

     Примечание. *Чтобы создать цвет, отличный от черного или белого, убедитесь, что ползунок «Яркость» не установлен в какое-либо из крайних положений.*
   - Введите значения в поля значений цветов: значения красного, зеленого и синего канала для отображения RGB, значения цветового тона, насыщенности и яркости для отображения HSB либо шестнадцатеричные значения для шестнадцатеричного отображения. Введите значение альфа-канала, чтобы указать степень прозрачности: от 0 для полной прозрачности до 100 для полной непрозрачности.
   - Для возвращения параметров цвета по умолчанию (черная обводка и белая заливка) нажмите на кнопку «Черно-белый» .
   - Чтобы поменять местами цвета обводки и заливки, нажмите кнопку «Поменять местами цвета» .
   - Чтобы не применять цвет к обводке или заливке, нажмите кнопку «Нет цвета» .

     Примечание. *Невозможно применить настройку заливки или обводки «Нет цвета» к существующему объекту. Вместо этого выберите существующую обводку или заливку и удалите ее.*
   - Нажмите элемент «Цвет обводки» или «Цвет заливки» и выберите цвет.
5. Чтобы добавить новый цвет к списку образцов цвета для текущего документа, выберите в меню в правом верхнем углу «Добавить образец».

Наверх

Дублирование, удаление и очистка цветов

Дублирование цветов в палитре, удаление отдельных цветов и очистка всех цветов в палитре.

- Чтобы дублировать или удалить цвет, выберите пункт «Окно» > «Образцы», щелкните дублируемый или удаляемый цвет и в меню панели выберите пункт «Дублировать образец» или «Удалить образец». При дублировании образца появляется символ заливки. Щелкните мышью пустую область панели «Образцы» символом заливки, чтобы сделать копию выбранного цвета.
- Чтобы удалить все цвета на цветовой палитре, на панели «Образцы» выберите «Удалить цвета» в меню панели. Все цвета, кроме черного и белого, будут удалены из палитры.

(cc) BY-NC-SA

Рисование во Flash

О рисовании
Режимы рисования и графические объекты

Наверх

О рисовании

С помощью инструментов рисования Adobe® Flash® Professional можно создавать и изменять линии и фигуры для объектов в документах. Линии и фигуры, создаваемые в Flash Professional, представляют собой облегченную векторную графику, которая позволяет сохранять небольшой размер FLA-файла.

Прежде чем приступить к рисованию и закрашиванию во Flash Professional, важно понимать, как Flash Professional создает иллюстрации, как рисование, закрашивание и модификация фигур может повлиять на другие фигуры в том же слое.

В следующих видеоруководствах показаны принципы использования инструментов рисования в среде Flash Professional. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Использование инструментов рисования (1:55)
- Использование инструментов рисования (CS3) (5:03)
- Рисование объекта и рисование с объединением (2:09)

Векторная и растровая графика

Компьютеры отображают графику в векторном или растровом формате. Понимая различия между двумя форматами, можно работать более эффективно. В программе Flash Professional можно создавать и анимировать компактные векторные изображения. В Flash Professional можно также импортировать и обрабатывать векторные и растровые изображения, созданные в других приложениях.

Векторные изображения

В векторной графике изображения описываются с использованием линий и кривых, называемых векторами, у которых есть также свойства цвета и положения. Например, изображение листа описывается набором точек, через которые проходят линии, образующие контур листа. Цвет листа определяется цветом контура и цветом области, заключенной внутри контура.

Линии в векторных объектах.

При редактировании векторного изображения модифицируются свойства линий и кривых, описывающих его фигуру. Можно перемещать, изменять размер, форму и цвет векторного изображения без изменения качества. Векторные изображения не зависят от разрешения, то есть их можно отображать на устройствах вывода с различным разрешением без потери качества.

Растровые графические объекты

В растровых графических объектах изображения описываются с использованием точек, называемых пикселами, упорядоченных в сетке. Например, изображение листа описывается конкретным местоположением и цветовым значением каждого пиксела в сетке, при этом создается изображение, похожее на мозаику.

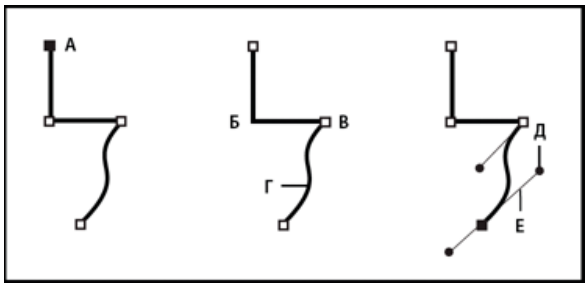
Пикселы в растровом объекте.

При редактировании растрового изображения модифицируются пикселы, а не линии и кривые. Растровые изображения зависят от разрешения, так как точки, описывающие изображение, зафиксированы в сетке определенного размера. При редактировании растрового изображения его качество может изменяться. В частности, при изменении размера растрового изображения его края могут стать неровными из-за перераспределения пикселов в растровой сетке. При отображении растровых изображений на устройстве вывода с более низким разрешением, чем у самого изображения, качество также ухудшается.

Траектории

При рисовании линии или фигуры в программе Flash создается линия, называемая траекторией. Траектория состоит из одного или нескольких прямых или изогнутых сегментов. Начало и конец каждого сегмента отмечаются узловыми точками, которые фиксируют данную кривую на определенном месте. Траектория может быть замкнутой (например, круг) или открытой, с отдельными конечными точками (например, волнообразная линия).

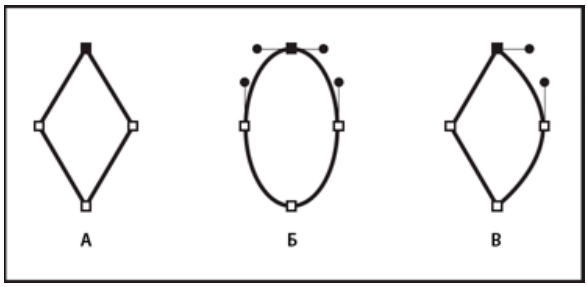
Чтобы изменить форму контура, перетащите его узловые точки, точки направления в конце линий направления, которые появляются в узловых точках, или сам сегмент контура.



Составные части контура

***А.** Выделенная (сплошная) конечная точка **Б.** Выделенная узловая точка **В.** Невыделенная узловая точка **Г.** Изогнутый сегмент контура **Д.** Точка направления **Е.** Линия направления.*

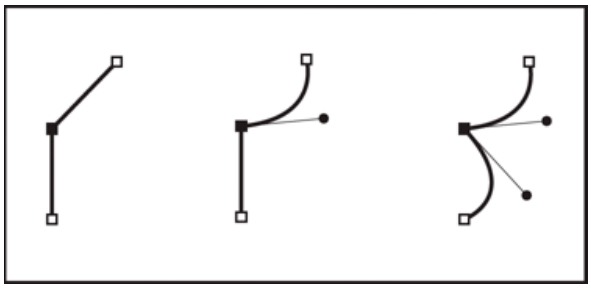
В траекториях существует два типа узловых точек: точки преломления и точки смягчения. В точке преломления контур резко меняет направление. В точке сглаживания сегменты контура соединены в виде непрерывной кривой. Траекторию можно нарисовать с использованием любой комбинации узловых точек и точек смягчения. Если ошибочно нарисована точка не того типа, ее всегда можно изменить.



Точки на траектории

***А.** Четыре точки преломления **Б.** Четыре точки сглаживания **В.** Комбинация точек преломления и точек смягчения.*

Точка преломления может соединять любые два прямых или изогнутых сегмента, а точка смягчения всегда соединяет два изогнутых сегмента.



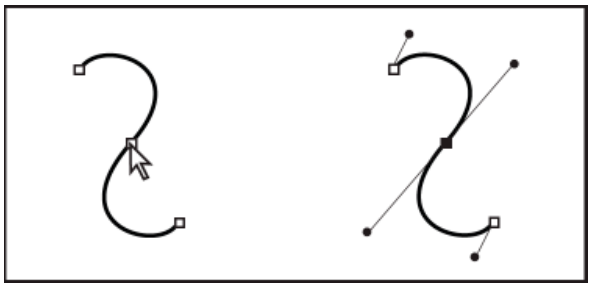
Точка преломления может соединять как прямые сегменты, так и изогнутые сегменты.

Примечание. *Не путайте точки преломления и точки смягчения с прямыми и изогнутыми сегментами.*

Линия траектории называется обводкой. Цвет или градиент, примененный к внутренней области открытой или замкнутой траектории называется заливкой. Обводка характеризуется толщиной, цветом и типом штриха. После создания траектории или фигуры можно изменить свойства обводки и заливки.

Линии направления и точки направления

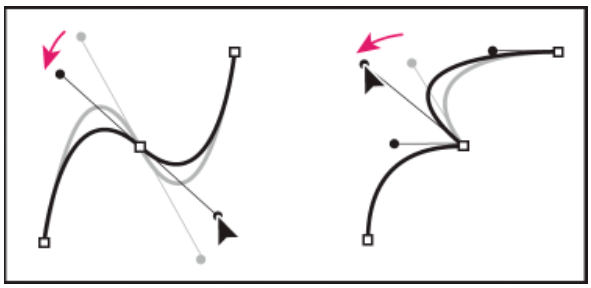
Если выбрана узловая точка, которая соединяет изогнутые сегменты (или выбран сам сегмент), то в узловых точках соединенных сегментов отображаются маркеры направления, которые состоят из линий направления, оканчивающихся точками направления. Угол и длина линий направления определяет форму и размер изогнутых сегментов. При перемещении линий направления изменяется форма кривых. Линии направления не отображаются в окончательном выводе.



После выбора узловой точки (слева), линии направления появляются на любом изогнутом сегменте, соединенном с узловой точкой (справа).

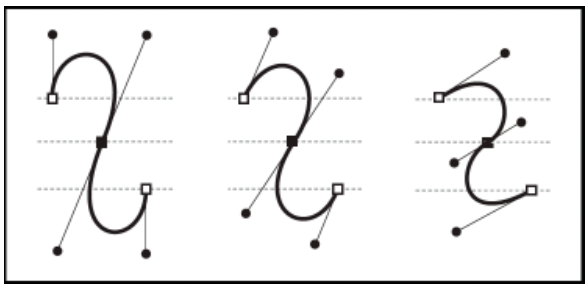
У точки сглаживания всегда есть две линии направления, которые перемещаются вместе как один прямой сегмент. При перемещении линии направления в точку сглаживания изогнутые сегменты на обеих сторонах точки изменяются одновременно, сохраняя непрерывную кривизну в этой узловой точке.

Для сравнения: у точки преломления может быть две, одна или ни одной линии направления, если в точке соединяются два изогнутых сегмента, точка связана с одним изогнутым сегментом или не связана ни с чем (соответственно). Линии направления точки преломления сохраняют преломление за счет использования различных углов. При перемещении линии направления в точку преломления изменяется только кривая с той стороны точки, где расположена линия направления.



Изменение линий направления в точке смягчения (слева) и в точке преломления (справа).

Линии направления всегда размещаются по касательной (перпендикулярно радиусу) к кривой в узловых точках. Угол каждой линии определяет изгиб кривой, а длина каждой линии определяет степень вогнутости или выгнутости кривой.



Перемещение и изменение размеров линий приводит к изменению изгиба кривых.

Наверх

Режимы рисования и графические объекты

В Flash Professional можно создавать несколько типов графических объектов, используя различные режимы и инструменты рисования. Каждый из них обладает своими преимуществами и недостатками. Понимание возможностей каждого из типов объектов позволяет принимать правильные решения относительно того, какой из типов следует использовать в работе.

Примечание. *В Flash Professional под графическими объектами понимаются элементы, находящиеся в рабочей области. Flash позволяет перемещать, копировать, удалять, преобразовывать, выполнять наложение, выравнивать и группировать графические объекты. Не следует путать графические объекты в программе Flash и объекты ActionScript, которые являются составной частью языка программирования ActionScript ® . В данном случае термин «объекты» применяется к двум совершенно разным понятиям. Дополнительные сведения об объектах в языке программирования см. в разделе «О типах данных» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или «Типы данных» руководства разработчика ActionScript 3.0.*

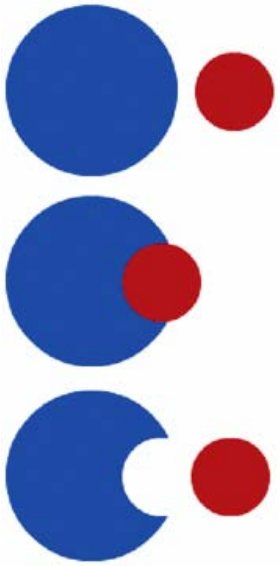
В следующих видеоруководствах показаны режимы рисования в Flash Professional. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Рисование объекта и рисование с объединением (2:09)
- Использование инструментов рисования (CS3) (5:03)

Режим объединения рисунков

В этом, активном по умолчанию режиме рисования перекрывающиеся фигуры автоматически объединяются в процессе рисования. При рисовании фигур, перекрывающих друг друга в одном слое, верхняя фигура перекрывает часть нижней. С этой точки зрения режим рисования фигур является разрушающим. Например, если нарисовать круг и наложить на него круг меньшего размера, а затем выбрать этот маленький круг и переместить его, то часть большего круга, на которую накладывался второй круг, будет удалена.

Если у фигуры имеется обводка и заливка, то они рассматриваются как отдельные графические элементы, которые могут быть выделены и перемещены независимо друг от друга.



Фигуры, созданные в режиме «Объединение рисунков», при наложении объединяются. Выбор и перемещение фигуры приводит к изменению той фигуры, на которую выполнялось наложение.

Переход в режим объединения рисунков

1. Выберите «Объединение рисунков» на панели «Инструменты».
2. Выберите инструмент рисования на панели «Инструменты» и рисуйте в рабочей области

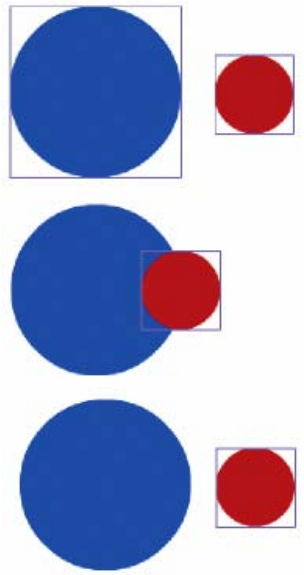
Примечание. *По умолчанию в Flash Professional используется режим «Объединение рисунков».*

Режим рисования объектов

Создаются фигуры, называемые *графическими объектами*. Объектами рисования являются отдельные графические объекты, которые не объединяются друг с другом автоматически при наложении. В этом режиме можно перемещать или изменять порядок отображения наложенных фигур, не меняя их внешнего вида. В Flash Professional каждая фигура является отдельным объектом, с которым можно работать отдельно.

Если инструмент рисования переключен в режиме рисования объектов, то созданные фигуры будут цельными. Обводка и заливка не будут изолированы друг от друга, а перекрывающиеся фигуры не будут друг друга изменять. При выборе фигуры, созданной в режиме «Рисование объектов», Flash Professional помещает вокруг фигуры прямоугольную ограничительную рамку, чтобы обозначить эту фигуру.

Примечание. *Задайте настройки чувствительности к контакту при выборе фигур, созданных с использованием режима «Рисование объектов».*



Фигуры, созданные с использованием режима «Рисование объектов», остаются самостоятельными объектами, с которыми можно работать по отдельности.

Переход в режим рисования объектов

Чтобы рисовать фигуры с использованием режима «Рисование объектов», его нужно предварительно включить.

1. Выберите инструмент рисования, совместимый с режимом «Рисование объектов» (инструменты «Карандаш», «Линия», «Овал», «Прямоугольник» или «Многоугольник»).
2. Нажмите кнопку «Рисование объектов» в категории «Параметры» панели «Инструменты» или нажмите клавишу «J», чтобы переключаться между режимами «Объединение рисунков» и «Рисование объектов». Кнопка «Рисование объектов» переключает режимы «Объединение рисунков» и «Рисование объектов». При выборе фигур, созданных с использованием режима «Рисование объектов», можно задать настройки чувствительности к контакту.
3. Рисуйте в рабочей области.

Преобразование фигуры, созданной с использованием режима «Объединение рисунков», в фигуру режима «Рисование объектов»

1. Выберите фигуру в рабочей области.
2. Чтобы преобразовать фигуру в фигуру режима «Рисование объектов», выберите «Модификация» > «Объединить объекты» > «Объединение». После преобразования фигура рассматривается как векторный графический объект, вид которого не меняется в результате взаимодействия с другими фигурами.

Примечание. *Чтобы объединить две или несколько фигур в одну объектную фигуру, используйте команду «Объединение».*

Примитивные объекты

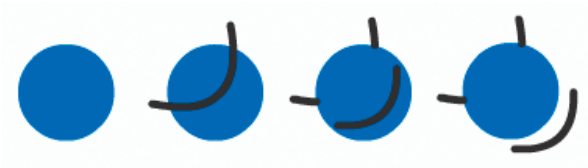
Примитивные объекты представляют собой фигуры, характеристики которых доступны для настройки в инспекторе свойств. Можно в любое время после создания фигуры точно управлять размером, радиусом угла и другими свойствами, не перерисовывая ее заново.

Существует два типа примитивов: прямоугольники и овалы.

1. Выберите инструмент «Прямоугольный примитив» или «Овальный примитив» на панели «Инструменты».
2. Рисуйте в рабочей области.

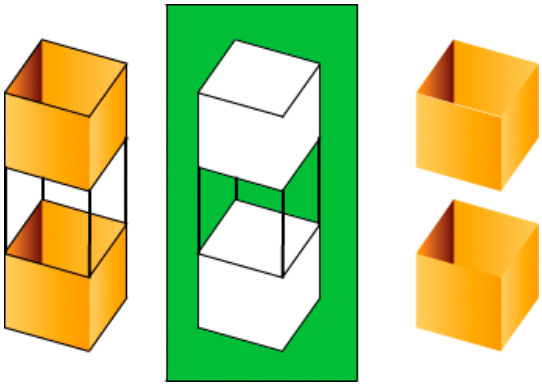
Наложение фигур

Когда в режиме объединения рисунков линия проводится поверх другой линии или фигуры с заливкой, накладывающиеся линии разделяются на сегменты в точке пересечения. Чтобы выбрать, переместить или изменить форму любого сегмента, используйте инструмент «Выделение».



Заливка, заливка с линией, проведенной через нее, и три отрезка линии, полученные в результате сегментации.

При закраске поверх фигур и линий нижняя часть заменяется рисунком сверху. Заливки одного цвета сливаются. Заливки разных цветов остаются раздельными. Используйте эти особенности, чтобы создавать маски, аппликации и другие негативы изображений. Например, следующая аппликация получена с помощью перемещения несгруппированного изображения с пустой областью на зеленую фигуру, отмены выбора пустой области и последующего удаления закрашенных фрагментов пустых областей с зеленой фигуры.



Получение аппликации с помощью изображения с пустыми областями.

Чтобы не изменить фигуры и линии в результате случайного наложения, группируйте фигуры или разделяйте их с помощью слоев.

Дополнительные разделы справки

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

(Не поддерживается во Flash Professional CC) Рисование узоров с помощью инструмента «Декоративные узоры»

Применение эффекта «Кисть "Симметрия"»
Использование эффекта «Заливка сеткой»
Использование эффекта «Заливка растительным орнаментом»
Применение эффекта «Система частиц»
Применение эффекта «Кисть 3D»
Применение эффекта «Кисть "Постройка"»
Применение эффекта «Украшенная кисть»
Применение эффекта «Анимация огня»
Применение эффекта «Кисть "Огонь"»
Применение эффекта «Кисть "Цветок"»
Применение эффекта «Кисть "Молния"»
Применение эффекта «Анимация дыма»
Применение эффекта «Кисть "Дерево"»

Инструмент для декоративного рисования позволяет создавать сложные геометрические фигуры и шаблоны. Инструменты для декоративного рисования используют алгоритмические вычисления, известные как *процедурное рисование*.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Использование инструментов для декоративного рисования (5:36)
- Видео: Flash Downunder: инструменты «Кость» и «Декорирование» (22:00)
- Видео: Использование средства «Декорирование» (продолжительность: 4:28, Peachpit.com)
- Джонатан Дюран (Jonathan Duran) опубликовал исчерпывающую статью «Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф» для создания сложных геометрических узоров в среде Flash» на сайте www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Симметрия"»

Пользуйтесь эффектом «Кисть "Симметрия"» для симметрического расположения символов вокруг центральной точки. При рисовании символов в рабочей области появляется набор маркеров. Используйте эти элементы для управления симметрией, увеличивая число символов, добавляя симметрии, модифицируя эффект.

Используйте эффект «Кисть "Симметрия"», чтобы создавать круглые элементы интерфейса пользователя (например, циферблат со стрелками или датчик с круглой шкалой) и кольцевые узоры. Символом, заданным по умолчанию для эффекта «Кисть "Симметрия"», является черная прямоугольная фигура без обводки размером 25 x 25 пикселов.

1. Вызовите инструмент «Декоративное рисование», а затем выберите «Кисть симметрии» в меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
2. В инспекторе свойств для инструмента «Декоративное рисование» выберите цвет заливки для использования с заданными по умолчанию прямоугольными фигурами. Или щелкните «Изменить», чтобы выбрать пользовательский символ из библиотеки.

   В качестве элемента заливки для эффекта «Кисть симметрии» можно использовать любой фрагмент ролика или графический символ. Такая выполняемая с помощью символов заливка расширяет возможности творческой реализации при создании иллюстраций.

3. При выборе во всплывающем окне пункта «Эффекты рисования» в инспекторе свойств эффекта «Кисть симметрии» в инспекторе свойств появляются расширенные параметры для этого эффекта.
   Вращать вокруг оси Фигуры симметрично поворачиваются вокруг назначенной фиксированной точки. По умолчанию точкой отсчета является центральная точка симметрии. Чтобы повернуть объект вокруг его центральной точки, протащите по нему указатель мыши круговым движением.

   Отражение через прямую Зеркально отражает фигуру на равном расстоянии с другой стороны от указанной невидимой линии.

   Отражение через точку Отражает копию фигуры на равном расстоянии с другой стороны от указанной фиксированной точки.

   Преобразование в сетку Создает сетку, используя фигуры в рисуемом эффекте симметрии. Каждый щелчок инструментом «Декоративное рисование» в рабочей области создает сетку из фигур. Высота и ширина фигур настраивается с помощью координат X и Y, определенных элементами управления кисти симметрии.

   Проверка коллизий Не позволяет фигурам с эффектом симметрии сталкиваться вне зависимости от того, сколько экземпляров вы

создаете в рамках эффекта «Симметрия». Снимите выделение, чтобы фигуры с эффектом симметрии наложились друг на друга.

4. Щелкните рабочую область в том месте, где требуется отобразить иллюстрацию, выполненную с помощью кисти симметрии.
5. Используйте управляющие элементы кисти симметрии, чтобы настроить размеры симметрии и число экземпляров символов.

Использование эффекта «Заливка сеткой»

Наверх

Эффект «Заливка сеткой» позволяет заполнять рабочую область, отдельный символ или ограниченную область каким-либо символом из библиотеки. После применения эффекта «Заливка сеткой» в рабочей области, если заполненный символ перемещается или меняет размер, заливка сеткой также будет перемещаться и менять размер соответствующим образом.

Используйте эффект «Заливка сеткой» для создания шахматного или клетчатого узора или области фигуры со специальным узором. Символом, заданным по умолчанию для эффекта симметрии, является черная прямоугольная фигура без обводки размером 25 x 25 пикселов.

1. Вызовите инструмент «Декоративное рисование», а затем выберите «Заливка сеткой» в меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
2. В Инспекторе свойств выберите цвет заливки прямоугольника по умолчанию. Или щелкните «Изменить», чтобы выбрать пользовательский символ из библиотеки.

   Можно выбрать до 4 фрагментов роликов или графических символов из библиотеки для эффекта «Заполнение сетки». Символы чередуются по мере заполнения сетки.

3. Выберите макет для заполнения сетки. Существуют 3 варианта макета.
   Мозаика Символы располагаются в форме обычной сетки.

   Кирпичи Символы располагаются со смещением каждого последующего ряда по горизонтали.

   Паркет Символы располагаются со смещением каждого последующего ряда по горизонтали и по вертикали.

4. Чтобы заливка накладывалась на край заполненного символа, фигуры или рабочей области, выберите вариант «Закрашивать углы».
5. Чтобы символы были распределены по сетке в произвольном порядке, выберите вариант «Случайный порядок».
6. Можно указать интервалы по горизонтали и вертикали и масштаб для фигуры заливки. Как только эффект заливки сеткой будет применен, нельзя будет внести правку в расширенные параметры инспектора свойств для изменения узора.
   Интервал по горизонтали Указывает в пикселах расстояние по горизонтали между символами, используемыми для заливки.

   Интервал по вертикали Указывает в пикселах расстояние по вертикали между символами, используемыми для заливки.

   Масштаб узора Увеличивает или уменьшает символы по горизонтали (по оси x) и по вертикали (по оси y).

7. Щелкните рабочую область или конкретную фигуру или символ, где требуется отобразить узор заливки сеткой.

Использование эффекта «Заливка растительным орнаментом»

Наверх

Эффект «Заливка растительным орнаментом» позволяет заполнить рабочую область, символ или ограниченную область узором с вьющимся растением. Можно использовать собственные рисунки для листьев и цветов, выбирая соответствующие символы в библиотеке. Получившийся узор сохраняется во фрагменте ролика, который в свою очередь состоит из символов, образующих этот узор.

1. Вызовите инструмент «Декоративное рисование», а затем выберите «Заливка растительным орнаментом» в меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
2. В инспекторе свойств инструмента «Декоративное рисование» выберите цвет заливки для заданных по умолчанию фигур листьев и цветков. Либо нажмите кнопку «Изменить», чтобы выбрать произвольный символ из библиотеки для замены обоих или одного из заданных по умолчанию символов листьев и цветков.

   Можно использовать любой фрагмент ролика или графический символ для замены заданных по умолчанию символов листьев и цветков в эффекте «Заливка растительным орнаментом».

3. Можно указать интервалы по горизонтали и вертикали и масштаб для фигуры заливки. Как только эффект заливки растительным орнаментом будет применен, нельзя будет внести правку в расширенные параметры инспектора свойств для изменения узора.
   Угол ветвления Указывает угол для узора ветвей.

   Цвет ветвей Указывает цвет, используемый для ветвей.

   Масштаб узора Масштабирование увеличивает или уменьшает горизонтальный размер объектов (по оси X) и вертикальный размер (по оси Y).

   Длина сегмента Указывается длина для сегментов между узлами листьев и цветов.

   Узор анимации Указывает, что каждая итерация эффекта прорисовывается на новой фигуре по временной шкале. В таком режиме создается покадровая анимированная последовательность цветочного узора по мере его прорисовки.

   Шаг кадра Указывает, как много кадров отображается за секунду во время прорисовки эффекта.

4. Щелкните рабочую область или конкретную фигуру или символ, где требуется отобразить узор заливки сеткой.

Наверх

Применение эффекта «Система частиц»

Эффект «Система частиц» позволяет создавать такие анимации частиц как огонь, дым, пузырьки и так далее.

Использование эффекта «Система частиц»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Задайте свойства выбранного эффекта на панели «Свойства».
3. Укажите в рабочей области местоположение выбранного эффекта.

   Flash создаст покадровую анимацию выбранного эффекта частиц в соответствии с заданными свойствами. Созданные в рабочей области частицы помещаются в каждом кадре анимации в группу.

Свойства эффекта «Система частиц»:

Частица 1 Первый из двух назначаемых символов для использования в качестве частицы. Если символ не указан, используется небольшой черный квадрат. Грамотно подобрав графические элементы, можно создать очень красивый и реалистичный эффект.

Частица 2 Второй из двух назначаемых символов для использования в качестве частицы.

Общая длина Длительность анимации в кадрах, начиная с текущего кадра.

Создание частиц Число кадров, в которых создаются частицы. Если число кадров меньше значения свойства «Общая длина», инструмент прекратит создание новых частиц в оставшихся кадрах, однако анимация уже созданных частиц будет продолжаться.

Частота кадров Число частиц, создаваемых за один кадр.

Срок жизни Число кадров, в которых отдельная частица видна в рабочей области.

Начальная скорость Скорость движения каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни. Единицы измерения — пикселы в кадр.

Начальный размер Масштаб каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни.

Минимальное исходное направление Минимальный диапазон возможных направлений каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни. Единицы измерения — градусы. 0 и 360 градусов: вперед; 90 градусов: вправо; 180 градусов: вниз; 270 градусов: влево. Допускается использование отрицательных значений.

Максимальное исходное направление Максимальный диапазон возможных направлений каждой отдельной частицы в начале ее срока жизни. Единицы измерения — градусы. 0 и 360 градусов: вперед; 90 градусов: вправо; 180 градусов: вниз; 270 градусов: влево. Допускается использование отрицательных значений.

Гравитация При положительном значении начинают двигаться вниз с ускорением по мере падения. При отрицательном значении частицы движутся вверх.

Частота вращения Градус поворота каждой частицы в кадр.

Наверх

Применение эффекта «Кисть 3D»

С помощью эффекта «Кисть 3D» можно нарисовать множество экземпляров символа в рабочей области в 3D-перспективе. 3D-перспектива во Flash создается путем уменьшения масштаба символов ближе к верхнему краю рабочей области (фон) и увеличения масштаба ближе к нижней части рабочей области (передний план). Символы, рисуемые ближе к нижней части рабочей области отображаются поверх символов, рисуемых ближе к верхней части рабочей области, независимо от порядка, в котором они были нарисованы.

Узор рисования может содержать от 1 до 4 символов. Для каждого экземпляра символа, используемого в рабочей области, выделяется отдельная группа. Рисовать можно как непосредственно в рабочей области, так и внутри фигуры или символа. Если использование кисти 3D начинается внутри фигуры, то инструмент «Кисть 3D» становится активным только в пределах этой фигуры.

Использование эффекта «Кисть 3D»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть 3D» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Выберите от 1 до 4 символов, которые будут включены в узор рисования.
4. Задайте другие свойства выбранного эффекта в инспекторе свойств. Для создания 3D-эффекта необходимо выбрать свойство «Перспектива».
5. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать рисование. Переместите указатель в верхнюю часть рабочей области для рисования экземпляров символов меньшего размера. Переместите указатель в нижнюю часть рабочей области для рисования экземпляров символов большего размера.

Свойства эффекта «Кисть 3D»:

Максимум объектов Максимальное число нарисованных объектов.

Область аэрографа Максимальное расстояние рисуемых экземпляров от указателя.

Перспектива Включает 3D-эффект. Для рисования экземпляров постоянного размера выключите этот эффект.

Масштабирование с расстоянием Это свойство определяет интенсивность эффекта 3D-перспективы. Чем больше значение, тем заметнее изменение масштаба при перемещении указателя вверх или вниз.

Вариации размера Это свойство задает произвольный масштаб для каждого экземпляра. Чем больше значение, тем больше диапазон значений, применяемых к масштабу каждого экземпляра.

Вариации поворота Это свойство задает произвольный диапазон вращения для каждого экземпляра. Чем больше значение, тем больше диапазон значений, применяемых к углу поворота каждого экземпляра.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Постройка"»

Эффект «Кисть "Постройка"» позволяет быстро создавать объекты построек в рабочей области. Внешний вид построек зависит от выбранных значений свойств зданий.

Рисование построек в рабочей области:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. В инспекторе свойств выберите эффект «Кисть "Постройка"» из меню «Эффект рисования».
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Постройка"».
4. Выбрав место для фундамента постройки, перетащите указатель вверх до необходимой высоты постройки.

Свойства эффекта «Кисть "Постройка"»:

Тип здания Стиль создаваемой постройки.

Размер здания Ширина постройки. Чем больше значение, тем шире постройка.

Наверх

Применение эффекта «Украшенная кисть»

Эффект «Украшенная кисть» позволяет рисовать декоративные линии, например точечный пунктир, волнистые и другие линии. Поэкспериментируйте с эффектом, чтобы понять, какая комбинация значений наилучшим образом соответствует задумке.

Использование эффекта «Украшенная кисть»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Задайте свойства выбранного эффекта в инспекторе свойств.
3. Перетащите указатель в рабочей области.

   По пути следования указателя отобразится стилизованная линия.

Свойства эффекта «Украшенная кисть»:

Стиль линии Стиль рисуемой линии. Попробуйте все 20 доступных вариантов эффектов.

Цвет узора Цвет линии.

Размер узора Размер выбранного узора.

Ширина узора Ширина выбранного узора.

Наверх

Применение эффекта «Анимация огня»

Эффект «Анимация огня» позволяет создать стилизованную покадровую анимацию огня.

Использование эффекта «Анимация огня»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Анимация огня» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Анимация огня».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать процесс создания анимации.

   Flash добавляет кадры на временной шкале, пока вы удерживаете нажатой кнопку мыши.

В большинстве случаев наиболее подходящим расположением анимации огня является пространство внутри символа, например символа фрагмента ролика.

Свойства эффекта «Анимация огня»:

Размер пламени Ширина и высота пламени. Чем больше значение, тем выше пламя.

Скорость пламени Скорость анимации. Чем больше значение, тем быстрее горит пламя.

Длительность пламени Число кадров анимации на временной шкале.

Закончить анимацию Используйте этот параметр для создания анимации затухающего пламени, чтобы оно не горело постоянно. Flash добавляет дополнительные кадры по прошествии периода горения пламени для создания эффекта затухающего пламени. Если требуется, чтобы по окончании анимации пламя продолжало гореть, не используйте этот параметр.

Цвет пламени Цвет кончиков языков пламени.
Цвет середины пламени Цвет основания языков пламени.
Искра пламени Число отдельных языков пламени в основании огня.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Огонь"»

Эффект «Кисть "Огонь"» позволяет быстро создавать объекты огня в текущем кадре на временной шкале.

Использование эффекта «Кисть "Огонь"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть "Огонь"» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Огонь"».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать рисование языков пламени.

Свойства эффекта «Кисть "Огонь"»:

Размер пламени Ширина и высота пламени. Чем больше значение, тем выше пламя.
Цвет пламени Цвет центра языков пламени. По мере рисования языки пламени меняют цвет от выбранного цвета до черного.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Цветок"»

Эффект «Кисть "Цветок"» позволяет быстро создавать стилизованные объекты цветов в текущем кадре на временной шкале.

Использование эффекта «Кисть "Цветок"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть "Цветок"» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Выберите цветок в меню «Тип цветка».
4. Задайте свойства эффекта «Кисть "Цветок"».
5. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать рисование цветов.

Свойства эффекта «Кисть "Цветок"»:

Цвет цветка Цвет цветов.
Размер цветка Ширина и высота цветов. Чем больше значение, тем крупнее цветы.
Цвет листа Цвет листьев.
Размер листа Ширина и высота листьев. Чем больше значение, тем крупнее листья.
Цвет фрукта Цвет фрукта.
Ветвь Используйте этот параметр для рисования вервей в дополнение к цветам и листьям.
Цвет ветвей Цвет ветвей.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Молния"»

Эффекта «Кисть "Молния"» позволяет рисовать вспышки молнии. Также можно создать анимацию вспышки молнии.

Использование эффекта «Кисть "Молния"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Кисть "Молния"» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Молния"».
4. Перетащите указатель в рабочей области. Flash рисует молнию в след за движением указателя.

Свойства эффекта «Кисть "Молния"»:

Цвет молнии Цвет молнии.
Масштаб молнии Протяженность молнии.
Анимация Этот параметр позволяет создавать покадровую анимацию молнии. По мере рисования молнии Flash добавляет кадры в текущий слой на временной шкале.
Ширина луча Начальная толщина молнии.
Сложность Число ответвлений каждого луча. Чем больше значение, тем молния длиннее и более разветвленная.

Наверх

Применение эффекта «Анимация дыма»

Эффект «Анимация дыма» позволяет создать стилизованную покадровую анимацию дыма.

Использование эффекта «Анимация дыма»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. Выберите эффект «Анимация дыма» из меню «Эффект рисования» в инспекторе свойств.
3. Задайте свойства эффекта «Анимация дыма».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать процесс создания анимации.

   Flash добавляет кадры на временной шкале, пока вы удерживаете нажатой кнопку мыши.

В большинстве случаев наиболее подходящим расположением анимации дыма является пространство внутри символа, например символа фрагмента ролика.

Свойства эффекта «Анимация дыма»:

Размер дыма Ширина и высота дыма. Чем больше значение, тем выше пламя.
Скорость дыма Скорость анимации. Чем больше значение, тем быстрее поднимается дым.
Длительность дыма Число кадров анимации на временной шкале.
Закончить анимацию Используйте этот параметр для создании анимации развеивающегося дыма, чтобы он не появлялся постоянно. Flash добавляет дополнительные кадры по прошествии периода анимации дыма для создания эффекта развеивающегося дыма. Если требуется, чтобы по окончании анимации дым продолжал появляться, не используйте этот параметр.
Цвет дыма Цвет дыма.
Фоновый цвет Цвет фона дыма. По мере рассеивания дым приобретает заданный цвет фона.

Наверх

Применение эффекта «Кисть "Дерево"»

Эффект «Кисть "Дерево"» позволяет быстро создавать объекты деревьев.

Использование эффекта «Кисть "Дерево"»:

1. Выберите инструмент «Декорирование» на панели «Инструменты».
2. В инспекторе свойств выберите эффект «Кисть "Дерево"» из меню «Эффект рисования».
3. Задайте свойства эффекта «Кисть "Дерево"».
4. Перетащите указатель в рабочей области, чтобы начать процесс создания дерева.

   Большие ветви рисуются путем перетаскивания указателя. Ветви меньшего размера рисуются путем удержания указания на одном месте.

Flash помещает каждую нарисованную в рабочей области ветвь в отдельную группу.

Свойства эффекта «Кисть "Дерево"»:

Стиль дерева Стиль создаваемого дерева. Стиль зависит от принадлежности рисуемого дерева к определенному виду.
Масштаб дерева Размер рисуемого дерева. Допустимый диапазон значений — 75-100. Чем больше значение, тем выше дерево.
Цвет ветвей Цвет стволов дерева.
Цвет листа Цвет листьев.
Цвет фрукта/цветка Цвет фруктов и цветков.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Настройки рисования

Параметры рисования
Режим чувствительности к контакту для инструментов «Выделение», «Спецвыделение» и «Лассо»

Задайте параметры рисования, чтобы определить поведение привязки, смягчения и выпрямления. Измените значение допуска для каждого параметра и включите или отключите каждый параметр. Параметры допуска устанавливаются в зависимости от разрешения экрана компьютера и текущего масштаба просмотра монтажного кадра. По умолчанию каждый параметр включен и имеет значение «Обычный».

Параметры рисования

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и выберите «Рисование».
2. В категории «Рисование» выберите следующие параметры.
   Инструмент «Перо» Позволяет задать свойства инструмента «Перо». Выберите «Просмотр пера», чтобы отображалась линия, проведенная из последней точки, в которой щелкали мышью, к текущему положению указателя. Выберите «Показывать сплошные точки», чтобы контрольные точки отображались в виде маленьких заполненных квадратов, а не пустых квадратов. Выберите «Показывать точные курсоры», чтобы курсор отображался в виде перекрестия, а не в виде пера, когда выбран инструмент «Перо». При выборе этого параметра место нажатия показывается более точно.

   Соединить линии Определяет, насколько близко должен находиться конец рисуемой линии от отрезка существующей линии, прежде чем конечная точка будет привязана к ближайшей точке другой линии. Этот параметр также управляет распознаванием горизонтальных и вертикальных линий, то есть тем, насколько близко к горизонтали или вертикали должна быть проведена линия, чтобы Flash Professional сделал ее точно горизонтальной или вертикальной. Когда включен режим «Привязка к объектам», этот параметр определяет, насколько близко должны располагаться объекты, чтобы произошла их привязка друг к другу.

   Смягчить кривые Указывает степень смягчения, применяемого к кривым линиям, проводимым с использованием инструмента «Карандаш», когда выбран режим рисования «Выпрямление» или «Смягчение». (Форму более гладких обводок проще изменять, тогда как более грубые обводки точнее соответствуют изначально нанесенными линиям.)
   Примечание. *Чтобы еще более смягчить существующие кривые сегменты, используйте команду «Модификация» > «Фигура» > «Смягчение» или «Модификация» > «Фигура» > «Оптимизировать».*

   Распознавать прямые Определяет, насколько прямо должен быть проведен отрезок линии с помощью инструмента «Карандаш», прежде чем Flash Professional распознает линию как прямую и сделает ее фактически прямой. Если во время рисования режим «Распознавать прямые» отключен, то линии можно выпрямить позднее, выделив один или несколько отрезков линии и выбрав команду «Модификация» > «Фигура» > «Выпрямление».

   Распознавать фигуры Задает, насколько точно должны быть нарисованы круги, овалы, квадраты, прямоугольники и 90- и 180-градусные дуги, чтобы программа распознала и точно перерисовала их в виде реальных геометрических фигур. Параметры «Выкл.», «Точно», «Обычный» и «Приемлемо». В режиме «Точно» требуется, чтобы фигура была нарисована очень близко к выпрямленной. В режиме «Приемлемо» фигура может быть довольно неточной, а Adobe Flash перерисует ее. Если во время рисования режим «Распознавать фигуры» отключен, то линии можно выпрямить позднее, выделив одну или несколько фигур (например, соединенные отрезки линии) и выбрав команду «Модификация» > «Фигура» > «Выпрямление».

   Точность щелчка Указывает, насколько близко к элементу должен находиться указатель, чтобы программа Flash Professional распознала элемент.

Режим чувствительности к контакту для инструментов «Выделение», «Спецвыделение» и «Лассо»

Наверх

Укажите чувствительность к контакту для инструментов «Выделение», «Спецвыделение» и «Лассо» при создании фигур с использованием режима «Рисование объектов». По умолчанию объекты выделяются, только если прямоугольная область выделения полностью охватывает объект. При отмене этого режима объекты выделяются, когда они лишь частично попадают в область выделения инструментов «Выделение», «Спецвыделение» или «Лассо».

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. Выполните в категории «Общие» одно из следующих действий.
   - Чтобы выбирать только объекты и точки, полностью заключенные в область выделения, отключите параметр «Инструменты "Выделение" и "Лассо", чувствительные к контакту». Точки, расположенные внутри области выделения, по-прежнему выделяются.

Чтобы выбрать объекты или группы, только частично заключенные в область выделения, выберите параметр «Инструменты "Выделение" и "Лассо", чувствительные к контакту».

Примечание. *В инструментах «Спецвыделение» используется такой же чувствительный к контакту режим.*

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Рисование с помощью инструмента «Перо»

Состояния рисования с помощью инструмента «Перо»
Рисование прямых линий с помощью инструмента «Перо»
Рисование кривых с помощью инструмента «Перо»
Добавление и удаление узловых точек
Корректировка узловых точек на контурах
Корректировка сегментов
Настройки инструмента «Перо»

Чтобы нарисовать четкие контуры в виде прямых линий или гладких, плавных кривых, используйте инструмент «Перо». При рисовании с помощью инструмента «Перо» нажмите кнопку мыши, чтобы создать точки на прямых отрезках линии, и перетаскивайте указатель, чтобы создать точки на изогнутых сегментах линии. Чтобы скорректировать прямые и отрезки изогнутой линии, воспользуйтесь точками на линии.

В следующем видеоруководстве показаны принципы использования инструмента «Перо» в среде Flash Professional:

- Основы Adobe Flash CS4: инструмент «Перо» 0102 (10:55) (YouTube.com)

Состояния рисования с помощью инструмента «Перо»

Наверх

Инструмент «Перо» позволяет узнать о текущем состоянии рисования, отображая различные указатели. Различные состояния рисования обозначаются следующими указателями.

Начальная узловая точка Первый указатель, который отображается после того, как выбран инструмент «Перо». Указывает, что при следующем щелчке мыши в рабочей области будет создана начальная узловая точка, которая представляет собой начало нового контура (все новые контуры начинаются с начальной узловой точки). Все существующие контуры рисования завершаются.

Последовательная узловая точка Указывает, что при следующем щелчке мыши в рабочей области будет создана узловая точка с линией, соединяющей ее с предыдущей узловой точкой. Этот указатель отображается в процессе создания всех пользовательских узловых точек, за исключением начальной узловой точки контура.

Добавить узловую точку Указывает, что при следующем щелчке мыши к существующему контуру будет добавлена узловая точка. Чтобы добавить узловую точку, контур должен быть выделен, а инструмент «Перо» не должен находиться над существующей узловой точкой. Существующий контур перерисовывается в зависимости от добавленной узловой точки. За один раз можно добавить только одну узловую точку.

Удалить узловую точку Указывает, что при следующем щелчке мыши из существующего контура будет удалена узловая точка. Чтобы удалить узловую точку, контур должен быть выделен с помощью инструмента «Выделение», а инструмент «Перо» должен находиться над существующей узловой точкой. Существующий контур перерисовывается в зависимости от удаленной узловой точки. За один раз можно удалить только одну узловую точку.

Продолжить контур Продолжает новый контур от существующей узловой точки. Чтобы активировать этот указатель, курсор мыши должен находиться над существующей узловой точкой в контуре. Этот указатель доступен, только когда в данный момент не выполняется рисование контура. Узловая точка не обязательно должна быть одной из конечных узловых точек контура — любая узловая точка может стать местом продолжения контура.

Указатель «Замкнуть контур» Завершает рисуемый контур возвратом к начальной точке контура. Можно замкнуть только текущий рисуемый контур, а существующая узловая точка должна быть начальной узловой точкой того же контура. Результирующий контур не имеет определенных параметров заливки, применяемых к закрытой фигуре. Цветная заливка применяется отдельно.

Соединить контуры Подобен инструменту «Замкнуть контур», но курсор мыши не должен находиться над начальной узловой точкой того же контура. Указатель должен находиться над любой из конечных точек отдельного контура. Сегмент может быть выбран или не выбран.

Примечание. *Соединение контуров может привести (или не привести) к созданию замкнутого контура.*

Убрать маркер Безье Появляется, когда курсор мыши находится над узловой точкой, для которой отображаются маркеры Безье. При щелчке мыши маркеры Безье убираются, а изогнутый контур, проходящий через узловую точку, становится прямым.

Преобразовать узловую точку Преобразует точку преломления без линий направления в точку преломления с независимыми линиями направления. Чтобы активировать указатель «Преобразовать узловую точку», используйте клавиши модификатора «Shift» + «C» для переключения инструмента «Перо».

Видеоучебник по инструменту «Перо» см. по адресу www.adobe.com/go/vid0120_ru.

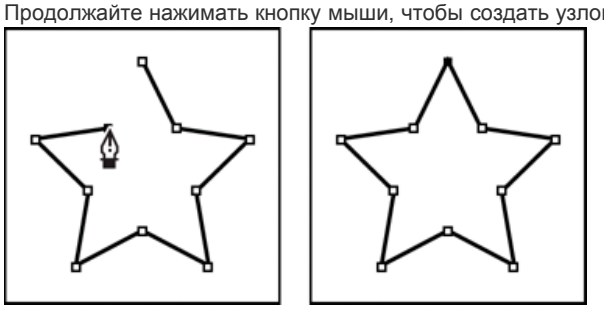
Рисование прямых линий с помощью инструмента «Перо»

Наверх

Простейший контур, который можно нарисовать инструментом «Перо» — это прямая линия из двух опорных точек, созданных щелчком

инструмента «Перо». Продолжайте нажимать клавишу мыши, чтобы создать контур, состоящий из прямых отрезков линии, соединенных точками преломления.

1. Выберите инструмент «Перо» .
2. Поместите инструмент «Перо» в то место, с которого должен начаться прямой сегмент, и нажмите кнопку мыши, чтобы создать первую узловую точку. Если появляются линии направления, это значит, что вы случайно перетащили инструмент «Перо». В этом случае выберите меню «Правка» > «Отменить» и нажмите снова.
   Примечание. *Первый рисуемый сегмент невидим до тех пор, пока не будет сделан щелчок для второй узловой точки (если не выбран режим «Просмотр пера» в категории «Рисование» диалогового окна «Настройки»).*
3. Щелкните мышью еще раз в том месте, где должен закончиться сегмент (щелкните мышью, удерживая нажатой клавишу «Shift», чтобы угол наклона сегмента был кратным 45 градусам).
4. Продолжайте нажимать кнопку мыши, чтобы создать узловые точки для дополнительных прямых сегментов.



При щелчке инструментом «Перо» создаются прямые отрезки.

5. Чтобы завершить контур в виде открытой или замкнутой фигуры, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы завершить открытый контур, дважды щелкните мышью последнюю точку, выберите инструмент «Перо» на панели «Инструменты» или щелкните мышью в любом месте вне контура, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).
   - Чтобы замкнуть контур, расположите инструмент «Перо» над первой (пустой) узловой точкой. При правильном размещении рядом с указателем инструмента «Перо» появится кружок. Нажмите кнопку мыши или перетащите указатель, чтобы замкнуть контур.
   - Чтобы завершить фигуру в существующем виде, выберите меню «Правка» > «Отменить выделение всего» или выберите другой инструмент на панели «Инструменты».

Наверх

Рисование кривых с помощью инструмента «Перо»

Чтобы создать кривую, добавьте узловую точку в месте, где кривая изменяет направление, и перетащите линии направления, которые задают форму кривой. Форма кривой определяется длиной и наклоном линий направления.

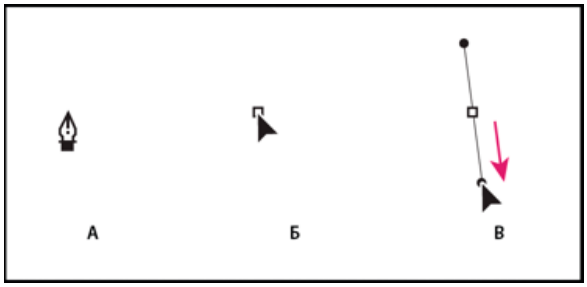
Кривые проще редактировать, отображать и распечатывать, если они нарисованы с использованием как можно меньшего числа узловых точек. Кроме того, при использовании слишком большого числа узловых точек на кривой могут появиться нежелательные неровности. Рекомендуется располагать узловые точки на удалении друг от друга и учиться придавать кривым нужную форму, корректируя длину и угол линий направления.

1. Выберите инструмент «Перо» .
2. Разместите инструмент «Перо» в месте, где должна начинаться кривая, нажмите и удерживайте кнопку мыши.

   Появляется первая узловая точка, и указатель инструмента «Перо» изменяется на стрелку. (В Photoshop указатель изменяется только после начала перетаскивания.)
3. Перетаскивайте указатель, чтобы задать изгиб создаваемого изогнутого сегмента, а затем отпустите кнопку мыши.

   Рекомендуется растягивать линию направления примерно на треть расстояния до следующей узловой точки, которую предполагается создать. (Впоследствии можно будет скорректировать одну или обе стороны линии направления.)

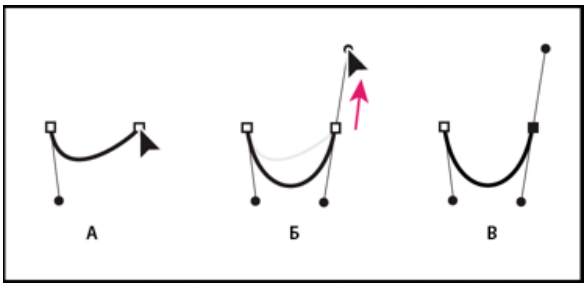
   Удерживайте нажатой клавишу «Shift», чтобы величина угла была кратной 45 градусам.



Рисование первой точки кривой

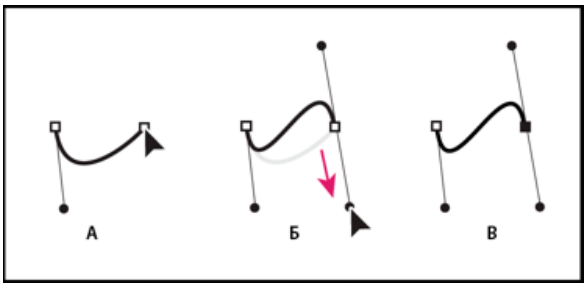
***А.** Позиционирование инструмента «Перо» **Б.** Начало перетаскивания (кнопка мыши нажата) **В.** Перетаскивание, чтобы растянуть линии направления.*

4. Разместите инструмент «Перо» в том месте, где будет закончен изогнутый сегмент, и выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы создать кривую в форме буквы «C», перетаскивайте указатель в направлении, противоположном предыдущей линии направления, и отпустите кнопку мыши.



Рисование второй точки кривой
***А.** Начало перетаскивания второй точки сглаживания **Б.** Перетаскивание указателя от предыдущей линии направления, создание кривой в форме буквы «C» **В.** Результат после отпускания кнопки мыши.*

   - Чтобы создать кривую в форме буквы «S», перетаскивайте указатель в направлении предыдущей линии направления и отпустите кнопку мыши.



Рисование кривой в форме буквы «S»
***А.** Начало перетаскивания новой точки сглаживания **Б.** Перетаскивание указателя в направлении предыдущей линии направления, создание кривой в форме буквы «S» **В.** Результат после отпускания кнопки мыши.*

5. Чтобы создать последовательность смягченных кривых, продолжайте перетаскивать инструмент «Перо» в разных местах. Располагайте узловые точки в начале и конце каждой кривой, а не у вершины кривой.
   Чтобы разделить линии направления в узловой точке, перетаскивайте линии направления, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
6. Чтобы завершить контур, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы замкнуть контур, расположите инструмент «Перо» над первой (пустой) узловой точкой. Если он расположен верно, то рядом с указателем инструмента «Перо» появляется небольшой кружок. Нажмите кнопку мыши или перетащите указатель, чтобы замкнуть контур.
   - Чтобы оставить контур открытым, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh) в любом месте вне объектов, выберите другой инструмент или выберите команду «Правка» > «Отменить выбор всего».

Наверх

Добавление и удаление узловых точек

Добавление узловых точек обеспечивает дополнительные возможности управления контуром или позволяет продлить открытый контур. Однако не рекомендуется добавлять больше точек, чем необходимо. Контур с меньшим числом узловых точек проще редактировать, отображать и выводить на печать. Чтобы уменьшить сложность контура, удалите необязательные точки.

На панели «Инструменты» содержится три инструмента для добавления и удаления точек: инструмент «Перо» , инструмент «Добавить узловую точку» и инструмент «Удалить узловую точку» .

По умолчанию инструмент «Перо» заменяется инструментом «Добавить узловую точку» при размещении над выделенным контуром или инструментом «Удалить узловую точку» при размещении над узловой точкой.

***Примечание.** Не удаляйте опорные точки клавишами «Delete», «Backspace» и «Clear» или с помощью команд меню «Правка» > «Вырезать» или «Правка» > «Очистить», так как при использовании этих клавиш и команд удаляются точки и отрезки линий, связанные с этими точками.*

1. Выберите контур, который нужно модифицировать.

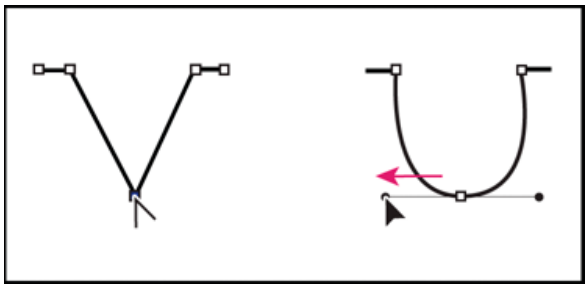
2. Щелкните кнопкой мыши и удерживайте указатель на инструменте «Перо», затем выберите инструмент «Перо», инструмент «Добавить узловую точку» или инструмент «Удалить узловую точку».
3. Чтобы добавить узловую точку, поместите указатель над сегментом контура и сделайте щелчок. Чтобы удалить узловую точку, поместите указатель над узловой точкой и сделайте щелчок.

Наверх

Корректировка узловых точек на контурах

При рисовании кривой с использованием инструмент «Перо» создаются точки смягчения — узловые точки на непрерывном, изогнутом контуре. При рисовании отрезка прямой линии или прямой линии, соединенной с изогнутым сегментом, создаются точки преломления — узловые точки на прямом контуре или в месте соединения прямого и изогнутого контуров.

По умолчанию выбранные точки смягчения отображаются пустыми кружками, а выбранные точки преломления — пустыми квадратами.



Перетаскивание точки направления от точки преломления для создания точки смягчения.

Перемещение или добавление узловых точек

- Чтобы переместить узловую точку, перетащите точку с помощью инструмента «Частичное выделение».
- Чтобы сдвинуть узловую точку или точки, выберите точку или точки с помощью инструмента «Частичное выделение» и используйте клавиши со стрелками для перемещения. Для выбора нескольких точек щелкайте мышью, удерживая нажатой клавишу «Shift».
- Чтобы добавить узловую точку, щелкните отрезок линии с помощью инструмента «Перо». Если узловую точку можно добавить к выделенному отрезку линии, рядом с инструментом «Перо» появляется знак «плюс» (+). Если отрезок линии не выделен, щелкните его, чтобы выделить, с помощью инструмента «Перо», а затем добавьте узловую точку.

Удаление узловых точек

Удаление ненужных узловых точек на пути кривой улучшает качество кривой и уменьшает размер конечного SWF-файла.

- Чтобы удалить точку преломления, щелкните точку один раз с помощью инструмента «Перо». Если узловую точку можно удалить из выделенного отрезка линии, рядом с инструментом «Перо» появляется знак «минус» (-). Если отрезок линии не выделен, щелкните его, чтобы выделить, с помощью инструмента «Перо», а затем удалите узловую точку.
- Чтобы удалить точку смягчения, щелкните точку один раз с помощью инструмента «Перо». Если узловую точку можно удалить из выделенного отрезка линии, рядом с инструментом «Перо» появляется знак «минус» (-). Если отрезок линии не выделен, щелкните его, чтобы выделить, с помощью инструмента «Перо», а затем удалите точку преломления. (Нажмите один раз, чтобы преобразовать точку в точку преломления, и еще один раз, чтобы удалить точку.)

Преобразование прямых и кривых сегментов

Чтобы преобразовать сегменты линии из прямых в кривые, преобразуйте точки преломления в точки смягчения. Преобразование можно выполнять и в обратном направлении.

- Чтобы преобразовать точку преломления в точку смягчения, выберите точку с помощью инструмента «Спецвыделение», затем перетащите точку, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh), чтобы разместить маркеры касательной.
- Чтобы преобразовать точку смягчения в точку преломления, щелкните точку с помощью инструмента «Перо». Маркер «карат» (^) рядом с указателем показывает, что он находится над точкой смягчения.

Наверх

Корректировка сегментов

Чтобы изменить угол или длину сегмента или скорректировать изогнутые сегменты для изменения изгиба или направления кривой, скорректируйте сегменты прямой.

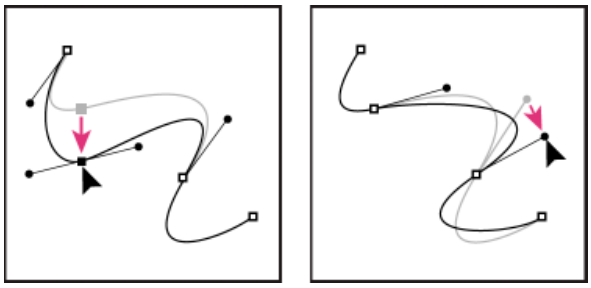
При перемещении маркера касательной на точке смягчения изменяются кривые с обеих сторон точки. При перемещении маркера касательной на точке преломления изменяется только кривая с той стороны точки, где расположен маркер касательной.

- Чтобы скорректировать прямой сегмент, выберите инструмент «Частичное выделение» и выделите прямой сегмент. Перетащите узловую точку на сегменте в новое место с помощью инструмента «Частичное выделение».

- Чтобы скорректировать изогнутый сегмент, выберите инструмент «Частичное выделение» и перетащите сегмент.

  Примечание. *При щелчке по контуру Flash Professional отображает узловые точки. При изменении сегмента с помощью инструмента «Частичное выделение» к контуру могут быть добавлены узловые точки.*

- Чтобы скорректировать точки или маркеры касательной на кривой, выберите инструмент «Частичное выделение» и выделите узловую точку в изогнутом сегменте.
- Чтобы скорректировать форму кривой с обеих сторон узловой точки, перетащите узловую точку или маркер касательной. Чтобы ограничить кривую углами, кратными 45 градусам, перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу Shift. Чтобы перетаскивать маркеры касательной по отдельности, удерживайте клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).



Перетаскивание узловой точки или точки направления.

Наверх

Настройки инструмента «Перо»

Задайте настройки для внешнего вида указателя инструмента «Перо», для просмотра отрезков линии в процессе рисования и для внешнего вида выбранных узловых точек. Для выбранных отрезков линий и узловых точек используется цвет контура слоя, на котором находятся линии и точки.

1. Выберите инструмент «Перо», затем меню «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. В списке «Категория» выберите пункт «Рисование».
3. Установите следующие параметры для инструмента «Перо».
   Просмотр пера Показывает отрезки линии в процессе рисования. Просмотр отрезка линии отображается при перемещении указателя по рабочей области, прежде чем пользователь нажмет кнопку мыши, чтобы создать конечную точку отрезка. Если этот режим не выбран, то отрезок линии не появляется до тех пор, пока не будет создана конечная точка.

   Показывать сплошные точки Отображает выделенные узловые точки пустыми, а невыделенные узловые точки — сплошными. Если этот режим не выбран, то выделенные точки будут сплошными, а невыделенные узловые точки — пустыми.

   Показывать точные курсоры Указатель инструмента «Перо» выглядит как указатель-перекрестие, а не как обычный значок инструмента «Перо», для более точного размещения линий. Чтобы показать обычный значок инструмента «Перо», отмените этот режим.
   Примечание. *Чтобы переключиться между указателем-перекрестием и обычным значком инструмента «Перо», нажмите клавишу Caps Lock.*

4. Нажмите кнопку «OK».

Дополнительные разделы справки

Настройте цвета обводки и заливки.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Поиск и замена во Flash

О поиске и замене
Поиск и замена текста
Поиск и замена шрифтов
Поиск и замена цветов
Поиск и замена символов
Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

Наверх

О поиске и замене

Функция «Поиск и замена» позволяет выполнить следующие действия.

- Найти текстовую строку, шрифт, цвет, символ, звуковой файл, видеофайл или импортированный растровый файл.
- Заменить указанный элемент другим элементом того же типа. В зависимости от типа элемента в диалоговом окне «Найти и заменить» доступны другие параметры.
- Найти и заменить элементы в текущем документе или текущем монтажном кадре.
- Найти следующее или все вхождения либо заменить текущее или все вхождения элемента.

Примечание. *В документах на основе экранов могут быть найдены и заменены элементы в текущем документе или текущем экране, но поиск в монтажных кадрах невозможен.*

Параметр «Интеракт. редакт.» позволяет редактировать указанный элемент непосредственно в рабочей области. Если при поиске символа используется параметр «Интерактивная правка», то Flash Professional открывает символ в режиме правки на месте.

Журнал функции поиска и замены в нижней части диалогового окна «Поиск и замена» показывает местонахождение, имя и тип найденных элементов.

Наверх

Поиск и замена текста

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Текст» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Текст» введите текст, который необходимо найти.
4. В поле «Заменить на» введите текст, которым нужно заменить существующий текст.
5. Выберите параметры поиска текста.
   Слово целиком Поиск указанной текстовой строки только как целого слова, ограниченного с обеих сторон пробелами, кавычками или аналогичными знаками. Если режим «Слово целиком» не выбран, то указанный текст может быть найден в составе более длинного слова. Например, если не включен режим «Слово целиком», то поиск строки *место* вернет также слова *вместо*, *местоположение* и другие.

   Учитывать регистр Поиск текста, который точно совпадает с указанным текстом по регистру символов (с учетом прописных и строчных букв).

   Регулярные выражения Поиск текста в регулярных выражениях в сценариях ActionScript. Выражение представляет собой оператор, который Flash Professional вычисляет и возвращает значение.

   Содержимое текстовых полей Поиск содержимого текстового поля.

   Кадры/Слои/Параметры Поиск в метках кадров, именах слоев, монтажных кадрах и параметрах компонентов.

   Строки в ActionScript Поиск строк (текста, заключенного в кавычки) в сценариях ActionScript для документа или монтажного кадра (поиск во внешних файлах ActionScript не выполняется).

   ActionScript Ищет все объекты ActionScript, включая код и строки.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного текста в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 7 был выбран режим «Найти все».*
7. Для поиска текста выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного текста, нажмите «Найти далее».

- Чтобы найти все вхождения указанного текста, нажмите «Найти все».

8. Чтобы заменить текст, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного текста, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного текста, нажмите «Заменить все».

Поиск и замена шрифтов

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Шрифт» из всплывающего меню «Для», а затем выберите один из следующих пунктов.
   - Для поиска шрифта по его имени, выберите «Имя шрифта» и выберите шрифт из всплывающего меню или введите его в текстовом поле. Если параметр «Имя шрифта» не выбран, то будет произведен поиск всех шрифтов в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска шрифта по начертанию, выберите «Начертание», а затем выберите начертание из всплывающего меню. Если начертание не выбрано, то производится поиск всех начертаний в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска по размеру шрифта выберите «Размер шрифта» и укажите диапазон размеров шрифта, введя значение для минимального и максимального размера. Если параметр «Размер шрифта» не установлен, то производится поиск всех размеров шрифта в монтажном кадре или документе.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт с другим именем, выберите «Имя шрифта» в поле «Заменить на» и выберите имя шрифта из всплывающего меню либо введите его в текстовом поле. Если это значение не выбрано, то текущее имя шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт другим начертанием, выберите «Начертание» для параметра «Заменить на» и выберите начертание из всплывающего меню. Если этот параметр не выбран, то текущее начертание указанного шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт другого размера, выберите «Размер шрифта» для параметра «Заменить на» и введите значения минимального и максимального размера шрифта. Если этот параметр не выбран, то текущий размер указанного шрифта остается без изменения.
3. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного шрифта в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 4 был выбран режим «Найти все».*
4. Чтобы найти шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного шрифта, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного шрифта, нажмите «Найти все».
5. Чтобы заменить шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного шрифта, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного шрифта, нажмите «Заменить все».

Поиск и замена цветов

Наверх

Поиск и замена цветов в сгруппированных объектах невозможен.

Примечание. *Для поиска и замены цветов в GIF- и JPEG-файлах, находящихся в документе Flash Professional, производите их редактирование в графическом приложении.*

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Цвет» из всплывающего меню «Для».
3. Чтобы найти цвет, нажмите элемент управления «Цвет» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.
   - Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
   - Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
   - Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.
4. Чтобы выбрать цвет для замены указанного цвета, нажмите элемент управления «Цвет» для параметра «Заменить на» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.

- Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
- Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
- Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.

5. Чтобы указать вхождение цвета для поиска и замены, выберите параметр «Заливки», «Обводки» или «Текст» либо любое сочетание этих параметров.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного цвета в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на следующем шаге будет выбран режим «Найти все».*
7. Поиск цвета.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного цвета, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного цвета, нажмите «Найти все».
8. Замена цвета.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного цвета, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного цвета, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена символов

При поиске и замене символов поиск символа производится по имени. Заменить символ можно другим символом любого типа — фрагментом ролика, кнопкой или рисунком.

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Символ» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» выберите имя из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» выберите имя из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного символа рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Чтобы найти символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного символа, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного символа, нажмите «Найти все».
7. Чтобы заменить символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного символа, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного символа, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Звук», «Видео» или «Растровое изображение» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Поиск звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти все».
7. Замена звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить все».

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Импортированные растровые изображения и Flash

Работа с импортированными растровыми изображениями
Настройка свойств растровых изображений
(Только во Flash Professional CC) Замена нескольких растровых изображений
Импорт растровых изображений во время работы
Применение растрового изображения как заливки
Редактирование растровых изображений во внешнем редакторе
Разбиение растрового изображения на части и создать растровую заливку

Работа с импортированными растровыми изображениями

Наверх

При импорте растрового изображения в Flash Professional можно изменить это растровое изображение и использовать его в документе Flash Professional различными способами.

Если документ Flash Professional отображает импортированное растровое изображение размером более оригинала, то изображение может быть искажено. Чтобы убедиться в корректности показа изображений, просмотрите импортированные изображения.

Если выбрать растровое изображение в рабочей области, то инспектор свойств показывает имя символа растрового изображения и его размеры в пикселах и положение в рабочей области. Используя инспектора свойств, можно заменить экземпляр растрового изображения, то есть заменить экземпляр экземпляром другого растрового изображения в текущем документе.

В следующем видеоруководстве описаны принципы использования растровых изображений в Flash Professional:

- Работа с графикой растровых изображений (0:56)

Отображение инспектора свойств со свойствами растрового изображения

1. Выберите экземпляр растрового изображения в рабочей области.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».

Замена экземпляра растрового изображения экземпляром другого растрового изображения.

1. Выберите экземпляр растрового изображения в рабочей области.
2. Выберите пункт «Окно» > «Свойства» и нажмите кнопку «Заменить».
3. Выберите растровое изображение, чтобы заменить текущее изображение, назначенное экземпляру.

Настройка свойств растровых изображений

Наверх

Чтобы сгладить края изображения, можно применить сглаживание к импортированному растровому изображению. Можно также выбрать режим сжатия, чтобы уменьшить размер растрового файла и отформатировать файл для отображения в сети.

1. Выберите растровое изображение на панели «Библиотека» и нажмите кнопку «Свойства» в нижней части панели «Библиотека».
2. Выберите режим «Разрешить сглаживание». Смягчение повышает качество растровых изображений при масштабировании.
3. В поле «Сжатие» выберите один из следующих параметров.
   Фото (JPEG) Сжимает изображение в формате JPEG. Чтобы использовать уровень сжатия по умолчанию, заданный для импортированного изображения, выберите параметр «Применить качество документа по умолчанию». Чтобы задать новый уровень сжатия, отмените параметр «Применить качество документа по умолчанию» и введите значение между 1 и 100 в текстовом поле «Качество». (Высокое значение обеспечивает более полную целостность изображения, но при этом увеличивается размер файла.)

   Без потери качества (PNG/GIF) Используется алгоритм без потери качества: изображение сжимается, но при этом никакие данные не удаляются из изображения.
   Примечание. *Используйте метод сжатия «Фото» с потерями при наличии сложных цветовых или тональных изменений, таких как фотографии или изображения с градиентными заливками. Используйте сжатие без потери качества для изображений с простыми фигурами и относительно небольшим числом цветов.*
4. Чтобы определить результаты сжатия файла, нажмите кнопку «Тест». Чтобы определить приемлемость уровня сжатия, сравните размер оригинального файла с размером сжатого файла.
5. Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. *Параметры «Качество JPEG», выбранные в диалоговом окне «Параметры публикации», не задают параметры*

качества для импортированных JPEG-файлов. Задайте настройку качества для каждого импортированного JPEG-файла в диалоговом окне «Свойства растрового изображения».

(Только во Flash Professional CC) Замена нескольких растровых изображений

Наверх

Команда «Заменить растровое изображение» позволяет заменять символы и растровые изображения другими выбранными символами или растровыми изображениями.

1. Во Flash Pro CC выберите в рабочей области несколько растровых изображений.
2. На панели «Свойства» нажмите «ЗАМЕНИТЬ».
3. В диалоговом окне «Замена символа» выберите растровое изображение, которым требуется заменить все выбранные символы или растровые изображения.
4. Нажмите кнопку «ОК».

Импорт растровых изображений во время работы

Наверх

Чтобы добавить растровые изображения во время работы, используйте команду BitmapData сценария ActionScript® 2.0 или ActionScript 3.0. Для этого укажите идентификатор привязки для растрового изображения. Дополнительные сведения см. в разделе «Назначение привязки ресурсам библиотеки» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* или «Экспорт библиотечных символов для ActionScript» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

1. Выберите растровое изображение на панели «Библиотека».
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите пункт «Связывание» в меню, всплывающем при щелчке в правом верхнем углу панели.
   - Выберите имя растрового изображения на панели «Библиотека», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Свойства» из контекстного меню.

     Если свойства связывания невидимы в диалоговом окне «Свойства», то нажмите кнопку «Дополнительно».
3. Для привязки выберите режим «Экспортировать для ActionScript».
4. Введите строку идентификатора в текстовое поле и нажмите кнопку «ОК».

Применение растрового изображения как заливки

Наверх

Чтобы применить растровое изображение как заливку для графического объекта, используйте панель «Цвет». При применении растрового изображения как заливки объект заполняется растровым изображением как фрагментами мозаики. Инструмент «Преобразование градиента» позволяет масштабировать, поворачивать и наклонять изображение и его растровую заливку.

1. Чтобы применить заливку к существующей иллюстрации, выделите графический объект или объекты в рабочей области.
2. Выберите пункт «Окно» > «Цвет».
3. Выберите пункт «Битовое изображение» во всплывающем меню в верхнем правом углу панели.
4. Чтобы увеличить окно просмотра для отображения большего числа растровых изображений в текущем документе, щелкните стрелку в нижнем правом углу, чтобы развернуть панель «Цвет».
5. Щелкните растровое изображение, чтобы выделить его.

   Битовое изображение становится текущим цветом заливки. Если на этапе 1 была выбрана иллюстрация, то растровое изображение применяется как заливка для иллюстрации.

Редактирование растровых изображений во внешнем редакторе

Наверх

Если редактируется PNG-файл Fireworks, импортированный как сведенное изображение, то редактируйте исходный PNG-файл для растрового изображения, если он есть.

Примечание. *Нельзя редактировать растровые изображения из PNG-файлов Fireworks, импортированные как редактируемые объекты во внешний редактор изображения.*

Если в системе установлено приложение Fireworks 3 или более поздней версии либо другая программа редактирования изображений, то можно запустить эту программу из Flash Professional, чтобы отредактировать импортированное растровое изображение.

Редактирование растрового изображения в Photoshop CS5 или более поздней версии

Примечание. *Если вы работаете во Flash Pro CS5.5, необходимо использовать Photoshop CS5.1 для доступа к этой функции.*

1. На панели «Библиотека» щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или нажмите клавишу Control и щелкните (Macintosh) значок растрового изображения и выберите пункт «Изменить в Photoshop CS5».
2. Внесите нужные изменения в файл в программе Photoshop.

3. В Photoshop выберите «Файл» > «Сохранить». (Не изменяйте имя файла или его формат.)
4. Вернуться к Flash Professional.

   Файл автоматически обновляется в Flash Professional.

Редактирование растрового изображения с использованием Fireworks 3 или более поздней версии

1. На панели «Библиотека» выберите значок растрового изображения, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Изменить с помощью Fireworks 3».
2. Укажите, нужно ли открыть исходный PNG-файл или файл растрового изображения.
3. Внесите нужные изменения в файл в программе Fireworks.
4. В Fireworks выберите пункт «Файл» > «Обновить».
5. Вернуться к Flash Professional.

   Файл автоматически обновляется в Flash Professional.

Редактирование растрового изображения с использованием другой программы редактирования изображений

1. На панели «Библиотека» выберите значок растрового изображения, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавише «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Изменить с помощью».
2. Выберите программу редактирования изображений, в которой будет открыт растровый файл и нажмите кнопку «OK».
3. Внесите нужные изменения в файл в программе редактирования изображений.
4. Сохраните файл в программе редактирования изображений.

   Файл автоматически обновляется в Flash Professional.
5. Вернитесь в Flash Professional, чтобы продолжить редактирование документа.

Наверх

Разбиение растрового изображения на части и создать растровую заливку

При разбиении растрового изображения в рабочей области изображение извлекается из библиотеки и преобразуется из экземпляра растрового изображения в фигуру. Когда растровое изображение разбивается на части, его можно изменить с использованием инструментов рисования и раскраски Flash Professional. С помощью инструмента «Волшебная палочка» можно выбрать области растрового изображения с идентичной или схожей цветовой гаммой.

Чтобы раскрасить разбитое на части растровое изображение, выберите растровое изображение с использованием инструмента «Пипетка» и примените растровое изображение как заливку с помощью инструмента «Ведро с краской» или другого инструмента рисования.

Разбиение растрового изображения на части

1. Выберите растровое изображение в текущем монтажном кадре.
2. Выберите «Модификация» > «Разделить».

Изменение заливки областей разбитого на части растрового изображения

1. На панели инструментов выберите инструмент «Волшебная палочка». Если инструмент «Волшебная палочка» не виден, щелкните инструмент «Лассо» и выберите из всплывающего меню пункт «Волшебная палочка». Установите следующие параметры в инспекторе свойств:
   - Для параметра «Порог» введите значение между 1 и 200, чтобы указать, насколько близко должны совпадать цвета смежных пикселов, включаемых в выделенную область. При указании более высокого значения будут выбраны пикселы из более широкого диапазона. Если ввести значение 0, то будут выбраны только пикселы точно такого же цвета, как первый пиксел, выделенный щелчком мыши.
   - В поле «Смягчение» выберите параметр, чтобы задать степень смягчения краев выделенной области.
2. Чтобы выделить область, щелкните растровое изображение. Для добавления к выделенной области нажмите еще раз.
3. Чтобы выполнить заливку выделенных областей в растровом изображении, выберите заливку для использования в элементе управления «Цвет заливки».
4. Чтобы применить новую заливку, выберите инструмент «Ведро с краской» и щелкните мышью любое место выделенной области.

Преобразуйте растровое изображение в векторную графику

Команда «Векторизация» преобразует растровое изображение в векторную графику с редактируемыми раздельными цветовыми областями. Изображением можно манипулировать как векторной графикой и уменьшить размер файла.

При преобразовании растрового изображения в векторную графику векторная графика более не связана с символом растрового

изображения на панели «Библиотека».

Примечание. *Если в импортированном растровом изображении содержатся сложные фигуры и множество цветов, то размер преобразованного файла векторной графики может быть больше, чем у исходного растрового изображения. Чтобы найти баланс между размером файла и качеством изображения, экспериментируйте с различными настройками в диалоговом окне «Векторизация».*

Можно также разбить на части растровое изображение, чтобы изменить изображение в Flash Professional с использованием инструментов рисования и раскраски.

1. Выберите растровое изображение в текущем монтажном кадре.
2. Выберите пункт «Модификация» > «Растровое изображение» > «Векторизация».
3. Введите значение параметра «Пороговое значение цвета».

   Если разница в цветовых значениях RGB двух сравниваемых пикселов меньше цветового порога, то считается, что эти два пиксела одного цвета. При увеличении значения порога число цветов уменьшается.
4. Для параметра «Наименьший участок» введите значение, чтобы задать число окружающих пикселов, учитываемых при назначении цвета пикселу.
5. Для параметра «Точность контура» выберите вариант, чтобы задать плавность обрисовки контуров.
6. Для параметра «Пороговое значение угла» выберите вариант, чтобы указать, будут ли сохранены или смягчены резкие края.

   Чтобы создать векторную графику, которая выглядит наиболее похоже на исходное растровое изображение, введите следующие значения.

   - Пороговое значение цвета: 10
   - Наименьшая область: 1 пиксел
   - Подгонка кривой: Пикселы
   - Пороговое значение угла: Много углов

Использование инструмента «Пипетка», чтобы применить растровую заливку

1. Выберите инструмент «Пипетка» и щелкните разбитое на части растровое изображение в рабочей области. Инструмент «Пипетка» задает растровое изображение как текущую заливку и изменяет активный инструмент на инструмент «Ведро с краской».
2. Выполните одно из следующих действий.

   - Чтобы применить растровое изображение как заливку, щелкните существующий графический объект с помощью инструмента «Заливка».
   - Выберите инструмент «Овал», «Прямоугольник» или «Перо» и нарисуйте новый объект. Объект заливается разбитым на части растровым изображением.

     Используйте инструмент «Свободное трансформирование», чтобы масштабировать, поворачивать и наклонять растровую заливку.

Дополнительные разделы справки

Преобразование градиента и растровых заливок

Настройте цвета обводки и заливки.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Перемещение и копирование объектов

Перемещение объектов при помощи перетаскивания
Перемещение объектов с помощью клавиш со стрелками
Перемещение объектов с помощью инспектора свойств
Перемещение объектов с помощью панели «Информация»
Перемещение и копирование объектов вставкой
Копирование объектов с помощью буфера обмена
Копирование трансформированных объектов

Перемещение объектов при помощи перетаскивания

Наверх

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выбрав инструмент «Выделение» , поместите курсор над объектом и выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы переместить объект, перетащите его в новое место.
   - Чтобы скопировать объект и переместить копию, во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
   - Чтобы ограничить движение объекта углами, кратными 45°, во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу «Shift».

Перемещение объектов с помощью клавиш со стрелками

Наверх

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы объект перемещался на 1 пиксел за одно нажатие, нажмите клавишу со стрелкой, соответствующую направлению перемещения.
   - Чтобы объект перемещался на 10 пикселов за одно нажатие, при нажатии клавиши со стрелкой удерживайте нажатой клавишу «Shift».

Примечание. *Если выбран параметр «Привязать к пикселам», то клавиши со стрелками перемещают объект с приращениями, равными растровой сетке документа, а не пикселам экрана.*

Перемещение объектов с помощью инспектора свойств

Наверх

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Если окно инспектора свойств не отображается, выберите команду «Окно» > «Свойства».
3. Введите значения x и y для местоположения левого верхнего угла выделения.

   Значения указываются относительно левого верхнего угла рабочей области.

   Примечание. *Инспектор свойств использует единицы измерения, заданные параметром «Единицы измерения линейки» в диалоговом окне «Свойства документа».*

Перемещение объектов с помощью панели «Информация»

Наверх

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Если панель «Информация» не видна, выберите меню «Окно» > «Информация».
3. Введите значения x и y для местоположения левого верхнего угла выделения.

   Значения указываются относительно левого верхнего угла рабочей области.

Перемещение и копирование объектов вставкой

Наверх

Метод вставки позволяет копировать или перемещать объекты между слоями, монтажными кадрами или другими файлами Flash. Объект может быть вставлен с некоторым смещением относительно исходного.

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите «Правка» > «Вырезать» или «Правка» > «Копировать».
3. Чтобы вставить выделенный объект в том же месте рабочей области, выберите другой слой, монтажный кадр или файл, а затем выберите меню «Правка» > «Вставить на место». Выберите меню «Правка» > «Вставить в центр», чтобы вставить выделенный объект в центр рабочей области.

Наверх

Копирование объектов с помощью буфера обмена

При копировании элементов в буфер обмена они сглаживаются и поэтому в других приложениях будут выглядеть так же хорошо, как и в программе Flash. Эта функция полезна для кадров, включающих растровые изображения, градиенты, прозрачность или маскирующие слои.

Графические объекты, вставленные из документов Flash или других программ, помещаются в текущий кадр активного слоя. Способ вставки графического элемента в монтажный кадр программы Flash зависит от типа элемента, его источника и указанных установок.

- Текст из текстового редактора становится единым текстовым объектом.
- Векторная графика из любой программы рисования становится группой объектов, которые могут быть разгруппированы и отредактированы.
- Растровое изображение становится единым сгруппированным объектом, как и любые импортируемые растровые изображения. Вставленные растровые изображения могут быть разделены или преобразованы в векторную графику.

Примечание. *Прежде чем вставлять в программу Flash графические объекты из Illustrator, преобразуйте цвета в цветовое пространство RGB.*

Наверх

Копирование трансформированных объектов

Копия объекта может быть создана с масштабированием, поворотом или наклоном.

1. Выделите объект.
2. Выберите меню «Окно» > «Преобразование».
3. Введите значения масштаба, поворота и наклона.
4. Щелкните «Дублировать выделение» и «Преобразование» на панели «Преобразование».

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Размещение иллюстраций во Flash

Об импорте иллюстраций во Flash
Форматы файлов, поддерживаемые при импорте
Импорт иллюстраций во Flash
Импорт FXG-файлов
О файлах AutoCAD DXF
Загрузка объекта с помощью ActionScript

Об импорте иллюстраций во Flash

Наверх

В программе Adobe® Flash® Professional можно использовать иллюстрации, созданные в других приложениях. Векторную графику и растровые изображения можно импортировать из многих различных форматов файлов. Если в системе установлена программа QuickTime® 4 или более поздней версии, то можно импортировать файлы дополнительных векторных и растровых форматов. Файлы Adobe® FreeHand® (версии MX и более ранние) и PNG-файлы Adobe® Fireworks® можно импортировать непосредственно во Flash Professional, сохраняя атрибуты, содержащиеся в этих форматах.

Размер импортируемых графических файлов в Flash Professional должен быть не менее 2 x 2 пиксела.

Чтобы загрузить JPEG-файлы в SWF-файл Flash Professional в процессе выполнения, используйте метод или действие loadMovie. Дополнительные сведения см. в описании метода loadMovie MovieClip.loadMovie в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* или в разделе «Работа с фрагментами ролика» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Flash Professional импортирует векторную графику, растровые изображения и пакеты изображений следующими способами.

- При импорте файлов Adobe® Illustrator® и Adobe® Photoshop® в Flash Professional можно указать параметры импорта, которые позволяют сохранить основную часть визуальных данных иллюстрации и обеспечить редактируемость определенных визуальных атрибутов в авторской среде Flash Professional.
- При импорте векторных изображений в Flash Professional из FreeHand выбирайте параметры, чтобы сохранить слои, страницы и текстовые блоки FreeHand.
- При импорте PNG-изображений из Fireworks импортируйте файлы как редактируемые объекты, которые изменяются в Flash Professional, или как сведенные файлы, которые редактируются и обновляются в Fireworks.
- Выбирайте параметры, чтобы сохранить изображения, текст и направляющие.

  Примечание. *Если PNG-файл импортируется из Fireworks методом вырезания и вставки, то файл преобразуется в растровое изображение.*
- Векторные изображения из SWF-файлов и Windows® Metafile Format (WMF), импортируемые непосредственно в документ Flash Professional (а не в библиотеку), импортируются как группа в текущем слое.
- Растровые изображения (сканированные фотографии, BMP-файлы), импортированные непосредственно в документ Flash Professional, импортируются как одиночные объекты в текущий слой. Flash Professional сохраняет настройки прозрачности импортированных растровых изображений. Импортированные растровые изображения могут увеличить размер SWF-файла, поэтому полезно сжать импортированные растровые изображения.

  Примечание. *Прозрачность растровых изображений не всегда сохраняется, если растровые изображения импортируются перетаскиванием мышью из приложения или рабочего стола в Flash Professional. Чтобы сохранить прозрачность, используйте для импорта команду «Файл» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку».*
- Любая последовательность изображений (например, последовательность PICT или BMP), импортированная непосредственно в документ Flash Professional, импортируется как последовательные ключевые кадры текущего слоя.

Форматы файлов, поддерживаемые при импорте

Наверх

Примечание. *Полный список всех формат файлов, импорт, экспорт или редактирование которых поддерживается в Flash, см. в статье TechNote Поддерживаемые форматы файлов .*

Графические форматы

В Flash Professional можно импортировать файлы различных векторных и растровых форматов, если в системе установлена программа QuickTime 4 или более поздней версии. Использовать Flash Professional с установленной программой QuickTime 4 особенно полезно в коллективных проектах, в ходе которых авторы работают как на платформах Windows, так и Macintosh. В QuickTime 4 расширена поддержка файлов определенных форматов (в том числе PICT, QuickTime Movie и других) на обеих платформах.

Векторные и растровые файлы следующих форматов можно импортировать во Flash Professional 8 и более поздние версии независимо от того, установлена ли программа QuickTime 4.

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (версия 10 или более ранние))	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Растровое изображение	.bmp	•	•
Enhanced Windows Metafile	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF и анимированные GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Метафайл Windows	.wmf	•	•
Графический файл Adobe XML	.fxg	•	•

Следующие форматы растровых изображений можно импортировать в Flash Professional, только если установлена программа QuickTime 4 или более поздней версии.

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Изображение QuickTime	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Звуковые форматы

Flash может импортировать следующие аудиоформаты:

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Wave	.wav	•	
Формат файлов для обмена аудиоданными	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

Flash может импортировать следующие аудиоформаты, только если установлена программа QuickTime 4 или более поздней версии:

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Формат файлов для обмена аудиоданными	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Только звук фильмов QuickTime	.mov, .qt	•	•

Sun AU	.au	•	•
Звуки System 7	.snd		•
Wave	.wav	•	•

Форматы видео

Flash может импортировать следующие форматы видео:

Тип файла	Расширение	Windows	Macintosh
Видеофайл для Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Фильм QuickTime	.mov, .qt	•	•
Видео для Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Цифровое видео	.dv, .dvi	•	•
3GPP и 3GPP2 для мобильных устройств	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Наверх

Импорт иллюстраций во Flash

Flash Professional позволяет импортировать иллюстрации из файлов различных форматов непосредственно в рабочую область или в библиотеку.

Импорт файла во Flash

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы импортировать файл в текущий документ Flash Professional, выберите пункт «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в рабочую область».
   - Чтобы импортировать файл в библиотеку текущего документа Flash Professional, выберите пункт «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в библиотеку». (Чтобы использовать в документе элемент библиотеки, перенесите его мышью в рабочую область.)
2. Выберите формат файла из всплывающего меню «Тип файлов» (Windows) или «Show» (Macintosh).
3. Перейдите к нужному файлу и выделите его. Если в импортированном файле содержится несколько слоев, то Flash Professional может создать новые слои (в зависимости от типа импортированного файла). Все новые слои показаны на временной шкале.
4. Нажмите кнопку «Открыть».
5. Если имя импортируемого файла заканчивается числом и в той же папке находятся последовательно пронумерованные файлы, выполните одно из следующих действий.

   Примечание. (Только для Windows 8) Если PSD-файл содержит текст, импортированный при включенной настройке «Векторные кривые», редактирование узловых точек векторного объекта будет недоступно. Это также распространяется на PSD-файлы, созданные с использованием шрифтов, которые отсутствуют в ОС Windows 8.

   - Чтобы импортировать все последовательные файлы, нажмите кнопку «Да».
   - Чтобы импортировать только указанный файл, нажмите кнопку «Нет».

     Ниже приведены примеры имен файлов, которые можно обрабатывать как последовательность.

     Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif

     Bird 1, Bird 2, Bird 3

     Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Вставка растрового изображения из другого приложения непосредственно в текущий документ Flash

1. Скопируйте изображение в другую программу.
2. В Flash Professional выберите пункт «Правка» > «Вставить в центр».

Импорт FXG-файлов

Наверх

Формат FXG обеспечивает обмен графикой между средой Flash и другими приложениями Adobe, например Adobe Illustrator, Fireworks и Photoshop с сохранением всей сложной графической информации. Flash позволяет импортировать FXG-файлы (только версии 2.0) и сохранять выбранные наборы объектов в рабочей области или всю рабочую область в формате FXG. Дополнительные сведения о FXG-файлах см. в разделе «О FXG-файлах».

- Чтобы импортировать FXG-файл, выберите «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку» и выберите FXG-файл, который нужно открыть.

О файлах AutoCAD DXF

Наверх

Flash Professional поддерживает формат AutoCAD® DXF в AutoCAD 10.

DXF-файлы несовместимы со стандатрными системными шрифтами. В Flash Professional предпринимается попытка преобразовать шрифты, но результаты непредсказуемы, особенно при выравнивании текста.

Формат DXF не обеспечивает сплошной заливки, поэтому области заливки экспортируются только как контуры. По этой причине формат DXF наиболее подходит для рисования линий, например планов этажей и карт.

В Flash Professional можно импортировать двухмерные DXF-файлы. Flash Professional не поддерживает трехмерные DXF-файлы.

Хотя Flash Professional не обеспечивает масштабирование DXF-файла, все импортированные DXF-файлы преобразуются в файлы размером 51 x 51 см, которые можно масштабировать с использованием меню «Модификация» > «Преобразование» > «Масштаб». Кроме того, Flash Professional поддерживает только ASCII DXF-файлы. Если DXF-файлы двоичные, преобразуйте их в формат ASCII до импорта в Flash Professional.

Загрузка объекта с помощью ActionScript

Наверх

С помощью ActionScript вы можете загружать внешние изображения или активы из библиотеки во время выполнения.

Дополнительные сведения о работе с изображениями и активами в ActionScript см. в следующей статье.

- Загрузка изображений и активов из библиотеки во Flash с помощью ActionScript 3 (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Изменение линий и фигур

Отображение и изменение точек с помощью инструмента «Спецвыделение»
Изменяется форма линии или фигуры
Выпрямление и смягчение линий
Оптимизация кривых
Модификация фигур
Удаление всех элементов в рабочей области
Удаление сегментов обводки или областей заливки
Очистка перетаскиванием

Отображение и изменение точек с помощью инструмента «Спецвыделение»

Наверх

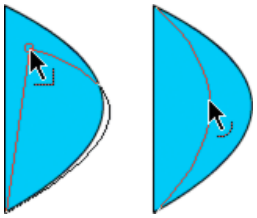
1. Выберите инструмент «Частичное выделение» .
2. Щелкните линию или контур фигуры.

Изменяется форма линии или фигуры

Наверх

Чтобы изменить линию или контур фигуры, перетащите любую точку на линии с помощью инструмента «Выделение». Указатель изменяется, показывая, какое изменение формы можно выполнить для линии или заливки.

Flash Professional изменяет изгиб отрезка линии в соответствии с новым положением перемещенной точки. Если перемещенная точка находится в конце линии, линия станет короче или длиннее. Если перемещенная точка является точкой преломления, то отрезки линии, образующие угол, остаются прямыми, но удлиняются или укорачиваются.



Если рядом с указателем появляется уголок, то можно изменить конечную точку. Если рядом с указателем появляется кривая, то можно скорректировать кривую.

Изменить форму закрашенных кистью областей обводки проще, если рассматривать их как контуры.

Если при изменении формы сложной линии возникают трудности, выполните сглаживание, чтобы удалить некоторые детали и упростить изменение формы. Упростить и повысить точность изменения формы также можно, повысив уровень увеличения.

1. Выберите инструмент «Выделение» .
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Перетаскивая любую точку, можно изменить форму сегмента.
   - Чтобы переместить линию и создать новую точку преломления, нажмите кнопку мыши, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

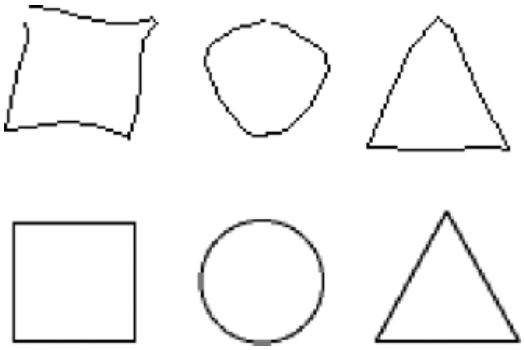
Выпрямление и смягчение линий

Наверх

При выпрямлении вносятся небольшие корректировки в существующие линии и кривые. Выпрямление не влияет на сегменты, которые уже являются прямыми.

Примечание. *Чтобы задать уровень автоматического смягчения и выпрямления, укажите параметры рисования.*

Чтобы настроить Flash Professional на распознавание фигур, используйте метод выпрямления. Если фигуры в форме овала, прямоугольника или треугольника нарисованы с отключенным параметром «Распознавать фигуры», то с помощью параметра «Выпрямление» можно получить геометрически идеальные фигуры. Соприкасающиеся фигуры, соединенные с другими элементами, не распознаются.



Функция распознавания фигур преобразует верхние фигуры в нижние фигуры.

При сглаживании смягчаются кривые и уменьшаются неровности и другие отклонения от общего направления кривой. Также уменьшается число сегментов в кривой. Однако смягчение — это относительная операция, которая не влияет на прямые сегменты. Сглаживание особенно полезно, когда возникают трудности с изменением формы нескольких очень коротких отрезков кривой линии. Выбор и смягчение всех отрезков сокращает число отрезков, что позволяет получить более плавную кривую, изменить форму которой проще.

При повторном применении выпрямления или смягчения каждый отрезок становится еще более плавным или прямым, в зависимости от того, насколько кривым или прямым каждый отрезок был первоначально.

- Чтобы сгладить кривизну каждого выделенного контура, выберите инструмент «Выделение» и щелкните модификатор «Смягчение» в разделе «Параметры» панели «Инструменты». Каждое нажатие кнопки модификатора «Смягчение» делает выделенную кривую более гладкой.
- Чтобы ввести конкретные параметры для операции смягчения, выберите команду «Модификация» > «Фигура» > «Смягчить». В диалоговом окне «Смягчение» введите значения для параметров «Смягчить углы выше», «Смягчить углы ниже» и «Степень смягчения».
- Чтобы внести небольшие модификации для выпрямления каждого выбранного контура заливки или кривой линии, выберите инструмент «Выделение» и нажмите модификатор «Выпрямление» в разделе «Параметры» панели «Инструменты».
- Чтобы ввести конкретные параметры для операции выпрямления, выберите команду «Модификация» > «Фигура» > «Выпрямить». В диалоговом окне «Выпрямление» введите значение для параметра «Степень выпрямления».
- Чтобы использовать распознавание фигур, выберите инструмент «Выделение» и нажмите модификатор «Выпрямление» или выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Выпрямление».

Оптимизация кривых

Наверх

При оптимизации кривые смягчаются благодаря уточнению изогнутых линий и контуров заливки, что уменьшает число кривых, определяющих эти элементы. При оптимизации кривых также уменьшается размер документа Flash Professional (FLA-файл) и экспортируемого приложения Flash Professional (SWF-файл). Оптимизацию можно повторно применять к одним и тем же элементам.

1. Выберите нарисованные элементы для оптимизации и выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Оптимизировать».
2. Чтобы задать уровень смягчения, перетащите ползунок интенсивности оптимизации. Результат зависит от выбранных кривых. Как правило, при оптимизации число кривых уменьшается и уменьшается сходство с первоначальным контуром.
3. Для отображения сообщения о количестве сегментов в выделении до и после оптимизации выберите пункт «Показывать итоговое сообщение». Flash Professional отображает сообщение после завершения операции.
4. Нажмите кнопку «OK».

Модификация фигур

Наверх

1. Чтобы преобразовать линии в заливку, выделите одну или несколько линий и выберите «Модификация» > «Фигура» > «Преобразовать линии в заливку». Выбранные линии преобразуются в фигуры с заливкой, что позволяет заполнить линии градиентными заливками или удалить часть линии. Преобразование линий в заливку может привести к увеличению размера файлов, но может и ускорить рисование некоторых анимаций.
2. Чтобы расширить форму объекта с заливкой, выберите фигуру с заливкой и выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Расширить заливку». Введите значение в пикселах для параметра «Расстояние» и выберите направление «Расширить» или «Сузить». Параметр «Расширить» увеличивает фигуру, а «Сузить» сокращает ее.

   Эта функция наиболее успешно работает с одиночными, малыми фигурами с цветной заливкой без обводки, которые не содержат большого числа мелких деталей.
3. Чтобы размыть края объекта, выберите форму с заливкой и выберите меню «Модификация» > «Фигура» > «Размыть края заливки». Определите значения для следующих параметров.
   Расстояние Ширина размытого края (в пикселах).

Число шагов Задает число кривых, используемых для создания эффекта размытого края. Чем больше шагов, тем более гладким получается форма. При увеличении числа шагов также увеличивается размер файла и замедляется рисование.

Расширение или сужение Определяет, будет ли увеличена или уменьшена фигура, чтобы размыть края.

Эта функция дает лучшие результаты с одиночными фигурами с заливкой без обводки и может привести к увеличению размера документа Flash Professional и результирующего SWF-файла.

Наверх

Удаление всех элементов в рабочей области

❖ На панели управления дважды щелкните значок «Ластик» . Этот инструмент удаляет все типы содержимого на рабочей области и монтажного стола.

Наверх

Удаление сегментов обводки или областей заливки

1. Выберите инструмент «Ластик», а затем нажмите модификатор «Кран» .
2. Нажмите на сегмент обводки или заливки, который нужно удалить.

Наверх

Очистка перетаскиванием

1. Выберите инструмент «Ластик».
2. Щелкните модификатор «Режим ластика» и выберите режим стирания.
   Стирать в обычном режиме Стирает обводки и заливки в одном слое.

   Стирать заливку Стирает только заливки, не затрагивает обводки.

   Стирать линии Стирает только обводки, не затрагивает заливки.

   Стирать выделенное Удаляет только текущие выделенные заливки и не влияет на обводки, как выделенные, так и невыделенные. (Выберите удаляемые заливки, прежде чем использовать инструмент «Ластик» в этом режиме.)

   Стирать изнутри Удаляет только заливку, на которой проведен начальный штрих «Ластика». Если начать с пустой точки, то ничего не удаляется. В этом режиме «Ластик» не влияет на обводки.
3. Щелкните модификатор «Форма ластика» и выберите форму и размер ластика. Убедитесь, что модификатор «Кран» не выбран.
4. Перетащите указатель в рабочей области.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Выделение объектов

Выделение объектов инструментом «Выделение»
Рисование произвольной области выделения
Рисование многоугольной области выделения
Рисование произвольной области выделения вместе с многоугольной
Скрытие подсветки выделения
Установка заказных цветов ограничительной рамки для выделенных объектов
Выбор настроек для выделения

Чтобы изменить объект, его необходимо вначале выделить. Объекты можно выделить с помощью инструментов «Выделение», «Частичное выделение» и «Лассо». Отдельные объекты могут быть сгруппированы, что позволяет работать с ними как с единым объектом. Изменение линий и фигур может привести к изменению других линий и фигур на том же слое. При выделении объектов и обводок Flash подсвечивает их.

Может быть выделена только обводка объекта или только его заливка. Подсветку выделения можно скрыть, что позволит работать с объектом без подсветки.

При выделении объекта инспектор свойств выводит следующую информацию.

- Обводку и заливку объекта, его размеры в пикселах, а также координаты x и y точки трансформации объекта.
- Смешанное выделение, если выделено несколько элементов. Размеры в пикселах, а также координаты x и y выделенного набора элементов.

Для изменения обводки и заливки объекта применяется инспектор свойств.

Чтобы группу или символ нельзя было случайно выделить и изменить, заблокируйте их.

Выделение объектов инструментом «Выделение»

Наверх

Инструмент «Выделение» позволяет выделить объект целиком, нажав на него, либо, перетаскивая мышью, заключить его в прямоугольную область выделения.

Примечание. *Выбрать инструмент «Выделение» можно также по нажатию клавиши «V». Чтобы временно переключиться на инструмент «Выделение», когда активен другой инструмент, нажмите и удерживайте нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).*

Параметр, отключающий выделение с использованием клавиши «Shift», находится в разделе настроек «Общие» программы Flash. См. раздел Задание установок в программе Flash.. Чтобы выделить экземпляр, группу или текстовый блок, их нужно полностью заключить в область выделения.

- Чтобы выделить обводку, заливку, экземпляр или текстовый блок, щелкните мышью объект.
- Чтобы выделить соединенные линии, дважды щелкните мышью одну из них.
- Чтобы выделить фигуру с заливкой вместе с обводкой, дважды щелкните мышью заливку.
- Чтобы выделить объект внутри прямоугольной области, перетащите мышью область выделения вокруг нужного объекта или объектов.
- Чтобы новое выделение добавлялось к текущему, во время его выполнения удерживайте нажатой клавишу «Shift».
- Чтобы выделить все объекты на всех слоях монтажного кадра, выберите меню «Правка» > «Выделить все» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «A» (Windows) или «Command» + «A» (Macintosh). Команда «Выделить все» не выделяет объекты в блокированных и скрытых слоях, а также в слоях, которые находятся не на текущей временной шкале.
- Чтобы отменить выделение всех объектов во всех слоях, выберите меню «Правка» > «Отменить выделение всего» или нажмите сочетание клавиш «Control» + «Shift» + «A» (Windows) или «Command» + «Shift» + «A» (Macintosh).
- Чтобы выделить все между двумя ключевыми кадрами, нажмите кадр на временной шкале.
- Чтобы заблокировать или снять блокировку группы или символа, выделите их и выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «Заблокировать». Выберите меню «Модификация» > «Упорядочить» > «Разблокировать все», чтобы разблокировать все заблокированные группы и символы.

Рисование произвольной области выделения

Наверх

1. Протащите инструментом «Лассо» вокруг нужной области выделения.
2. Завершите петлю примерно в том месте, с которого начали, либо позвольте Flash автоматически закрыть петлю прямой линией.

Рисование многоугольной области выделения

Наверх

1. В области параметров на панели «Инструменты» выберите для инструмента «Лассо» модификатор «Режим многоугольника».
2. Щелкните, чтобы установить начальную точку.
3. Поместите указатель там, где нужно закончить первую линию и нажмите. Продолжите настройку конечных точек для остальных сегментов.
4. Дважды щелкните мышью, чтобы закрыть область выделения.

Рисование произвольной области выделения вместе с многоугольной

Наверх

Инструмент «Лассо» и его модификатор «Режим многоугольника» позволяют переключаться между произвольным и многоугольным режимами выделения.

1. Отмените выбор модификатора «Режим многоугольника» для инструмента «Лассо».
2. Для рисования произвольного сегмента выделения протащите инструментом «Лассо» в рабочей области.
3. Для рисования многоугольных сегментов нажмите, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh), чтобы установить начальную и конечную точку для каждого нового сегмента линии.
4. Чтобы закрыть область выделения, выполните одно из следующих действий.
   - Отпустите кнопку мыши, при этом Flash Professional автоматически закроет область выделения.
   - Дважды щелкните мышью конечную точку области выделения.

Скрытие подсветки выделения

Наверх

Скрытие подсветки во время выделения и редактирования объектов позволяет увидеть, каким образом объекты будут выглядеть в окончательном варианте.

❖ Выберите меню «Просмотр» > «Скрыть подсветку выделения».

Снова выберите эту команду, чтобы показать подсветку выделения.

Установка заказных цветов ограничительной рамки для выделенных объектов

Наверх

Для разных типов выделенных объектов в рабочей области могут быть назначены разные цвета прямоугольников ограничительных рамок.

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. Откройте категорию «Общие».
3. В разделе «Цвет подсветки» выберите цвет для каждого типа объектов и нажмите кнопку «OK».

Выбор настроек для выделения

Наверх

Чтобы выбрать объект, щелкните его с помощью инструмента «Выделение», «Спецвыделение» или «Лассо». Чтобы выбрать объект с помощью инструментов «Выделение» и «Спецвыделение», перетащите прямоугольную область выделения вокруг объекта. Чтобы выбрать объект с помощью инструмента «Лассо», перетащите произвольную область выделения вокруг объекта. Когда объект выбран, вокруг него появляется прямоугольник.

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. В категории «Общие» диалогового окна «Настройки» выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы выбирать только объекты и точки, полностью заключенные в область выделения, отключите параметр «Инструменты «Выделение» и «Лассо», чувствительные к контакту». Точки, расположенные внутри области выделения, по-прежнему выделяются.
   - Чтобы выбрать объекты или группы, только частично заключенные в область выделения, выберите параметр «Инструменты «Выделение» и «Лассо», чувствительные к контакту».

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Привязка иллюстрации к положению

Включение и выключение привязки к объектам
Настройка допусков привязки к объектам
Использование привязки к пикселам
Выбор параметров для выравнивания с привязкой
Включение выравнивания с привязкой
Создание направляющего слоя

Для автоматического выравнивания нескольких графических объектов используйте функцию привязки. Flash Professional предлагает три способа выравнивания объектов в рабочей области.

- Привязка к объектам привязывает объекты непосредственно к другим объектам по их краям.
- Привязка к пикселам привязывает объекты непосредственно к отдельным пикселам или линиям пикселов в рабочей области.
- Выравнивание с привязкой привязывает объекты с заданным допуском привязки — заранее установленными границами между объектами и другими объектами или между объектами и краем рабочей области.

  Примечание. *Возможна также привязка к сетке или направляющим.*

Включение и выключение привязки к объектам

Наверх

Чтобы включить привязку объектов, используйте модификатор «Привязка к объектам» для инструмента «Выделение» или команду «Привязать к объектам» в меню «Просмотр».

Если для инструмента «Выделение» включен модификатор «Привязка к объектам», то при перетаскивании элемента под указателем появляется малое черное кольцо. Это кольцо увеличивается, когда объект находится на расстоянии привязки от другого объекта.

❖ Выберите «Просмотр» > «Привязка» > «Привязать к объектам». Когда команда включена, рядом с ней отображается флажок.

При перемещении и изменении формы объекта положение инструмента «Выделение» на объекте дает опорную точку для кольца привязки. Например, если перемещать фигуру с заливкой перетаскиванием возле ее центра, центральная точка привязывается к другим объектам. Это особенно полезно для привязки фигур к контурам движения при анимации.

Примечание. *Чтобы лучше управлять размещением объектов при привязке, начинайте перетаскивать от центра или центральной точки.*

Настройка допусков привязки к объектам

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Настройки (Windows)» или «Flash» > «Настройки (Macintosh)» и нажмите «Рисование».
2. В разделе «Параметры рисования» задайте параметр «Соединить линии».

Использование привязки к пикселам

Наверх

Чтобы включить привязку к пикселам, в меню «Просмотр» выберите команду «Привязка к пикселам». Когда включена привязка к пикселам, то при увеличении масштаба просмотра до 400% и более появляется растровая сетка. Растровая сетка представляет отдельные пикселы, которые отображаются в приложении Flash Professional. При создании и перемещении объекта его положение ограничивается растровой сеткой.

Если создается фигура, края которой попадают на середину ячейки (если ширина обводки представлена дробным числом, например 3,5 пиксела), то привязка выполняется к границам ячейки, а не к краю фигуры.

- Чтобы включить или выключить привязку к пикселам, выберите «Просмотр» > «Привязка» > «Привязка к пикселам». При увеличении 400% или выше отображается растровая сетка. Когда команда включена, рядом с ней отображается флажок.
- Чтобы временно включить или отключить привязку к пикселам, нажмите клавишу «C». После нажатия этой клавиши привязка к пикселам возвращается в исходное состояние, которое было до выбора «Просмотр» > «Привязка» > «Привязка к пикселам».
- Чтобы временно скрыть растровую сетку, нажмите клавишу «X». Когда клавиша «X» будет отпущена, растровая сетка появится вновь.

Выбор параметров для выравнивания с привязкой

Наверх

Выбирая параметры выравнивания с привязкой, задайте допуск привязки между горизонтальными или вертикальными краями объектов и между краями объектов и границей рабочей области. Можно также включить выравнивание с привязкой между горизонтальными или вертикальными центрами объектов. Все параметры выравнивания с привязкой измеряются в пикселах.

1. Выберите «Вид» > «Привязка» > «Редактировать привязку».
2. В диалоговом окне «Редактировать привязку» выберите типы объектов, к которым следует выполнять привязку.
3. Нажмите кнопку «Дополнительно» и выберите один из вариантов.
   - Чтобы задать допуск привязки между объектами и границей рабочей области, введите значение для границы ролика.
   - Чтобы задать допуск привязки между горизонтальными или вертикальными краями объектов, введите значения по горизонтали, по вертикали или оба.
   - Чтобы включить горизонтальное или вертикальное выравнивание по центру, выберите «Горизонтальное выравнивание по центру», «Вертикальное выравнивание по центру» или оба.

Включение выравнивания с привязкой

Наверх

Когда выравнивание с привязкой включено, при перетаскивании объекта к заданному допуску привязки в рабочей области появляются точечные пунктирные линии. Например, если установить горизонтальный допуск привязки 18 пикселов (значение по умолчанию), то, когда объект оказывается на расстоянии ровно 18 пикселов от другого объекта, вдоль края перетаскиваемого объекта появляется пунктирная линия. Если включить горизонтальное выравнивание по центру, то при точном выравнивании вершин вдоль горизонтальных центральных вершин двух объектов появляется точечная пунктирная линия.

❖ Выберите меню «Просмотр» > «Привязка» > «Выравнивание с привязкой». Когда команда включена, рядом с ней отображается флажок.

Создание направляющего слоя

Наверх

Направляющие слои упрощают выравнивание объектов при рисовании. После создания направляющего слоя произведите выравнивание объектов в других слоях по объектам, созданным в направляющем слое. Направляющие слои не экспортируются и не попадают в опубликованный SWF-файл. Направляющим может быть любой слой. Направляющий слой обозначается значком направляющей слева от его имени.

❖ Выделите слой, щелкните его правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Направляющий». Чтобы превратить этот слой обратно в обычный, снова выберите пункт «Направляющий».

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Преобразование и объединение графических объектов

Преобразование объектов
Объединение объектов

Наверх

Преобразование объектов

Для преобразования графических объектов, групп, текстовых блоков и экземпляров применяется инструмент «Свободное преобразование» или элементы меню «Модификация» > «Преобразование». В зависимости от типа выделенного элемента к нему может применяться трансформирование, поворот, наклон, масштабирование или искажение. Во время трансформации выделенную область можно изменять и добавлять к ней элементы.

При трансформации объекта, группы, текстового поля или экземпляра инспектор свойств отображает все изменения размера или положения для данного элемента.

Во время операций преобразования, выполняемых мышью, появляется ограничительная рамка. Ограничительная рамка имеет прямоугольную форму (если она не была изменена при помощи команды «Искажение» или модификатора «Огибающая») и ее края первоначально выравниваются параллельно границам рабочей области. Маркеры преобразования расположены по углам и в середине каждой из сторон рамки. По мере перетаскивания ограничительная рамка обеспечивает просмотр результата трансформации.

Перемещение, выравнивание, изменение и отслеживание точки трансформации

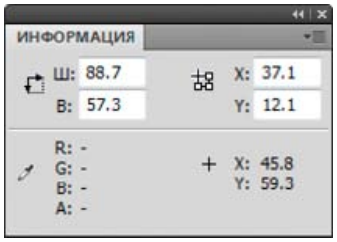
Во время трансформации в центре выделенного элемента появляется точка трансформации. Первоначально она выровнена по центру объекта. Можно переместить точку трансформации, вернуть в место по умолчанию, а также переместить точку начала координат по умолчанию.

Для масштабирования, наклона и поворота графических объектов, групп и текстовых блоков точкой начала координат по умолчанию является точка, противоположная точке перетаскивания. Для экземпляров точкой трансформации по умолчанию является точка начала координат. При преобразовании точка начала координат по умолчанию может быть перемещена.

1. Выберите инструмент «Свободное преобразование» или одну из команд в меню «Модификация» > «Преобразование».

   После начала преобразования положение точки преобразования можно отслеживать на панели «Информация» и в инспекторе свойств.

2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы переместить точку трансформации, перетащите ее внутри выделенного графического объекта.
   - Чтобы выровнять точку трансформации по центру элемента, дважды щелкните ее мышью.
   - Чтобы переключить точку начала координат для преобразования масштабирования или наклона, при перетаскивании опорной точки выделенного объекта удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
   - На панели «Информация» можно переключать отображение точек регистрации и точек трансформации. Когда кнопка имеет вид , отображаются координаты точек регистрации. При нажатии этой кнопки она меняет вид на , указывая на отображение координат трансформации.



Сетка координат, кнопка на панели «Информация» указывает на отображение точек трансформации, видны координаты x и y выбранной точки трансформации.

Использование инструмента «Свободное преобразование»

Трансформации могут выполняться как отдельно, так и сочетать в себе перемещение, поворот, масштабирование, наклон и искажение.

Примечание. *Инструмент «Свободное преобразование» не позволяет трансформировать символы, растровые изображения, видеообъекты, звуки, градиенты и текст. Если среди прочих объектов выделены какие-либо из этих элементов, то искажению подвергнутся только фигуры. Для преобразования текстового блока символы текста необходимо сначала преобразовать в фигуры.*

1. Выделите в рабочей области графический объект, группу, экземпляр или текстовый блок.
2. Выберите инструмент «Свободное преобразование» .

   При перемещении указателя над областью выделения его форма меняется, указывая, что доступна функция трансформации.
3. Трансформация выделенных объектов производится перетаскиванием маркеров.
   - Чтобы переместить выделение, установите указатель над объектом внутри ограничительной рамки и перетащите его на новое место. Не перемещайте точку трансформации.
   - Чтобы задать центр поворота или масштабирования, перетащите точку трансформации в новое место.
   - Для поворота выделенных объектов установите курсор за пределами угловых маркеров и начните перетаскивание мышью. Выделенные объекты поворачиваются вокруг точки трансформации. Чтобы поворот производился приращениями по 45°, удерживайте при этом нажатой клавишу «Shift».
   - Чтобы выделенные объекты поворачивались вокруг противоположного угла, удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
   - Для масштабирования выделения перетаскивайте угловой маркер по диагонали, это позволяет масштабировать объект в двух измерениях. Чтобы размеры объекта менялись пропорционально, удерживайте нажатой клавишу «Shift».
   - Для масштабирования объекта только в одном направлении перетаскивайте угловой или боковой маркер по горизонтали или по вертикали.
   - Чтобы наклонить выделение, установите указатель на контур между двумя маркерами трансформации и начните перетаскивание.
   - Для искажения фигуры перетащите угловой или боковой маркер, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).
   - Чтобы заострить объект (чтобы выбранный угол перемещался одновременно с соседним на одинаковое расстояние) перетаскивайте угловой маркер, удерживая нажатыми клавиши «Shift» + «Control» (Windows) или «Shift» + «Command» (Macintosh).
4. Чтобы завершить преобразование, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.

Искажение объектов

При применении к выделенному объекту преобразования «Искажение» перемещается угловой или боковой маркер, а соседний угол или край выравниваются. Чтобы ограничить искажение конусом, то есть чтобы угол перемещался вместе с соседним на одинаковое расстояние в противоположном направлении, при перетаскивании углового маркера удерживайте нажатой клавишу «Shift». Соседним считается угол, расположенный на той же оси, что и перемещаемый. Чтобы свободно перемещать весь край, перетащите среднюю точку на границе, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).

Команда «Искажение» позволяет искажать графические объекты. Искажение объектов также можно выполнить свободным трансформированием.

Примечание. *Команда «Искажение» не может применяться к символам, примитивам фигур, растровым изображениям, видеообъектам, звукам, градиентам, группам объектов и тексту. Если среди прочих объектов выделены какие-либо из этих элементов, то искажению подвергнутся только фигуры. Для изменения текста вначале преобразуйте его символы в фигуры.*

1. Выделите в рабочей области один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Искажение».
3. Поместите указатель на один из маркеров трансформации и начните его перетаскивание.
4. Чтобы завершить трансформацию, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.

Изменение фигур при помощи модификатора «Огибающая»

Модификатор «Огибающая» позволяет деформировать и искажать объекты. Он представляет собой ограничительную рамку, содержащую один или несколько объектов. Произведенные над ним изменения воздействуют на форму находящихся внутри объектов. Форму ограничительной рамки можно изменить, настроив ее точки и маркеры.

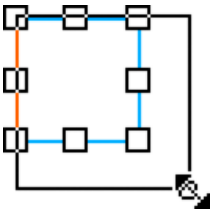
Примечание. *Модификатор «Огибающая» применяется к символам, растровым изображениям, видеообъектам, звукам, градиентам, группам объектов и тексту. Если среди прочих объектов выделены какие-либо из этих элементов, то искажению подвергнутся только фигуры. Для изменения текста вначале преобразуйте его символы в фигуры.*

1. Выделите фигуру в рабочей области.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Огибающая».
3. Измените форму огибающей, перетаскивая мышью точки и маркеры.

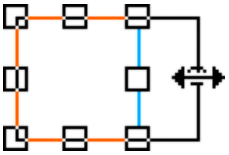
Масштабирование объектов

При масштабировании объектов увеличиваются или уменьшаются его размеры по горизонтали, по вертикали или одновременно по двум направлениям.

1. Выделите в рабочей области один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Масштаб».
3. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы масштабировать объект по горизонтали и по вертикали, перетаскивайте мышью один из угловых маркеров. При масштабировании пропорции сохраняются. Для непропорционального масштабирования во время перетаскивания маркера удерживайте нажатой клавишу «Shift».



   - Для масштабирования только по горизонтали или только по вертикали, перетащите мышью центральный маркер.



4. Чтобы завершить трансформацию, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.
   Примечание. *При увеличении числа элементов те из них, что расположены у краев ограничительной рамки, могут оказаться за пределами рабочей области. В этом случае для их просмотра выберите меню «Просмотр» > «Область вставки».*

Поворот и наклон объектов

При вращении объект поворачивается вокруг точки трансформации. Точка трансформации выровнена по точке регистрации, которая по умолчанию является центром объекта, но может быть мышью перенесена в другое место.

Поворачивать объект можно следующими способами:

- Перетаскиванием с помощью инструмента «Свободное преобразование» (одновременно с этим можно наклонять и масштабировать объект).
- Заданием угла на панели «Преобразование» (одновременно с этим можно масштабировать объект).

Вращение и наклон объектов перетаскиванием

1. Выделите в рабочей области один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Вращение и наклон».
3. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы повернуть объект, перетаскивайте его угловой маркер.
   - Чтобы наклонить объект, перетаскивайте центральный маркер.
4. Чтобы завершить трансформацию, щелкните мышью за пределами выделенного элемента.

Поворот объекта на 90°

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Модификация» > «Трансформирование» > «Повернуть на 90° по ЧС» или «Модификация» > «Преобразование» > «Повернуть на 90° против ЧС».

Наклон объектов

При этом виде преобразования объект наклоняется по одной или обеим осям. Объект можно наклонить, перетаскивая его мышью, или введя значение наклона на панели «Преобразование».

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите меню «Окно» > «Преобразование».
3. Выберите «Наклон».
4. Введите значения перекоса для вертикальной и горизонтальной осей.

Зеркальное отображение объектов

Зеркальное отображение объектов может быть выполнено по вертикали или по горизонтали, не меняя положение объекта относительно рабочей области.

1. Выделите объект.
2. Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Отразить сверху вниз» или «Изменить» > «Преобразование» > «Отразить слева направо».

Восстановление объектов после трансформации

При использовании инструмента «Свободное трансформирование» или панели «Преобразование» для масштабирования, поворота или наклона экземпляров, групп и текста среда Flash сохраняет исходные значения размера и поворота с объектом. Благодаря этому можно удалить все примененные преобразования и восстановить первоначальные значения.

Последнюю операцию преобразования можно отменить, выбрав команду «Отменить» в меню «Правка». Все преобразования можно отменить, нажав кнопку «Удалить преобразование» на панели перед отменой выделения объекта. После отмены выделения объекта исходные значения теряются и удаление преобразования становится невозможным.

Восстановление трансформированных объектов в исходное состояние

1. Убедитесь, что преобразованный объект по-прежнему выбран.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Удалить преобразование» на панели «Преобразование»
   - Выберите меню «Модификация» > «Преобразование» > «Удалить преобразование»

Наверх

Объединение объектов

Чтобы создать новые фигуры путем объединения или изменения существующих объектов, используйте команды «Объединить объекты» в меню «Модификация» («Модификация» > «Объединить объекты»). В некоторых случаях выполнение операции зависит от порядка наложения выбранных объектов.

Каждая команда применяется к определенным типам графических объектов, перечисленным ниже. Фигура объединения — это фигура, нарисованная с помощью инструмента в режиме рисования «Объединение». Графический объект — это фигура, нарисованная с помощью инструмента в режиме рисования «Объект».

К командам «Объединить объекты» относятся следующие команды.

Объединение Соединяет две или более фигуры объединения или графических объектов. Результатом является единая фигура режима «Рисование объектов», состоящая из всех фрагментов фигур, видимых до объединения. Невидимые, перекрывающиеся части фигур удаляются.
Примечание. *В отличие от использования команды «Группировать» («Модификация» > «Группировать»), фигуры, соединенные командой «Объединение», разделить нельзя.*

Пересечение Создает объект из пересечения двух или нескольких графических объектов. Полученная в результате фигура модели «Рисование объектов» состоит из перекрывающихся частей объединенных фигур. Любая неперекрывающаяся часть фигуры удаляется. В результирующей фигуре используются заливка и обводка верхней фигуры в наборе.

Подшивка Удаляет части выделенного графического объекта, определенного перекрывающимися частями другого выделенного графического объекта, расположенного над ним. Любая часть графического объекта, перекрывающаяся с самым верхним объектом, удаляется, а самый верхний объект удаляется полностью. Полученные объекты остаются отдельными и не объединяются в один объект (в отличие от команд «Объединение» и «Пересечение», которые соединяют объекты).

Кадрирование Использует контур одного графического объекта, чтобы кадрировать другой графический объект. Форма области кадрирования определяется передним или самым верхним объектом. Любая часть нижнего графического объекта, которая перекрывается с самым верхним объектом, остается, все остальные части нижних объектов удаляются, а самый верхний объект удаляется полностью. Полученные объекты остаются отдельными и не объединяются в один объект (в отличие от команд «Объединение» и «Пересечение», которые соединяют объекты).

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с файлами Fireworks во Flash

Об импорте PNG-файлов Fireworks
Об импортированных фильтрах и режимах наложения из PNG-файлов Fireworks
Импорт текста из Fireworks во Flash

Об импорте PNG-файлов Fireworks

Наверх

Можно импортировать PNG-файлы Adobe®Fireworks в Flash Professional как сведенные изображения или редактируемые объекты. При импорте PNG-файла как сведенного изображения весь файл (вместе с любыми векторными иллюстрациями) растрируется или преобразуется в растровое изображение. Если содержимое PNG-файла импортируется как редактируемые объекты, то векторные иллюстрации в файле сохраняются в векторном формате. При импорте PNG-файла как редактируемых объектов сохраните размещенные растровые изображения, фильтры (называемые эффектами в FireWorks) и направляющие в PNG-файле.

Об импортированных фильтрах и режимах наложения из PNG-файлов Fireworks

Наверх

При импорте файлов Fireworks® PNG можно сохранить многие фильтры и режимы наложения, примененные к объектам в Fireworks, и затем модифицировать эти фильтры и режимы наложения с помощью Flash Professional.

Flash Professional поддерживает только изменяемые фильтры и режимы наложения для объектов, импортируемых в виде текстов и фрагментов ролика. Если эффект или режим наложения не поддерживается, Flash Professional растрирует или игнорирует его при импорте. Для импорта PNG-файла Fireworks с фильтрами или режимами наложения, не поддерживаемыми в Flash Professional, растрируйте файл во время импорта. Редактировать файл после этой операции невозможно.

Эффекты Fireworks, поддерживаемые во Flash

Flash Professional импортирует следующие эффекты Fireworks в виде изменяемых фильтров.

Эффект Fireworks	Фильтр Flash Professional
Тень	Тень
Сплошная тень	Тень
Внутренняя тень	Тень (с автоматически заданной внутренней тенью слоя)
Размытие	Размытие (где Размытие по оси X=Размытие по оси Y=1)
Размытие +	Размытие (где Размытие по оси X=Размытие по оси Y=1)
Размытие по Гауссу	Размытие
Настроить яркость цвета	Настроить цвет
Настроить цветовой контраст	Настроить цвет

Режимы наложения Fireworks, поддерживаемые в Flash

Flash Professional импортирует следующие режимы наложения Fireworks в виде изменяемых наложений.

Режим наложения Fireworks	Режим наложения Flash Professional
Обычный	Обычный
Затемнить	Затемнить
Умножить	Умножить
Осветлить	Осветлить
Экран	Экран

Перекрытие	Перекрытие
Направленный свет	Направленный свет
Дополнение	Добавление
Разница	Разница
Инверсия	Инверсия
Альфа-канал	Альфа-канал
Очистка	Очистка

Flash Professional игнорирует все остальные режимы наложения, импортированные из Fireworks. К режимам наложения, которые не поддерживаются в Flash Professional, относятся «Среднее», «Отрицание», «Исключение», «Мягкий свет», «Вычитание», «Нечеткий свет», «Осветление основы» и «Затемнение основы».

Наверх

Импорт текста из Fireworks во Flash

При импорте текста из Fireworks в Flash Professional 8 и более поздних версий текст импортируется с параметром сглаживания по умолчанию текущего документа.

Если импортировать PNG-файл как сведенное изображение, то можно запустить Fireworks из Flash Professional и редактировать исходный PNG-файл (с векторными данными).

При импорте нескольких PNG-файлов в составе пакета настройки импорта выбираются один раз. В Flash Professional используются одинаковые настройки для всех файлов в пакете.

Примечание. *Чтобы редактировать растровые изображения во Flash Professional, необходимо преобразовать растровые изображения в векторные иллюстрации или разбить растровые изображения на части.*

1. Выберите пункт «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку».
2. Выберите изображение PNG из всплывающего меню «Тип файлов» (Windows) или «Show» (Macintosh).
3. Перейдите к PNG-изображению Fireworks и выделите его.
4. Нажмите кнопку «Открыть».
5. Для параметра «Расположение» выберите одно из следующих значений.
   Импортирование всех страниц в новый монтажный кадр Импортирует все страницы в PNG-файл как монтажные кадры во фрагменте ролика, причем все кадры и слои внутри символа фрагмента ролика остаются без изменений. Создается новый слой, для которого используется имя PNG-файла Fireworks. Первый фрейм (страница) PNG-документа помещается на ключевой кадр, который начинается с последнего ключевого кадра; далее следуют все другие фреймы (страницы).

   Импортировать одну страницу в текущий слой Импортирует выбранную страницу (указанную во всплывающем меню «Название страницы») PNG-файла в один новый слой текущего документа Flash Professional как фрагмент ролика. Содержимое выбранной страницы импортируется во фрагмент ролика с неизменной структурой исходного слоя и кадра. Если внутри страницы фрагмента ролика имеются кадры, то каждый кадр представляет собой фрагмент ролика.

   Название страницы Указывает страницу Fireworks, которую предстоит импортировать в текущий монтажный кадр.
6. Для параметра «Структура файла» выберите одно из следующих значений.
   Импортировать как фрагмент ролика и сохранить слои Импортирует PNG-файл как фрагмент ролика, причем все фреймы и слои внутри символа ролика остаются неизменными.

   Импортировать страницы как новые слои Импортирует PNG-файл в текущий документ Flash Professional в единственный новый слой, верхний по порядку размещения. Слои Fireworks сводятся в один слой. Фреймы Fireworks содержатся в новом слое.
7. Для параметра «Объекты» выберите одно из следующих значений.
   Растрировать при необходимости для сохранения оформления Сохраняет заливки, обводки и эффекты Fireworks в Flash Professional.

   Оставить все контуры доступными для редактирования Сохраняет все объекты как редактируемые векторные контуры. Некоторые заливки, обводки и эффекты Fireworks теряются в процессе импорта.
8. Для параметра «Текст» выберите одно из следующих значений.
   Растрировать при необходимости для сохранения оформления Сохраняет заливки, обводки и эффекты Fireworks в Flash Professional.

   Оставить все контуры доступными для редактирования Сохраняет редактируемым весь текст. Некоторые заливки, обводки и эффекты Fireworks теряются в процессе импорта.
9. Чтобы свести PNG-файл в одно растровое изображение, выберите параметр «Импортировать как единое растровое изображение».

Если выбран этот вариант, то все другие варианты затеняются.

10. Нажмите кнопку «ОК».

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с файлами InDesign во Flash

Объект InDesign можно импортировать в формате XFL-файла, экспортированного из InDesign CS4, или формате FLA-файла, экспортированного из InDesign CS5. Дополнительные сведения о файлах формата XFL см. в разделе Открытие XFL-файлов.

Следующие учебные видеоматериалы демонстрируют использование форматов XFL и FLA для перемещения содержимого из InDesign Flash Professional:

- Импорт содержимого из Adobe InDesign CS5 в Adobe Flash Professional CS5 (4:49, WonderHowTo.com, экспорт в формате FLA из InDesign для импорта в Flash Professional.)
- Описание интеграции Flash (5:10, Adobe TV, импорт InDesign.)
- Использование экспорта из InDesign в Flash (6:22, Adobe TV, использование XFL.)
- Проектирование и разработка технологических процессов (4:49, Adobe TV, экспорт из InDesign в Flash с помощью XFL-файлов.)
- Flash Downunder — экспорт из InDesign в Flash (28:38, Adobe TV, исчерпывающий обзор в CS4.)
- Создание технологических процессов с помощью пакета Creative Suite 4 (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с PSD-файлами Photoshop во Flash

Работа с Photoshop и Flash
Параметры импорта Photoshop
(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Параметры средства импорта файлов Photoshop

Наверх

Работа с Photoshop и Flash

Adobe® Photoshop® и Adobe® Flash® можно использовать совместно, чтобы создавать визуально привлекательные приложения, анимации и интерактивные сообщения для сети Интернет. Photoshop позволяет создавать изображения и иллюстрации, максимально отвечающие творческим запросам. Flash позволяет объединить эти неподвижные изображения и вставить их в интерактивные материалы Интернета.

Инструменты рисования и выделения Photoshop обеспечивают более глубокий творческий контроль, чем инструментарий Flash. Если требуется создать сложные изображения или ретушировать фотографии для интерактивных презентаций, то создайте иллюстрации в Photoshop, а затем импортируйте законченные изображения в программу Flash.

Импорт неподвижных изображений в программу Flash

Flash может импортировать неподвижные изображения во многих форматах, но обычно при импорте неподвижных изображений из Photoshop во Flash используется собственный PSD-формат Photoshop.

При импорте PSD-файла Flash позволяет сохранить многие атрибуты, примененные в Photoshop, и располагает параметрами, чтобы сохранить визуальное качество изображения или внести дополнительные изменения в изображение. При импорте PSD-файла во Flash можно представить слои Photoshop как слои Flash или как отдельные ключевые кадры.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Обмен видеороликами QuickTime

Возможен обмен видеофайлами QuickTime между Photoshop и Flash. Например, ролик QuickTime можно визуализировать непосредственно из Photoshop, а затем импортировать во Flash, преобразовав его в FLV-файл FLV (Flash Video), пригодный для воспроизведения в проигрывателе Flash®.

Если Photoshop используется для изменения видеоматериала, то возможно неразрушающее рисование на фреймах. При сохранении файла Photoshop с видеослоем сохраняются изменения, внесенные в видеослой, но не изменения в самом материале.

Примечание. *При импорте видеофайла QuickTime из Photoshop во Flash используйте диалоговое окно «Импортировать видеофайл» («Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл»). При использовании функции импорта PSD программы Photoshop, чтобы импортировать видео, вводится только первый кадр видеофайла.*

Можно также экспортировать документы Flash как видеоклипы QuickTime и импортировать их в программу Photoshop, чтобы рисовать на видеокадрах без необратимых изменений. Например, можно создать анимированную последовательность во Flash, экспортировать Flash-документ как видеоклип QuickTime, а затем импортировать этот видеоклип в Photoshop.

Цвет

Flash использует во внутренней работе цвета в цветовых пространствах RGB (красный, зеленый, синий) или HSB (тон, насыщенность, яркость). Flash может преобразовать изображения CMYK в цветовое пространство RGB, но иллюстрации Photoshop следует создавать в RGB. Прежде чем импортировать CMYK-иллюстрацию из Photoshop во Flash, преобразуйте изображение в цветовое пространство RGB в Photoshop.

Об импорте PSD-файлов Photoshop

Flash Professional обеспечивает импорт PSD-файлов Photoshop и сохраняет основную часть данных иллюстрации. Средство импорта PSD-файлов также предоставляет возможность управлять импортом иллюстраций Photoshop в Flash Professional, позволяя задать способ импорта конкретных объектов в PSD-файл и указывая, что данный PSD-файл должен быть преобразован во фрагмент ролика Flash Professional.

Средство импорта PSD-файлов Flash Professional располагает следующими основными характеристиками.

- В PSD-файлах, импортированных в Flash Professional, точно сохранены цвета Photoshop.
- Сохраняет возможность редактирования режимов наложения, общих для Flash Professional и Photoshop.
- Смарт-объекты в PSD-файле растрируются и импортируются в Flash Professional как растровые изображения, что сохраняет прозрачность объектов.
- Преобразует слои в PSD-файле в отдельные слои Flash Professional или ключевые кадры либо импортирует PSD-файл как единое растровое изображение. В этом случае файл Flash Professional сводится (растрируется).

- При захвате и перетаскивании мышью из Photoshop в Flash Professional вызывается импортер PSD-файла, что позволяет выбрать способ импорта иллюстрации Photoshop.

Видеоматериалы и руководства

В следующих видео и руководствах показаны принципы работы с программами Photoshop и Flash Professional. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Импорт файлов Photoshop в среду Flash (CS3) (7:01)
- Видео: Создание веб-сайтов с помощью программ Photoshop и Flash (CS3) (6:01)
- Блог: Требуется создать программы Photoshop с использованием AIR, Flash и AS3? (Даниель Кестлер (Daniel Koestler), Adobe)

Совместимость между Flash и Photoshop

Определенные визуальные атрибуты не могут быть точно импортированы, или после импорта теряется возможность редактировать их в среде разработчика Flash Professional. Импортер PSD-файлов обеспечивает несколько способов импорта и размещения иллюстрации, чтобы оптимально сохранить ее внешний вид и возможность редактирования. Однако, сохранить некоторые визуальные атрибуты нельзя. Следуйте следующим указаниям, чтобы улучшить вид PSD-файлов, импортированных в Flash Professional.

- Flash Professional поддерживает только цветовое пространство RGB, но не цветовое пространство CMYK, широко применяемое в печати; Flash Professional может преобразовать изображения CMYK в RGB, однако цвета лучше сохраняются при преобразовании цветов CMYK в систему RGB в Photoshop.
- Flash Professional обеспечивает импорт следующих режимов наложения Photoshop и сохраняет возможность их редактирования: нормальный, замена темным, умножение, замена светлым, экран, направленный свет, разница и перекрытие.

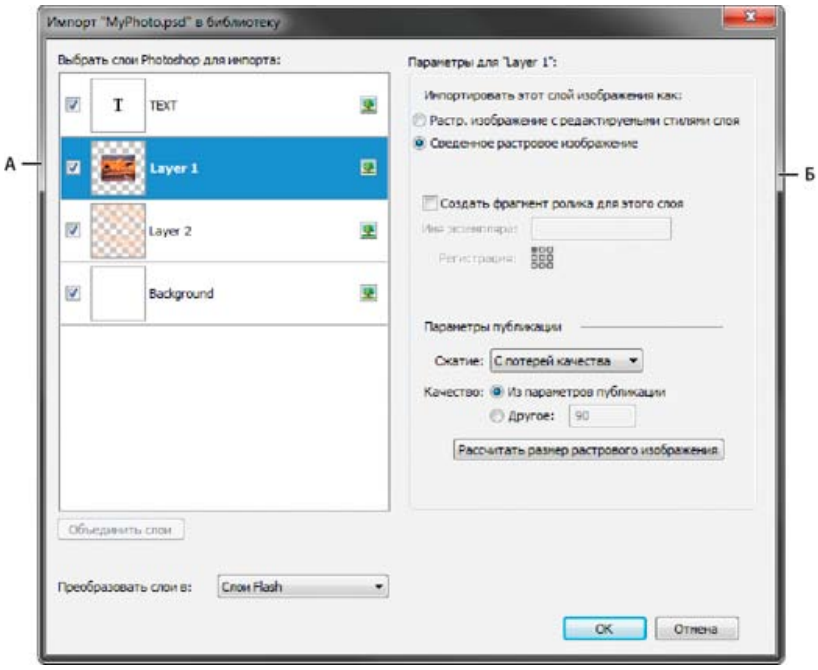
  Если использовать режим наложения, неподдерживаемый Flash Professional, то можно растрировать слой, чтобы сохранить его внешний вид или удалить режим наложения из слоя.
- Flash Professional не может импортировать смарт-объекты Photoshop как редактируемые объекты. Чтобы сохранить визуальные атрибуты смарт-объектов, они растрируются и импортируются в Flash Professional как растровые изображения.
- Flash Professional может импортировать только первый кадр слоев видеоклипа Photoshop.
- Слои изображения и заливки всегда растрируются при импорте в Flash Professional.
- Объекты PNG в Photoshop преобразуются в JPG-файлы при импорте в Flash Professional. Прозрачность исходных объектов PNG сохраняется в создаваемом JPG-файле.
- Программа Photoshop лучше масштабирует растровые изображения, чем Flash Professional. Если планируется масштабировать растровое изображение, переносимое из Photoshop в Flash Professional, выполните масштабирование в программе Photoshop перед импортом изображения в среду Flash Professional.
- Если объекты, содержащие прозрачные области, импортируются как сведенные растровые изображения, то любые объекты в слоях за прозрачным участком объекта будут видимы через прозрачный участок (предполагается, что объект, содержащий прозрачный участок, также импортируется). Чтобы избежать этого, импортируйте только прозрачный объект как сведенное растровое изображение.

  Чтобы импортировать несколько слоев и сохранить прозрачность без видимых остатков слоев за прозрачностью, импортируйте PSD-файл в режиме «Битовое изображение со стилями слоя, доступными для редактирования». При этом импортированные объекты инкапсулируются как фрагмент ролика, и используется прозрачность фрагмента ролика. Это особенно полезно, если требуется анимировать различные слои в Flash Professional.

Импорт PSD-файлов Photoshop

Формат Photoshop (PSD) — стандартный формат файла Photoshop. Flash Professional может непосредственно импортировать PSD-файлы со многими параметрами Photoshop, сохранив качество изображения и возможность редактировать PSD-файл в Flash Professional. Можно также выполнить сведение PSD-файлов при импорте, создав единый файл растрового изображения, в котором сохранены визуальные эффекты, но удалены данные иерархического слоя, специфические для файлов PSD-формата.

Учебные видеоматериалы о разработке веб-сайтов с использованием Photoshop и Flash Professional см. по адресу: www.adobe.com/go/vid0201_ru.



Диалоговое окно «Импорт PSD-файлов»
А. *Импортируются слои PSD-файла* ***Б.*** *Параметры импорта для выбранного слоя или объекта*

1. Выберите «Файл» > «Импортировать в рабочую область» или «Импортировать в библиотеку».
2. Перейдите к импортируемому PSD-файлу Adobe Photoshop, выделите его и нажмите кнопку «OK».
3. В диалоговом окне «Импорт PSD» выберите слои, группы и отдельные объекты и укажите способ импорта каждого элемента (необязательно).
4. Для параметра «Преобразовать слои в:» выберите одно из следующих значений.
   Слои Flash Все выбранные слои в списке выбора слоев Photoshop помещаются в свой собственный слой. Каждый слой помечается именем слоя в файле Photoshop. Слои в Photoshop представляют собой объекты в отдельных слоях. Помещаемым в библиотеку объектам также назначается имя слоя в Photoshop.

   Ключевые кадры Все выделенные слои в списке выбора слоев Photoshop помещаются в отдельные ключевые кадры в новом слое. Новому слою присваивается имя файла Photoshop (например, myfile.psd). Слои в Photoshop становятся объектами в отдельных ключевых кадрах. Помещаемым в библиотеку объектам также назначается имя слоя в Photoshop.
5. Для остальных параметров выберите одно из следующих значений.
   Поместить слои в исходную позицию Содержимое PSD-файла сохраняется точно в той же позиции, в котором оно находились в Photoshop. Например, если объект находился в позиции с координатами X = 100, Y = 50 в Photoshop, то ему присваиваются те же координаты в рабочей области Flash Professional.

   Если этот параметр не выбран, то импортированные слои Photoshop центрируются в рабочей области. При импорте элементы в PSD-файле сохраняют относительное положение относительно друг друга, все объекты центрируются как один блок в текущем виде. Эта функция может быть полезной, если пользователь увеличивает часть рабочей области и импортирует определенный объект в эту часть рабочей области. Если объект импортирован с первоначальными координатами, то его можно не увидеть, так как он может размещаться вне текущего вида рабочей области.

   Примечание. *Этот параметр недоступен при импорте PSD-файла в библиотеку Flash Professional.*

   Установить размер рабочей области равным размеру холста Photoshop Размер рабочей области Flash Professional изменяется до такого же размера, как у документа Photoshop (или активной области кадрирования), использованного для создания PSD-файла. По умолчанию этот параметр не выбран.
   Примечание. *Этот параметр недоступен при импорте PSD-файла в библиотеку Flash Professional.*
6. Нажмите кнопку «OK».

Импорт PSD-файлов в библиотеку Flash
Импорт PSD-файла в библиотеку аналогичен импорту в рабочую область. Когда PSD-файл импортируется в библиотеку, для корневой папки используется имя PSD-файла. После того, как PSD-файл импортирован в библиотеку, можно изменить имя корневой папки или переместить слои из папки.
Примечание. *Содержимое импортированного PSD-файла упорядочивается в библиотеке по алфавиту. Иерархическая структура групп и папок остается неизменной, но в библиотеке они переупорядочиваются по алфавиту.*
Создается фрагмент ролика, который вмещает все содержимое PSD-файла, импортированного на временную шкалу, как если бы содержимое было импортировано в рабочую область. Почти со всеми фрагментами ролика связаны растровые изображения и другие ресурсы. Чтобы избежать недоразумений и конфликтов имен, эти ресурсы хранятся в папке Assets в одной папке с фрагментом ролика.

Примечание. *При импорте в библиотеку содержимое PSD-файла импортируется на временную шкалу видеоролика, а не на основную временную шкалу Flash.*

Наверх

Параметры импорта Photoshop

При импорте PSD-файла Photoshop, который содержит несколько слоев, можно задать следующие параметры.

Композиция слоев Если файл Photoshop содержит композиции слоев, то можно указать, какой вариант изображения следует импортировать. Композиция слоев представляет собой мгновенный снимок состояния палитры «Слои» Photoshop. Композиции слоев записывают три типа параметров слоя, все из которых импортируются в Flash Professional:

- **Видимость слоев**: показан или скрыт слой.
- **Положение слоев** в документе.
- **Стиль слоев**: стиль, примененный к слою, а также режим наложения слоя.

Если композиций слоев не существует, это всплывающее меню скрыто. Flash Professional поддерживает все качественные особенности композиции слоев, в том числе видимость, положение и стиль слоя.

Импорт текстовых объектов

Текстовые объекты представляют собой текстовые слои в Photoshop. Выберите метод импорта текста в Flash Professional.

Текст, доступный для редактирования Создает объект редактируемого текста из текста в выбранном слое Photoshop. Допускается ухудшение вида текста, чтобы сохранить редактируемость текста. Если текст импортируется как фрагмент ролика, то этот фрагмент ролика содержит объект редактируемого текста.
Примечание. *Когда редактируемый текст импортируется в библиотеку, он должен находиться внутри фрагмента ролика. В библиотеке можно сохранять только фрагменты ролика, растровые изображения и графические символы. Если «Редактируемый текст» выбран как параметр для текстового слоя, импортируемого в библиотеку, то он автоматически импортируется как графический символ.*

Векторные кривые Преобразует текст в векторные контуры, чтобы сохранить визуальный облик текста. Сам текст более нельзя редактировать, но сохраняется редактируемость степени плотности текста и совместимого режима наложения. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.
Примечание. *(Только для Windows 8) Если импортируется PSD-файл, содержащий текст, и при этом выбран параметр «Векторные кривые», редактирование узловых точек векторного объекта будет недоступно. Это распространяется на PSD-файлы, созданные с использованием шрифтов, которые отсутствуют в ОС Windows 8.*

Сведенное растровое изображение Преобразует текст в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид текстового слоя в Photoshop. Растрированный текст больше нельзя редактировать.
Примечание. *При импорте текста по контуру его необходимо импортировать как сведенное растровое изображение, чтобы сохранить визуальные характеристики объекта.*

Импорт фигурных объектов

Объект «Слой фигуры» представляет собой объект, который первоначально был слоем фигуры в Photoshop или слой изображения с векторной обтравочной маской.

Редактируемые контуры и стили слоя Создает редактируемую векторную фигуру с растровым изображением, обрезанным внутри векторной фигуры. Сохраняются поддерживаемые режимы наложения, фильтры и степень плотности цвета. Неподдерживаемые режимы наложения, которые нельзя воспроизвести в Flash Professional, удаляются. Объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенное растровое изображение Преобразует фигуру в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид слоя фигуры в Photoshop. Растрированное изображение более нельзя редактировать.

Импорт слоев заливки или изображения

Если слой заливки или изображения связан с векторной маской, то он обрабатывается как объект слоя фигуры.

Растровое изображение с редактируемыми стилями слоя Создает фрагмент ролика с внутренним растровым изображением. Сохраняются поддерживаемые режимы наложения, фильтры и степень плотности цвета. Неподдерживаемые режимы наложения, которые нельзя воспроизвести в Flash Professional, удаляются. Объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенное растровое изображение Преобразует текст в растровое изображение, чтобы сохранить точный вид слоя заливки или изображения в Photoshop.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт сведенных растровых объектов и объектов в сведенном растровом изображении

Сведенное растровое изображение — объект, который содержит более одного слоя Photoshop, который сведен (или объединен) в единое растровое изображение при импорте в Flash Professional. Объекты в сведенном растровом изображении представляют слои Photoshop. Чтобы создать сведенном растровое изображение, выберите два или несколько слоев, и нажмите кнопку «Объединить слои».

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт нескольких объектов различных типов

При импорте нескольких объектов различных типов Flash Professional позволяет импортировать только выбранные объекты с общими для них параметрами импорта, такими как «Создать фрагмент ролика» и «Регистрация».

Импорт нескольких объектов одного типа

Если импортируются несколько объектов одного типа, то отображаются такие же параметры импорта, как при выборе одного объекта этого типа. Если атрибуты объектов различаются, то параметры импорта отображаются в неопределенном состоянии, и результаты могут отличаться от ожидаемых.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт папки группы

Папку группы можно импортировать как фрагмент ролика или поместить каждый слой в группе в собственный слой или ключевой кадр на временной шкале.

Если выбран режим «Импортировать как фрагмент ролика», то каждый слой в папке группы помещается в слой фрагмента ролика, который затем помещается в собственный слой или ключевой кадр на временной шкале. Фрагменту ролика назначается то же имя, которое эта папка группы имела в Photoshop, и если импортировать фрагмент ролика в слой Flash Professional, то слой использует то же имя.

Если не поместить группу во фрагмент ролика, то каждый слой преобразуется в текущий назначенный ему тип и каждый слой в группе импортируется в собственный слой Flash Professional. Названия слоям Flash Professional назначаются в соответствии с именами отдельных слоев в PSD-файле.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Импорт и объединение слоев

PSD-импортер обеспечивает объединение двух или нескольких слоев в сведенное растровое изображение, которое импортируется как один растровый файл, а не отдельные объекты.

Слои, выбранные, чтобы создать сведенное растровое изображение, должны составлять непрерывную последовательность из двух или нескольких слоев на одном уровне. Например, нельзя выбрать один слой внутри группы и слой снаружи этой группы, а затем объединить их. Вместо этого, необходимо выбрать всю группу и отдельный слой.

Задание параметров публикации

С помощью параметров публикации в средства импорта PSD можно задать степень сжатия и качество документа, применяемое к изображению при публикации документа Flash Professional как SWF-файла. Эти параметры вступают в силу только при публикации документа как SWF-файла и не влияют на изображение, которое импортируется в рабочую область или в библиотеку Flash Professional.

Сжатие Позволяет выбрать формат сжатия с потерями или без потерь.

> **С потерей качества** Метод сжатия с потерей качества (JPEG) сжимает изображение в формате JPEG. Чтобы использовать уровень сжатия по умолчанию, заданный для импортированного изображения, выберите параметр «Использовать параметры публикации». Чтобы задать новый уровень сжатия, выберите параметр «Другое» и введите значение между 1 и 100 в текстовом поле «Качество». (Высокое значение обеспечивает более полную целостность изображения, но при этом увеличивается размер файла.)
>
> **Без потерь** При использовании алгоритма без потери качества (PNG/GIF) изображение сжимается, но при этом никакие данные не удаляются из изображения.
>
> ***Примечание.*** *Используйте сжатие с потерей качества при наличии сложных цветовых или тональных изменений, таких как фотографии или изображения с градиентными заливками. Используйте сжатие без потери качества для изображений с простыми фигурами и относительно небольшим числом цветов.*

Рассчитать растровый размер Определяет число растровых объектов, созданных для данного слоя в зависимости от настроек импорта, и сжатый размер результирующих растровых объектов в слое (в КБ). Например, если выбран слой с тенью и размытием и сохранены стили слоя, то параметр «Рассчитать растровый размер» сообщает, что в результате будет импортировано три растровых объекта — по одному для каждого эффекта фильтра и один для самого изображения. Чтобы рассчитать размер всех импортируемых растровых объектов, выберите все слои и нажмите кнопку «Рассчитать растровый размер».

Наверх

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Параметры средства импорта файлов Photoshop

В диалоговом окне «Настройки» в Flash можно задать настройки импорта для PSD-файлов Photoshop. Заданные настройки импорта PSD-файлов влияют на параметры, первоначально назначенные в диалоговом окне «Импорт PSD» для типов слоев Photoshop.

Примечание. *Используйте диалоговое окно «Импорт PSD», чтобы изменить для отдельных объектов настройки, заданные для слоев различных типов. Выберите слой, для которого нужно изменить параметры импорта, и укажите необходимые параметры.*

Установки импорта слоев изображения

Эти параметры задают первоначальные значения параметров импорта для слоев изображения. Слои изображения можно импортировать в любом из следующих форматов:

Битовые изображения с изменяемыми стилями слоя Создает фрагмент ролика с вложенным в него растровым изображением.

Задание этого параметра сохраняет поддерживаемые режимы наложения и степень плотности цвета, но другие визуальные атрибуты, которые нельзя воспроизвести во Flash, будут удалены. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенные растровые изображения Любой текст преобразуется в сведенное растровое изображение, чтобы сохранить точный вид текстового слоя в Photoshop.

Создать фрагменты ролика Указывает, что при импорте в программу Flash слои изображения будут преобразованы во фрагменты ролика. Этот параметр может быть изменен в диалоговом окне «Импорт PSD» для отдельных слоев, если нежелательно, чтобы все слои изображения были преобразованы во фрагменты ролика.

Установки импорта текстового слоя

Эти параметры задают начальные значения параметров импорта для текстовых слоев.

Текст, доступный для редактирования Создает объект редактируемого текста из текста в текстовом слое Photoshop. Внешний вид текста ухудшается, чтобы сохранить редактируемость текста. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Векторные кривые Текст преобразуется в векторные контуры. Внешний вид текста может измениться, но визуальные атрибуты будут сохранены. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенные растровые изображения Текст растрируется, чтобы точно сохранить внешний вид текстового слоя в Photoshop.

Создать фрагменты ролика Автоматически преобразует текстовый слой во фрагмент ролика при импорте в программу Flash. Этот параметр может быть изменен в диалоговом окне «Импорт PSD» для отдельных объектов, если нежелательно, чтобы все текстовые слои стали фрагментами ролика. Этот параметр требуется, если выбраны варианты «Редактируемый текст» или «Векторные кривые».

Настройки импорта слоев фигуры

Эти параметры задают начальные значения параметров импорта для слоев фигуры.

Редактируемые контуры и стили слоя Этот параметр создает редактируемую векторную фигуру с растровым изображением, обрезанным внутри векторной фигуры. Поддерживаемые режимы наложения и непрозрачность также сохраняются, но другие визуальные атрибуты, которые нельзя воспроизвести во Flash, будут потеряны. Если выбран этот параметр, то объект должен быть преобразован во фрагмент ролика.

Сведенные растровые изображения Этот параметр преобразует фигуру в растровое изображение и сохраняет вид слоя фигуры в Photoshop.

Создать фрагменты ролика Этот параметр задает слои фигуры, преобразуемые во фрагмент ролика при импорте во Flash. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов, если нежелательно преобразовывать некоторые слои фигуры во фрагменты ролика. Этот параметр отключается, если установлен флажок «Сохранить редактируемые контуры и стили слоя».

Настройки импорта текстового слоя

Этот параметр задает начальные значения параметров для групп слоев.

Создать фрагменты ролика Указывает, что при импорте во Flash все группы будут преобразованы во фрагмент ролика. Этот режим может быть изменен для отдельных объектов, если нежелательно преобразовывать некоторые группы слоев во фрагменты роликов.

Установки импорта объединенных растровых изображений

Этот параметр задает первоначальные значения параметров импорта для объединенных растровых изображений.

Создать фрагменты ролика Этот параметр задает сведенные растровые изображения, преобразуемые во фрагмент ролика при импорте во Flash. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов, если нежелательно преобразовывать некоторые сведенные растровые изображения во фрагменты ролика. Этот параметр отключается, если установлен флажок «Сохранить редактируемые контуры и стили слоя».

Установки регистрации фрагмента ролика

Указывает глобальную точку регистрации для создаваемых роликов. Этот параметр применяется для точки регистрации для всех типов объектов. Этот параметр может быть изменен для отдельных объектов в диалоговом окне «Импорт PSD»; это начальный параметр для всех типов объектов. Дополнительные сведения о точке регистрации фрагмента ролика см. в разделе Изменение символов.

Параметры публикации для импортированных страниц

С помощью параметров публикации FLA-файла можно задать степень сжатия и качество документа, применяемое к изображениям при публикации документа Flash Professional как SWF-файла. Эти параметры вступают в силу только при публикации документа как SWF-файла и не влияют на изображение, которое импортируется в рабочую область или в библиотеку Flash Professional.

Сжатие Позволяет выбрать формат сжатия с потерями или без потерь.

> **С потерей качества** Метод сжатия с потерей качества (JPEG) сжимает изображение в формате JPEG. Чтобы использовать уровень сжатия по умолчанию, заданный для импортированного изображения, выберите параметр «Использовать параметры публикации». Чтобы задать новый уровень сжатия, выберите параметр «Другое» и введите значение между 1 и 100 в текстовом поле «Качество». (Высокое значение обеспечивает более полную целостность изображения, но при этом увеличивается размер файла.)
>
> **Без потерь** При использовании алгоритма без потери качества (PNG/GIF) изображение сжимается, но при этом никакие данные

не удаляются из изображения.

Примечание. *Используйте сжатие с потерей качества при наличии сложных цветовых или тональных изменений, таких как фотографии или изображения с градиентными заливками. Используйте сжатие без потери качества для изображений с простыми фигурами и относительно небольшим числом цветов.*

Качество Позволяет задавать уровень качества сжатия.

Использовать параметр публикации Применяет текущий параметр качества JPEG из «Параметров публикации».

Пользовательская Позволяет задавать отдельный параметр качества.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Экспорт и публикация

Отсутствуют кодеки | Adobe Media Encoder | Premiere Pro установлено из Creative Cloud
устранение неполадок (10 мая 2012 г.)

Экспорт в формат HTML5 из среды Flash Professional
Том Барклай (Tom Barclay) (27 февраля 2012 г.)
учебное видеопособие
В этом видеоролике вы познакомитесь с превосходной функцией экспорта в формат HTML5, разработанной командой Adobe Flash Professional. С помощью расширения Toolkit for CreateJS можно просто перейти от разработки ActionScript к использованию возможностей JavaScript.

Как избежать распространенных ошибок при разработке в среде Flash Professional
Томми Вест (Tommi West) (16 января 2012 г.)
руководство
В этой серии статей описаны общие ошибки при разработке, из-за которых могут возникать проблемы с проектами Adobe Flash Professional, и предлагаются методы, помогающие избежать этих ошибок. Данные рекомендации также помогают сделать работу более эффективной и сократить количество проблем с производительностью и ошибок во время выполнения.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Упаковка приложений AIR for iOS

Видео и руководства
Развертывание приложений AIR непосредственно на устройствах iOS
Тестирование и отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS
Публикация приложений AIR для устройств с поддержкой дисплеев Retina высокого разрешения
Тестирование и отладка с использованием режима интерпретатора
Тестирование и отладка в iOS по USB
Возможность подключения нескольких устройств через USB
Устранение неполадок

Flash Professional включает поддержку публикации приложений AIR for iOS. Приложения AIR for iOS могут работать на устройствах Apple iPhone и iPad. При публикации для iOS Flash преобразует FLA-файлы в приложения формата iPhone.

Сведения о требованиях к оборудованию и программному обеспечению для программ AIR, ориентированных на настольные компьютеры и мобильные устройства, см. на странице Системные требования AIR.

Подробные инструкции по упаковке приложений для iPhone см. на веб-странице Создание приложений Adobe AIR с помощью Packager for iPhone.

Видеоматериалы и руководства

Наверх

- Видео: Flash Professional CS5.5: публикация содержимого на устройствах с ОС iOS (8:08, Adobe TV)
- Статья: Разработка приложений Flash для Apple iPhone
- Лаборатория Adobe: Приложения для iPhone
- Блог/видео: Одна программа, пять экранов (Кристиан Кантрелл (Christian Cantrell), блоги Adobe)
- Статья: Разработка программы для мобильного устройства с помощью Flash (Джон Хаттан (John Hattan), gamedev.net)
- Статья: Компиляция крупных проектов Flash/AIR с большим количеством SWF-файлов для iOS (Том Крча (Tom Krcha), flashrealtime.com)
- Блог: Устройства-исключения к запрашиваемому режиму разрешения дисплея

Развертывание приложений AIR непосредственно на устройствах iOS

Наверх

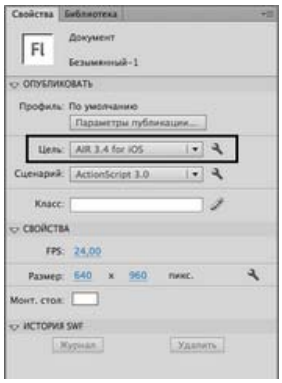
Важное нововведение рабочего процесса развертывания приложений AIR позволяет развертывать приложения AIR непосредственно на устройствах iOS. Ранее для развертывания приложений на устройствах iOS, требовалось вызывать приложения AIR из iTunes.

Однако благодаря Flash Professional приложения AIR можно разворачивать непосредственно в iOS, не используя iTunes. Это сокращает время, затрачиваемое на публикацию приложений AIR для iOS, и значительно повышает производительность.

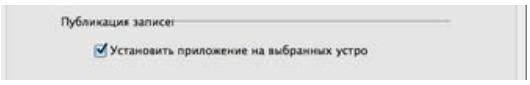
Примечание. Необходимо установить iTunes на компьютере, на котором установлен пакет Flash Professional.

Для включения функции прямого развертывания на устройстве iOS выполните следующие действия.

1. Убедитесь, что на том компьютере, на котором установлен пакет Flash Professional, установлена также программа iTunes.
2. Во Flash Professional на панели Свойства нажмите кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы открыть диалоговое окно Настройки AIR for iOS.



3. На вкладке Развертывание выберите тип развертывания Установить приложение на подключенном устройстве iOS.



4. Нажмите кнопку Опубликовать.

Тестирование и отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS

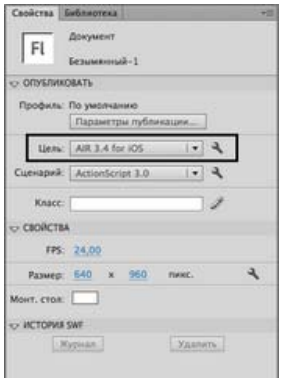
Наверх

Flash Professional можно интегрировать с Apple Xcode, чтобы использовать встроенный симулятор iOS для тестирования и отладки приложений AIR для iOS. Симулятор iOS незаменим, когда нет возможности использовать настоящие устройства (iPhone или iPad). Встроенный симулятор iOS позволяет выполнять тестирование и отладку приложений AIR, созданных для разных устройств (iPhone и iPad). Однако симулятор iOS можно интегрировать только с пакетами Flash Professional CS6, установленными в системах Macintosh.

Для работы Flash Professional с симулятором iOS требуется загрузить и установить Xcode. Дополнительные сведения см. в разделе Настройка Xcode для поддержки симулятора iOS.

Настройка Xcode для поддержки симулятора iOS

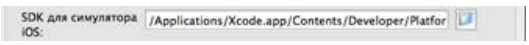
1. Загрузите и установите Xcode со страницы http://developer.apple.com или из Mac App Store.
2. Запустите Flash Professional.
3. Создайте или откройте существующий документ AIR for iOS.
4. На панели Свойства установите цель проигрывателя AIR3.6 for iOS.
5. Нажмите кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы открыть диалоговое окно Настройки AIR for iOS.



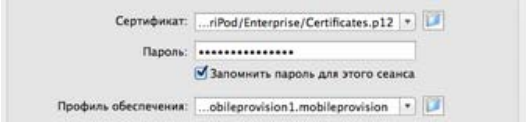
6. На вкладке Общие укажите полностью определенный путь к SDK симулятора iOS вручную или выберите нужную папку, нажав кнопку «Обзор». Например:

```
Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0
```

Примечание. *Среда Flash Pro позволяет указать путь к iOS SDK только в том случае, если приложение AIR содержит ANE-файл. Для добавления ANE-файла перейдите в пункт меню «Файл» > «Параметры ActionScript» > «Путь к библиотеке».*



7. На вкладке Развертывание укажите сертификат и пароль. При желании можно предоставить профиль обеспечения для приложения AIR.



8. Для завершения нажмите кнопку OK.

Теперь можно использовать симулятор iOS для тестирования или отладки приложений Дополнительные сведения можно найти в разделах Тестирование приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS и Отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS.

Тестирование приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS

Прежде чем тестировать приложение AIR, убедитесь, что настроено ПО Xcode и задан путь к iPhone SDK. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка Xcode для работы с симулятором iOS».

1. Во Flash Professional выберите Управление > Тестировать ролик > В симуляторе iOS, чтобы вызвать симулятор iOS. Однако если в диалоговом окне Настройки AIR для iOS не задан путь к SDK симулятора iOS, появится соответствующая ошибка.
2. В окне симулятора iOS выберите приложение и щелкните его, чтобы запустить.

Отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS

Прежде чем выполнять отладку приложения AIR, убедитесь, что настроено ПО Xcode и задан путь к iPhone SDK. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка Xcode для работы с симулятором iOS».

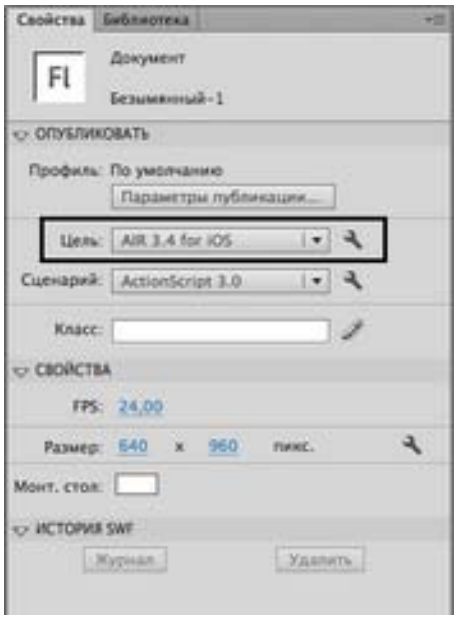
1. Во Flash Professional выберите Управление > Отладка ролика > В симуляторе iOS, чтобы вызвать симулятор iOS. Однако, если в диалоговом окне Настройки AIR для iOS не задан путь к SDK симулятора iOS, появится соответствующая ошибка.
2. Во Flash Professional выберите Отладка > Начать сеанс удаленной отладки > Файл ActionScript 3.0.
3. В окне симулятора iOS выберите приложение и щелкните его, чтобы запустить.

Наверх

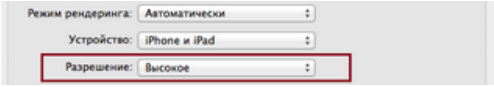
Публикация приложений AIR для устройств с поддержкой дисплеев Retina высокого разрешения

В среде Flash Professional можно создавать красочные приложения AIR для iOS, поддерживающие возможности дисплея Retina с высоким разрешением. При публикации приложений AIR можно выбрать параметр «Дисплей Retina с высоким разрешением».

1. В Flash Professional создайте новый или откройте существующий документ AIR for iOS.
2. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы отобразить диалоговое окно Настройки AIR for iOS.



3. На вкладке Общие выберите для параметра Разрешение значение `Высокое`.



4. Нажмите кнопку Опубликовать.

Тестирование и отладка с использованием режима интерпретатора

Наверх

Новые возможности Flash Professional CC

Режим интерпретатора позволяет осуществлять быструю отладку и тестирование приложений AIR, написанных для iOS. При выборе режима интерпретатора приложения AIR устанавливаются без преобразования в код ARM.

Для включения режима интерпретатора выполните следующие действия.

1. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы отобразить диалоговое окно Настройки AIR for iOS.
2. На вкладке Развертывание выберите **Т**естирование устройства в режиме интерпретатора или **О**тладка устройства в режиме интерпретатора для развертывания в iOS.
3. Для завершения нажмите кнопку OK.

Примечание. *Возможна упаковка и загрузка нескольких SWF-файлов, содержащих байт-код ActionScript, как в режиме интерпретатора, так и в режиме AOT (Ahead of Time). Дополнительную информацию см. в этом блоге.*

Примечание. *Режим интерпретатора должен использоваться лишь для целей тестирования и отладки. Установочные файлы AIR, созданные с использованием режима интерпретатора, не могут быть загружены в Mac App Store.*

Тестирование и отладка в iOS по USB

Наверх

Новое во Flash Professional CC

Тестирование и отладку устройств с ОС iOS можно осуществлять через USB. Эта функция дополняет возможности по удаленному тестированию и отладке через соединение Wi-Fi, доступные во Flash Professional CC. Однако при подключении устройств по USB процессы тестирования и отладки упрощаются, поскольку сокращается количество действий, которые необходимо выполнить, что позволяет производить тестирование и отладку быстрее.

Для включения тестирования и отладки по USB выполните один из следующих шагов.

- ***(Для отладки)*** Выберите Отладка > Отладка ролика > на устройстве через USB.
- ***(Для тестирования)*** Выберите Управление >Тестировать ролик > на устройстве через USB.

Возможность подключения нескольких устройств через USB

Наверх

Новое во Flash Professional CC

Flash Professional поддерживает одновременное тестирование приложений на нескольких устройствах. Можно подключать и тестировать несколько устройств через USB.

Эту функцию можно использовать для тестирования приложений, осуществив одновременное развертывание приложения на устройствах с различными размерами экранов, версиями операционных систем и характеристиками аппаратного обеспечения. Это позволит проанализировать быстродействие приложения одновременно на целом ряде устройств.

1. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы отобразить диалоговое окно Настройки AIR for iOS.
2. На вкладке Развертывание будет отображен список всех подключенных устройств. Выберите устройства, на которые необходимо опубликовать приложение.
3. Нажмите кнопку Опубликовать.

Устранение неполадок

Наверх

- Публикация приложения AIR for iOS завершится неудачей, если имя файла FLA или SWF содержит двухбайтовые символы.
- При публикации приложения AIR for iOS среда Flash Pro зависает, если устройство не подключено.

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Публикация для Adobe AIR для настольных компьютеров

Об Adobe AIR
Создание файла Adobe AIR
Предварительный просмотр или публикация приложения Adobe AIR
Создание файлов приложения и программы установки AIR
Подписывание приложения
Добавление или удаление версии AIR SDK

Об Adobe AIR

Наверх

Adobe® AIR™ — это модуль выполнения, который поддерживает разные операционные системы и позволяет использовать имеющиеся навыки веб-разработки (с помощью Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™,Adobe® Flash Builder™, HTML, JavaScript®, Ajax) для создания и развертывания расширенных интернет-приложений (Rich Internet Application, RIA) на рабочем столе. AIR позволяет работать в знакомой среде, использовать наиболее удобные инструменты и подходы и создавать содержимое, максимально отвечающее вашим потребностям, благодаря поддержке Flash, Flex, HTML, JavaScript и Ajax.

Пользователи взаимодействуют с приложениями AIR так же, как и с приложениями на рабочем столе. Среда выполнения устанавливается на компьютер пользователя только один раз, после чего приложения AIR устанавливаются и используются, как любые другие программы. Среда выполнения предлагает надежную платформу, совместимую с разными операционными системами, и инфраструктуру для разработки приложений. Таким образом, благодаря проверенной функциональности и взаимодействию с разными настольными компьютерами, она избавляет вас от необходимости тестирования приложений в множестве разных обозревателей. Приложения разрабатываются не для определенной операционной системы, а для модуля выполнения.

AIR существенно меняет поход к созданию, развертыванию и выполнению приложений. Вы получаете более широкие возможности для творчества и перемещения на рабочий стол приложений, созданных на базе Flash, Flex, HTML и Ajax, которые не требуют изучения традиционных технологий разработки программ для рабочего стола.

Сведения о требованиях к оборудованию и программному обеспечению для программ AIR, ориентированных на настольные компьютеры и мобильные устройства, см. на странице Системные требования AIR.

Полная информация о разработке приложений Adobe AIR™ доступна в публикации *Разработка приложений Adobe AIR*.

Видео, руководства и другие ресурсы

В следующих видеоруководствах показано создание приложений AIR™ в Flash Pro:

- Видео: Преобразование проекта Flash в AIR (8:32)
- Видео: Создание приложений Adobe AIR с использованием Flash CS3 (5:33)
- Видео: Обучение Lynda.com для разработчиков — необходимое обучение AIR — глава 5: преобразование содержимого Flash в AIR в среде Flash CS3 (4:57)
- Видео: Разработка приложения AIR (8:51)
- Видео: Создание пользовательского Chrome для приложений AIR с помощью Flash (6:24)
- Блог/видео: Одна программа, пять экранов (Кристиан Кантрелл (Christian Cantrell), блоги Adobe)
- Статья: Разработка программы для мобильного устройства с помощью Flash (Джон Хаттан (John Hattan), gamedev.net)
- Техническая заметка: Наложение пакета AIR 2.7 SDK для Flash Professional CS5.5

Создание файла Adobe AIR

Наверх

Документы Adobe AIR Flash можно создать в окне приветствия Flash или выбрав команду «Файл» > «Создать». Также можно создать файл ActionScript® 3.0 Flash и преобразовать его в файл Adobe AIR посредством окна «Параметры публикации».

Чтобы создать файл Adobe AIR, выполните одно из следующих действий.

- Запустите приложение Flash. Откроется окно приветствия. Если вы уже запустили Flash, закройте все открытые документы, чтобы вернуться в окно приветствия. На экране приветствия выберите Adobe AIR 2 (CS5) или AIR (CS5.5).

  ***Примечание**. Если окно приветствия Flash отключено, его можно вызвать снова. Для этого выберите команду «Правка» >*

«Настройки», а затем во всплывающем меню «При запуске» выберите «Окно приветствия» в категории «Общие».

- Выберите «Файл» > «Создать», затем выберите Adobe AIR 2 (CS5) или AIR (CS5.5) и нажмите кнопку «OK».
- Откройте существующий файл Flash и преобразуйте его в файл AIR, выбрав «Adobe AIR» в меню «Проигрыватель» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» («Файл » > «Параметры публикации»).

Примечание. *(Только для Flash CS5) Если сохранить файл Flash CS5 AIR в формате Flash CS4, то при открытии файла во Flash CS4 необходимо вручную установить версию проигрывателя AIR 1.5 в окне «Параметры публикации». Flash CS4 поддерживает публикацию только для AIR 1.5.*

Предварительный просмотр или публикация приложения Adobe AIR

Наверх

SWF-файл Flash AIR можно просмотреть в том виде, в котором он будет отображаться в окне приложения AIR. С помощью предварительного просмотра можно оценить внешний вид приложения без распаковки и установки.

1. Убедитесь, что на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» выбрана цель «Adobe AIR».
2. Выберите команду «Управление» > «Тестировать ролик» > «Тест» или нажмите клавиши «Control» + «Enter».

Если настройки приложения не заданы в окне «AIR — настройки приложения и установщика», Flash генерирует файл дескриптора приложения по умолчанию (*имя_swf*-app.xml) в той же папке, где находится SWF-файл. Если параметры приложения заданы в диалоговом окне «AIR — настройки приложения и установщика», они будут отражены в файле дескриптора приложения.

Чтобы опубликовать файл Adobe AIR, выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «Параметры публикации».
- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «AIR — настройки приложения и установщика».
- Выберите команду «Файл» > «Опубликовать».
- Выберите команду «Файл» > «Просмотр публикации».

При публикации файла AIR Flash Pro создает SWF-файл и файл-дескриптор приложения в формате XML, а затем упаковывает их копии и другие добавленные вами файлы приложения в файл программы установки AIR (*имя_swf*.air).

Примечание. (только Windows) *Публикация приложения AIR завершается неудачей, если имя файла содержит символы языка, отличного от английского.*

Создание файлов приложения и программы установки AIR

Наверх

Завершив разработку приложения, задайте параметры для файлов-дескрипторов приложения и программы установки AIR, необходимых для развертывания. Flash Pro создает файлы-дескрипторы и программы установки вместе с SWF-файлом при публикации файла AIR.

Параметры для этих файлов задаются в диалоговом окне «AIR — параметры приложения и программы установки». После создания файла AIR это диалоговое окно можно открыть либо через инспектор свойств документа, либо нажав кнопку «Параметры» в меню «Проигрыватель» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации».

Создание файлов приложения и программы установки Adobe AIR

1. Во Flash откройте FLA-файл или набор файлов, входящих в приложение Adobe AIR.
2. Сохраните FLA-файл Adobe AIR, прежде чем открывать диалоговое окно «AIR — настройки приложения и установщика».
3. Выберите «Файл» > «Параметры AIR 2».
4. Введите значения в диалоговом окне настроек AIR, а затем нажмите кнопку «Опубликовать».

   При нажатии кнопки «Опубликовать» упаковываются следующие файлы: SWF-файл, файл дескриптора приложения, файлы значков приложения и файлы, перечисленные в текстовом окне «Включенные файлы». Если вы еще не создали цифровой сертификат, при нажатии кнопки «Опубликовать» Flash отображает диалоговое окно «Цифровая подпись».

Диалоговое окно «AIR — настройки приложения и установщика» имеет 4 вкладки: «Общие», «Подпись», «Значки» и «Дополнительно». Дополнительные сведения об этих параметрах см. в следующих разделах.

Общие настройки

На вкладке «Общие» диалогового окна «AIR — настройки приложения и установщика» содержатся следующие параметры.

Выходной файл Имя и местоположение файла air, создаваемого по команде «Опубликовать».

Вывести как Тип создаваемого пакета.

- «Пакет AIR» — создает стандартный файл установки AIR, предполагающий загрузку среды выполнения AIR в ходе установки или наличие ее на целевом устройстве.
- «Установщик Mac» — создает полноценную программу установки Macintosh.
- «Программа с интегрированной средой выполнения» — создает файл установки AIR, содержащий среду выполнения AIR без необходимости отдельной загрузки.

Установщик Windows Выберите этот вариант, чтобы скомпилировать установщик специально для среды Windows (с расширением .exe), а не кросс-платформенный установщик AIR (с расширением .air).

Имя Имя основного файла приложения. По умолчанию используется имя FLA-файла

Версия Необязательно. Указывает номер версии приложения. По умолчанию используется значение 1.0.

Идентификатор приложения Присваивает приложению уникальный идентификатор. При желании идентификатор по умолчанию можно изменить. Идентификатор не должен содержать пробелов или специальных символов. Допустимыми являются только символы 0-9, a-z, A-Z, . (точка) и - (дефис), длина может составлять от 1 до 212 символов. По умолчанию используется `com.adobe.example.applicationName`.

Описание Необязательно. Позволяет ввести описание приложения, которое будет отображаться в окне программы установки в процессе установки приложения. По умолчанию это поле пустое.

Авторские права Необязательно. Позволяет ввести уведомление об авторских правах. По умолчанию это поле пустое.

Стиль окна Указывает, какой стиль (или Chrome) окна должен применяться для пользовательского интерфейса при выполнении приложения на компьютере пользователя. Можно задать значение «Системный Chrome» (используется по умолчанию), то есть стандартный стиль вида окна, используемый в операционной системе. Также можно выбрать значение «Пользовательский Chrome (непрозрачный)» или «Пользовательский Chrome (прозрачный)». Чтобы приложение отображалось без системного Chrome, выберите вариант «Нет». Системный Chrome окружает приложение стандартными элементами управления окном операционной системы. Пользовательский Chrome (непрозрачный) убирает стандартный системный Chrome и позволяет создать для приложения собственный Chrome. (Пользовательский Chrome создается непосредственно в FLA-файле.) Пользовательский Chrome (прозрачный) похож на непрозрачный, но позволяет применять свойства прозрачности по краям страницы. Благодаря этому окна приложений могут иметь не только квадратную или прямоугольную форму.

Режим рендеринга Позволяет указать, какой метод рендеринга графики будет использован средой выполнения AIR. Доступные параметры включают:

- «Автоматически» — автоматическое определение и использование наиболее быстрого метода рендеринга среди доступных на целевом устройстве.
- «ЦП» — использовать центральный процессор.
- «Прямое ускорение» — выполнять рендеринг с помощью Stage3D. Это наиболее быстрый из доступных методов рендеринга.

Список процессоров, не поддерживающих прямой режим, приведен в статье Неподдерживаемые наборы микросхем, драйверы Stage3D | Flash Player 11, AIR 3.

Профили Профили, которые требуется включить при сборке файла AIR. Чтобы включить в приложение AIR только определенный профиль, снимите флажки напротив ненужных профилей. Дополнительные сведения о профилях AIR см. в разделе Профили приложений.

Включенные файлы Указывает, какие дополнительные файлы и папки должны быть включены в пакет приложения. Щелкните кнопку «Плюс» (+), чтобы добавить файл, и кнопку с папкой, чтобы добавить папку. Чтобы удалить файл или папку из списка, выделите файл или папку и щелкните кнопку «Минус» (-).

По умолчанию файл-дескриптор приложения и основной SWF-файл добавляются в список автоматически. Эти файлы отображаются в списке пакета, даже если FLA-файл Adobe AIR еще не опубликован. В списке пакета файлы и папки отображаются в виде простой структуры. Файлы в папке не перечисляются, полные пути к файлам отображаются, но при необходимости усекаются.

Если в путь библиотеки ActionScript добавлены какие-либо файлы AIR с собственным расширением, эти файлы также отобразятся в списке.

В список не включаются файлы значков. Когда Flash упаковывает файлы, файлы значков копируются во временную папку, которая создается в каталоге SWF-файла. Flash удаляет эту папку после завершения упаковки.

Настройки подписи

На вкладке «Подпись» диалогового окна «AIR — настройки приложения и установщика» можно задать сертификат подписи для своего приложения.

Дополнительные сведения о цифровых подписях см. в разделах «Подписывание приложения» и «Создание цифровой подписи файла AIR».

Настройки значков

На вкладке «Значки» диалогового окна «AIR — настройки приложения и установщика» можно задать значок приложения. Значок отображается после установки приложения и его запуска в модуле выполнения Adobe AIR. Можно задать для значка четыре размера (128, 48, 32 и 16 пикселов), чтобы значок мог отображаться в разных вариантах. Например, значок может показываться в обозревателе файлов в виде миникопии, подробного и мозаичного изображения. Также оно может использоваться как значок на рабочем столе, в заголовке окна приложения AIR и в других местах.

Если не указан другой графический файл, по умолчанию используется пример значка приложения AIR (только для Flash CS5).

Чтобы задать значок, выберите для него размер вверху вкладки и перейдите к файлу, который хотите использовать. Файлы должны быть в формате PNG (Portable Network Graphics).

Выбранное изображение должно иметь точный размер (128x128, 48x48, 32x32 или 16x16). Если не указать изображения для определенного размера, Adobe AIR масштабирует одно из выбранных изображений, чтобы создать недостающий значок.

Дополнительные настройки

На вкладке «Дополнительно» можно задать настройки файла дескриптора приложения.

Здесь можно выбрать связанные типы файлов, которые следует открывать в приложении AIR. Например, если требуется, чтобы приложение было основной программой для обработки HTML-файлов, это нужно указать в текстовом поле «Связанные типы файлов».

Также можно задать параметры для следующих аспектов приложения:

- размер и местоположение начального окна;
- папку, в которую устанавливается приложение;
- папку в меню «Программы», в которую должно быть добавлено приложение.

В диалоговом окне можно задать следующие параметры.

Связанные типы файлов Позволяет указать связанные типы файлов, с которыми будет работать приложение AIR. Щелкните кнопку «Плюс» (+), чтобы добавить в текстовое поле новый тип файла. При щелчке по кнопке «Плюс» открывается диалоговое окно «Параметры типов файлов». При щелчке по кнопке «Минус» (-) удаляется элемент, выделенный в текстовом поле. Щелчок по кнопке «Карандаш» открывает диалоговое окно «Параметры типов файлов» и позволяет изменить элемент, выбранный в текстовом поле. По умолчанию кнопки «Минус» (-) и «Карандаш» неактивны. При выделении элемента в текстовом поле кнопки «Минус» (-) и «Карандаш» становятся активными, позволяя удалить или изменить элемент. По умолчанию используется значение «Нет».

Параметры начального окна Позволяет задать размер и параметры положения начального окна приложения.

- Ширина: определяет начальную ширину окна в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- Высота: определяет начальную высоту окна в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- X: определяет начальное положение окна по горизонтали в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- Y: определяет начальное положение окна по вертикали в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- Максимальная ширина и высота: определяют максимальный размер окна в пикселах. По умолчанию эти поля пустые.
- Минимальная ширина и высота: определяют минимальный размер окна в пикселах. По умолчанию эти поля пустые.
- Максимизируемое: позволяет указать, может ли пользователь развернуть окно до максимального размера. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).
- Минимизируемое: позволяет указать, может ли пользователь свернуть окно. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).
- Изменяемый размер: позволяет указать, может ли пользователь изменять размеры окна. Если этот параметр не выбран, поля «Максимальная ширина», «Максимальная высота», «Минимальная ширина» и «Минимальная высота» неактивны. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).
- Видимое: позволяет указать, является ли окно приложения видимым с самого начала. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).

Другие параметры Позволяет указать следующие дополнительные сведения об установке.

- «Папка установки»: указывает папку, в которую устанавливается приложение.
- Папка в меню «Программы» (только для Windows): указывает для приложения имя папки в меню «Программы».
- «Использовать пользовательский интерфейс для обновлений»: указывает, что происходит, когда пользователь открывает файл программы установки AIR для уже установленного приложения. По умолчанию AIR отображает диалоговое окно, в котором пользователь может обновить установленную версию до версии данного файла AIR. Выберите этот вариант, если пользователь не должен принимать это решение и приложение должно полностью управлять процессом обновления. Выбор этого параметра переопределяет поведение по умолчанию и предоставляет приложению полный контроль над обновлениями.

Языковые настройки

Панель «Языки» позволяет выбрать языки, которые будут связаны с вашим приложением в магазине приложений. Выбор языка дает возможность пользователям операционных систем на этом языке загружать ваше приложение. Обратите внимание на то, что данные языковые настройки не оказывают влияния на локализацию пользовательского интерфейса приложения.

Если языки не выбраны, приложение публикуется с поддержкой всех языков. Это позволяет избежать необходимости выделять все языки. В списке присутствуют все языки, поддерживаемые Adobe AIR. В ОС Android могут поддерживаться дополнительные языки.

Параметры типов файлов

Flash открывает диалоговое окно «Параметры типов файлов», если щелкнуть по кнопке «Плюс» (+) или «Карандаш» в разделе «Связанные типы файлов» вкладки «Дополнительно», чтобы добавить или изменить связанные типы файлов для приложения AIR.

В этом окне обязательными являются только поля «Имя» и «Расширение». Если щелкнуть «OK», не заполнив одно из этих полей, Flash выводит сообщение об ошибке.

Для связанного типа файлов можно задать следующие параметры.

Имя Имя типа файла (например, «Язык гипертекстовой разметки», «Текстовый файл» или «Пример»).

Расширение Расширение имени файла (например, html, txt или xmpl) длиной до 39 основных буквенно-цифровых символов (A-Za-z0-9) без начальной точки.

Описание Необязательно. Описание типа файла (например, «Видеофайл Adobe»).

Тип содержимого Необязательно. Указывает MIME-тип файла.

Параметры значка типа файла Необязательно. Позволяет указать значок, связанный с типом файла. Можно задать для значка четыре размера (128x128, 48x48, 32x32 и 16x16 пикселов), чтобы он мог отображаться в разных вариантах. Например, значок может показываться в обозревателе файлов в виде миникопии, подробного и мозаичного изображения.

Указанное изображение должно точно соответствовать выбранному размеру. Если не указан значок для определенного размера, AIR использует ближайшее по размеру изображение и масштабирует его для использования в данной ситуации.

Чтобы указать значок, щелкните на папку соответствующего размера и выберите нужный файл, либо введите путь и имя файла для значка в текстовом поле рядом с запросом. Файл значка должен быть в формате PNG.

Вновь созданный тип файла отображается в списке «Тип файла» в диалоговом окне «Дополнительные параметры».

Ошибки при создании файлов приложения и программы установки

Файлы приложения и программы установки не могут быть созданы в следующих случаях.

- Строка идентификатора приложения имеет слишком большую длину или содержит недопустимые символы. Строка идентификатора приложения должна содержать от 1 до 212 допустимых символов, а именно: 0-9, a-z, A-Z, . (точка), - (дефис).
- Файлы, указанные в списке «Включенные файлы», не существуют.
- Пользовательские файлы значков имеют неправильный размер.
- Папка назначения AIR не имеет доступа для записи.
- Вы не подписали приложение или не указали, что оно является приложением Adobe AIRI, которое будет подписано позже.

Наверх

Подписывание приложения

Все приложения Adobe AIR должны иметь подпись, чтобы их можно было установить в другой системе. Однако Flash дает возможность создавать неподписанные файлы программы установки Adobe AIR, чтобы приложение можно было подписать позднее. Такие неподписанные файлы программы установки Adobe AIR называются пакетами AIRI (AIR Intermediate). Эта возможность предусмотрена для случаев, когда сертификат находится на другом компьютере или подписывание осуществляется независимо от разработки приложения.

Подпишите приложение Adobe AIR с помощью предварительно приобретенного цифрового сертификата из корневого центра сертификации

1. Выберите «Файл» > «Настройки AIR 2» и щелкните вкладку «Подпись».

   На этой вкладке есть два переключателя, которые позволяют подписать приложение Adobe AIR с помощью сертификата или подготовить пакет AIRI. Для подписывания приложения AIR можно использовать цифровой сертификат, предоставленный корневым центром сертификации, либо создать сертификат с собственной подписью. Сертификат с собственной подписью создать легко, но он не будет таким надежным, как сертификат, предоставленный корневым центром сертификации.

2. Выберите файл сертификата из раскрывающегося меню или щелкните кнопку «Обзор», чтобы указать его местоположение.

3. Выберите сертификат.

4. Введите пароль.

5. Нажмите кнопку «OK».

Дополнительные сведения о подписывании приложения AIR см. на странице Создание цифровой подписи файла AIR.

Создание цифрового сертификата с собственной подписью

1. Нажмите кнопку «Создать». Откроется диалоговое окно «Цифровой сертификат с собственной подписью».

2. Введите данные в поля «Имя издателя», «Организационная единица», «Название организации», «Страна», «Пароль» и «Подтверждение пароля». Значение в поле «Страна» можно выбрать из раскрывающегося списка или ввести 2-буквенный код страны, если ее нет в списке. Список допустимых кодов стран см. на странице http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Укажите тип сертификата.

   Под типом понимается уровень безопасности, обеспечиваемый сертификатом: 1024-RSA использует 1024-разрядный ключ (менее безопасный), а 2048-RSA использует 2048-разрядный ключ (более безопасный).

4. Сохраните информацию в файле сертификата, выбрав команду «Сохранить как» или щелкнув кнопку «Обзор», чтобы указать местоположение папки.

5. Нажмите кнопку «OK».

6. В диалоговом окне «Цифровая подпись» введите пароль, установленный на втором шаге этой процедуры, и нажмите кнопку «OK».

Чтобы программа Flash запомнила пароль, использованный для данного сеанса, установите флажок «Запомнить пароль для этого сеанса».

Если нажать кнопку «OK», не установив флажок «Метка времени», выводится предупреждение о том, что приложение нельзя будет установить, когда истечет срок действия цифрового сертификата. Если выбрать «Да» в окне этого предупреждения», метки времени будут отключены. Если выбрать «Нет», автоматически устанавливается флажок «Метка времени», и эта функция включается.

Дополнительные сведения о создании самозаверенного цифрового сертификата см. по адресу Создание цифровой подписи файла AIR.

Также можно создать приложение типа AIR Intermediate (AIRI) без цифровой подписи. Однако пользователь не сможет установить его на свой компьютер, пока не будет добавлена цифровая подпись.

Подготовка пакета AIRI для последующей подписи

- На вкладке «Подпись» выберите «Подготовить промежуточный файл AIR (AIRI) для последующей подписи» и щелкните «OK».

  При этом состояние цифровой подписи изменится, указывая на то, что выбрана подготовка пакета AIRI для последующей подписи, и кнопка «Задать» изменится на «Изменить».

Если вы решили подписать приложение позднее, для этого понадобится инструмент разработчика AIR Developer Tool с поддержкой командной строки, включенный в состав Flash Pro и AIR SDK. Более подробно об этом см. в разделе *Разработка приложений Adobe AIR*.

Наверх

Добавление или удаление версии AIR SDK

К Flash Pro можно добавлять новые выпуски и пользовательские версии AIR SDK. После добавления нового комплекта SDK, он появится в списке целей в разделе «Параметры публикации».

Чтобы добавить новую версию SDK, выполните следующее.

1. Загрузите новую папку AIR SDK.
2. В Flash Pro выберите «Справка» > «Управление AIR SDK».
3. В диалоговом окне «Управление AIR SDK» нажмите кнопку «+» и откройте новую папку AIR SDK. Нажмите кнопку «OK».
4. Нажмите кнопку «OK» в диалоговом окне «Управление AIR SDK».

Новый комплект SDK появится в списке целей в разделе «Параметры публикации». Наименьшая версия SDK должна превосходить версию, включенную в состав Flash Pro.

Чтобы удалить версию SDK:

1. В Flash Pro выберите «Справка» > «Управление AIR SDK».
2. В диалоговом окне «Управление AIR SDK» выберите версию SDK, которую необходимо удалить.
3. Нажмите кнопку «–». Нажмите кнопку «OK».

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Публикация AIR for Android

Создание файла Adobe AIR for Android
Предварительный просмотр или публикация приложений AIR for Android
Создание приложений AIR for Android
Языковые настройки

Начиная с Flash Professional CS5.5, можно опубликовать содержимое для Adobe® AIR™ для Android, операционной системы для мобильных устройств от Google.

В этой статье описывается порядок настройки параметров публикации AIR for Android во Flash Professional. Исчерпывающие сведения о разработке приложений Adobe AIR™ см. по адресу *Разработка приложений Adobe AIR*.

Дополнительные сведения о требованиях к оборудованию и программному обеспечению для программ AIR, ориентированных на настольные компьютеры и мобильные устройства, см. на странице системных требований AIR.

Полный список документации для разработчиков AIR см. в справочнике по Adobe AIR.

Видеоматериалы и руководства

В следующих видеоруководствах показано создание приложений AIR™ для Android в Flash Pro:

- Видео: Flash Professional CS5.5: публикация приложения AIR for Android (6:13, Adobe TV)
- Видео: «AIR for Android, часть 1: настройка среды разработки» (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Видео: «AIR for Android, часть 2: доступ к камере на устройстве Android» (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Видео: «AIR for Android: ускорение графической системы» (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Блог/видео: Одна программа, пять экранов (Кристиан Кантрелл (Christian Cantrell), блоги Adobe)
- Статья: Разработка программы для мобильного устройства с помощью Flash (Джон Хаттан (John Hattan), gamedev.net)

Примечание. (только AIR 3.7) *Упаковка приложений со встроенной средой выполнения (Android)*

В среде AIR 3.7 при упаковке приложения AIR for Android для любой цели в пакет будет включена сама среда выполнения AIR. Это исключает необходимость загрузки пользователем среды выполнения AIR отдельно от приложения. Однако при этом возникает побочный эффект, выражающийся в росте размера приложения примерно на 9 Мб.

Среда Flash Professional отобразит предупреждение, если приложение AIR for Android было упаковано с параметром «Общая среда выполнения».

Создание файла Adobe AIR for Android

Наверх

Документы Adobe AIR for Android можно создавать во Flash с помощью команды «Файл» > «Создать». Можно также создать FLA-файл типа ActionScript® 3.0 и преобразовать его в файл AIR for Android с помощью диалогового окна «Параметры публикации».

Чтобы создать файл AIR for Android, выполните одно из следующих действий.

- Выберите AIR for Android на экране приветствия или в диалоговом окне «Новый документ» («Файл» > «Новый»).
- Откройте существующий FLA-файл и преобразуйте его в файл AIR for Android. Выберите цель «AIR for Android» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» («Файл» > «Параметры публикации»).

Предварительный просмотр или публикация приложений AIR for Android

Наверх

SWF-файл Flash AIR for Android можно просмотреть в том виде, в котором он будет отображаться в окне приложения AIR. С помощью предварительного просмотра можно оценить внешний вид приложения без распаковки и установки.

1. Убедитесь, что в диалоговом окне «Параметры публикации» для параметра «Цель» задано значение «AIR for Android».
2. Выберите команду «Управление» > «Тестировать ролик» > «Тест» или нажмите клавиши «Control» + «Enter».

Если параметры публикации не настроены в диалоговом окне «Настройки приложения и программы установки», Flash создает файл дескриптора приложения по умолчанию (*имяswf*-app.xml). Flash создает файл в той же папке, куда записывается SWF-файл. Если

параметры приложения заданы в диалоговом окне «Настройки приложения и установщика», они будут отражены в файле дескриптора приложения.

Чтобы опубликовать файл AIR for Android, выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «Параметры публикации».
- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «Настройки AIR for Android».
- Выберите команду «Файл» > «Опубликовать».
- Выберите команду «Файл» > «Просмотр публикации».

При публикации файла AIR Flash Pro создает SWF-файл и XML-файл дескриптора приложения. После этого Flash упаковывает копии этих файлов вместе с остальными файлами, добавленными в приложения, в файл установщика AIR (*имяswf*.apk).

Наверх

Создание приложений AIR for Android

Завершив разработку приложения, задайте параметры для файлов-дескрипторов приложения и программы установки AIR for Android, необходимых для развертывания. Flash Pro создает файлы-дескрипторы и программы установки вместе с SWF-файлом при публикации файла AIR for Android.

Параметры для этих файлов задаются в диалоговом окне «AIR for Android — параметры приложения и программы установки». После создания файла AIR for Android это диалоговое окно можно открыть через инспектор свойств документа. Его также можно открыть из меню «Проигрыватель», нажав кнопку «Параметры» на вкладке Flash диалогового окна «Параметры публикации».

Создание файла приложения Adobe AIR

1. Во Flash откройте FLA-файл или набор файлов, входящих в приложение Adobe AIR.
2. Сохраните FLA-файл AIR for Android, прежде чем открывать диалоговое окно «AIR — настройки приложения и установщика».
3. Выберите «Файл» > «Настройки AIR for Android».
4. Введите значения в диалоговом окне «AIR for Android — настройки приложения и установщика», а затем нажмите кнопку «Опубликовать».

   При нажатии кнопки «Опубликовать» упаковываются следующие файлы:

   - SWF-файл
   - Файл дескриптора приложения
   - Файлы значков приложения
   - Файлы, перечисленные в текстовом поле «Включенные файлы»

   Примечание. *Публикация приложения AIR for Android завершится неудачей, если имя файла FLA или SWF содержит двухбайтовые символы.*

Диалоговое окно «AIR for Android — настройки приложения и программы установки» разделено на четыре вкладки: «Общие», «Развертывание», «Значки» и «Разрешения».

Общие настройки

На вкладке «Общие» диалогового окна «AIR for Android — настройки приложения и установщика» содержатся следующие параметры.

Выходной файл Имя и местоположение файла AIR, создаваемого по команде «Опубликовать». Выходной файл имеет расширение APK.

Имя приложения Имя, используемое программой установки приложения AIR для создания имен файла и папки приложения. Это имя должно содержать только те символы, которые допускается использовать в именах файлов и папок. По умолчанию используется имя SWF-файла

Идентификатор приложения Присваивает приложению уникальный идентификатор. При желании идентификатор по умолчанию можно изменить. Идентификатор не должен содержать пробелов или специальных символов. Допустимы только символы 0-9, a-z, A-Z и . (точка), длина может составлять от 1 до 212 символов. По умолчанию используется `com.adobe.example.applicationName`.

Версия Необязательно. Указывает номер версии приложения. По умолчанию используется значение 1.0.

Метка версии Необязательно. Строка описания версии.

Пропорции Позволяет выбрать для приложения книжную, альбомную или автоматическую ориентацию. При выборе «Авто» вместе с

автоматической ориентацией приложение запускается на устройстве с учетом его текущей ориентации.

Полноэкранный режим Задание работы приложения в полноэкранном режиме. По умолчанию этот параметр не выбран.

Автоориентация Позволяет приложению переключиться с книжной на альбомную ориентацию в зависимости от текущей ориентации устройства. По умолчанию этот параметр не выбран.

Режим рендеринга Позволяет указать, какой метод рендеринга графики будет использован средой выполнения AIR. Доступные параметры включают:

- «Автоматически» — автоматическое определение и использование наиболее быстрого метода рендеринга среди доступных на целевом устройстве.
- «ЦП» — использовать центральный процессор.
- «ГП» — использовать графический процессор. Если графический процессор отсутствует, используется ЦП.
- «Прямое ускорение» — выполнять рендеринг с помощью Stage3D. Это наиболее быстрый из доступных методов рендеринга.

Список процессоров, не поддерживающих прямой режим, приведен в статье Неподдерживаемые наборы микросхем, драйверы Stage3D | Flash Player 11, AIR 3.

Включенные файлы Указывает, какие дополнительные файлы и папки должны быть включены в пакет приложения. Щелкните кнопку «Плюс» (+), чтобы добавить файл, и кнопку с папкой, чтобы добавить папку. Чтобы удалить файл или папку из списка, выделите файл или папку и щелкните кнопку «Минус» (-).

По умолчанию файл-дескриптор приложения и основной SWF-файл добавляются в список автоматически. Эти файлы отображаются в списке пакета, даже если FLA-файл Adobe AIR еще не опубликован. В списке пакета файлы и папки отображаются в виде простой структуры. Файлы в папке не перечисляются, полные пути к файлам отображаются, но при необходимости усекаются.

Если в путь библиотеки ActionScript добавлены какие-либо файлы AIR с собственным расширением, эти файлы также отобразятся в списке.

В список не включаются файлы значков. Когда Flash упаковывает файлы, файлы значков копируются во временную папку, которая создается в каталоге SWF-файла. Flash удаляет эту папку после завершения упаковки.

Параметры развертывания

На вкладке «Развертывание» диалогового окна «AIR for Android — настройки приложения и программы установки» можно задать следующие настройки.

Сертификат Цифровой сертификат для приложения. Можно указать местоположение существующего сертификата или создать новый. Сведения о создании цифрового сертификата см. по адресу Подписание приложений. Примечание. Сертификаты для приложений Android должны иметь срок действия не менее 25 лет.

Пароль Пароль для выбранного цифрового сертификата.

Тип развертывания Указывает тип создаваемого пакета.

- Параметр «Выпуск для устройства» позволяет создавать пакеты для рынка или для другой среды распространения, например для веб-сайта.
- Настройка «Выпуск для эмулятора» позволяет создавать отладочные пакеты для эмулятора мобильного устройства.
- Настройка «Отладка» позволяет выполнять отладку на устройстве, включая установку точек останова в Flash и удаленную отладку приложения, выполняемого на устройстве Android. Также можно выбрать сетевой интерфейс и IP-адрес для использования в сеансах отладки.

Среда выполнения AIR Определяет поведение приложения на устройствах без установленной среды выполнения AIR.

- **Встроить среду выполнения AIR в программу** — добавляет среду выполнения в пакет приложения, чтобы исключить дополнительную загрузку. При этом размер пакета приложения существенно увеличивается.
- **Получить среду выполнения AIR из...** — вызывает загрузку среды выполнения во время установки из указанного местоположения.

После публикации Позволяет указать, следует ли устанавливать приложение на подключенное в данный момент устройство Android и немедленно запустить приложение после установки.

Настройки значков

На вкладке «Значки» диалогового окна «AIR for Android — настройки приложения и установщика» можно задать значок приложения Android. Значок отображается после установки приложения и его запуска в модуле выполнения AIR for Android. Можно задать для значка три размера (72, 48 и 36 пикселов), чтобы он мог отображаться в разных вариантах. Выбранные для Android значки не обязательно

должны соответствовать этим размерам.

Чтобы задать значок, выберите для него размер на вкладке «Значки» и перейдите к файлу, который хотите использовать. Файлы должны быть в формате PNG (Portable Network Graphics).

Если не указать изображения для определенного размера, Adobe AIR масштабирует одно из выбранных изображений, чтобы создать недостающий значок.

Настройка разрешений

На вкладке «Разрешения» можно указать, к каким службам и данным на устройстве имеет доступ приложение.

- Чтобы применить разрешение, установите соответствующий флажок.
- Чтобы просмотреть описание разрешения, щелкните его имя. Описание отображается под списком разрешений.
- Чтобы управлять разрешениями вручную, а не с помощью диалогового окна, установите флажок «Вручную управлять разрешениями и регистрировать дополнения в файле дескриптора приложения».

Наверх

Языковые настройки

Панель «Языки» позволяет выбрать языки, которые будут связаны с вашим приложением в магазине приложений. Выбор языка дает возможность пользователям ОС Android на этом языке загружать ваше приложение. Обратите внимание на то, что данные языковые настройки не оказывают влияния на локализацию пользовательского интерфейса приложения.

Если языки не выбраны, приложение публикуется с поддержкой всех языков. Это позволяет избежать необходимости выделять все языки. В списке присутствуют все языки, поддерживаемые Adobe AIR. В ОС Android могут поддерживаться дополнительные языки.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Параметры публикации

Задание параметров публикации для файлов Flash (.swf)
Указание настроек публикации для SWC-файлов и проекторов
Указание настроек публикации для файлов оболочки HTML
Задание параметров публикации для определения Flash Player
Задание параметров публикации для GIF-файлов
Задание параметров публикации для JPEG-файлов
Задание параметров публикации для PNG-файлов
Просмотр формата и параметров публикации
Использование профилей публикации

Наверх

Задание параметров публикации для файлов Flash (.swf)

Примечание. *Только CS5.5: в инспекторе свойств также можно задавать параметры публикации для версии проигрывателя и версии ActionScript. Отмените выбор всех элементов в рабочей области, чтобы отобразить свойства документа в инспекторе свойств.*

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем выберите во всплывающем меню версию проигрывателя. В публикуемых SWF-файлах, предназначенных для Flash Player до версии 10, доступны не все возможности. Для задания определения проигрывателя Flash Player щелкните в левом столбце по категории «Оболочка HTML» и выберите «Определять версию Flash» и введите версию проигрывателя Flash Player, которую нужно определять.

   Примечание. Во Flash Pro CS5.5 при выборе параметра Flash Player 10.2 создается SWF-файл с использованием формат версии 11. При выборе параметра «Flash Player 10 и 10.1» создается SWF-файл с использованием формата версии 10.

2. Выберите версию ActionScript® из всплывающего меню «Сценарий». Если при выборе ActionScript 2.0 или 3.0 классы уже созданы, то нажмите кнопку «Параметры ActionScript», чтобы задать относительный путь к подкаталогам классов, отличный от пути по умолчанию, заданного в диалоговом окне «Настройки».

   Примечание. Во Flash Professional CC поддерживается только ActionScript 3.0.

3. Для управления сжатием растрового изображения выберите категорию «Flash» в левом столбце и скорректируйте значение «Качество JPEG». Чем ниже качество изображения, тем меньше размер файла, чем выше качество — тем больше размер файла. Попробуйте опытным путем найти оптимальное соотношение между размером и качеством. Значение 100 обеспечивает самое высокое качество и самое низкое сжатие.

   Чтобы изображения JPEG с высокой степенью сжатия выглядели более смягченными, выберите «Включить разблокировку JPEG». Этот параметр снижает количество типичных помех, получающихся в результате сжатия JPEG, таких как разбиение изображения на блоки 8x8 пикселов. Некоторые изображения JPEG могут утрачивать отдельные детали, если выбран этот параметр.

4. Чтобы задать частоту дискретизации и сжатие потокового звука и звуков событий в SWF-файле, щелкните значение рядом с пунктами «Аудиопоток» или «Аудиособытие» и задайте нужные параметры.

   Примечание. *Воспроизведение потокового звука начнется, как только будет загружено достаточно данных для нескольких кадров. Оно синхронизируется с временной шкалой. Звук события не воспроизводится до его полной загрузки, и продолжает воспроизводиться до тех пор, пока не будет остановлен.*

5. Чтобы изменить параметры отдельных звуков, выбранных в разделе «Звук» инспектора свойств, выберите параметр «Переопределить параметры звука». Этот параметр позволяет создать меньшую по размерам версию SWF-файла со звуком более низкого качества.

   Примечание. *Если же этот параметр не выбран, Flash Pro сканирует все звуковые потоки в документе (включая звуки импортированного видео) и для каждого из них выполняет публикацию с наилучшим качеством. Если один или несколько потоков имеют высокие параметры экспорта, это может привести к увеличению размера файла.*

6. При экспорте звуков для воспроизведения на мобильных устройствах вместо исходных звуков, находящихся в библиотеке, выберите «Экспортировать звуки устройств». Нажмите кнопку «OK».
7. Для задания дополнительных параметров выберите любые из перечисленных параметров.

   Сжать ролик Упаковывает SWF-файл, уменьшая его размер и сокращая время загрузки (включено по умолчанию).

   Доступны два метода сжатия:

   - Deflate — более старый метод сжатия, совместимый с Flash Player 6.x и более поздних версий.

- LZMA — данный метод на 40 % более эффективен по сравнению с Deflate и совместим только с Flash Player 11.x и более поздних версий, а также AIR 3.x и более поздних версий. Метод LZMA дает наибольший выигрыш для файлов FLA, содержащих большое количество сценариев ActionScript или векторной графики. Если в настройках публикации выбран вариант SWC, доступен будет только метод Deflate.

Включить скрытые слои Экспортирует все скрытые слои в документе Flash (установлен по умолчанию). Когда параметр «Экспорт скрытых слоев» отменен, в итоговый SWF-файл не выполняется экспорт всех слоев, помеченных как скрытые. Это упрощает тестирование различных версий Flash-документов.

Включить XMP-метаданные По умолчанию экспортируются все метаданные, введенные в диалоговом окне «Сведения о файле». Чтобы открыть диалоговое окно, нажмите кнопку «Изменить метаданные XMP». Также можно открыть диалоговое окно «Сведения о файле», выбрав в меню «Файл» > «Сведения о файле». Метаданные можно просмотреть, если SWF-файл выделен в Adobe® Bridge.

Составить отчет о размере Создает отчет, в котором указываются объемы данных для каждого файла в окончательном содержимом Flash Pro.

Пропускать операторы Trace Предписывает Flash Pro пропускать операторы `trace` в сценариях ActionScript в текущем SWF-файле. При выборе этого параметра информация об операторах `trace` не отображается на панели «Вывод». Дополнительные сведения см. в статье Обзор панели «Вывод».

Разрешить отладку Активирует отладчик и включает удаленную отладку SWF-файла Flash Pro. Позволяет защитить SWF-файл паролем.

Защитить от импорта Препятствует возможности импорта SWF-файла другими пользователями и его обратного преобразования в FLA-документ. Позволяет защитить SWF-файл Flash Pro паролем.

8. ***(Только для Flash Professional CC)*** При желании можно включить подробную телеметрию для SWF-файла, выбрав соответствующий параметр. Включение этого параметра позволяет использовать Adobe Scout с целью регистрации данных телеметрии для SWF. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование Adobe Scout вместе с Flash Professional CC».

9. При использовании ActionScript 2.0, если выбран параметр «Разрешить отладку» или «Защитить от импорта», введите пароль в текстовом поле «Пароль». После этого все остальные пользователи должны будут ввести его перед началом отладки или импорта SWF-файла. Чтобы удалить пароль, очистите текстовое поле «Пароль» и повторите публикацию. Дополнительные сведения об отладчике см. в статье Отладка сценариев на языке ActionScript версий 1.0 и 2.0. При использовании ActionScript 3.0 см. раздел Отладка ActionScript 3.0.

   Примечание. ActionScript версий 1.0 и 2.0 не поддерживается во Flash Professional CC. Дополнительные сведения см. в разделе «Открытие файлов Flash Pro CS6 во Flash Pro CC».

10. Для установки максимального времени, отведенного сценариям для выполнения SWF-файла, введите значение «Ограничения времени сценария». Проигрыватель Flash Player отменяет выполнение всех сценариев, превышающих ограничение.
11. Во всплывающем меню «Безопасность при локальном воспроизведении» выберите модель безопасности Flash Pro. Укажите, следует ли предоставлять публикуемому SWF-файлу локальный или сетевой доступ.

    Только локальный доступ Этот параметр разрешает взаимодействие только с локальными файлами и ресурсами, не давая доступа к сетевым.

    Доступ только к сети Этот параметр разрешает взаимодействие только с файлами и ресурсами в сети, но не в локальной системе

12. Чтобы SWF-файлы использовали аппаратное ускорение, выберите один из параметров в меню «Аппаратное ускорение».

    Уровень 1 — прямое Режим прямого ускорения улучшает воспроизведение, позволяя проигрывателю Flash Player рисовать непосредственно на экране, вместо того, чтобы передавать функцию рисования обозревателю.

    Уровень 2 — графический процессор В режиме графического процессора Flash Player использует доступные вычислительные мощности графической карты, чтобы воспроизводить видео и создавать сложные слои графики. Это выводит воспроизведение на новый уровень качества, в зависимости от графического аппаратного обеспечения пользователя. Используйте этот вариант, если ожидается, что компьютеры целевой аудитории оснащены мощными графическими картами.

    Если система воспроизведения не обладает достаточными аппаратными средствами для ускорения, проигрыватель Flash Player автоматически возвращается в обычный режим рисования. Для наилучших результатов при работе с веб-страницами, содержащими несколько SWF-файлов, включите аппаратное ускорение только для одного из SWF-файлов. Аппаратное ускорение не используется в режиме тестирования ролика.

    При публикации HTML-файл, в который встраивается SWF-файл, содержит HTML-параметр `wmode`. Выбор уровня 1 или 2 аппаратного ускорения задает HTML-параметру `wmode` значение «`direct`» или «`gpu`» соответственно. Включение аппаратного

ускорения переопределяет параметр «Режим окна», выбранный на вкладке «HTML» диалогового окна «Параметры публикации», так как он также сохраняется в параметре `wmode` HTML-файла.

Указание настроек публикации для SWC-файлов и проекторов

Наверх

SWC-файл служит для распространения компонентов. SWC-файл содержит скомпилированный фрагмент, файл класса ActionScript компонента и другие описывающие его файлы.

Проекторы — это Flash-файлы, содержащие опубликованный SWF-файл и Flash Player. Проектор может работать как обычное приложение без использования веб-браузера, подключаемого модуля Flash Player или Adobe AIR.

- Чтобы опубликовать SWC-файл, выберите SWC из левого столбца в диалоговом окне «Параметры публикации» и нажмите кнопку «Опубликовать».
- Для публикации проектора Windows выберите «Проигрыватель Windows» в левом столбце и нажмите кнопку «Опубликовать».
- Для публикации проектора Macintosh выберите «Проигрыватель Macintosh» в левом столбце и нажмите кнопку «Опубликовать».

Чтобы сохранить SWC-файл или проектор с именем файла, которое отличается от имени исходного FLA-файла, введите новое имя для файла вывода.

Примечание. (Flash Professional CS6 и более поздние версии) *Проекторы не поддерживаются.*

Указание настроек публикации для файлов оболочки HTML

Наверх

Для воспроизведения содержимого Flash Pro в веб-обозревателе необходим документ HTML, который активирует SWF-файл и настраивает параметры обозревателя. Команда «Опубликовать» автоматически создает такой документ на основе параметров в шаблоне документа HTML.

Шаблон может быть любым текстовым файлом, содержащим соответствующие переменные шаблона: обычным файлом HTML, исходным файлом для специальных интерпретаторов (ColdFusion®, ASP и т. п.) или встроенным шаблоном Flash Pro.

Ручной ввод параметров HTML или настройка встроенного шаблона Flash Pro производится при помощи редактора HTML.

Параметры HTML определяют, в какой области окна будет отображаться содержимое, цвет фона, размер SWF-файла и другие параметры, а также устанавливают атрибуты для HTML-тегов `object` и `embed`. Эти и другие параметры задаются на панели «HTML» диалогового окна «Параметры публикации». Эти параметры имеют больший приоритет, чем определенные в SWF-файле.

Задание параметров

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и щелкните в левом столбце диалогового окна категорию «Оболочка HTML».
2. Оставьте имя файла по умолчанию, которое соответствует имени документа, либо введите уникальное имя с расширением HTML.
3. Установленный шаблон можно выбрать из всплывающего меню «Шаблон». Для просмотра описания выделенного шаблона нажмите кнопку «Информация». По умолчанию выбирается только шаблон Flash.
4. Если выбран любой HTML-шаблон, кроме «Карта ссылок», и задана версия проигрывателя Flash Player 4 или более поздняя, выберите «Определение версии Flash». Более подробно об этом см. в разделе Задание параметров публикации для обнаружения Flash Player.

   Примечание. *Параметр «Определить версию Flash» позволяет настроить документ на определение версии установленного у пользователя проигрывателя Flash Player и перенаправить его на альтернативную HTML-страницу при отсутствии нужной версии. Альтернативная HTML-страница содержит ссылку для загрузки последней версии проигрывателя Flash Player.*

5. Выберите параметр «Размеры», чтобы задать значения HTML-атрибутов `width` и `height` для тегов `object` и `embed`.

   Как в ролике (По умолчанию) Использует размеры SWF-файла.

   Пикселы Использует заданную ширину и высоту. Введите ширину и высоту в пикселах.

   Проценты SWF-файл занимает указанную в процентах часть окна браузера. Введите нужные значения ширины и высоты в процентах.

6. Для управления воспроизведением и функциональностью SWF-файла выберите один из следующих параметров воспроизведения.

   Приостановить после запуска Останавливает воспроизведение SWF-файла до тех пор, пока пользователь не нажмет кнопку или не выберет в контекстном меню пункт «Воспроизвести». По умолчанию этот параметр отключен, и воспроизведение содержимого начинается сразу после его загрузки (значение параметра `PLAY` равно `true`).

   Цикл Повторяет содержимое до тех пор, пока не будет достигнут последний кадр. Отключите этот параметр, чтобы остановить содержимое после достижения последнего кадра. Параметр `LOOP` включен по умолчанию.

   Отображать меню Отображает контекстное меню, когда пользователь щелкает SWF-файл правой кнопкой мыши (Windows) или

щелкает, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh). Чтобы в контекстном меню отображался только пункт «О программе Flash», отмените выделение этого параметра. По умолчанию этот параметр включен (значение параметра `MENU` равно `true`).

Шрифт устройства Производит подстановку сглаживаемых системных шрифтов на шрифты, не установленные в системе пользователя (только для Windows). Использование шрифтов устройства позволяет повысить читаемость шрифтов маленьких кеглей и уменьшает размер SWF-файла. Этот параметр применяется только к тем SWF-файлам, которые содержат статический текст (который создается при разработке SWF-файла и не меняется в процессе отображения содержимого), настроенный для вывода с шрифтами устройства.

7. Чтобы определить соотношение между временем обработки и внешним видом, представленное в следующем списке, выберите один из параметров «Качество». Следующие параметры задают значение параметра `QUALITY` в тегах `object` и `embed`.

   Низкое Поддерживает скорость воспроизведения за счет внешнего вида и не использует сглаживание.

   Низкое, авто Поддерживает скорость, но по возможности улучшает внешний вид. Воспроизведение начинается с отключенным сглаживанием. Если Flash Player определил, что процессор способен выполнять сглаживание, то оно будет включено автоматически.

   Высокое, авто Поддерживает в равной степени скорость и внешний вид, но при необходимости предпочтение отдается скорости воспроизведения. Воспроизведение начинается с включенным сглаживанием. Если действительная частота кадров падает ниже заданной, сглаживание отключается, чтобы повысить скорость воспроизведения. Этот режим позволяет имитировать настройку «Просмотр» > «Сглаживание».

   Среднее Применяет некоторое смягчение, но не для растровых изображений. Эта настройка дает более высокое качество, чем в режиме «Низкое», но более низкое, чем в режиме «Высокое».

   Высокое Поддерживает внешний вид за счет скорости воспроизведения и всегда использует сглаживание (по умолчанию). Если SWF-файл не содержит анимации, то битовые изображения смягчаются. В противном случае растровые изображения не смягчаются.

   Наилучшее Обеспечивает самое высокое качество отображения, даже за счет скорости. Смягчается весь вывод, в том числе растровые изображения.

8. Параметр «Оконный режим» управляет атрибутом `wmode` для HTML-тегов `object` и `embed`. Оконный режим изменяет взаимосвязь ограничительной рамки содержимого или виртуального окна с содержимым на странице HTML, как показано в следующем списке.

   Окно Не внедряет связанные с окном атрибуты в теги `object` и `embed` (по умолчанию). Фон содержимого непрозрачный, применяется фоновый цвет HTML. Код HTML не выполняет рендеринг над или под содержимым Flash Pro.

   Непрозрачный безоконный Задает непрозрачный фон для содержимого Flash Pro, скрывая все, что находится под этим содержимым. Позволяет отображать HTML поверх содержимого.

   Непрозрачный безоконный Задает прозрачный фон для содержимого Flash Pro, позволяя отображать содержимое HTML над и под содержимым Flash Pro. Информацию для браузеров с поддержкой безоконного режима см. в разделе Параметры и атрибуты для тегов object и embed.

   При выборе параметра «Аппаратное ускорение» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» выбранный режим окна игнорируется и по умолчанию используется значение «Окно».

   Демонстрацию настройки режима окна см. в технической заметке с названием Создание ролика Flash с прозрачным фоном.

   Примечание. *В некоторых случаях сложная визуализация в режиме «Непрозрачный безоконный» может привести к замедлению анимации, если HTML-код также является сложным.*

   Прямое ускорение Использует метод рендеринга Stage3D, при котором задействуется графический процессор, если последний доступен. При использовании режима прямого ускорения размещать графику, отличную от SWF, поверх SWF-объекта на HTML-странице невозможно. Режим прямого ускорения необходим при использовании Среда Starling.

   Список процессоров, которые не поддерживают Stage3D, см. на странице http://kb2.adobe.com/ru/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Чтобы при возникновении конфликта настроек тегов (например, если в шаблоне имеется код, ссылающийся на альтернативное изображение, которое не задано) выдавались предупреждающие сообщения, выберите параметр «Показывать предупреждающие сообщения».
10. Чтобы содержимое умещалось в заданных границах при изменении исходной ширины и высоты содержимого документа, выберите параметр «Масштаб». Параметр «Масштаб» отвечает за установку параметра `SCALE` для HTML-тегов `object` и `embed`.

    По умолчанию (Показать все) Отображает весь документ в заданной области без искажений, сохраняя исходные пропорции SWF-файлов. С двух сторон от приложения могут появиться поля.

Без рамки Масштабирует документ до заданной области, сохраняя исходные пропорции SWF-файла без искажений и при необходимости кадрируя его.

Точное соответствие Отображает весь документ в заданной области, не соблюдая исходные пропорции, что может привести к искажениям изображения.

Без масштаба Не масштабирует документ при изменении размеров окна Flash Player.

11. Для позиционирования окна SWF-файла в окне браузера выберите одно из следующих значений для параметра «Выравнивание HTML».

    По умолчанию Центрирует содержимое в окне обозревателя и кадрирует края, если оно меньше окна приложения.

    По левому, правому или верхнему краю Выравнивает SWF-файл по указанной границе окне обозревателя, при необходимости кадрируя три оставшиеся стороны.

12. Чтобы определить размещение и кадрирование содержимого в окне приложения, выберите параметры «Выравнивание Flash по горизонтали» и «Выравнивание Flash по вертикали». Эти параметры определяют значение атрибута `SALIGN` HTML-тегов `object` и `embed`.

Параметры и атрибуты для тегов object и embed

Следующие атрибуты и параметры тегов описывают HTML-код, который создает команда «Опубликовать». Пользуйтесь этим списком при создании пользовательской HTML-страницы для отображения содержимого Flash Pro. Все элементы относятся как к тегу `object`, так и к тегу `embed`, если не указано обратное. Необязательные элементы помечены. Internet Explorer распознает параметры в теге `object`, Netscape — в теге `embed`. Атрибуты используются как в теге `object`, так и в теге `embed`. При настройке шаблона можно заменить переменную шаблона конкретным значением (в списке оно указано для каждого параметра в разделе «Значение»).

Примечание. *Атрибуты и параметры в этом разделе в соответствии со стандартом XHTML приведены строчными символами.*

Атрибут/параметр devicefont Определяет, будет ли статический текст визуализироваться шрифтами устройства, даже если не выбран параметр «Шрифт устройства» (необязательный). Этот атрибут применяется только в том случае, если необходимые шрифты доступны в операционной системе.

Значение: `true | false`

Переменная шаблона: `$DE`

атрибут src Определяет имя загружаемого SWF-файла. Относится только к тегу `embed`.

Значение: `movieName.swf`

Переменная шаблона: `$MO`

параметр movie Определяет имя загружаемого SWF-файла. Относится только к тегу `object`.

Значение: `movieName.swf`

Переменная шаблона: `$MO`

атрибут classid Определяет элемент управления ActiveX для обозревателя. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу `object`.

Значение: `clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

атрибут width Определяет ширину приложения в пикселах или в процентах от ширины окна обозревателя.

Значение: *n* или *n*%

Переменная шаблона: `$WI`

атрибут height Определяет высоту приложения в пикселах или в процентах от высоты окна обозревателя.

Примечание. *Поскольку приложения Flash Pro поддерживают масштабирование, качество при изменении размера не ухудшается, если сохраняется соотношение сторон (например, следующие размеры имеют соотношение сторон 4:3: 640 x 480 пикселов, 320 x 240 пикселов и 240 x 180 пикселов).*

Значение: n или n%

Переменная шаблона: `$HE`

атрибут codebase Указывает местоположение элемента управления ActiveX проигрывателя Flash Player, что позволяет обозревателю автоматически загрузить его, если этот элемент управления не установлен на компьютере. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу `object`.

Значение: `http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0`

атрибут pluginspage Указывает местоположение внешнего модуля Flash Player, что позволяет обозревателю автоматически загрузить его, если модуль не установлен. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу `embed`.

Значение: `http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash`

атрибут swliveconnect Определяет, должен ли обозреватель запускать Java™ при первой загрузке Flash Player (необязательный). Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно `false`. Если на одной и той же странице используется JavaScript и содержимое Flash Pro, то для правильной работы функции `fscommand()` необходим запуск Java. Но если JavaScript используется только для определения обозревателя или для другой цели, не имеющей отношения к функции `fscommand()`, то можно избежать запуска Java, задав значение `SWLIVECONNECT=false`. Для принудительного запуска Java, если не используется JavaScript, необходимо явно присвоить атрибуту `SWLIVECONNECT` значение `true`. Запуск Java значительно увеличивает время загрузки SWF-файла, поэтому значение `true` следует указывать только при необходимости. Относится только к тегу `embed`.

Для запуска Java из автономного файла проектора служит действие `fscommand()`.

Значение: `true | false`

Атрибут/параметр play Определяет, будет ли воспроизведение начато немедленно после загрузки в веб-обозреватель (необязательный). Если приложение Flash Pro является интерактивным, необходимо дать пользователю возможность начать воспроизведение, нажав кнопку или выполнив какое-нибудь другое действие. В этом случае присвойте атрибуту `play` значение `false`, чтобы приложение не запускалось автоматически. Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно `true`.

Значение: `true | false`

Переменная шаблона: `$PL`

атрибут/параметр loop Определяет, будет ли содержимое повторяться бесконечно или будет остановлено по достижении последнего кадра (необязательный). Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно `true`.

Значение: `true | false`

Переменная шаблона: `$LO`

атрибут/параметр quality Определяет уровень сглаживания (необязательный). Поскольку сглаживание требует больших ресурсов процессора для смягчения каждого кадра SWF-файла перед визуализацией на экране, выберите одно из следующих значений, исходя из того, что имеет наибольший приоритет: скорость или внешний вид.

> **Низкое** Поддерживает скорость воспроизведения за счет внешнего вида и никогда не использует сглаживание.
>
> **Низкое, авто** Поддерживает скорость, но по возможности улучшает внешний вид. Воспроизведение начинается с отключенным сглаживанием. Если Flash Player обнаружил, что процессор способен выполнять сглаживание, то оно будет включено автоматически. Примечание. SWF-файлы, созданные с использованием ActionScript 3.0, не распознают величину `autolow`.
>
> **Высокое, авто** Поддерживает в равной степени скорость и внешний вид, но при необходимости предпочтение отдается скорости воспроизведения. Воспроизведение начинается с включенным сглаживанием. Если действительная частота кадров падает ниже заданной, сглаживание отключается, чтобы повысить скорость воспроизведения. Этот параметр используется для имитации команды «Сглаживание» (меню «Просмотр» > «Режим просмотра» > «Сглаживание»).
>
> **Среднее** Применяет некоторое сглаживание, но смягчает растровые изображения. Этот параметр дает качество выше, чем в режиме «Низкое», но ниже, чем в режиме «Высокое».
>
> **Высокое** Поддерживает внешний вид за счет скорости воспроизведения и всегда использует сглаживание. Если SWF-файл не содержит анимации, то растровые изображения смягчаются. В противном случае растровые изображения не смягчаются.
>
> **Наилучшее** Обеспечивает самое высокое качество отображения, даже за счет скорости. Сглаживается весь вывод, и все растровые изображения смягчаются.
>
> Если этот атрибут не указан, то значением по умолчанию для атрибута `quality` является `high`.

Значение: `low | medium | high | autolow | autohigh | best`

Переменная шаблона: `$QU`

Атрибут/параметр bgcolor Определяет цвет фона приложения (необязательный). Этот атрибут используется для переопределения цвета фона, заданного в SWF-файле. Не влияет на цвет фона HTML-страницы.

Значение: *#RRGGBB* (шестнадцатеричное значение RGB)

Переменная шаблона: `$BG`

Атрибут/параметр scale Определяет размещение приложения в окне обозревателя, если значения атрибутов `width` и `height` выражены в процентах (необязательный).

> **Showall (по умолчанию)** Отображает весь документ в заданной области без искажений, сохраняя исходное соотношение сторон SWF-файла. С двух сторон от приложения могут появиться поля.
>
> **Noborder** Масштабирует содержимое таким образом, что оно заполняет заданную область без искажений, но с возможностью

кадрирования. При этом исходные пропорции приложения сохраняются.

Exactfit Отображает все содержимое в заданной области без искажений, не сохраняя исходного соотношения сторон. Может возникнуть искажение изображения.

Значением по умолчанию является `showall`, если этот атрибут не указан (а атрибуты `width` и `height` выражены в процентах).

Значение: `showall | noborder | exactfit`

Переменная шаблона: `$SC`

атрибут align Определяет значение атрибута `align` для тегов `object`, `embed` и `img`, а также задает расположение SWF-файла в окне обозревателя.

По умолчанию Центрирует приложение в окне обозревателя и кадрирует края, если оно меньше окна приложения.

L, R и T Выравнивает приложение по левому, правому или верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя остальные три стороны.

параметр salign Определяет расположение масштабируемого SWF-файла в области, заданной параметрами `width` и `height` (необязательно).

L, R и T Выравнивает приложение по левому, правому или верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя остальные три стороны.

TL и TR Выравнивает приложение по левому верхнему или правому верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя нижнюю и оставшуюся правую или левую стороны.

Если этот атрибут опущен, то содержимое центрируется в окне обозревателя.

Значение: `L | R | T | B | TL | TR`

Переменная шаблона: `$SA`

атрибут base Задает базовый каталог или URL-адрес для разрешения относительных путей в SWF-файле (необязательный). Этот атрибут может оказаться полезным в тех случаях, когда SWF-файлы хранятся в отдельных папках, а не вместе с остальными файлами.

Значение: Базовый каталог или URL-адрес

атрибут или параметр menu Определяет, какой тип меню появляется, когда пользователь щелкает область приложения в обозревателе правой кнопкой мыши (Windows) или щелкает, удерживая нажатой клавишу «Command» (Macintosh) (необязательный).

true Отображается полное меню, предоставляющее пользователю ряд параметров по расширению или управлению воспроизведением.

false Отображается меню, содержащее только параметры «О программе Adobe Flash Player 6» и «Параметры».

Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно `true.`

Значение: `true | false`

Переменная шаблона: `$ME`

атрибут или параметр wmode Позволяет использовать прозрачное содержимое Flash Pro, абсолютное позиционирование и возможности слоев, доступные в Internet Explorer 4.0 (необязательный параметр). Список обозревателей, которые поддерживают этот атрибут/параметр, см. в разделе Публикация документов Flash. Параметр `wmode` также используется для аппаратного ускорения в проигрывателе Flash Player 9 и более поздних версиях.

Дополнительные сведения об аппаратном ускорении см. в разделе Задание параметров публикации для файлов SWF.

Если этот атрибут опущен, значение по умолчанию равно `Window`. Относится только к тегу `object`.

Окно Приложение воспроизводится в собственном прямоугольном окне на веб-странице. Режим окна означает, что приложение Flash Pro не взаимодействует со слоями HTML и всегда является самым верхним элементом.

Непрозрачный Приложение скрывает все содержимое, находящееся под ним.

Прозрачный Фон HTML-страницы виден сквозь прозрачные области приложения. Этот параметр может замедлить воспроизведение анимации.

Opaque windowless и Transparent windowless Оба взаимодействуют с HTML-слоями, позволяя слоям, находящимся над SWF-файлом закрывать собой приложение. Параметр «Прозрачный», в отличие от параметра «Непрозрачный», обеспечивает прозрачность, поэтому слои HTML, расположенные ниже SWF-файла, могут быть видимы через фон SWF-файла.

Прямое ускорение Уровень 1 — включается прямое аппаратное ускорение. Остальные настройки режима окна применяются только после выключения аппаратного ускорения.

Графический процессор Уровень 2 — включается аппаратное ускорение с использованием графического процессора. Остальные настройки режима окна применяются только после выключения аппаратного ускорения.

Значение: `Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU`

Переменная шаблона: `$WM`

Атрибут или параметр allowscriptaccess Параметр `allowscriptaccess` позволяет разрешить приложению Flash Pro обмениваться данными с HTML-страницей, на которой оно находится. Действия функций `fscommand()` и `getURL()` могут привести к тому, что JavaScript будет использовать разрешения HTML-страницы, отличные от разрешений приложения Flash Pro. Для междоменной безопасности это может иметь значительные последствия.

always Разрешает выполнять операции сценариев без ограничений.

never Запрещает все операции сценариев.

samedomain Разрешает операции сценариев только в том случае, если приложение Flash Pro находится в том же домене, что и HTML-страница.

Значение по умолчанию для всех шаблонов публикации HTML равно `samedomain`.

Значение: `always | never | samedomain`

Параметр SeamlessTabbing Позволяет элементу управления ActiveX выполнять сквозное перемещение при помощи клавиши табуляции, что позволяет пользователю при помощи клавиши «Tab» выйти из приложения Flash Pro (необязательный параметр). Этот параметр работает только в среде Windows для элемента управления ActiveX Flash Player версии 7 и более поздних.

true Это значение по умолчанию. Элемент управления ActiveX выполняет перемещение по клавише табуляции. После завершения обхода элементов в приложении Flash Pro следующее нажатие клавиши табуляции перемещает фокус из приложения Flash Pro в окружающее HTML-содержимое или в строку состояния браузера, если HTML-содержимое, следующее за приложением Flash Pro, не может принимать фокус.

false Задает режим работы элемента управления ActiveX, как в версии 6 и более ранних версиях. После завершения обхода элементов в приложении Flash Pro следующее нажатие клавиши табуляции перемещает фокус в начало приложения Flash Pro. В этом режиме клавишей Tab нельзя переместить фокус за пределы приложения Flash Pro.

Значение: `true | false`

Примеры использования тегов «object» и «embed»

Четыре параметра тега `object` (`height`, `width`, `classid` и `codebase`) представлены атрибутами тега `object`, а все остальные параметры указываются в отдельных тегах `param`, как показано в следующем примере.

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="moviename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> </object>
```

В теге `embed` все параметры (`height`, `width`, `quality` и `loop`) представлены атрибутами, включенными в угловые скобки тега `embed`, как показано в следующем примере.

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed>
```

Для использования обоих тегов поместите тег `embed` перед закрывающим тегом `object`, как показано в следующем примере.

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="moviename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> <embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true” loop="true"
quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed> </object>
```

Примечание. *Чтобы воспроизведение выполнялось одинаково во всех обозревателях, при одновременном указании тегов `object` и `embed` для каждого атрибута и параметра необходимо указывать одинаковые значения. Параметр `swflash.cab#version=9,0,0,0` необязателен и может не указываться, если проверка номера версии не нужна.*

Обозреватели, поддерживающие безоконные режимы

Дополнительные сведения о поддержке веб-браузеров для атрибута WMODE см. в таблице в технической заметке 12701: атрибуты тега OBJECT Flash.

Задание параметров публикации для обнаружения Flash Player

Наверх

Параметр «Определить версию Flash» позволяет настроить документ на определение версии установленного у пользователя проигрывателя Flash Player и перенаправить его на альтернативную HTML-страницу при отсутствии нужной версии. Альтернативная HTML-страница содержит ссылку для загрузки последней версии проигрывателя Flash

Определение Flash Player доступно только для параметров публикации, задаваемых для Flash Player 4 или более поздних, а также для SWF-файлов, внедренных в шаблоны «Только Flash» и «Flash HTTPS».

Примечание. *Flash Player 5 и более поздние версии установлены на 98 % компьютеров, подключенных к Интернету, что делает определение Flash Player обоснованным методом проверки наличия у конечного пользователя нужной версии Flash Pro для просмотра содержимого.*

Следующие HTML-шаблоны не поддерживают определение Flash Player, поскольку код JavaScript в них конфликтует с кодом для определения версии Flash Player.

- Flash Pro для PocketPC 2003
- Flash Pro и механизм отслеживания AICC
- Flash Pro и функция FSCommand
- Flash Pro и именованные метки (anchor)
- Flash Pro и механизм отслеживания SCORM

Примечание. *HTML-шаблоны «Карта ссылок» и не поддерживают определение версии проигрывателя, поскольку они не внедряют Flash Player.*

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и щелкните категорию «Оболочка HTML» в левом столбце.
2. Во всплывающем меню «Шаблон» выберите «Только шаблоны Flash» или «Шаблон Flash HTTPS». Эти шаблоны поддерживают механизм определения HTML на одной странице. После выбора любого из этих шаблонов становятся доступными флажок «Определить версию Flash» и текстовые поля номера версии.
3. Установите флажок «Определить версию Flash». SWF-файл будет внедрен в веб-страницу, включающую программный код определения Flash Player. Если этот код обнаружит, что на компьютере конечного пользователя установлена подходящая версия Flash Player, начинается воспроизведение SWF-файла.
4. Указать точную версию Flash Player можно в текстовых полях «Старший номер версии» и «Младший номер версии» (необязательно). Например, если при отображении SWF-файла используется некоторая функция, которая реализована только в проигрывателе Flash Player версии 10.1.2, то в этих полях должен быть указан этот номер.

   При публикации SWF-файла Flash Pro создает одну HTML-страницу, в которую внедряется SWF-файл и программный код обнаружения Flash Player. Если у конечного пользователя нет версии Flash Pro, которая указана как необходимая для просмотра данного SWF-файла, отображается HTML-страница со ссылкой, позволяющей загрузить последнюю версию Flash Player.

Задание параметров публикации для GIF-файлов

Наверх

GIF-файлы предназначены для экспорта из Flash Pro на веб-страницы рисунков и простой анимации. Стандартные GIF-файлы являются сжатыми растровыми изображениями.

Анимированный GIF-файл (иногда его называют GIF89a) предлагает простой метод экспорта коротких последовательностей анимации. Flash Pro оптимизирует анимированный GIF-файл, сохраняя только межкадровые изменения.

Flash Pro экспортирует первый кадр SWF-файла в формате GIF, если в инспекторе свойств не задан другой ключевой кадр для экспорта путем задания метки кадра **`#Static`** в инспекторе свойств. Flash Pro экспортирует все кадры текущего SWF-файла в анимированный GIF-файл, если не задан диапазон кадров для экспорта указанием меток **`#First`** и **`#Last`** в соответствующих ключевых кадрах.

Flash Pro может создать карту ссылок для GIF-файла, сохраняя в исходном документе ссылки URL-адресов для кнопок. В инспекторе свойств поместите метку кадра #Map в ключевой кадр, в котором будет создана карта ссылок. Если метка кадра не создана, Flash Pro сформирует карту ссылок на основе кнопок в последнем кадре SWF-файла. Карту ссылок следует создавать только в том случае, если в выбранном шаблоне присутствует переменная шаблона `$IM`.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и щелкните изображение в формате GIF в левом столбце диалогового окна.
2. В качестве имени GIF-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением GIF.
3. Выберите параметры GIF-файла.

   Размер Выберите параметр «Как в ролике», чтобы размер GIF соответствовал размеру SWF-файла и сохранял пропорции исходного изображения, или введите значения ширины и высоты экспортируемого растрового изображения в пикселах.

Воспроизведение Определяет, какое изображение GIF будет создано Flash Pro: неподвижное («Статический GIF-файл») или анимированное («Анимированный GIF-файл»). Если выбран параметр «Анимированный», выберите «Повторять непрерывно» или введите число повторов.

4. Чтобы задать дополнительные параметры внешнего вида экспортируемого GIF-файла, разверните раздел «Цвета» и выберите один из следующих параметров.

   (Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Оптимизация цветов Удаляет все неиспользуемые цвета из таблицы цветов GIF-файла. Этот параметр уменьшает размер файла, не влияет на качество изображения, но немного повышает требования к объему памяти. Он не влияет на адаптивную палитру цветов (адаптивная палитра анализирует цвета изображения и создает уникальную таблицу цветов для выбранного GIF-файла).

   (Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Чересстрочная развертка Отображает экспортируемый GIF-файл в обозревателе по мере его загрузки. Дает пользователю возможность увидеть графическое содержимое в целом до момента его полной загрузки, в результате чего файл быстрее загружается через медленный канал подключения. Не используйте чересстрочную развертку для анимированного GIF-изображения.

   Сглаживание Применяет к экспортируемому растровому изображению сглаживание, повышая качество отображаемого текста. Смягчение может вызвать появление на цветном фоне ореола из серых пикселов вокруг сглаженного изображения. Кроме того, при этом увеличивается размер GIF-файла. Если появляется ореол или GIF-прозрачность помещается на многоцветный фон, экспортируйте изображение без смягчения.

   (Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Дизеринг чистых цветов Применяет дизеринг к сплошным тонам и градиентам.

   (Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Удаление градиентов Преобразует все заливки градиентом в SWF-файле в сплошные тона по первому цвету градиента (по умолчанию отключен). Градиенты увеличивают размер GIF-файла и часто приводят к снижению качества изображения. Чтобы избежать непредвиденных результатов, при использовании этого параметра внимательно выбирайте первый цвет градиента.

5. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Чтобы определить прозрачность фона приложения и способ преобразования настроек альфа-канала в GIF, выберите один из следующих параметров в меню «Прозрачность».

   Непрозрачный Превращает фон в сплошной тон.

   Прозрачный Делает фон прозрачным.

   Альфа-канал Задает частичную прозрачность. Введите пороговое значение от 0 до 255. Чем меньше это значение, тем выше прозрачность. Значение 128 соответствует прозрачности 50%.

6. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)***Чтобы определить, как сочетаются пиксели доступных цветов для моделирования цветов, отсутствующих в текущей палитре, выберите параметр «Дизеринг». Дизеринг повышает качество цветного изображения, но увеличивает размер файла.

   Не задано Отключает дизеринг и заменяет цвета, отсутствующие в базовой таблице цветов, сплошными тонами из таблицы, наиболее точно соответствующими заданному цвету. Отключение дизеринга приводит к уменьшению размера файла, но значительно ухудшает передачу цвета.

   Упорядоченный Обеспечивает дизеринг хорошего качества с небольшим увеличением размера файла.

   Диффузия Обеспечивает дизеринг высокого качества, но увеличивает размер файла и время обработки. Работает только со стандартной веб-палитрой.

7. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Чтобы определить цветовую палитру изображения, выберите один из следующих типов палитры.

   Веб 216 Для создания GIF-изображения использует стандартную 216-цветную веб-палитру, давая высокое качество изображения и быструю обработку на сервере.

   Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает уникальную таблицу цветов для выбранного GIF-файла. Больше всего подходит для тех систем, которые способны отображать тысячи и миллионы цветов. Подбирает для изображения самые точные цвета, но увеличивает размер файла. Чтобы уменьшить размер GIF-файла с адаптивной палитрой, воспользуйтесь параметром «Максимум цветов», который позволит уменьшить число цветов в палитре. Чтобы задать количество цветов, используемое в GIF-изображении, введите значение параметра «Максимум цветов». Чем меньше это значение, тем меньше размера файла, но тем хуже качество изображения

Адаптивная с привязкой к веб-цветам То же самое, что и «Адаптивная», за исключением того, что этот параметр преобразует схожие цвета в стандартную веб-палитру. Полученная в результате этого цветовая палитра оптимизирована для данного изображения, однако по возможности Flash Pro использует цвета из стандартной 216-цветной веб-палитры. Это позволяет улучшить передачу цветов для изображения, если стандартная веб-палитра активна в системе, отображающей 256 цветов. Чтобы задать количество цветов, используемое в GIF-изображении, введите значение параметра «Максимум цветов». Чем меньше это значение, тем меньше размера файла, но тем хуже качество изображения

Пользовательская Задает палитру, оптимизированную пользователем для выбранного изображения. Пользовательская палитра цветов обрабатывается с той же скоростью, что и стандартная веб-палитра. Чтобы пользоваться этим параметром, надо уметь создавать и обрабатывать пользовательские палитры. Чтобы выбрать пользовательскую палитру, щелкните значок папки «Палитра» (в конце текстового поля «Палитра») и выберите файл палитры. Flash Pro поддерживает палитры, сохраненные в формате ACT, который используется для экспорта некоторыми графическими приложениями.

Задание параметров публикации для JPEG-файлов

Наверх

Формат JPEG позволяет публиковать FLA-файл как 24-битное растровое изображение с высокой степенью сжатия. Как правило, формат GIF лучше подходит для экспорта векторных объектов, а JPEG — для полутоновых изображений (фотографий, градиентов и внедренных растровых изображений и т.п.).

Flash Pro экспортирует первый кадр SWF-файла в виде JPEG-файла, если не задан другой ключевой кадр для экспорта путем указания метки кадра `#Static` на временной шкале.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и выберите в левом столбце «Изображение JPEG».
2. В качестве имени JPEG-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением JPG.
3. Выберите параметры JPEG-файла.

   Размер Выберите параметр «Как в ролике», чтобы размер изображения в формате JPEG соответствовал размеру рабочей области и сохранял пропорции исходного изображения, или введите значения ширины и высоты экспортируемого растрового изображения в пикселах.

   Quality Перетащите ползунок или введите значение степени сжатия JPEG-файла. Чем выше степень сжатия, тем ниже качество изображения и меньше размер файла, и наоборот. Найти компромисс между размером файла и качеством изображения лучше опытным путем.

   ***Примечание**. Изменить параметры сжатия объекта можно в диалоговом окне «Свойства растрового изображения», в котором задается качество экспорта растрового изображения для каждого из объектов. По умолчанию в этом диалоговом окне отражается значение параметра «Качество JPEG» параметров публикации.*

   Последовательный Отображает JPEG-изображение в веб-обозревателе по мере его загрузки, что позволяет быстрее увидеть его на медленном канале связи. Аналогичное чередование есть в изображениях GIF и PNG.
4. Нажмите кнопку «OK».

Задание параметров публикации для PNG-файлов

Наверх

PNG является единственным межплатформенным форматом растровых изображений, поддерживающим прозрачность (альфа-канал). Он также является собственным форматом Adobe® Fireworks®.

Flash Pro экспортирует первый кадр SWF-файла в формате PNG, если в инспекторе свойств не задан другой ключевой кадр для экспорта меткой кадра `#Static frame` на временной шкале.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и выберите в левом столбце «Изображение PNG».
2. В качестве имени PNG-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением PNG.
3. Для параметра «Размер» выберите значение «Как в ролике», чтобы размер изображения в формате PNG соответствовал размеру рабочей области и сохранял пропорции исходного изображения, или введите значения ширины и высоты экспортируемого растрового изображения в пикселах.
4. Для параметра «Глубина в битах» задает число бит на пиксел и цветность создаваемого изображения. Чем лучше качество цветопередачи, тем больше файл.

   8-битный бит на канал для изображения с 256 цветами

   24-битный для тысяч цветов

   24-битный с альфа-каналом для тысяч цветов с прозрачностью (32 бит/канал)
5. Чтобы задать параметры внешнего вида экспортируемого PNG-изображения, выберите один из следующих параметров.

   (Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Оптимизация цветов Удаляет все неиспользуемые цвета из

цветовой таблицы PNG-файла, что приводит к уменьшению его размера на 1 000 — 1 500 байт без потери качества изображения, но немного увеличивает требования к памяти. Не влияет на адаптивную палитру цветов.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Чересстрочная развертка Экспортируемый PNG-файл будет отображаться в обозревателе по мере загрузки. Дает пользователю возможность увидеть графическое содержимое в целом до момента его полной загрузки, в результате чего файл быстрее загружается через медленный канал подключения. Не используйте чересстрочную развертку для анимированного PNG-изображения.

Сглаживание Применяет к экспортируемому растровому изображению сглаживание, повышая качество отображаемого текста. Однако смягчение может вызвать увеличение размера PNG-файла и появление на цветном фоне вокруг сглаживаемого изображения ореола из серых пикселов. При появлении ореола или при наложении прозрачного PNG на многоцветный фон смягчение лучше отключить.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Дизеринг чистых цветов Применяет дизеринг к сплошным тонам и градиентам.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Удаление градиентов Преобразует все заливки градиентом в приложении в сплошные тона, используя первый цвет в градиенте (по умолчанию отключен). Градиенты увеличивают размер PNG-файла и часто имеют плохое качество. Чтобы избежать непредвиденных результатов, при использовании этого параметра внимательно выбирайте первый цвет градиента.

6. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Если параметр «Качество цветопередачи» установлен в 8 бит на канал, выберите параметр «Дизеринг», чтобы указать метод смешивания доступных цветов для имитации цветов, отсутствующих в текущей палитре. Дизеринг повышает качество цветопередачи, но увеличивает размер файла. Выберите следующие параметры.

   Не задано Отключает дизеринг и заменяет цвета, отсутствующие в базовой таблице цветов, сплошными тонами из таблицы, наиболее точно соответствующими заданному цвету. Отключение дизеринга приводит к уменьшению размера файла, но значительно ухудшает передачу цвета.

   Упорядоченный Обеспечивает дизеринг хорошего качества с небольшим увеличением размера файла.

   Диффузия Обеспечивает дизеринг высокого качества, но увеличивает размер файла и время обработки. Работает только со стандартной веб-палитрой.

7. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Если для параметра «Глубина в байтах» выбрано значение «8-битный», то выберите «Тип палитры», чтобы задать палитру цветов для изображения PNG.

   Веб 216 Для создания PNG-изображения использует стандартную веб-палитру, давая высокое качество изображения и быструю обработку на сервере.

   Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает для выбранного PNG-файла уникальную таблицу цветов. Лучше всего подходит для систем, способных отображать тысячи и миллионы цветов. Создает для изображения самые точные цвета, но файл получается больше по размеру, чем при создании PNG-изображений со стандартной веб-палитрой.

   Адаптивная с привязкой к веб-цветам То же самое, что и «Адаптивная», за исключением того, что этот параметр преобразует схожие цвета в стандартную 216-цветную веб-палитру. Полученная в результате этого цветовая палитра оптимизирована для данного изображения, однако по возможности Flash Pro использует цвета из стандартной 216-цветной веб-палитры. Это позволяет улучшить передачу цветов для изображения, если стандартная веб-палитра активна в системе, отображающей 256 цветов. Чтобы уменьшить размер PNG-файла с адаптивной палитрой, воспользуйтесь параметром «Максимум цветов», который позволит уменьшить число цветов в палитре.

   Пользовательская Задает палитру, оптимизированную пользователем для выбранного изображения. Специальная палитра цветов обрабатывается с той же скоростью, что и стандартная веб-палитра. Чтобы пользоваться этим параметром, надо уметь создавать и обрабатывать пользовательские палитры. Чтобы выбрать пользовательскую палитру, щелкните значок папки «Палитра» (в конце текстового поля «Палитра») и выберите файл палитры. Flash Pro поддерживает палитры, сохраненные в формате ACT, который используется для экспорта распространенными графическими приложениями.

8. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Чтобы задать число цветов в PNG-изображении при выборе палитры «Адаптивная» или «Адаптивная с привязкой к веб-цветам», введите значение для параметра «Максимум цветов». Чем меньше это значение, тем меньше размера файла, но тем хуже качество изображения.

9. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Для выбора метода построчной фильтрации, позволяющей оптимально сжать PNG-файл и поэкспериментировать с разными параметрами для конкретного изображения, выберите один из следующих параметров фильтрации.

   Не задано Отключает фильтрацию.

Разница Передает разницу между каждым байтом и значением соответствующего байта предыдущего пиксела.

Вверх Передает разницу между каждым байтом и значением соответствующего байта соседнего пиксела сверху.

Среднее Использует для прогнозирования значения пиксела среднюю величину соседних пикселов (слева и сверху).

Путь При прогнозировании цвета вычисляет простую линейную функцию от трех соседних пикселов (слева, сверху и слева сверху) и выбирает соседний пиксел с ближайшим значением.

Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает для выбранного PNG-файла уникальную таблицу цветов. Лучше всего подходит для систем, способных отображать тысячи и миллионы цветов. Создает для изображения самые точные цвета, но файл получается больше по размеру, чем при создании PNG-изображений со стандартной веб-палитрой. Чтобы уменьшить размер PNG-файла, созданного с адаптивной палитрой, можно сократить число цветов в палитре.

Просмотр формата и параметров публикации

Наверх

Команда «Просмотр публикации» производит экспорт файла и открывает окно просмотра в обозревателе по умолчанию. При просмотре ролика QuickTime команда «Просмотр публикации» запускает проигрыватель QuickTime Player. Если выполняется просмотр проектора, Flash Pro запускает проектор.

- Выберите меню «Файл» > «Просмотр публикации», а затем предназначенный к просмотру формат файла.

  При использовании текущих параметров публикации Flash Pro создает файл заданного типа в том же местоположении, что и FLA-файл. Этот файл находится там до тех пор, пока не будет перезаписан или удален.

  Примечание. *Если FLA-файл, созданный во Flash Professional CC, открывается во Flash Professional CS6, для полей, отсутствующих во Flash Pro CC, задаются параметры публикации по умолчанию.*

Использование профилей публикации

Наверх

Профили публикации позволяют выполнять следующие действия.

- Сохранять параметры публикации, экспортировать и импортировать профиль публикации в другие документы или для других пользователей.
- Импортировать профили публикации для использования в своих документах.
- Создавать профили для публикации в различных мультимедийных форматах.
- Создавать профили публикации для внутреннего использования (это не то же самое, что публикация файлов для клиента).
- Создавать стандартные профили публикации для своей компании, обеспечивающие единообразную публикацию файлов.

Профили публикации хранятся на уровне документа, а не на уровне приложения.

Создание профиля публикации

1. В диалоговом окне «Параметры публикации» откройте меню «Параметры профиля» и выберите «Создать профиль».
2. Присвойте имя профилю публикации и нажмите кнопку «OK».
3. Задайте для документа параметры публикации и нажмите кнопку «OK».

Дублирование, модификация и удаление профиля публикации

- Во всплывающем меню «Профиль» в диалоговом окне «Параметры публикации» («Файл» >«Параметры публикации») выберите нужный профиль публикации.
  - Чтобы создать дубликат профиля, откройте меню «Параметры профиля» и выберите команду «Дублировать профиль». В текстовое поле «Дублировать имя» введите имя профиля публикации и нажмите кнопку «OK».
  - Чтобы изменить профиль публикации, выберите его в меню «Профиль», укажите новые параметры публикации документа и нажмите кнопку «OK».
  - Чтобы создать дубликат профиля, откройте меню «Параметры профиля» и выберите команду «Удалить профиль». Затем нажмите кнопку «OK».

Экспорт профиля публикации

1. Во всплывающем меню «Профиль» в диалоговом окне «Параметры публикации» («Файл» >«Параметры публикации») выберите профиль публикации, который требуется экспортировать.
2. В меню «Параметры профиля» выберите команду «Экспортировать профиль». Для импорта профиля публикации в другие документы экспортируйте его в виде XML-файла.

3. Примите расположение по умолчанию, в котором будет сохранен профиль публикации, или перейдите в другую папку и нажмите кнопку «Сохранить».

Импорт профиля публикации

Можно импортировать и выбрать в качестве параметров публикации профиль, который создан и экспортирован другим пользователем.

1. В диалоговом окне «Параметры публикации» откройте меню «Параметры профиля» и выберите «Импортировать профиль».
2. Перейдите к XML-файлу профиля публикации и нажмите кнопку «Открыть».

- Использование профилей публикации
- Звук
- Использование звуков во Flash Lite
- Шаблоны публикации HTML
- Создание карты ссылок для замены SWF-файла
- Импорт и экспорт цветовых палитр
- Настройка свойств растровых изображений

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Экспорт видео с Flash Professional CS6

Примечание. *Информация в этой статье относится только к программе Flash Professional CS6 и более ранним версиям. Последние сведения о функции экспорта видео см. в статье «Экспорт видео с Adobe Media Encoder».*

Сведения о видео для Adobe Flash Player (FLV)

С помощью Flash Pro можно импортировать или экспортировать видео с закодированным звуком. Flash может импортировать видео FLV, а также экспортировать видео в форматы FLV или QuickTime (MOV). Видео используется в приложениях связи, таких как видеоконференции, и файлах, содержащих закодированные данные общего экрана, экспортированные из Adobe Flash Media Server.

При экспорте видеоклипов из Flash в формате FLV с потоковым аудио звук сжимается с учетом параметров, заданных в окне Потоковый звук.

Файлы в FLV-формате сжимаются с использованием кодека Sorenson.

Экспорт копии FLV-файла из библиотеки

1. Щелкните правой кнопкой видеоролик в формате FLV на панели Библиотека.
2. В контекстном меню выберите Свойства.
3. В диалоговом окне Свойства видеоролика щелкните Экспорт.
4. Введите имя экспортированного файла. Выберите место, чтобы сохранить его, нажмите кнопку Сохранить и кнопку OK.

О программе QuickTime

Flash Pro обеспечивает два метода экспортирования документов Flash Pro в формате QuickTime:

Экспорт в QuickTime Экспортирует QuickTime-файл, который можно распространять как потоковое видео, на DVD-диске или использовать в приложении для редактирования видео, таком как Adobe® Premiere Pro®. Экспорт в QuickTime ориентирован на пользователей, желающих распространять содержимое Flash Pro, например анимацию, в видеоформате QuickTime.

Имейте в виду, что на качество видео может повлиять быстродействие компьютера, используемого для экспорта видео в QuickTime. Если программе Flash не удается экспортировать каждый кадр, то это приводит к потере кадров и ухудшению качества видео. Если обнаружена потеря кадров, попытайтесь использовать более производительный компьютер с большим объемом памяти или уменьшите число кадров в секунду в документе Flash.

Опубликовать как QuickTime Создает приложение с дорожкой Flash Pro в формате QuickTime, установленном в компьютере. Это позволяет объединить интерактивные функции Flash Pro с мультимедийными функциями и функциями видео QuickTime в едином ролике QuickTime 4, доступном для просмотра в программе QuickTime 4 или более поздней версии.

Если импортировать видеоролик (в любом формате) в документ как внедренный файл, то можно опубликовать документ как ролик QuickTime. Если импортировать видеоролик (в любом формате) в документ как связанный файл, то также можно опубликовать документ как ролик QuickTime.

Экспортирует все слои документа Flash Pro в виде одной дорожки Flash Pro, если только документ не содержит импортированного ролика QuickTime. Импортированный ролик QuickTime остается в формате QuickTime в экспортированном приложении.

Экспорт в QuickTime

1. Выберите команду Файл > Экспорт > Экспорт ролика.
2. Задайте параметры для экспорта ролика QuickTime. По умолчанию в процессе экспорта QuickTime создается файл ролика с теми же размерами, как у исходного документа Flash, и документ Flash экспортируется целиком. Диалоговое окно Экспортировать QuickTime Video содержит следующие параметры:

   Размеры Ширина и высота в пикселах для кадров ролика QuickTime. Можно указать только ширину или высоту; другое измерение автоматически устанавливается в соответствии с пропорциями исходного документа. Чтобы установить ширину и высоту независимо друг от друга, отмените режим Сохранить соотношение сторон.

   Примечание. *Если размеры видео особенно велики (например, 740 x 480 пикселов), то может потребоваться изменить частоту кадров ролика, чтобы избежать потери кадров.*

Примечание. *Параметры Размеры, заданные в диалоговом окне Параметры экспорта QuickTime представляют собой ширину и высоту FLA-файла, экспортированного как видео. Размеры, заданные в диалоговом окне Параметры QuickTime, указывают размер экспортированного ролика QuickTime Если не изменить размер в диалоговом окне на более позднем этапе, то он остается «текущим» и изменять его не требуется.*

Игнорировать цвет рабочей области Создает альфа-канал с использованием цвета рабочей области. Альфа-канал кодируется как прозрачная дорожка, что позволяет наложить экспортированный ролик QuickTime поверх другого содержимого, чтобы изменить цвет фона или монтажный кадр.

Чтобы создать видео QuickTime с альфа-каналом, необходимо выбрать Тип сжатия видео, который поддерживает 32-битное кодирование с альфа-каналом. Пригодные для этого кодеки — Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF и TGA. Необходимо выбрать значение Миллион цветов+ для параметра Сжатие/глубина. Чтобы задать тип сжатия и глубину цвета, нажмите кнопку Параметры в категории Видео диалогового окна Параметры ролика.

Когда достигнут последний кадр Экспорт всего документа Flash в виде файла ролика.

По истечении Продолжительность экспортируемого документа Flash в часах:минутах:секундах:миллисекундах.

Параметры QuickTime Открывает диалоговое окно дополнительных параметров QuickTime. С помощью дополнительных параметров можно задать специальные параметры QuickTime. Как правило, следует использовать параметры QuickTime по умолчанию, так как они обеспечивают оптимальный режим воспроизведения для большинства приложений. Чтобы изменить параметры QuickTime, см. сведения о доступных параметрах видео в документации, поставляемой вместе с Apple QuickTime Pro.

3. Нажмите кнопку Экспортировать.

В следующих видеоруководствах показан процесс экспорта видео QuickTime из Flash Pro. В некоторых видеоматериалах может быть показан интерфейс Flash Pro CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Pro CS5.

- Экспорт файлов QuickTime (4:42)
- Проигрыватель Flash Player воспроизводит другие форматы — часть 1: QuickTime (12:45) Tonyteach.com. Это видео воспроизводится с небольшой задержкой, однако его стоит посмотреть.

Windows AVI (Windows)

Экспортирует документ как ролик Windows, но пропускает все интерактивные возможности. Это удобно для открытия анимации Flash Pro в редакторе видео. Поскольку AVI — это растровый формат, документы с продолжительной или высокодетализированной анимацией могут быстро приобрести очень большой размер.

В диалоговом окне Экспорт Windows AVI приведены следующие параметры.

Размеры Указывает ширину и высоту в пикселах для кадров ролика AVI. Указывает только ширину или высоту; другое измерение автоматически устанавливается в соответствии с пропорциями исходного документа. Чтобы установить ширину и высоту независимо друг от друга, отмените режим Сохранить соотношение сторон.

Формат видео Выбирает глубину цвета. Некоторые приложения пока не поддерживают 32-битную глубину RGB-изображений Windows. Если с этим форматом возникают проблемы, используйте более старый формат с 24-битной глубиной RGB-изображений.

Сжимать видеоданные Выбор стандартных параметров сжатия AVI.

Сглаживание Применяет сглаживание к экспортированному AVI-ролику. Сглаживание повышает качество растровых изображений, но может привести к появлению ореола из серых пикселов вокруг изображения, помещенного на цветном фоне. Отмените сглаживание, если появляется ореол.

Формат звука Устанавливает частоту дискретизации звуковой дорожки и режим экспорта: моно или стерео. Чем меньше частота дискретизации и размер, тем меньше экспортированный файл, при этом может ухудшиться качество звука.

Звук WAV (Windows)

Экспортирует только звуковой файл текущего документа в один WAV-файл. Можно указать звуковой формат нового файла.

Чтобы определить частоту дискретизации, скорость передачи в битах и стерео или моно режим экспортированного звука, выберите Формат звука. Чтобы исключить звуки событий из экспортированного файла, выберите Пропускать звуковые оповещения о событиях.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Публикация документов Flash

Описание процесса публикации
Документы HTML
Определение наличия проигрывателя Flash Player
Публикация для мобильных устройств
Публикация защищенных документов Flash
Проигрыватель Flash Player
Обновление и повторная установка Flash Player
Настройка сервера для Flash Player
Оптимизация поисковой системы для содержимого Flash
О программах Omniture и Flash

Наверх

Описание процесса публикации

Оно может быть воспроизведено следующими способами.

- В веб-обозревателях с установленным приложением Flash Player.
- В качестве автономного приложения, которое называется проектором.
- С помощью элемента управления ActiveX Flash в Microsoft Office и других приложениях с поддержкой ActiveX.
- С помощью программ Flash Xtra в Director® и Authorware® корпорации Adobe®

По умолчанию команда «Опубликовать» создает SWF-файл Flash Pro и документ HTML, который вставляет содержимое Flash Pro в окно обозревателя. Команда «Опубликовать» также создает и копирует файлы определения Macromedia Flash 4 и более поздних версий из Adobe. При изменении параметров публикации Flash Pro сохраняет эти изменения вместе с документом. После создания профиля публикации его можно экспортировать для использования в других документах или другими пользователями, работающими над тем же проектом.

При использовании команд «Опубликовать», «Тестировать ролик» или «Отладка ролика» Flash создает SWF-файл на основе вашего FLA-файла. Инспектор свойств документа позволяет просматривать размеры всех SWF-файлов, созданных на основе текущего FLA-файла.

Flash® Player 6 и более поздних версий поддерживает кодирование текста в Юникоде. Эта кодировка позволяет пользователям просматривать многоязычный текст, независимо от языка операционной системы, в которой выполняется проигрыватель.

FLA-файл может быть опубликован для отображения в окне обозревателя в одном из альтернативных форматов: GIF, JPEG и PNG — с HTML-кодом. Альтернативные форматы позволяют обозревателю отображать анимацию и взаимодействовать с пользователями, не имеющими нужной версии проигрывателя Adobe Flash Player. При публикации документа Flash Pro (FLA-файла) в альтернативных форматах параметры для всех форматов сохраняются внутри FLA-файла.

FLA-файл может быть также экспортирован в нескольких форматах, и этот процесс полностью аналогичен публикации в альтернативных форматах, за исключением того, что параметры для форматов вместе с FLA-файлом не сохраняются.

Можно также в любом HTML-редакторе создать собственный HTML-документ, включив в него теги, необходимые для отображения SWF-файла.

Проверить работу SWF-файла перед публикацией можно командой тестирования ролика (меню «Управление» > «Тестировать ролик» > «Тест») или тестирования монтажного кадра («Управление» > «Тестировать монтажный кадр»).

Примечание. *В среде Flash Professional CS5 при задании в окне «Параметры публикации» пункта назначения Flash Player 10 фактическим пунктом назначения является Flash Player 10.1.*

В следующих видеоруководствах описаны процессы публикации и развертывания приложений Flash Pro. Некоторые видео содержат информацию о Flash Pro CS3 или CS4, тем не менее она актуальна и для Flash Pro CS5.

- Создание веб-фильма Flash (1:58)
- Быстрое начало работы со средой Flash: эпизод 6. Публикация (27:41)
- Публикация FLA-файлов с использованием определения версий проигрывателя Flash Player (4:55) (CS3) (В этом видеоролике упоминается проблема активного содержимого, которая появилась в Microsoft Internet Explorer 6. Она была решена в Internet Explorer 7.)
- Оптимизация анимаций и FLA-файлов (7:24) (CS3)
- Google Analytics для Adobe Flash (4:11)

- Отслеживание приложений Flash CS4 с использованием Google Analytics (41:13)

Документы HTML

Наверх

Для воспроизведения SWF-файла в веб-обозревателе и задания параметров обозревателя необходим HTML-документ. Чтобы отобразить SWF-файл в веб-обозревателе, HTML-документ должен содержать теги `object` и `embed` с соответствующими параметрами.

Примечание. *Документ HTML с правильными тегами object и embed создается через диалоговое окно «Параметры публикации» с выбором параметра «HTML». Дополнительные сведения см. в разделе «Задание параметров публикации для документов HTML».*

Flash Pro может создавать HTML-документ автоматически в момент публикации SWF-файла.

Определение наличия проигрывателя Flash Player

Наверх

Чтобы опубликованное содержимое Flash Pro было доступно для просмотра пользователям Интернета, в их веб-браузере должен быть установлен проигрыватель Flash Player.

Следующие ресурсы и статьи позволяют получить актуальную информацию о добавлении кода на веб-страницы для определения наличия установленного проигрывателя Flash Player и представления альтернативного содержимого на странице, если проигрыватель не установлен.

- Центр разработчика проигрывателя Flash Player: обнаружение, установка и администрирование (Adobe.com)
- Комплект для обнаружения проигрывателя Flash Player (Adobe.com)
- Протокол проверки версий проигрывателя Adobe Flash Player (Adobe.com)
- Перспективные сценарии обнаружения проигрывателя Flash Player (Adobe.com)
- Экспресс-установка проигрывателя Flash Player (Adobe.com)

Публикация для мобильных устройств

Наверх

Adobe® AIR® for Android® and iOS® позволяет пользователям Flash Pro создавать активное содержимое на языке сценариев ActionScript® с использованием средств рисования и шаблонов. Дополнительные сведения о разработке для мобильных устройств см. в Справочник разработчика AIR и комплект для разработки содержимого в в центре разработки для мобильных и настольных устройств.

Примечание. *В зависимости от типа мобильного устройства к командам ActionScript и звуковым форматам могут применяться некоторые ограничения. Дополнительные сведения см. в статьях о мобильных устройствах в центре разработок «Mobile Articles on the Mobile and Devices Development Center».*

Проверка мобильного содержимого с помощью Mobile Content Simulator

В состав Flash Pro также входит эмулятор мобильного содержимого Mobile Content Simulator, позволяющий проверить содержимое, созданное с использованием Adobe AIR в среде с эмуляцией ОС Android или ОС iOS. При использовании Mobile Content Simulator вы можете выбрать команду «Управление» > «Тестировать ролик», чтобы проверить файл Flash в AIR Debug Launcher for Mobile, который, в свою очередь, запускает эмулятор.

После того как откроется окно эмулятора, можно посылать входные данные файлу Flash так, как если бы он работал на мобильном устройстве. Доступные входные данные:

- акселерометр, оси X, Y и Z;
- ориентация: пороговый угол;
- касания экрана и жесты, включая чувствительность к давлению;
- данные геолокации, направление и скорость;
- аппаратные клавиши (присутствующие на устройствах Android).

Публикация безопасных документов Flash

Наверх

Flash Player 8 и более поздних версий содержит следующие функции, помогающие обеспечить безопасность документов Flash Pro.

Защита от переполнения буфера

Эта функция включается автоматически и не допускает злонамеренного использования внешних файлов в документе Flash Pro с целью перезаписи пользовательской памяти или внедрения вирусов и другого деструктивного кода. Она также предотвращает чтение или запись данных за пределами области данных, отведенной документу в системе пользователя.

Точное сопоставление адресов доменов для совместного использования данных Flash-документами

Flash Player 7 и более поздние версии реализуют более строгую модель безопасности, чем предыдущие версии. Она имеет два важных отличия от модели безопасности Flash Player 6 и Flash Player 7.

Точное сопоставление адресов доменов Flash Player 6 позволяет SWF-файлам в похожих доменах (например, `www.adobe.com` и `store.adobe.com`) свободно обмениваться данными друг с другом и с другими документами. В программе Flash Player 7 домен данных, к которым выполняется доступ, должен *точно* соответствовать домену поставщика данных.

Ограничение по протоколам HTTPS/HTTP SWF-файл, загруженный через незащищенный протокол (не HTTPS), не может получить доступ к содержимому, загружаемому по защищенному протоколу (HTTPS), даже если оба протокола используются на одном домене.

Дополнительные сведения об обеспечении должной работы этого содержимого с новой моделью безопасности см. раздел «Сведения о безопасности» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Локальная и сетевая безопасность воспроизведения

Модель безопасности проигрывателя Flash Player 8 и более поздних версий обеспечивает локальную и сетевую безопасность воспроизведения опубликованных SWF-файлов. По умолчанию SWF-файлам предоставляется доступ для чтения локальных и сетевых файлов. Однако SWF-файл с локальным доступом не может подключаться к сети, а следовательно, никаким образом не может и отправлять файлы и информацию по сети.

Разрешив SWF-файлу доступ к сетевым ресурсам, можно позволить ему отправлять и получать данные. Однако при предоставлении SWF-файлу доступа к сетевым ресурсам локальный доступ запрещается, тем самым защищая информацию на локальном компьютере от потенциальной передачи в сеть.

Выбор локальной или сетевой модели безопасности воспроизведения для публикуемых SWF-файлов производится в диалоговом окне «Параметры публикации».

Проигрыватель Flash Player

Наверх

Проигрыватель Flash Player воспроизводит содержимое Flash Pro таким же образом, как веб-обозреватель или хост-приложение с поддержкой ActiveX. Проигрыватель Flash Pro устанавливается вместе с приложением Flash Pro. Если дважды щелкнуть содержимое Flash Pro, то операционная система запустит Flash Player, который начнет воспроизведение SWF-файла. Проигрыватель позволяет пользователям, не имеющим веб-обозревателя или хост-приложения с поддержкой ActiveX, просматривать содержимое Flash Pro.

Для управления содержимым Flash Pro в программе Flash Player применяются команды меню и функция `fscommand()`. Дополнительные сведения см. в статье «Отправка и получение сообщений в проигрывателе Flash Player» в *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Контекстное меню Flash Player позволяет производить печать кадров содержимого Flash Pro.

- Выполните одно из следующих действий.
  - Чтобы открыть новый или существующий файл, выберите меню «Файл» > «Создать» или «Открыть».
  - Чтобы изменить вид документа, выберите меню «Просмотр» > «Масштаб просмотра», а затем нужный элемент.
  - Для управления воспроизведением содержимого Flash Pro выберите меню «Управление» > «Воспроизвести», «Перемотать назад» или «Цикл воспроизведения».

Обновление и повторная установка Flash Player

Наверх

Если при установке проигрывателя Flash Player возникли проблемы, его можно обновить или переустановить. Открыть страницу загрузки Flash Player можно непосредственно из Flash Pro, выбрав пункт меню «Справка» > «Получить последнюю версию Flash Player».

Если вы хотите вначале удалить Flash Player, сделайте следующее.

1. Закройте обозреватель.
2. Удалите любую ранее установленную версию проигрывателя.

   Инструкции см. в технической заметке 14157 в центре поддержки Adobe® Flash® по адресу www.adobe.com/go/tn_14157_ru.

3. Чтобы начать установку, перейдите на веб-страницу http://www.adobe.com/go/getflashplayer_ru.

   Установите проигрыватель, следуя инструкциям на экране.

   Также можно запустить одну из следующих программ установки в папке «Players» Однако программа установки на веб-сайте Adobe обычно бывает актуальнее тех, что находятся в папке «Players».

   - Для элемента управления ActiveX для Windows® (Internet Explorer или AOL) запустите файл Install Flash Player 9 AX.exe.
   - Для внешнего модуля для Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari или Opera) запустите файл Install Flash Player 9.exe.

- Для внешнего модуля для Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer для Macintosh, Netscape, Opera или Safari) запустите файл Install Flash Player 10 (Mac OS 10.x) или Install Flash Player 9 OS X (Mac OS X.x).

Примечание. *Чтобы проверить правильность установки, откройте в веб-браузере страницу http://www.adobe.com/shockwave/welcome/.*

Настройка сервера для Flash Player

Наверх

Чтобы содержимое Flash Pro было доступно пользователям для просмотра по сети, веб-сервер должен быть правильно настроен для распознавания SWF-файлов.

Возможно, сервер уже правильно настроен. Чтобы проверить конфигурацию сервера, см. техническую заметку 4151 в центре поддержки Adobe Flash на странице www.adobe.com/go/tn_4151_ru.

Настройка сервера заключается в установке соответствующих типов многоцелевых расширений интернет-почты (Multipart Internet Mail Extension, MIME), которые позволяют серверу распознавать файлы с расширением swf в качестве файлов Flash Pro.

Получив корректный тип MIME, обозреватель загружает соответствующий модуль, управляющее или вспомогательное приложение для обработки и правильного отображения полученных данных. Если тип MIME отсутствует или неправильно передан сервером, обозреватель может отобразить сообщение об ошибке или пустое окно со значком фрагмента паззла.

- Если сайт обслуживает поставщик услуг Интернета (ISP), попросите его добавить на сервер следующий тип MIME: application/x-shockwave-flash с расширением SWF.
- Администратор веб-сервера должен прочесть документацию и инструкции по добавлению или настройке типов MIME.
- Системные администраторы предприятий могут настроить Flash Pro таким образом, чтобы ограничить доступ Flash Player к ресурсам в локальной файловой системе. Создайте файл конфигурации безопасности, ограничивающий функциональность Flash Player в локальной файловой системе.

Он представляет собой текстовый файл, помещаемый в ту же папку, что и программа установки Flash Player. Во время установки она считывает файл конфигурации и выполняет содержащиеся в нем инструкции по обеспечению безопасности. Проигрыватель Flash Player пользуется для передачи файла конфигурации в ActionScript объектом System.

Файл конфигурации позволяет запретить доступ Flash Player к камере и микрофону, ограничить отведенный для него объем локального хранения данных, обеспечить управление функцией автообновления и запретить чтение данных с локального жесткого диска пользователя.

Дополнительные сведения о безопасности см. в разделе «Система» в *Справочник по языку ActionScript 2.0*.

Добавление типов MIME

Когда веб-сервер получает доступ к файлам, для их корректного отображения он должен правильно определить, что их содержимое относится к Flash Pro. Если тип MIME отсутствует или неправильно передан сервером, обозреватель может вывести сообщение об ошибке или пустое окно со значком фрагмента пазла.

Если сервер настроен неправильно, пользователь (или системный администратор) должен добавить к конфигурации сервера типы MIME для SWF-файлов, связав с ними следующие типы MIME.

- Тип MIME «application/x-shockwave-flash» имеет расширение SWF.
- Тип MIME «application/futuresplash» имеет расширение SPL.

Администратор сервера должен прочесть документацию и инструкции по добавлению или настройке типов MIME. Пользователю для добавления типов MIME необходимо обратиться к поставщику услуг Интернета, веб-мастеру или администратору сервера.

Если сайт находится на сервере, работающем под управлением Mac OS, то необходимо задать следующие параметры: Action: Binary; Type: SWFL и Creator: SWF2.

Оптимизация поисковой системы для содержимого Flash

Наверх

В середине 2008 года компания Adobe объявила о революционном изменении технологии Flash Player: теперь текстовое содержимое SWF-файлов доступно для индексирования поисковыми системами, такими как Google и Yahoo!. Существует целый ряд способов, как сделать SWF-содержимое доступным для поисковых систем. Совокупность этих способов называется *оптимизацией поисковых систем* (SEO).

Компания Adobe добавила Центр технологий SEO в раздел связи с разработчиками веб-сайта Adobe.com. В центре технологий SEO содержатся статьи, в которых описаны способы оптимизации SWF-содержимого для поисковых систем.

- Техники поисковой оптимизации для RIA
- Контрольный список поисковой оптимизации для RIA

Наверх

О программах Omniture и Flash

Содержимое Flash можно интегрировать в Omniture SiteCatalyst и Omniture Test&Target. SiteCatalyst позволяет продавцам узнать, какие разделы их сайтов пользуются наибольшей популярностью у посетителей и на какие веб-сайты они переходят с данного сайта, а также определить ключевые метрики успешного проведения онлайновых маркетинговых кампаний. Test&Target предоставляет продавцам возможности постоянно корректировать содержание веб-сайта для удовлетворения интересов посетителей. Test&Target предоставляет пользователю интерфейс для разработки и проведения тестов, создания сегментов аудитории и фокусировки на определенном содержимом.

Пользователи Omniture могут использовать SiteCatalyst и Test&Target вместе с Flash, загрузив и установив пакет Omniture Extension.

- Для загрузки расширений Omniture и инструкций по их использованию выберите «Справка» > «Omniture».

- Использование профилей публикации
- Параметры публикации (CS)
- Создание многоязычного текста
- Задание параметров публикации для SWF-файлов

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Параметры публикации (CS5)

Задание параметров публикации для файлов SWF (CS5)
Указание настроек публикации для файлов оболочки HTML (CS5)
Задание параметров публикации для определения Flash Player (CS5)
Задание параметров публикации для GIF-файлов (CS5)
Задание параметров публикации для JPEG-файлов (CS5)
Задание параметров публикации для файлов PNG (CS5)
Просмотр формата и параметров публикации (CS5)
Использование профилей публикации (CS5)

Наверх

Задание параметров публикации для файлов SWF (CS5)

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем категорию «Flash». Во всплывающем меню «Проигрыватель» выберите версию проигрывателя. В публикуемых SWF-файлах, предназначенных для Flash Player до версии 10, доступны не все возможности Adobe® Flash® Professional. Для указания обнаружения проигрывателя Flash Player щелкните на вкладке «HTML» и выберите «Определять версию Flash» и введите версию проигрывателя Flash Player, которую нужно определять.
   Примечание. *В среде Flash Professional CS5 при задании в окне «Параметры публикации» пункта назначения Flash Player 10 фактическим пунктом назначения является Flash Player 10.1.*
2. Выберите версию ActionScript® из всплывающего меню «Сценарий». Если при выборе ActionScript 2.0 или 3.0 классы уже созданы, то нажмите кнопку «Параметры», чтобы задать относительный путь к подкаталогам классов, отличный от пути по умолчанию, заданного в диалоговом окне «Установки».
3. Управление сжатием растровых изображений производится ползунком «Качество JPEG» или вводом значения. Чем ниже качество изображения, тем меньше размер файла, чем выше качество — тем больше размер файла. Попробуйте опытным путем найти оптимальное соотношение между размером и качеством. Значение 100 обеспечивает самое высокое качество и самое низкое сжатие.

   Чтобы изображения JPEG с высокой степенью сжатия выглядели более смягченными, выберите «Включить разблокировку JPEG». Этот параметр снижает количество типичных помех, получающихся в результате сжатия JPEG, таких как разбиение изображения на блоки 8x8 пикселов. Некоторые изображения JPEG могут утрачивать отдельные детали, если выбран этот параметр.
4. Чтобы задать частоту дискретизации и сжатие потокового звука и звуков событий в SWF-файле, щелкните «Задать» рядом с пунктами «Аудиопоток» или «Аудиособытие» и задайте нужные параметры.
   Примечание. *Воспроизведение потокового звука начнется, как только будет загружено достаточно данных для нескольких кадров. Оно синхронизируется с временной шкалой. Звук события не воспроизводится до его полной загрузки, и продолжает воспроизводиться до тех пор, пока не будет остановлен.*
5. Чтобы изменить параметры отдельных звуков, выбранных в разделе «Звук» инспектора свойств, выберите параметр «Переопределить параметры звука». Этот параметр позволяет создать меньшую по размерам версию SWF-файла со звуком более низкого качества.
   Примечание. *Если же этот параметр не выбран, Flash Professional просматривает все потоковые звуки в документе (включая звуки импортированного видео) и для каждого из них выполняет публикацию с наилучшим качеством. Если один или несколько потоков имеют высокие параметры экспорта, это может привести к увеличению размера файла.*
6. При экспорте звуков для воспроизведения на мобильных устройствах вместо исходных звуков, находящихся в библиотеке, выберите «Экспортировать звуки устройств». Нажмите кнопку «OK».
7. Для задания параметров SWF выберите любые из перечисленных параметров.
   Сжать ролик Упаковывает SWF-файл, уменьшая его размер и сокращая время загрузки (установлен по умолчанию). Этот параметр наиболее эффективен в тех случаях, когда файл содержит много текста или кода ActionScript. Сжатые файлы воспроизводятся только в проигрывателе Flash Player 6 и более поздних версий.

   Включить скрытые слои Экспортирует все скрытые слои в документе Flash (установлен по умолчанию). Когда параметр «Экспорт скрытых слоев» отменен, в итоговый SWF-файл не выполняется экспорт всех слоев, помеченных как скрытые. Это упрощает тестирование различных версий Flash-документов.

   Включить XMP-метаданные По умолчанию экспортируются все метаданные, введенные в диалоговом окне «Сведения о файле». Нажмите на кнопку «Сведения о файле» для открытия диалогового окна. Также можно открыть диалоговое окно «Сведения о файле», выбрав в меню «Файл» > «Сведения о файле». Метаданные можно просмотреть, если SWF-файл выделен в Adobe® Bridge.
   Примечание. *Bridge для 32-битных систем не поддерживается в Adobe Flash Professional CC.*

   Экспортировать SWC-файл Экспортирует файл с расширением SWC, который применяется для распространения компонентов. SWC-файл содержит скомпилированный фрагмент, ActionScript-файл класса компонента и другие описывающие его файлы.

8. Чтобы использовать расширенные параметры или включить отладку публикуемого SWF-файла Flash Professional, выберите один из следующих параметров.
   Составить отчет о размере Создает отчет, содержащий объем данных в окончательном содержимом Flash Professional по каждому из файлов.

   Защитить от импорта Препятствует возможности импорта SWF-файла другими пользователями и его обратного преобразования в FLA-документ. Позволяет защитить SWF-файл Flash Professional паролем.

   Пропустить операции трассировки Указывает, что следует Flash Professional пропускать операторы trace ActionScript в текущем SWF-файле. При выборе этого параметра информация об операторах trace не отображается на панели «Вывод». Дополнительные сведения см. в разделе Обзор панели «Вывод».

   Разрешить отладку Активирует отладчик и включает удаленную отладку SWF-файла Flash Professional. Позволяет защитить SWF-файл паролем.

9. При использовании ActionScript 2.0, если выбран параметр «Разрешить отладку» или «Защитить от импорта», введите пароль в текстовом поле «Пароль». После этого все остальные пользователи должны будут ввести его перед началом отладки или импорта SWF-файла. Чтобы удалить пароль, очистите текстовое поле «Пароль». Дополнительные сведения об отладчике см. в руководстве (Не поддерживается во Flash Professional CC.) Отладка ActionScript 1.0 и 2.0. При использовании ActionScript 3.0 см. раздел Отладка ActionScript 3.0.
10. Во всплывающем меню «Безопасность при локальном воспроизведении» выберите модель безопасности Flash Professional. Укажите, следует ли предоставлять публикуемому SWF-файлу локальный или сетевой доступ. Параметр «Доступ только к локальным файлам» разрешает взаимодействие только с локальными файлами и ресурсами, не давая доступа к сетевым. Параметр «Доступ только к сети» разрешает взаимодействие только с файлами и ресурсами в сети, но не в локальной системе.
11. Чтобы SWF-файлы использовали аппаратное ускорение, выберите один из параметров в меню «Аппаратное ускорение».
    Уровень 1 — прямое Режим прямого ускорения улучшает воспроизведение, позволяя проигрывателю Flash Player рисовать непосредственно на экране, вместо того, чтобы передавать функцию рисования обозревателю.

    Уровень 2 — графический процессор В режиме графического процессора Flash Player использует доступные вычислительные мощности графической карты, чтобы воспроизводить видео и создавать сложные слои графики. Это выводит воспроизведение на новый уровень качества, в зависимости от графического аппаратного обеспечения пользователя. Используйте этот вариант, если ожидается, что компьютеры целевой аудитории оснащены мощными графическими картами.

    Если система воспроизведения не обладает достаточными аппаратными средствами для ускорения, проигрыватель Flash Player автоматически возвращается в обычный режим рисования. Для наилучших результатов при работе с веб-страницами, содержащими несколько SWF-файлов, включите аппаратное ускорение только для одного из SWF-файлов. Аппаратное ускорение не используется в режиме тестирования ролика.

    При публикации HTML-файл, в который встраивается SWF-файл, содержит HTML-параметр wmode. Выбор уровня 1 или 2 аппаратного ускорения задает HTML-параметру wmode значение «direct» или «gpu» соответственно. Включение аппаратного ускорения переопределяет параметр «Режим окна», выбранный на вкладке «HTML» диалогового окна «Параметры публикации», так как он также сохраняется в параметре wmode HTML-файла.

12. Для установки максимального времени, отведенного сценариям для выполнения SWF-файла, введите значение «Ограничения времени сценария». Проигрыватель Flash Player отменяет выполнение всех сценариев, превышающих ограничение.

Наверх

Указание настроек публикации для файлов оболочки HTML (CS5)

Для воспроизведения содержимого Flash Professional в веб-обозревателе необходим HTML-документ, который активирует SWF-файл и определяет параметры обозревателя. Команда «Опубликовать» автоматически создает такой документ на основе параметров HTML в шаблоне документа.

Шаблон может быть любым текстовым файлом, содержащим соответствующие переменные шаблона: обычным HTML-файлом, исходным файлом для специальных интерпретаторов (ColdFusion®, ASP и т. п.) или стандартным шаблоном Flash Professional.

Ручной ввод параметров HTML или настройка встроенного шаблона для Flash Professional производится при помощи HTML-редактора.

Параметры HTML определяют, в какой области окна будет отображаться содержимое, цвет фона, размер SWF-файла и другие параметры, а также устанавливают атрибуты для HTML-тегов object и embed. Эти и другие параметры задаются на панели «HTML» диалогового окна «Параметры публикации». Эти параметры имеют больший приоритет, чем определенные в SWF-файле.

Задание параметров

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем вкладку «Форматы». Тип файла HTML выбран по умолчанию.
2. Оставьте имя файла по умолчанию, которое соответствует имени документа, либо введите уникальное имя с расширением HTML.
3. Чтобы просмотреть настройки HTML и выбрать установленный шаблон во всплывающем меню «Шаблон», щелкните «HTML». Для просмотра описания выделенного шаблона нажмите кнопку «Информация». По умолчанию выбран шаблон «Только Flash».
4. Если выбран шаблон HTML, отличный от «Карты ссылок» или «QuickTime», а на вкладке «Flash» задана версия Flash Player 4 или более ранняя, выберите «Определение версии Flash».
   Примечание. *Параметр «Определить версию Flash» позволяет настроить документ на определение версии установленного у*

пользователя проигрывателя Flash Player и перенаправить его на альтернативную HTML-страницу при отсутствии нужной версии.

5. Выберите параметр «Размеры», чтобы задать значения HTML-атрибутов width и height для тегов object и embed.
   Как в ролике (По умолчанию) Использует размеры SWF-файла.

   Пикселы Ввести ширину и высоту в пикселах.

   Проценты Задать область, занимаемую в окне обозревателя, в процентах.

6. Для управления воспроизведением и функциональностью SWF-файла выберите один из следующих параметров воспроизведения.
   Приостановить после запуска Останавливает воспроизведение SWF-файла до тех пор, пока пользователь не нажмет кнопку или не выберет в контекстном меню пункт «Воспроизвести». По умолчанию этот параметр отключен, и воспроизведение содержимого начинается сразу после его загрузки (значение параметра PLAY равно true).

   Цикл Повторяет содержимое до тех пор, пока не будет достигнут последний кадр. Отключите этот параметр, чтобы остановить содержимое после достижения последнего кадра. Параметр LOOP включен по умолчанию.

   Отображать меню Отображает контекстное меню, когда пользователь щелкает SWF-файл правой кнопкой мыши (Windows) или щелкает, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh). Чтобы в контекстном меню отображался только пункт «О программе Flash», отмените выделение этого параметра. По умолчанию этот параметр включен (значение параметра MENU равно true).

   Шрифт устройства Производит подстановку сглаживаемых системных шрифтов на шрифты, не установленные в системе пользователя (только для Windows). Использование шрифтов устройства позволяет повысить читаемость шрифтов маленьких кеглей и уменьшает размер SWF-файла. Этот параметр применяется только к тем SWF-файлам, которые содержат статический текст (который создается при разработке SWF-файла и не меняется в процессе отображения содержимого), настроенный для вывода с шрифтами устройства.

7. Чтобы определить соотношение между временем обработки и внешним видом, представленное в следующем списке, выберите один из параметров «Качество». Следующие параметры задают значение параметра QUALITY в тегах object и embed.
   Низкое Поддерживает скорость воспроизведения за счет внешнего вида и не использует сглаживание.

   Низкое, авто Поддерживает скорость, но по возможности улучшает внешний вид. Воспроизведение начинается с отключенным сглаживанием. Если Flash Player определил, что процессор способен выполнять сглаживание, то оно будет включено автоматически.

   Высокое, авто Поддерживает в равной степени скорость и внешний вид, но при необходимости предпочтение отдается скорости воспроизведения. Воспроизведение начинается с включенным сглаживанием. Если действительная частота кадров падает ниже заданной, сглаживание отключается, чтобы повысить скорость воспроизведения. Этот режим позволяет имитировать настройку «Просмотр» > «Сглаживание».

   Среднее Применяет некоторое смягчение, но не для растровых изображений. Эта настройка дает более высокое качество, чем в режиме «Низкое», но более низкое, чем в режиме «Высокое».

   Высокое Поддерживает внешний вид за счет скорости воспроизведения и всегда использует сглаживание (по умолчанию). Если SWF-файл не содержит анимации, то битовые изображения смягчаются. В противном случае растровые изображения не смягчаются.

   Наилучшее Обеспечивает самое высокое качество отображения, даже за счет скорости. Смягчается весь вывод, в том числе растровые изображения.

8. Параметр «Оконный режим» управляет атрибутом wmode для HTML-тегов object и embed. Оконный режим изменяет взаимосвязь ограничительной рамки содержимого или виртуального окна с содержимым на странице HTML, как показано в следующем списке.
   Окно Не внедряет связанные с окном атрибуты в теги object и embed (по умолчанию). Фон содержимого непрозрачный, применяется фоновый цвет HTML. HTML-код не выполняет визуализацию ни перед содержимым Flash Professional, ни за ним.

   Непрозрачный безоконный Задает непрозрачный фон содержимого Flash Professional, скрывая все, что находится под содержимым. Позволяет отображать HTML поверх содержимого.

   Непрозрачный безоконный Задает прозрачный фон содержимого Flash Professional, позволяя отображать HTML поверх содержимого и позади него. См. информацию об обозревателях, поддерживающих безоконный режим в разделе Параметры и атрибуты для тегов object и embed.

   При выборе параметра «Аппаратное ускорение» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» выбранный режим окна игнорируется и по умолчанию используется значение «Окно».

   Демонстрацию настройки режима окна см. в технической статье TechNote Создание фильма Flash с прозрачным фоном.

   Примечание. *В некоторых случаях сложная визуализация в режиме «Непрозрачный безоконный» может привести к замедлению анимации, если HTML-код также является сложным.*

9. Для позиционирования окна SWF-файла в окне браузера выберите одно из следующих значений для параметра «Выравнивание HTML».
   По умолчанию Центрирует содержимое в окне обозревателя и кадрирует края, если оно меньше окна приложения.

   По левому, правому или верхнему краю Выравнивает SWF-файл по указанной границе окне обозревателя, при необходимости кадрируя три оставшиеся стороны.

10. Чтобы содержимое умещалось в заданных границах при изменении исходной ширины и высоты содержимого документа, выберите параметр «Масштаб». Он отвечает за установку параметра SCALE для HTML-тегов object и embed.
    По умолчанию (Показать все) Отображает весь документ в заданной области без искажений, сохраняя исходные пропорции SWF-файлов. С двух сторон от приложения могут появиться поля.

    Без рамки Масштабирует документ до заданной области, сохраняя исходные пропорции SWF-файла без искажений и при необходимости кадрируя его.

    Точное соответствие Отображает весь документ в заданной области, не соблюдая исходные пропорции, что может привести к искажениям изображения.

    Без масштаба Не масштабирует документ при изменении размеров окна Flash Player.
11. Чтобы определить размещение и кадрирование содержимого в окне приложения, выберите параметр «Выравнивание Flash». Этот параметр определяет значение параметра SALIGN для HTML-тегов object и embed.
12. Чтобы при возникновении конфликта настроек тегов (например, если в шаблоне имеется код, ссылающийся на альтернативное изображение, которое не задано) выдавались предупреждающие сообщения, выберите параметр «Показывать предупреждающие сообщения».
13. Чтобы сохранить настройки для текущего файла, нажмите кнопку «OK».

Параметры и атрибуты для тегов object и embed

Следующие атрибуты и параметры тегов описывают HTML-код, который создает команда «Опубликовать». Пользуйтесь этим списком при создании пользовательской HTML-страницы для отображения содержимого Flash Professional. Все элементы относятся как к тегу object, так и к тегу embed, если не указано обратное. Необязательные элементы помечены. Internet Explorer распознает параметры в теге object, Netscape — в теге embed. Атрибуты используются как в теге object, так и в теге embed. При настройке шаблона можно заменить переменную шаблона конкретным значением (в списке оно указано для каждого параметра в разделе «Значение»).

Примечание. *Атрибуты и параметры в этом разделе в соответствии со стандартом XHTML приведены строчными символами.*
Атрибут/параметр devicefont Определяет, будет ли статический текст визуализироваться шрифтами устройства, даже если не выбран параметр «Шрифт устройства» (необязательный). Этот атрибут применяется только в том случае, если необходимые шрифты доступны в операционной системе.
Значение: true | false

Переменная шаблона: $DE

атрибут src Определяет имя загружаемого SWF-файла. Относится только к тегу embed.
Значение: movieName.swf

Переменная шаблона: $MO

параметр movie Определяет имя загружаемого SWF-файла. Относится только к тегу object.
Значение: movieName.swf

Переменная шаблона: $MO

атрибут classid Определяет элемент управления ActiveX для обозревателя. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу object.
Значение: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

атрибут width Определяет ширину приложения в пикселах или в процентах от ширины окна обозревателя.
Значение: n или n%

Переменная шаблона: $WI

атрибут height Определяет высоту приложения в пикселах или в процентах от высоты окна обозревателя.
Примечание. *Поскольку приложения Flash Professional масштабируются, качество при изменении размера не ухудшается, если сохраняются соотношения сторон (например, все перечисленные размеры имеют соотношение сторон 4:3: 640 x 480 пикселов, 320 x 240 пикселов и 240 x 180 пикселов).*
Значение: n или n%

Переменная шаблона: $HE

атрибут codebase Указывает местоположение элемента управления ActiveX проигрывателя Flash Player, что позволяет обозревателю автоматически загрузить его, если этот элемент управления не установлен на компьютере. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу object.
Значение: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

атрибут pluginspage Указывает местоположение внешнего модуля Flash Player, что позволяет обозревателю автоматически загрузить его, если модуль не установлен. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу embed.
Значение: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

атрибут swliveconnect Определяет, должен ли обозреватель запускать Java™ при первой загрузке Flash Player (необязательный). Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно false. Если на одной и той же странице используется JavaScript и Flash

Professional, то для правильной работы функции fscommand() необходим запуск Java. Но если JavaScript используется только для определения обозревателя или для другой цели, не имеющей отношения к функции fscommand(), то можно избежать запуска Java, задав значение SWLIVECONNECT=false. Для принудительного запуска Java, если не используется JavaScript, необходимо явно присвоить атрибуту SWLIVECONNECT значение true. Запуск Java значительно увеличивает время загрузки SWF-файла, поэтому значение true следует указывать только при необходимости. Относится только к тегу embed.

Для запуска Java из автономного файла проектора служит действие fscommand().

Значение: true | false

Атрибут/параметр play Определяет, будет ли воспроизведение начато немедленно после загрузки в веб-обозреватель (необязательный). Если приложение Flash Professional является интерактивным, пусть пользователь начнет воспроизведение, нажав кнопку или выполнив какое-нибудь другое действие. В этом случае присвойте атрибуту play значение false, чтобы приложение не запускалось автоматически. Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно true.

Значение: true | false

Переменная шаблона: $PL

атрибут/параметр loop Определяет, будет ли содержимое повторяться бесконечно или будет остановлено по достижении последнего кадра (необязательный). Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно true.

Значение: true | false

Переменная шаблона: $LO

атрибут/параметр quality Определяет уровень сглаживания (необязательный). Поскольку сглаживание требует больших ресурсов процессора для смягчения каждого кадра SWF-файла перед визуализацией на экране, выберите одно из следующих значений, исходя из того, что имеет наибольший приоритет: скорость или внешний вид.

Низкое Поддерживает скорость воспроизведения за счет внешнего вида и не использует сглаживание.

Низкое, авто Поддерживает скорость, но по возможности улучшает внешний вид. Воспроизведение начинается с отключенным сглаживанием. Если Flash Player обнаружил, что процессор способен выполнять сглаживание, то оно будет включено автоматически. Примечание. SWF-файлы, созданные с использованием ActionScript 3.0, не распознают величину autolow.

Высокое, авто Поддерживает в равной степени скорость и внешний вид, но при необходимости предпочтение отдается скорости воспроизведения. Воспроизведение начинается с включенным сглаживанием. Если действительная частота кадров падает ниже заданной, сглаживание отключается, чтобы повысить скорость воспроизведения. Этот параметр используется для имитации команды «Сглаживание» (меню «Просмотр» > «Режим просмотра» > «Сглаживание»).

Среднее Применяет некоторое сглаживание, но смягчает растровые изображения. Этот параметр дает качество выше, чем в режиме «Низкое», но ниже, чем в режиме «Высокое».

Высокое Поддерживает внешний вид за счет скорости воспроизведения и всегда использует сглаживание. Если SWF-файл не содержит анимации, то растровые изображения смягчаются. В противном случае растровые изображения не смягчаются.

Наилучшее Обеспечивает самое высокое качество отображения, даже за счет скорости. Сглаживается весь вывод, и все растровые изображения смягчаются.

Если этот атрибут не указан, то значением по умолчанию для атрибута quality является high.

Значение: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Переменная шаблона: $QU

Атрибут/параметр bgcolor Определяет цвет фона приложения (необязательный). Этот атрибут используется для переопределения цвета фона, заданного в SWF-файле. Не влияет на цвет фона HTML-страницы.

Значение: #RRGGBB (шестнадцатеричное значение RGB)

Переменная шаблона: $BG

Атрибут/параметр scale Определяет размещение приложения в окне обозревателя, если значения атрибутов width и height выражены в процентах (необязательный).

Showall (по умолчанию) Отображает весь документ в заданной области без искажений, сохраняя исходное соотношение сторон SWF-файла. С двух сторон от приложения могут появиться поля.

Noborder Масштабирует содержимое таким образом, что оно заполняет заданную область без искажений, но с возможностью кадрирования. При этом исходные пропорции приложения сохраняются.

Exactfit Отображает все содержимое в заданной области без искажений, не сохраняя исходного соотношения сторон. Может возникнуть искажение изображения.

Значением по умолчанию является showall, если этот атрибут не указан (а атрибуты width и height выражены в процентах).

Значение: showall | noborder | exactfit

Переменная шаблона: $SC

атрибут align Определяет значение атрибута align для тегов object, embed и img, а также задает расположение SWF-файла в окне обозревателя.

По умолчанию Центрирует приложение в окне обозревателя и кадрирует края, если оно меньше окна приложения.

L, R и T Выравнивает приложение по левому, правому или верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя остальные три стороны.

Значение: Default | L | R | T

Переменная шаблона: $HA

параметр salign Определяет расположение масштабируемого SWF-файла в области, заданной параметрами width и height (необязательно).

> **L, R и T** Выравнивает приложение по левому, правому или верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя остальные три стороны.
>
> **TL и TR** Выравнивает приложение по левому верхнему или правому верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя нижнюю и оставшуюся правую или левую стороны.

Если этот атрибут опущен, то содержимое центрируется в окне обозревателя.

Значение: L | R | T | B | TL | TR

Переменная шаблона: $SA

атрибут base Задает базовый каталог или URL-адрес для разрешения относительных путей в SWF-файле (необязательный). Этот атрибут может оказаться полезным в тех случаях, когда SWF-файлы хранятся в отдельных папках, а не вместе с остальными файлами.

Значение: Базовый каталог или URL-адрес

атрибут или параметр menu Определяет, какой тип меню появляется, когда пользователь щелкает область приложения в обозревателе правой кнопкой мыши (Windows) или щелкает, удерживая нажатой клавишу «Command» (Macintosh) (необязательный).

> **true** Отображается полное меню, предоставляющее пользователю ряд параметров по расширению или управлению воспроизведением.
>
> **false** Отображается меню, содержащее только параметры «О программе Adobe Flash Player 6» и «Параметры».
>
> Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно true.

Значение: true | false

Переменная шаблона: $ME

атрибут или параметр wmode Дополнительно позволяет работать с прозрачным содержимым Flash Professional, абсолютным позиционированием и возможностями слоев, доступными в Internet Explorer 4.0. Список обозревателей, которые поддерживают этот атрибут/параметр, см. в разделе Публикация документов Flash. Параметр wmode также используется для аппаратного ускорения в проигрывателе Flash Player 9 и более поздних версиях.

> **Окно** Приложение воспроизводится в собственном прямоугольном окне на веб-странице. Этот параметр указывает, что приложение Flash Professional не взаимодействует с HTML-слоями и всегда является самым верхним элементом.
>
> **Непрозрачный** Приложение скрывает все содержимое, находящееся под ним.
>
> **Прозрачный** Фон HTML-страницы виден сквозь прозрачные области приложения. Этот параметр может замедлить воспроизведение анимации.
>
> **Opaque windowless и Transparent windowless** Оба взаимодействуют с HTML-слоями, позволяя слоям, находящимся над SWF-файлом закрывать собой приложение. Параметр «Прозрачный», в отличие от параметра «Непрозрачный», обеспечивает прозрачность, поэтому слои HTML, расположенные ниже SWF-файла, могут быть видимы через фон SWF-файла.
>
> **Прямое ускорение** Уровень 1 — включается прямое аппаратное ускорение. Остальные настройки режима окна применяются только после выключения аппаратного ускорения.
>
> **Графический процессор** Уровень 2 — включается аппаратное ускорение с использованием графического процессора. Остальные настройки режима окна применяются только после выключения аппаратного ускорения.

Дополнительные сведения об аппаратном ускорении см. в разделе Задание параметров публикации для файлов SWF (CS5).

Если этот атрибут опущен, значение по умолчанию равно Window. Относится только к тегу object.

Значение: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Переменная шаблона: $WM

Атрибут или параметр allowscriptaccess Параметр allowscriptaccess позволяет разрешить приложению Flash Professional обмениваться данными с HTML-страницей, на которой оно находится. Действия функций fscommand() и getURL() могут привести к тому, что JavaScript будет использовать разрешения HTML-страницы, отличные от разрешений приложения Flash Professional. Для междоменной безопасности это может иметь значительные последствия.

> **always** Разрешает выполнять операции сценариев без ограничений.
>
> **never** Запрещает все операции сценариев.
>
> **samedomain** Разрешает операции сценариев только в том случае, если приложение Flash Professional находится в том же домене, что и HTML-страница.
>
> Значение по умолчанию для всех шаблонов публикации HTML равно samedomain.

Значение: always | never | samedomain

Параметр SeamlessTabbing Позволяет элементу управления ActiveX выполнять сквозное перемещение при помощи клавиши табуляции, что позволяет пользователю при помощи клавиши «Tab» выйти из приложения Flash Professional (необязательный). Этот параметр работает только в среде Windows для элемента управления ActiveX Flash Player версии 7 и более поздних.

true Это значение по умолчанию. Элемент управления ActiveX выполняет перемещение по клавише табуляции. После того как пользователь завершил работу с приложением Flash Professional, следующее нажатие клавиши табуляции перемещает фокус из приложения Flash Professional на окружающее HTML-содержимое или в строку состояния обозревателя, если такое содержимое отсутствует после перемещения фокуса с приложения Flash Professional.

false Элемент управления ActiveX работает так, как в версии 6 и более ранних. После того как пользователь завершил работу с приложением Flash Professional, следующее нажатие клавиши табуляции перемещает фокус в начало приложения Flash Professional. В этом режиме клавишей «Tab» нельзя переместить фокус за пределы приложения Flash Professional.

Значение: true | false

Примеры использования тегов «object» и «embed»

Четыре параметра тега object (height, width, classid и codebase) представлены атрибутами тега object, а все остальные параметры указываются в отдельных тегах param, как показано в следующем примере.

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

В теге embed все параметры (height, width, quality и loop) представлены атрибутами, включенными в угловые скобки тега embed, как показано в следующем примере.

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Для использования обоих тегов поместите тег embed перед закрывающим тегом object, как показано в следующем примере.

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Примечание. *Чтобы воспроизведение выполнялось одинаково во всех обозревателях, при одновременном указании тегов object и embed для каждого атрибута и параметра необходимо указывать одинаковые значения. Параметр swflash.cab#version=9,0,0,0 необязателен и может не указываться, если проверка номера версии не нужна.*

Обозреватели, поддерживающие безоконные режимы

Дополнительные сведения о поддержке веб-браузерами атрибута WMODE см. в таблице статьи TechNote 12701: атрибуты тега OBJECT во Flash.

Наверх

Задание параметров публикации для определения Flash Player (CS5)

Параметр «Определить версию Flash» позволяет настроить документ на определение версии установленного у пользователя проигрывателя Flash Player и перенаправить его на альтернативную HTML-страницу при отсутствии нужной версии. Альтернативная HTML-страница содержит ссылку для загрузки последней версии проигрывателя Flash

Определение Flash Player доступно только для параметров публикации, задаваемых для Flash Player 4 или более поздних версий (CS5) или для Flash Player 5 или более поздних версий (CS5.5), а также для SWF-файлов, встроенных в шаблоны «Только Flash» и «Flash HTTPS».

Примечание. *Flash Player 5 и более поздние версии установлены на 98% компьютеров, подключенных к Интернету, что делает определение Flash Player обоснованным методом проверки наличия у конечного пользователя нужной версии Flash Professional для просмотра содержимого.*

Следующие HTML-шаблоны не поддерживают определение Flash Player, поскольку код JavaScript в них конфликтует с кодом для определения версии Flash Player.

- Flash Professional для PocketPC 2003;
- Flash Professional с механизмом отслеживания AICC;
- Flash Professional с FSCommand;
- Flash Professional с именованными привязками;
- Flash Professional с механизмом отслеживания SCORM.

Примечание. *HTML-шаблон «Карта ссылок» и не поддерживает определение версии проигрывателя, поскольку он не внедряет Flash Player.*

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем «HTML».
2. Во всплывающем меню «Шаблон» выберите «Только Flash» или «Flash HTTPS». Эти шаблоны поддерживают механизм определения HTML на одной странице. После выбора любого из этих шаблонов становятся доступными флажок «Определить версию Flash» и текстовые поля номера версии.
3. Установите флажок «Определить версию Flash». SWF-файл будет внедрен в веб-страницу, включающую программный код определения Flash Player. Если этот код обнаружит, что на компьютере конечного пользователя установлена подходящая версия Flash Player, начинается воспроизведение SWF-файла.
4. Указать точную версию Flash Player можно в текстовых полях «Старший номер версии» и «Младший номер версии» (необязательно). Например, если при отображении SWF-файла используется некоторая функция, которая реализована только в проигрывателе Flash Player версии 7.0.2, то в этих полях должен быть указан этот номер.

   При публикации SWF-файла Flash Professional создает одну HTML-страницу, в которую внедряется SWF-файл и программный код определения Flash Player. Если у конечного пользователя нет версии Flash Professional, указанной для просмотра SWF-файла, отображается HTML-страница со ссылкой для загрузки последней версии Flash Player.

Наверх

Задание параметров публикации для GIF-файлов (CS5)

GIF-файлы предназначены для экспорта на веб-страницы рисунков и простой анимации. Стандартные GIF-файлы являются сжатыми растровыми изображениями.

Анимированный GIF-файл (иногда его называют GIF89a) предлагает простой метод экспорта коротких последовательностей анимации. Flash Professional оптимизирует анимированный GIF-файл, сохраняя только отличия между кадрами.

Flash Professional экспортирует первый кадр SWF-файла в формате GIF, если в инспекторе свойств не задан другой ключевой кадр для экспорта меткой кадра #Static. Flash Professional экспортирует все кадры текущего SWF-файла в анимированный GIF-файл, если не задан диапазон кадров для экспорта указанием меток #First и #Last в соответствующих ключевых кадрах.

Flash Professional может создать карту ссылок для GIF-файла, сохраняя в исходном документе ссылки URL-адресов для кнопок. В инспекторе свойств поместите метку кадра #Map в ключевой кадр, в котором будет создана карта ссылок. Если этого не сделать, то Flash Professional сформирует карту ссылок на основе кнопок в последнем кадре SWF-файла. Карту ссылок следует создавать только в том случае, если в выбранном шаблоне присутствует переменная шаблона $IM.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», откройте вкладку «Форматы» и выберите параметр «Изображение GIF».
2. В качестве имени GIF-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением GIF.
3. Щелкните «GIF».
   Размеры Введите значения в пикселах ширины и высоты экспортируемого растрового изображения или выберите «По ролику», чтобы сохранить размеры и пропорции исходного изображения.

   Воспроизведение Определяет, какое изображение будет создавать Flash Professional: неподвижное («Статический») или анимированное («Анимированный»). Если выбран параметр «Анимированный», выберите «Повторять непрерывно» или введите число повторов.

4. Чтобы задать параметры внешнего вида экспортируемого GIF-файла, выберите один из следующих параметров.
   Оптимизация цвета Удаляет все неиспользуемые цвета из таблицы цветов GIF-файла. Этот параметр уменьшает размер файла, не влияет на качество изображения, но немного повышает требования к объему памяти. Он не влияет на адаптивную палитру цветов (адаптивная палитра анализирует цвета изображения и создает уникальную таблицу цветов для выбранного GIF-файла).

   Чересстрочная развертка Отображает экспортируемый GIF-файл в обозревателе по мере его загрузки. Дает пользователю возможность увидеть графическое содержимое в целом до момента его полной загрузки, в результате чего файл быстрее загружается через медленный канал подключения. Не используйте чересстрочную развертку для анимированного GIF-изображения.

   Смягчение Применяет к экспортируемому растровому изображению сглаживание, повышая качество отображаемого текста. Смягчение может вызвать появление на цветном фоне ореола из серых пикселов вокруг сглаженного изображения. Кроме того, при этом увеличивается размер GIF-файла. Если появляется ореол или GIF-прозрачность помещается на многоцветный фон, экспортируйте изображение без смягчения.

   Дизеринг чистых цветов Применяет дизеринг к сплошным тонам и градиентам.

   Удалить градиенты Преобразует все заливки градиентом в SWF-файле в сплошные тона по первому цвету градиента (по умолчанию отключен). Градиенты увеличивают размер GIF-файла и часто приводят к снижению качества изображения. Чтобы

избежать непредвиденных результатов, при использовании этого параметра внимательно выбирайте первый цвет градиента.

5. Чтобы определить прозрачность фона приложения и способ преобразования настроек альфа-канала в GIF, выберите один из следующих параметров в меню «Прозрачность».
   Непрозрачный Превращает фон в сплошной тон.

   Прозрачный Делает фон прозрачным.

   Альфа-канал Задает частичную прозрачность. Введите пороговое значение от 0 до 255. Чем меньше это значение, тем выше прозрачность. Значение 128 соответствует прозрачности 50%.

6. Чтобы задать метод смешивания доступных цветов для имитации цветов, отсутствующих в текущей палитре, выберите значение для параметра «Дизеринг». Дизеринг повышает качество цветного изображения, но увеличивает размер файла.
   Не задано Отключает дизеринг и заменяет цвета, отсутствующие в базовой таблице цветов, сплошными тонами из таблицы, наиболее точно соответствующими заданному цвету. Отключение дизеринга приводит к уменьшению размера файла, но значительно ухудшает передачу цвета.

   Упорядоченный Обеспечивает дизеринг хорошего качества с небольшим увеличением размера файла.

   Диффузия Обеспечивает дизеринг высокого качества, но увеличивает размер файла и время обработки. Работает только со стандартной веб-палитрой.

7. Чтобы задать палитру цветов изображения, выберите один из следующих типов.
   Веб 216 Для создания GIF-изображения использует стандартную веб-палитру, давая высокое качество изображения и быструю обработку на сервере.

   Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает уникальную таблицу цветов для выбранного GIF-файла. Больше всего подходит для тех систем, которые способны отображать тысячи и миллионы цветов. Подбирает для изображения самые точные цвета, но увеличивает размер файла. Чтобы уменьшить размер GIF-файла с адаптивной палитрой, воспользуйтесь параметром «Максимум цветов», который позволит уменьшить число цветов в палитре.

   Адаптивная с привязкой к веб-цветам То же самое, что и «Адаптивная», за исключением того, что этот параметр преобразует схожие цвета в стандартную веб-палитру. Полученная в результате этого цветовая палитра оптимизирована для изображения, но по возможности Flash Professional использует цвета из стандартной 216-цветной веб-палитры. Это позволяет улучшить передачу цветов для изображения, если стандартная веб-палитра активна в системе, отображающей 256 цветов.

   Пользовательская Задает палитру, оптимизированную пользователем для выбранного изображения. Пользовательская палитра цветов обрабатывается с той же скоростью, что и стандартная веб-палитра. Чтобы пользоваться этим параметром, надо уметь создавать и обрабатывать пользовательские палитры. Чтобы выбрать пользовательскую палитру, щелкните значок папки «Палитра» (в конце текстового поля «Палитра») и выберите файл палитры. Flash Professional поддерживает палитры, сохраненные в формате ACT, который экспортируют некоторые графические приложения.

8. Чтобы задать число цветов в GIF-изображении при выборе палитры «Адаптивная» или «Адаптивная с привязкой к веб-цветам», введите значение для параметра «Максимум цветов». Чем меньше это значение, тем меньше размера файла, но тем хуже качество изображения.
9. Нажмите кнопку «OK».

Задание параметров публикации для JPEG-файлов (CS5)

Наверх

Формат JPEG позволяет сохранять изображение в виде 24-битного растрового изображения с высокой степенью сжатия. Как правило, формат GIF лучше подходит для экспорта векторных объектов, а JPEG — для полутоновых изображений (фотографий, градиентов и внедренных растровых изображений и т.п.).

Flash Professional экспортирует первый кадр SWF-файла в виде JPEG-файла, если не задан другой ключевой кадр для экспорта указанием метки кадра #Static.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем «Форматы». Выберите параметр «Изображение JPEG».
2. В качестве имени JPEG-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением JPG.
3. Откройте вкладку «JPEG».
   Размеры Введите ширину и высоту экспортируемого растрового изображения в пикселах или выберите «По ролику», чтобы размер JPEG-изображения совпадал с размером рабочей области, сохраняя соотношения сторон исходного изображения.

   Качество Перетащите ползунок или введите значение степени сжатия JPEG-файла. Чем выше степень сжатия, тем ниже качество изображения и меньше размер файла, и наоборот. Найти компромисс между размером файла и качеством изображения лучше опытным путем.
   Примечание. *Изменить параметры сжатия объекта можно в диалоговом окне «Свойства растрового изображения», в котором задается качество экспорта растрового изображения для каждого из объектов. По умолчанию в этом диалоговом окне отражается значение параметра «Качество JPEG» параметров публикации.*

   Последовательный Отображает JPEG-изображение в веб-обозревателе по мере его загрузки, что позволяет быстрее увидеть его на медленном канале связи. Аналогичное чередование есть в изображениях GIF и PNG.

4. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

Задание параметров публикации для файлов PNG (CS5)

PNG является единственным межплатформенным форматом растровых изображений, поддерживающим прозрачность (альфа-канал). Он также является собственным форматом Adobe® Fireworks®.

Flash Professional экспортирует первый кадр SWF-файла в виде PNG-файла, если не задан другой ключевой кадр для экспорта указанием метки кадра #Static.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем «Форматы». Выберите «Изображение PNG».
2. В качестве имени PNG-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением PNG.
3. Щелкните «PNG».
   Размеры Введите значения ширины и высоты экспортируемого растрового изображения в пикселах или выберите «По ролику», чтобы сохранить размеры и пропорции PNG-изображения.

   Качество цветопередачи Задает число бит на пиксел и цветность создаваемого изображения. Чем лучше качество цветопередачи, тем больше файл.

   - 8 бит на канал для изображения с 256 цветами
   - 24 бит на канал для тысяч цветов
   - 24 бит на канал с альфа-каналом для тысяч цветов с прозрачностью (32 бита на канал)
4. Чтобы задать параметры внешнего вида экспортируемого PNG-изображения, выберите один из следующих параметров.
   Оптимизация цвета Удаляет все неиспользуемые цвета из цветовой таблицы PNG-файла, что приводит к уменьшению его размера на 1 000 — 1 500 байт без потери качества изображения, но немного увеличивает требования к памяти. Не влияет на адаптивную палитру цветов.

   Чересстрочная развертка Экспортируемый PNG-файл будет отображаться в обозревателе по мере загрузки. Дает пользователю возможность увидеть графическое содержимое в целом до момента его полной загрузки, в результате чего файл быстрее загружается через медленный канал подключения. Не используйте чересстрочную развертку для анимированного PNG-изображения.

   Смягчение Применяет к экспортируемому растровому изображению сглаживание, повышая качество отображаемого текста. Однако смягчение может вызвать увеличение размера PNG-файла и появление на цветном фоне вокруг сглаживаемого изображения ореола из серых пикселов. При появлении ореола или при наложении прозрачного PNG на многоцветный фон смягчение лучше отключить.

   Дизеринг чистых цветов Применяет дизеринг к сплошным тонам и градиентам.

   Удалить градиенты Преобразует все заливки градиентом в приложении в сплошные тона, используя первый цвет в градиенте (по умолчанию отключен). Градиенты увеличивают размер PNG-файла и часто имеют плохое качество. Чтобы избежать непредвиденных результатов, при использовании этого параметра внимательно выбирайте первый цвет градиента.
5. Если параметр «Качество цветопередачи» установлен в 8 бит на канал, выберите параметр «Дизеринг», чтобы указать метод смешивания доступных цветов для имитации цветов, отсутствующих в текущей палитре. Дизеринг повышает качество цветопередачи, но увеличивает размер файла. Выберите следующие параметры.
   Не задано Отключает дизеринг и заменяет цвета, отсутствующие в базовой таблице цветов, сплошными тонами из таблицы, наиболее точно соответствующими заданному цвету. Отключение дизеринга приводит к уменьшению размера файла, но значительно ухудшает передачу цвета.

   Упорядоченный Обеспечивает дизеринг хорошего качества с небольшим увеличением размера файла.

   Диффузия Обеспечивает дизеринг высокого качества, но увеличивает размер файла и время обработки. Работает только со стандартной веб-палитрой.
6. Чтобы определить цветовую палитру для PNG-изображения, выберите один из следующих типов.
   Веб 216 Для создания PNG-изображения использует стандартную веб-палитру, давая высокое качество изображения и быструю обработку на сервере.

   Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает для выбранного PNG-файла уникальную таблицу цветов. Лучше всего подходит для систем, способных отображать тысячи и миллионы цветов. Создает для изображения самые точные цвета, но файл получается больше по размеру, чем при создании PNG-изображений со стандартной веб-палитрой.

   Адаптивная с привязкой к веб-цветам То же самое, что и «Адаптивная», за исключением того, что этот параметр преобразует схожие цвета в стандартную веб-палитру. Полученная в результате этого цветовая палитра оптимизирована для изображения, но по возможности Flash Professional использует цвета из стандартной 216-цветной веб-палитры. Это позволяет улучшить передачу цветов для изображения, если стандартная веб-палитра активна в системе, отображающей 256 цветов. Чтобы уменьшить размер PNG-файла с адаптивной палитрой, воспользуйтесь параметром «Максимум цветов», который позволит уменьшить число цветов в палитре.

   Пользовательская Задает палитру, оптимизированную пользователем для выбранного изображения. Специальная палитра цветов обрабатывается с той же скоростью, что и стандартная веб-палитра. Чтобы пользоваться этим параметром, надо уметь создавать

и обрабатывать пользовательские палитры. Чтобы выбрать пользовательскую палитру, щелкните значок папки «Палитра» (в конце текстового поля «Палитра») и выберите файл палитры. Flash Professional поддерживает палитры в формате ACT, экспортируемом наиболее распространенными графическими приложениями.

7. Чтобы задать число цветов в PNG-изображении при выборе палитры «Адаптивная» или «Адаптивная с привязкой к веб-цветам», введите значение для параметра «Максимум цветов». Чем меньше это значение, тем меньше размера файла, но тем хуже качество изображения.
8. Для выбора метода построчной фильтрации, позволяющей оптимально сжать PNG-файл и поэкспериментировать с разными параметрами для конкретного изображения, выберите один из следующих параметров фильтрации.
   Не задано Отключает фильтрацию.

   Разница Передает разницу между каждым байтом и значением соответствующего байта предыдущего пиксела.

   Вверх Передает разницу между каждым байтом и значением соответствующего байта соседнего пиксела сверху.

   Среднее Использует для прогнозирования значения пиксела среднюю величину соседних пикселов (слева и сверху).

   Путь При прогнозировании цвета вычисляет простую линейную функцию от трех соседних пикселов (слева, сверху и слева сверху) и выбирает соседний пиксел с ближайшим значением.

   Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает для выбранного PNG-файла уникальную таблицу цветов. Лучше всего подходит для систем, способных отображать тысячи и миллионы цветов. Создает для изображения самые точные цвета, но файл получается больше по размеру, чем при создании PNG-изображений со стандартной веб-палитрой. Чтобы уменьшить размер PNG-файла, созданного с адаптивной палитрой, можно сократить число цветов в палитре.
9. Нажмите кнопку «OK».

Просмотр формата и параметров публикации (CS5)

Наверх

Команда «Просмотр публикации» производит экспорт файла и открывает окно просмотра в обозревателе по умолчанию. При просмотре ролика QuickTime команда «Просмотр публикации» запускает проигрыватель QuickTime Player. Если выполняется просмотр проектора, Flash Professional запускает проектор.

❖ Выберите меню «Файл» > «Просмотр публикации», а затем предназначенный к просмотру формат файла.

При использовании текущих параметров публикации Flash Professional создает файл заданного типа в том же местоположении, что и FLA-файл. Этот файл находится там до тех пор, пока не будет перезаписан или удален.

Использование профилей публикации (CS5)

Наверх

Профили публикации позволяют выполнять следующие действия.

- Сохранять параметры публикации, экспортировать и импортировать профиль публикации в другие документы или для других пользователей.
- Импортировать профили публикации для использования в своих документах.
- Создавать профили для публикации в различных мультимедийных форматах.
- Создавать профили публикации для внутреннего использования (это не то же самое, что публикация файлов для клиента).
- Создавать стандартные профили публикации для своей компании, обеспечивающие единообразную публикацию файлов.

Профили публикации хранятся на уровне документа, а не на уровне приложения.

Создание профиля публикации

1. В диалоговом окне «Параметры публикации» нажмите кнопку «Создать новый профиль» ✚.
2. Присвойте имя профилю публикации и нажмите кнопку «OK».
3. Задайте для документа параметры публикации и нажмите кнопку «OK».

Дублирование, модификация и удаление профиля публикации

❖ Во всплывающем меню «Текущий профиль» (меню «Файл» > «Параметры публикации») выберите нужный профиль публикации.

- Чтобы создать дубликат профиля, нажмите кнопку «Дублировать профиль» . В текстовое поле «Дублировать имя» введите имя профиля публикации и нажмите кнопку «OK».
- Чтобы изменить профиль публикации, задайте новые параметры публикации документа и нажмите кнопку «OK».
- Чтобы удалить профиль публикации, нажмите кнопку «Удалить профиль» , а затем кнопку «OK».

Экспорт профиля публикации

1. Во всплывающем меню «Текущий профиль» (меню «Файл» > «Параметры публикации») выберите нужный профиль публикации.

2. Нажмите кнопку «Импорт и экспорт профиля» и выберите «Экспорт». Для импорта профиля публикации в другие документы импортируйте его в виде XML-файла.
3. Примите расположение по умолчанию, в котором будет сохранен профиль публикации, или перейдите в другую папку и нажмите кнопку «Сохранить».

Импорт профиля публикации

Можно импортировать и выбрать в качестве параметров публикации профиль, который создан и экспортирован другим пользователем.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», нажмите кнопку «Импорт и экспорт профиля» и выберите «Импорт».
2. Перейдите к XML-файлу профиля публикации и нажмите кнопку «Открыть».

Дополнительные разделы справки

Описание процесса публикации

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Видео

Отсутствуют кодеки | Adobe Media Encoder | Premiere Pro установлено из Creative Cloud
устранение неполадок (10 мая 2012 г.)

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Добавление видео в среду Flash

Приступая к работе
Способы использования видео в среде Flash
Последовательная загрузка видео с помощью веб-сервера
Потоковая передача видео с использованием сервера Adobe Flash Media Server
Встраивание видеофайла в файл Flash
Руководства и примеры

Существует несколько способов внедрения видео в документ Flash и его воспроизведения для пользователей.

Приступая к работе

Наверх

Прежде чем начать работать с видео во Flash Professional, важно принять к сведению следующее.

- Flash Professional может воспроизводить лишь некоторые форматы видео.

  К ним относятся FLV, F4V и MPEG. Инструкции по преобразованию видео в другие форматы см. в разделе «Создание видеофайлов для использования в среде Flash».

- Используйте приложение Adobe Media Encoder (поставляется вместе с Flash Professional) для преобразования остальных форматов видео в FLV и F4V. Инструкции см. в разделе «Создание видеофайлов для использования в среде Flash».
- Добавить видео во Flash Professional можно несколькими способами, в зависимости от конкретной ситуации. Перечень этих способов представлен ниже.
- Во Flash Professional есть Мастер импорта видеоданных, который открывается при выборе в меню «Файл» > «Импорт» > «Импорт видеоролика».
- Использование компонента FLVPlayback — самый простой способ быстро воспроизвести видео в файле Flash Professional.

  Инструкции см. в разделе «Последовательная загрузка видео с помощью веб-сервера».

Способы использования видео в среде Flash

Наверх

Во Flash Professional видео можно использовать разными способами.

- Последовательная загрузка с веб-сервера

  При этом подходе видеофайл является внешним и не включается в файл Flash Professional и финальный SWF-файл. Так можно добиться меньшего размера SWF-файла. Это самый популярный способ использования видео во Flash Professional.

- Потоковая передача видео с использованием сервера Adobe Flash Media Server.

  При этом походе видеофайл также является внешним и не включается в файл Flash Professional. Сервер потокового видео Adobe Flash Media надежно защищает ваше видеосодержимое и обеспечивает плавное воспроизведение.

- Встраивание видеоданных в файл Flash Professional

  При этом подходе файлы Flash Professional получаются очень объемными. Его можно применять только к коротким роликам. Инструкции см. в разделе «Встраивание видеофайла в файл Flash».

Последовательная загрузка видео с помощью веб-сервера

Наверх

Последовательная загрузка позволяет использовать компонент FLVPlayback или код ActionScript, написанный для загрузки и воспроизведения внешних FLV- или F4V-файлов в SWF-файле во время выполнения.

Поскольку видеофайл является внешним по отношению к остальному содержимому Flash Professional, его обновление становится относительно простой задачей и не требует повторной публикации SWF-файла.

Последовательная загрузка обеспечивает следующие преимущества по сравнению с внедрением видео во временную шкалу:

- Во время разработки может производиться публикация только SWF-файла для просмотра или тестирования всего содержимого Flash Professional или его части. Это позволяет тратить меньше времени на предварительный просмотр и быстрее выполнять отладочный цикл.
- Видео начинает воспроизводиться сразу же после того, как первый сегмент видео загружен и закэширован на жесткий диск

локального компьютера.

- Во время выполнения видеофайлы загружаются проигрывателем Flash Player с диска компьютера в SWF-файл без ограничений по размеру и продолжительности. Не существует никаких проблем синхронизации и ограничений по оперативной памяти.
- Частота кадров видеофайла может отличаться от частоты кадров SWF-файла, предоставляя большую гибкость при разработке содержимого Flash Professional.

Импорт видео для последовательной загрузки

Можно импортировать видеофайл, сохраненный на локальном компьютере, а затем отправить его на сервер, импортировав во FLA-файл. При импорте видео во Flash для последовательной загрузки вы в действительности добавляете лишь ссылку на видеофайл. С ее помощью Flash находит видеофайл на вашем компьютере или на сервере.

Кроме того, можно импортировать видеофайл, который уже отправлен на стандартный веб-сервер, сервер Adobe Flash Media Server (FMS) или в службу Flash Video Streaming Service (FVSS).

1. Выберите «Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл», чтобы импортировать фрагмент видеоролика в текущий документ Flash Professional.
2. Выберите нужный видеоролик. Можно выбрать видеоролик, сохраненный на локальном компьютере или URL-адрес видео, уже загруженного на веб-сервер или сервер Flash Media Server.
   - Чтобы импортировать видео на локальный компьютер, выберите «Загрузить внешнее видео с компонентом воспроизведения».
   - Чтобы импортировать видео, уже развернутое на веб-сервере, сервере Flash Media Server или в службе Flash Video Streaming Service, выберите параметр уже развернутого на веб-сервере видео, видео Flash Video Streaming Service или потоковой передачи видео с сервера Flash Media Server и введите URL видеоролика.

     Примечание. *URL-адрес видеоролика, размещенного на веб-сервере, использует протокол связи HTTP. URL-адрес видеоролика, размещенного на сервере Flash Media Server или Flash Streaming Service, использует протокол связи RTMP.*
3. Выберите обложку для видеоролика. Могут быть выбраны следующие варианты.
   - Можно не использовать обложку с компонентом FLVPlayback, в этом случае нужно выбрать «Нет».
   - Можно выбрать одну из предустановленных обложек компонента FLVPlayback. Flash Professional копирует обложку в ту же папку, что и FLA-файл.
     Примечание. *Обложки компонента FLVPlayback несколько отличаются в зависимости от того, на AS2 или на AS3 основан создаваемый документ.*
   - Можно выбрать пользовательскую обложку, введя ее URL-адрес на веб-сервере.
     Примечание. *Если выбрана пользовательская обложка из удаленного местоположения, интерактивный просмотр видео в рабочей области будет невозможен.*
4. Мастер импорта видео создает в рабочей области компонент видео FLVPlayback, который можно использовать для локального тестирования воспроизведения. Когда документ Flash будет готов и можно будет приступать к развертыванию SWF-файла и видеоролика, загрузите следующие ресурсы на веб-сервер или Flash Media Server, на котором размещено видеосодержимое.
   - Если используется локальная копия видеоролика, загрузите видеоролик на сервер (он находится в той же папке, что и выбранный вами исходный видеоролик с расширением .flv).

     Примечание. *Flash Professional использует относительный путь для указания на FLV- или F4V-файл (относительно SWF-файла), что позволяет использовать на локальном компьютере ту же структуру каталогов, что и на сервере. Если видео было уже развернуто на сервере FMS или в службе FVSS, этот этап можно пропустить.*
   - Обложка видео (если выбрано ее использование)

     Если используется стандартная обложка, программа Flash Professional копирует ее в ту же папку, в которой находится FLA-файл.
   - Компонент FLVPlayback

     Чтобы изменить URL компонента FLVPlayback на адрес веб-сервера или Flash Media Server, на который загружается видео, измените параметр contentPath с помощью Инспектора компонентов («Окно» > «Инспектор компонентов»).

Наверх

Потоковая передача видео с использованием сервера Adobe Flash Media Server

Сервер Flash Media Server в реальном времени передает потоковое содержимое во Flash Player и среду AIR. Функция определения пропускной способности сети позволяет серверу Flash Media Server учитывать максимальную скорость доставки аудио- и видеосодержимого, доступную пользователю.

Потоковая передача видео с использованием сервера Flash Media Server дает по сравнению с внедренным видео и последовательной загрузкой следующие преимущества.

- Воспроизведение начинается быстрее, чем для внедренного видео.

- При потоковой передаче данных на клиентском компьютере используется меньше памяти и места на диске, так как не требуется загрузка полного файла.
- Сетевые ресурсы используются эффективнее, поскольку клиенту передается только часть просматриваемого видео.
- Доставка мультимедиа более надежна, потому что при потоковой передаче данные не сохраняются в кэше клиентского компьютера.
- Потоковое видео обеспечивает лучшую поддержку отслеживания, учета и ведения журналов.
- Потоковая передача данных дает возможность проводить видео- и аудиопрезентации в режиме реального времени и захватывать видео с цифровой или веб-камеры.
- Flash Media Server обеспечивает многостороннюю и многопользовательскую передачу данных для приложений видеоконференций, видеочатов и обмена видеосообщениями.
- Серверные сценарии для управления видео- и аудиопотоками позволяют создавать на сервере списки воспроизведения, синхронизированные потоки и интеллектуальное управление параметрами доставки, исходя из скорости соединения клиента.

Получить дополнительные сведения о сервере Flash Media Server можно на странице по адресу www.adobe.com/go/flash_media_server_ru.

Дополнительные сведения о службе Flash Video Streaming Service см. на странице www.adobe.com/go/learn_fvss_ru.

Наверх

Встраивание видеофайла в файл Flash

При встраивании видео все данные видеофайла добавляются в файл Flash Professional. В результате создается файл Flash Professional гораздо большего размера, а затем — SWF-файл. Видео помещается на временную шкалу, где можно просматривать отдельные кадры, представленные кадрами временной шкалы. Поскольку каждый видеокадр представлен кадром на временной шкале, частота кадров видеоролика и SWF-файла должна совпадать. Если частота кадров для SWF-файла и внедренного видеоролика не совпадает, воспроизведение видео будет несогласованным.

Примечание. *Видео с переменной частотой кадров должно передаваться через последовательную загрузку или с сервера Flash Media Server. При импорте видеофайла одним из этих методов FLV- или F4V-файл становится автономным и воспроизводится с другой частотой кадров, нежели SWF-файл.*

Внедренное видео лучше всего работает с небольшими видеороликами длительностью не более 10 секунд. Для более длительных видеороликов лучше подумать над возможностью последовательной загрузки или потоковой передачи видео с сервера Flash Media Server.

Для внедренного видео существуют следующие ограничения.

- Если полученные SWF-файлы станут слишком большими, могут возникнуть проблемы. При загрузке и попытке воспроизведения большого SWF-файла с внедренным видео Flash Player резервирует значительный объем памяти, что может привести к возникновению ошибки.
- В видеофайлах продолжительностью более 10 секунд часто случается рассинхронизация фрагментов видео и звука в видеоклипе. Через некоторое время рассогласование звука и изображения становится значительным, вызывая неприятные ощущения от просмотра.
- Для воспроизведения видео, внедренного в SWF-файл, необходимо, чтобы был загружен весь видеофайл целиком. При внедрении слишком большого видеофайла для его загрузки и начала воспроизведения может понадобиться значительное время.
- После импорта видеоролика он будет недоступен для редактирования. В таком случае видеофайл нужно будет повторно редактировать и импортировать еще раз.
- Если SWF-файл публикуется через Интернет, пользователь должен загрузить видеофайл полностью, прежде чем начать воспроизведение.
- Во время выполнения весь видеофайл должен находиться в памяти воспроизводящего компьютера.
- Продолжительность импортированного видеофайла не должна превышать 16 000 кадров.
- Частота кадров видеофайла и временной шкалы Flash Professional должна совпадать. Установите для файла Flash Professional частоту кадров, соответствующую частоте встраиваемого видео.

Просмотр кадров внедренного видео производится перетаскиванием точки воспроизведения на временной шкале (т е. путем очистки). Обратите внимание, что звуковая дорожка во время очистки не воспроизводится. Просмотреть видео со звуком позволяет команда «Тестировать ролик».

Встраивание видео в файл Flash

1. Выберите «Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл», чтобы импортировать фрагмент видеоролика в текущий документ Flash Professional.
2. Выберите на локальном компьютере нужный видеоролик.
3. Выберите команду «Внедрить FLV в SWF и воспроизвести во временной шкале».
4. Нажмите кнопку «Далее».
5. Выберите тип символа, с которым видео будет внедрено в SWF-файл.

Внедренное видео Если видеоролик используется для линейного воспроизведения на временной шкале, может оказаться удобнее импортировать видео на временную шкалу.

Фрагмент ролика Чтобы обеспечить гибкое управление содержимым, рекомендуется помещать видео в экземпляр фрагмента ролика. Временная шкала видео воспроизводится независимо от основной временной шкалы. Расширять основную временную шкалу, чтобы вместить видео, не потребуется — это лишь затруднит работу с FLA-файлом.

Графика При внедрении видеоролика в качестве графического символа взаимодействие с видео через ActionScript будет невозможно (как правило, графические символы используются для статических изображений и создания многократно используемых фрагментов анимации).

6. Импорт видеоролика может быть выполнен в рабочую область (и на временную шкалу) или в качестве элемента библиотеки.

   По умолчанию программа Flash Professional помещает импортируемое видео в рабочую область. Чтобы импорт производился только в библиотеку, снимите флажок «Разместить экземпляр в рабочей области».

   При создании простой презентации с линейным изложением и отсутствием интерактивности примите настройки по умолчанию, чтобы импортировать видео в рабочую область. При создании более динамичных презентаций можно работать с несколькими видеороликами, при помощи ActionScript добавлять динамические переходы и другие элементы, а также импортировать видео в библиотеку. После того как видеоролик помещен в библиотеку, его можно преобразовать в объект MovieClip, которым легче управлять с помощью ActionScript.

   По умолчанию программа Flash Professional расширяет временную шкалу таким образом, чтобы она вмещала продолжительность воспроизведения внедряемого видеоролика.

7. Нажмите кнопку «Готово».

   Мастер импорта видео внедряет видео в SWF-файл. Видео появляется в рабочей области или в библиотеке в зависимости от настройки параметров внедрения.

8. В инспекторе свойств (меню «Окно > Свойства») задайте для видеоролика имя экземпляра и при необходимости измените его свойства.

Импорт видеофайлов в библиотеку

Для импорта файлов в формате FLV или F4V предназначены команды «Импортировать» или «Импортировать в библиотеку», а также кнопка «Импортировать» в диалоговом окне «Свойства видео».

Чтобы создать собственный видеоплеер, который будет динамически загружать FLV- или F4V-файлы из внешнего источника, поместите видео на символ фрагмента ролика. Если FLV- или F4V-файл загружается динамически, измените размеры фрагмента ролика таким образом, чтобы они соответствовали фактическим размерам видеофайла, и настройте размер видео, масштабируя фрагмент ролика.

Примечание. *Рекомендуется размещать видео внутри экземпляра фрагмента ролика, это обеспечивает наибольшую гибкость при управлении содержимым. Временная шкала видео воспроизводится независимо от основной временной шкалы. Расширять основную временную шкалу, чтобы вместить видео, не потребуется — это лишь затруднит работу с FLA-файлом.*

❖ Чтобы выполнить импорт FLV- или F4V-файла в библиотеку, выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в библиотеку».
- Выделите любой существующий видеоролик на панели «Библиотека» и выберите пункт «Свойства» в меню панели «Библиотека». Нажмите кнопку «Импорт». Выберите нужный файл и нажмите кнопку «Открыть».

Изменение свойств видеоролика

Можно изменять свойства экземпляра внедренного видеоролика в рабочей области, присваивать имя экземпляра и изменять ширину, высоту и положение видеоролика в рабочей области. Можно также заменить экземпляр видеоролика, то есть присвоить ему другой символ. При присваивании экземпляру другого символа в рабочей области отображается другой экземпляр, но все его свойства (размеры, точка регистрации и другие) остаются неизменными.

Диалоговое окно «Свойства видео» позволяет выполнить следующие действия.

- Просматривать информацию об импортируемом видеоролике, включая его имя, путь, дату создания, размеры в пикселах, продолжительность и размер файла.
- Изменять имя видеоролика.
- Обновить видеоролик, если он модифицирован во внешнем редакторе.
- Импортировать FLV- или F4V-файл вместо выделенного фрагмента
- Экспортировать видеофрагмент в виде FLV-или F4V-файла

Занятия по работе с видео см. в «Центре поддержки Adobe Flash» по адресу www.adobe.com/go/flash_video_ru.

Изменение свойств экземпляра видео в инспекторе свойств

1. Выделите экземпляр внедренного или связанного видеоролика в рабочей области.

2. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и выполните одно из следующих действий.
   - Введите имя экземпляра в текстовом поле «Имя» в левой части инспектора свойств.
   - Введите значения «W» и «H», чтобы изменить размеры экземпляра видео.
   - Введите значения «X» и «Y», чтобы изменить положение левого верхнего угла экземпляра в рабочей области.
   - Нажмите кнопку «Заменить». Выберите видеоролик для замены текущего ролика, назначенного экземпляру.

     Примечание. *Внедренный видеоролик может быть заменен только другим внедренным видеороликом, а связанный — только другим связанным видеороликом.*

Просмотр свойств видеороликов в диалоговом окне «Свойства видео»

1. Выделите видеоролик на панели «Библиотека».
2. В меню панели «Библиотека» выберите пункт «Свойства» или нажмите кнопку «Свойства» в нижней части панели «Библиотека». Отобразится диалоговое окно «Свойства видео».

Переименование, обновление видео и его замена FLV- или F4V-файлом

1. Выделите видеоролик на панели «Библиотека» и выберите пункт «Свойства» в меню панели.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы задать новое имя, введите его в текстовое поле «Имя».
   - Чтобы обновить видео, перейдите к обновленному видеофайлу и нажмите кнопку «Открыть».
   - Чтобы заменить видео FLV- или F4V-файлом, нажмите кнопку «Импорт», перейдите к нужному FLV- или F4V-файлу и нажмите кнопку «Открыть».

Управление воспроизведением видео с помощью временной шкалы

Управление воспроизведением внедренного видеофайла производится при помощи временной шкалы, в которой он содержится. Например, чтобы приостановить видео, воспроизводящееся на основной временной шкале, необходимо вызвать функцию stop() для этой временной шкалы. Аналогичным образом производится управление видеообъектом в символе фрагмента ролика — при использовании временной шкалы этого символа.

К видеообъектам, импортированным во фрагменты ролика, могут быть применены следующие действия: goTo, play, stop, toggleHighQuality, stopAllSounds, getURL,FScommand, loadMovie, unloadMovie, ifFrameLoaded и onMouseEvent. Чтобы применить действие к объекту Video, вначале следует преобразовать его во фрагмент ролика.

Отображение видеопотока в реальном времени с видеокамеры может быть реализовано при помощи ActionScript. Сначала поместите в рабочую область объект Video с помощью команды «Создать видео» на панели «Библиотека». Связать с этим объектом видеопоток позволяет метод Video.attachVideo.

См. также раздел «Видео и метод attachVideo (Video.attachVideo)» в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* и раздел «fl.video» в руководстве *Справочник ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Обновление внедренного видео после редактирования исходного файла

1. Выделите видеоролик на панели «Библиотека».
2. Выберите пункт «Свойства» и нажмите кнопку «Обновить».

   Внедренный видеоролик будет заменен отредактированной версией файла. К обновляемому ролику применяются настройки сжатия, заданные при импорте видео.

Руководства и примеры

Наверх

Дополнительные сведения о работе с видео см. в следующих видеороликах и статьях Flash Professional. В некоторых видеоматериалах показаны принципы использования Flash Professional CS3 или CS4, которые также относятся к Flash Professional CS5.

- Статья: Учебное видеоруководство по Flash (Adobe.com)
- Видео: Работа с видео (3:23) (Adobe.com)
- Видео: Импорт и использование видео в среде Flash (CS3) (1:50) (Adobe.com)
- Видео: Flash 411: видеопроигрыватели для противников Flash (10:26) (Adobe.com)
- Видео: Flash 411: ускоренный курс для изучения видео (10:43) (Adobe.com)
- Видео: Экспорт из программы After Effects в среду Flash (6:02) (Adobe.com)
- Видео: Экспорт из программы After Effects в среду Flash с помощью XFL-файла (2:43) (Adobe.com)
- Видео: Преобразование метаданных и маркеров в ключевые точки (4:07) (Adobe.com)

- Видео: Flash 411: начало работы с сервером Flash Media Server (21:29) (Adobe.com)
- Видео: Дополнительные технические приемы по потоковой передаче видео и управления им с использованием Flex и Flash (73:45) (Adobe.com)
- Статья: Учебное видеоруководство по Flash (Adobe.com)
- Статья: Начало работы с компонентом ActionScript 3 FLVPlayback (Adobe.com)
- Статья: Выбор обложки для компонента ActionScript 3 FLVPlayback (Adobe.com)
- Статья: Управление интернет-видео с помощью программирования ActionScript 3 FLVPlayback (Adobe.com)
- Статья: Шаблон интернет-видео: презентация с синхронизированной графикой (Adobe.com)
- Статья: Шаблон интернет-видео: сайт с собственной коллекцией видео (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

Работа с видео

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — правила работы с видео

Сведения о правилах работы с видео
Использование видео в приложении
Устранение неполадок с видео

Сведения о правилах работы с видео

Наверх

Есть множество параметров редактирования видео перед его импортом в FLA-документ или загрузкой FLV-файла в SWF-файл. В приложениях Flash Professional и Adobe Media Encoder предусмотрено больше возможностей по управлению сжатием видео. Крайне важно сжимать видео аккуратно, поскольку от этого зависит качество видеоматериала и размер файла. Даже сжатые видеофайлы велики по сравнению с большинством других ресурсов SWF-файла.

Примечание. *Следует обеспечить пользователям контроль над мультимедийными ресурсами SWF-файла. Например, при добавлении аудиоматериала в документ с видео (даже если это повторяющийся фоновый звук) дайте пользователю возможность управлять звуком.*

Использование видео в приложении

Наверх

Перед импортом видео в приложение Flash Professional определите требуемое качество, видеоформат для использования во FLA-файле и способ загрузки видео. Если видео импортировано во FLA-файл (так называемое внедренное видео), то размер опубликованного SWF-файла увеличивается. Постепенная загрузка видео на компьютер пользователя начинается вне зависимости от того, просматривает ли он видео.

Кроме того, есть возможность постепенной или потоковой загрузки видео в реальном времени из внешнего FLV-файла на сервере. Момент начала загрузки определяется структурой приложения.

Примечание. *Видео загружается с сервера постепенно, как и SWF-файлы. Это не настоящее потоковое видео. Динамическая загрузка содержимого имеет очевидные преимущества по сравнению с хранением всего содержимого в одном SWF-файле. Например, уменьшается размер файлов, ускоряется загрузка, а пользователь загружает только необходимые ресурсы.*

Внешнее FLV-видео можно отображать с помощью компонента или видеообъекта. Компонент упрощает разработку приложений с FLV-видео, поскольку в него заранее встроены элементы управления, и ему достаточно лишь задать FLV-файл для воспроизведения содержимого. Чтобы максимально уменьшить размер SWF-файлов, видео следует отображать в видеообъекте с собственными ресурсами и кодом для управления видеоматериалом. Кроме того, в Adobe® Flash® Professional можно использовать компонент FLVPlayback, размер файла которого меньше, чем у мультимедийных компонентов (Flash MX Professional 2004 и более поздних версий).

Следует предоставить пользователям некоторые возможности управления видео в SWF-файле (например, возможность остановить, приостановить, воспроизвести и продолжить воспроизведение видео, а также изменить громкость).

Чтобы получить определенную гибкость работы с видео, например возможность дополнить его анимацией или синхронизировать отдельные его части с временной шкалой, следует внедрить видео в SWF-файл вместо загрузки с помощью сценария ActionScript или какого-либо мультимедийного компонента.

Чтобы расширить возможности управления видео по сравнению с возможностями класса Video, поместите видео в экземпляр фрагмента ролика. Временная шкала видео воспроизводится независимо от временной шкалы Flash Professional. Чтобы обеспечить управление временными шкалами, поместите содержимое во фрагмент ролика. Не следует увеличивать временную шкалу на много кадров для подгонки ее под видео, поскольку это затруднит работу с FLA-файлом.

Устранение неполадок с видео

Наверх

После создания приложения и передачи его на сервер могут возникать неполадки.

- Проверьте правильность используемой версии Flash Player.

  Например, если файлы кодировались кодеком On2, то в обозревателях, используемых для просмотра содержимого Flash Professional, должен быть установлен проигрыватель Flash Player 8 или более поздней версии.

  Примечание. *Сведения о совместимости Flash Player и FLV см. в разделе «Об использовании видео FLV» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.*

- Проверьте, что сервер поддерживает тип MIME используемых видеофайлов (FLV или F4V). Дополнительные сведения о видеофайлах на сервере см. в разделе «Настройка сервера для FLV-файлов» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.
- Проверьте настройки безопасности.

Если FLV-файлы загружаются с другого сервера, проверьте, доступны ли необходимые файлы или код для загрузки с этого сервера. Дополнительные сведения о файлах политики см. в разделе «Файлы политики на сервере для разрешения доступа к данным» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash. Сведения о загрузке и безопасности см. в разделе «Сведения о безопасности» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.

- Проверьте правильность путей к видео. Если используются относительные пути (например, /video/water.flv), попробуйте использовать вместо них абсолютные пути (например, http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv). Если приложение не работает с относительным путем, но работает с абсолютным, исправьте относительный путь.
- Проверьте, что версия проигрывателя Flash Player, указанная в окне «Параметры публикации», поддерживает типы используемых видеофайлов — FLV или F4V (H.264).

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Управление воспроизведением внешнего видео с помощью ActionScript

Динамическое воспроизведение FLV- или F4V-файлов
Варианты поведения, использующиеся при воспроизведении видео
Компонент FLVPlayback
Мультимедийные компоненты (Flash Player 6 и 7)

Динамическое воспроизведение FLV- или F4V-файлов

Наверх

Альтернативой импорту видео в среду разработки Flash Professional является использование компонента FLVPlayback или ActionScript для динамического воспроизведения внешних файлов FLV- или F4V-файлов в проигрывателе Flash Player. Также можно одновременно использовать компонент FLVPlayback и код ActionScript.

Возможно воспроизведение FLV- или F4V-файлов, опубликованных для загрузки из Интернета, либо локальных мультимедийных файлов. Для воспроизведения внешнего FLV- или F4V-файла опубликуйте его на HTTP-сайте или в локальной папке и добавьте в документ Flash Professional компонент FLVPlayback или код на языке ActionScript, который будет осуществлять доступ к этому файлу и управлять его воспроизведением во время выполнения.

Внешний FLV- или F4V-файл предоставляет следующие возможности, которые недоступны при использовании импортированного видео.

- Длинные видеоролики не дают задержки перед началом воспроизведения. Внешние FLV- или F4V-файлы воспроизводятся с использованием кэш-памяти, то есть большие файлы сохраняются небольшими отрезками, доступ к которым осуществляется динамически, и поэтому им не требуется столько памяти, сколько внедренным видеофайлам.
- Внешний FLV- или F4V-файл может иметь частоту кадров, отличную от частоты кадров документа Flash Professional, в котором он воспроизводится. Например, для документа Flash Professional может быть задано 30 кадров в секунду, а для видео — 21 кадр в секунду. Это повышает гибкость управления и делает воспроизведение плавным.
- Воспроизведение документа Flash Professional не прерывается во время загрузки FLV- или F4V-файла. Хотя иногда это все же происходит (например, в момент доступа к приводу компакт-дисков). FLV- или F4V-файлы выполняются независимо от документа Flash Professional и поэтому не прерывают воспроизведение.
- Титрование видеосодержимого для внешних FLV- или F4V-файлов выполнять легче, поскольку для доступа к метаданным видео могут применяться функции обратного вызова.

Дополнительные сведения о воспроизведении FLV- или F4V-файлов см. в разделе «Динамическое воспроизведение внешних FLV-файлов» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* или «Основы видео» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Дополнительные ресурсы

Дополнительные сведения об ActionScript можно получить из следующих ресурсов.

Обучающие видеопособия:

- Создание проигрывателя видео с помощью ActionScript 3.0 (Creativecow.com)
- Создание проигрывателя видео с помощью ActionScript 2.0 (Creativecow.com)

Статьи:

- Разбор видеогалереи ActionScript 3 (Adobe.com)

Варианты поведения, использующиеся при воспроизведении видео

Наверх

Варианты поведения являются одним из способов управления воспроизведением видео. Варианты поведения представляют собой заранее написанные сценарии ActionScript, которые добавляются к объекту, вызывающему событие, для управления другим объектом. Они расширяют возможности управления и повышают гибкость кода ActionScript, позволяя не писать код в документе самостоятельно. Варианты поведения для работы с видео воспроизводят, останавливают и временно прерывают воспроизведение видеоролика, выполняют перемотку вперед и назад и управляют его видимостью.

Для управления видеороликом с помощью вариантов поведения предназначена панель «Поведение», которая позволяет применить варианты поведения к вызывающему его объекту (например, к фрагменту ролика). Задайте событие, вызывающее поведение (например отпускание кнопки мыши для фрагмента ролика), выберите целевой объект (видео, к которому применяется поведение) и при необходимости настройки поведения (например число кадров, которые нужно перемотать).

Примечание. *Вызывающий объект должен быть фрагментом ролика. Назначить варианты поведения воспроизведения видео для символов или компонентов кнопок нельзя.*

Следующие варианты поведения в Flash Professional управляют внедренным видео.

Поведение	Цель	Параметры
Воспроизведение видео	Воспроизводит видео в текущем документе.	Имя экземпляра целевого видео
Остановить видео	Останавливает видео.	Имя экземпляра целевого видео
Приостановить воспроизведение видео	Приостанавливает воспроизведение видео.	Имя экземпляра целевого видео
Перемотка видео назад	Перематывает видео назад на заданное число кадров.	Имя экземпляра целевого видео Количество кадров
Перемотка видео вперед	Перематывает видео вперед на заданное число кадров.	Имя экземпляра целевого видео Количество кадров
Скрыть видео	Скрывает видео.	Имя экземпляра целевого видео
Показать видео	Показывает видео.	Имя экземпляра целевого видео

Управление воспроизведением видео с помощью вариантов поведения

1. Выберите фрагмент ролика для вызова поведения.
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить» (+) и выберите нужное поведение во вложенном меню «Внедренное видео».
3. Выберите нужное видео.
4. Выберите относительный или абсолютный путь.
5. При необходимости выберите параметры поведения и нажмите кнопку «OK».
6. На панели «Поведения» в разделе «Событие» нажмите «При отпускании» (событие по умолчанию) и выберите событие мыши. Чтобы использовалось событие «При отпускании», оставьте параметр без изменений.

Наверх

Компонент FLVPlayback

Компонент FLVPlayback позволяет включать видеопроигрыватель в приложении для воспроизведения последовательно загружаемых FLV- или F4V-файлов с использованием протокола HTTP или для потокового воспроизведения FLV-файлов с сервера Flash Media Server (FMS) или Flash Video Streaming Service (FVSS).

Компонент FLVPlayback выполняет следующие функции.

- Предоставляет набор заранее заготовленных обложек для настройки элементов пользовательского интерфейса управления воспроизведением.
- Позволяет опытным пользователям создавать собственные пользовательские обложки.
- Обеспечивает установку ключевых точек для синхронизации видео с анимацией, текстом и графикой в приложении Flash Professional.
- Обеспечивает немедленное отображение результата настройки пользователем.
- Оптимизирует размер SWF-файл, чтобы облегчить его загрузку.

  Компонент FLVPlayback представляет собой область отображения для просмотра видео. Он включает в себя элементы настраиваемого пользовательского интерфейса FLV: набор управляющих кнопок для запуска, остановки и управления воспроизведением видео.

Настройка компонента FLVPlayback

1. Выделив компонент FLVPlayback в рабочей области, откройте инспектор свойств (меню «Окно» > «Свойства») и введите имя экземпляра.
2. В инспекторе свойств выберите «Параметры» или откройте инспектор компонентов (меню «Окно» > Компоненты»).
3. Введите значения параметров или оставьте значения параметров по умолчанию.

   Для каждого экземпляра компонента FLVPlayback в инспекторе свойств или инспекторе компонентов могут быть заданы следующие

параметры.

Примечание. *Для большинства экземпляров нет необходимости изменять параметры компонента FLVPlayback, если не требуется изменение внешнего вида обложки видео. В большинстве случаев мастер импорта видео назначает достаточно приемлемые параметры.*

autoPlay Логическое значение, определяющее способ воспроизведения FLV- или F4V-файла. Если значение равно true, видеофайл воспроизводится сразу после загрузки. Если значение равно false, загружается первый кадр и воспроизведение приостанавливается. Значение по умолчанию — true.

autoRewind Значение логического типа, определяющее, будет ли видеофайл автоматически перематываться. Если значение равно true, компонент FLVPlayback автоматически перематывает видеофайл к началу, когда точка воспроизведения достигает конца либо при нажатии кнопки остановки. Если значение равно false, компонент видео не перематывает видео автоматически. Значение по умолчанию — true.

autoSize Значение логического типа. Если оно равно true, во время выполнения изменяет размеры компонента до исходного размера видео. Значение по умолчанию равно false.
Примечание. *Размер закодированного кадра видеофайла не совпадает с размерами по умолчанию компонента FLVPlayback.*

bufferTime Количество секунд, которые должны быть буферизованы, прежде чем начнется воспроизведение. Значение по умолчанию равно 0.

contentPath (файлы AS2) Строка, задающая URL-адрес FLV-, F4V- или XML-файла, описывающего воспроизведение видео. Дважды щелкните мышью ячейку «Значение» для этого параметра, чтобы вызвать диалоговое окно «Путь к содержимому». Значение по умолчанию — пустая строка. Если значение параметра contentPath не задано, то при выполнении экземпляра FLVPlayback в Flash Professional ничего не происходит.

source (файлы AS3) Строка, задающая URL-адрес FLV-, F4V- или XML-файла, описывающего воспроизведение видео. Дважды щелкните мышью ячейку «Значение» для этого параметра, чтобы вызвать диалоговое окно «Путь к содержимому». Значение по умолчанию — пустая строка. Если значение параметра contentPath не задано, то при выполнении экземпляра FLVPlayback в Flash Professional ничего не происходит.

isLive Значение логического типа. Если оно равно true, то сервер FMS передает видеофайл потоком в реальном времени. Значение по умолчанию равно false.

cuePoints Строка, задающая контрольные точки для видеофайла. Контрольные точки позволяют синхронизировать конкретные точки в видеофайле с анимацией, графикой или текстом Flash Professional. Значение по умолчанию — пустая строка.

maintainAspectRatio Значение логического типа. Если оно равно true , изменяет размер видеопроигрывателя в компоненте FLVPlayback, сохраняя пропорции исходного видеофайла, при этом исходный файл масштабируется, а размеры самого компонента FLVPlayback не меняются. Параметр autoSize имеет больший приоритет, чем этот параметр. Значение по умолчанию — true.

обложка Этот параметр открывает диалоговое окно «Выбрать обложку» и позволяет выбрать обложку для компонента. Значение по умолчанию — «Нет». Если выбрать «Нет», экземпляр FLVPlayback не будет содержать элементов управления, позволяющих пользователю воспроизводить, останавливать или перематывать видеофайл, а также выполнять другие функции управления воспроизведением. Если параметр autoPlay имеет значение true, воспроизведение видеофайла начинается автоматически. Дополнительные сведения см. в разделе «Customizing the FLVPlayback component» в руководстве *Использование компонентов ActionScript 3.0* или *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

totalTime Общее число секунд в исходном видеофайле. Значение по умолчанию равно 0. Если применяется последовательная загрузка, то Flash Professional использует это число только в том случае, если оно имеет значение больше нуля (0). В противном случае Flash Professional пытается получить время из метаданных.
Примечание. *При загрузке с сервера FMS или службы FVSS это значение игнорируется, и общее время видеофайла берется с сервера.*

volume Число от 0 до 100, представляющее уровень громкости (значение в процентах от максимальной).

Указание параметра contentPath или source

Если локальный видеоролик импортируется в Flash Professional для последовательной или потоковой загрузки, то, прежде чем загружать содержимое на веб-сервер или Flash Media Server, измените параметр contentPath (FLA-файлы AS2) или source (FLA-файлы AS3) компонента FLVPlayback. Параметр contentPath или source задает имя и расположение видеофайла на сервере, а также указывает способ его воспроизведения (например, последовательная загрузка по протоколу HTTP или потоковая передача с сервера Flash Media Server по протоколу RTMP).

1. Выделив компонент FLVPlayback в рабочей области, откройте инспектор свойств (меню «Окно» > «Свойства») и выберите «Параметры» в инспекторе свойств либо откройте инспектор компонентов (меню «Окно» > «Инспектор компонентов»).
2. Введите значения параметров или оставьте значения параметров по умолчанию. Чтобы задать параметр contentPath или source, выполните следующие действия. а) Дважды щелкните мышью ячейку «Значение» для параметра contentPath или source, чтобы вызвать диалоговое окно «Путь к содержимому». б) Введите URL-адрес или локальный путь к FLV- или F4V-файлу либо XML-файлу (для сервера Flash Media Server или службы FVSS), описывающему способ воспроизведения видеофайла.

   Если местонахождение видеофайла или XML-файла неизвестно, нажмите на значок папки, чтобы перейти к ним. При переходе к видеофайлу, если он расположен выше или ниже местонахождения целевого SWF-файла, Flash Professional автоматически

указывает относительный путь, пригодный для доступа через веб-сервер. В остальных случаях это должен быть абсолютный путь к файлу Windows или Macintosh.

Если задан URL-адрес для протокола HTTP, то FLV- или F4V-файл предназначен для последовательной загрузки. Если задан URL-адрес для протокола RTMP (Real-Time Messaging Protocol), видеофайл предназначен для потоковой передачи с сервера Flash Media Server (FMS). URL-адрес к XML-файлу может также задавать потоковый видеофайл с сервера FMS или службы FVSS.

Примечание. *После нажатия кнопки «OK» в диалоговом окне «Путь к содержимому» Flash Professional также обновляет значение параметра cuePoints, поскольку параметр contentPath может измениться таким образом, что параметр cuePoints станет недействительным для текущего пути к содержимому. В результате этого пропадут все отключенные ключевые точки (но ключевые точки ActionScript останутся без изменений). По этой причине, возможно, придется отключить контрольные точки, не относящиеся к ActionScript, через ActionScript, а не через диалоговое окно «Контрольные точки».*

Когда задан параметр contentPath или source, Flash Professional пытается проверить, совместим ли указанный видеофайл с проигрывателем Flash Player. Если появляется предупреждение, попробуйте перекодировать видеофайл в формат FLV или F4V с помощью Adobe Media Encoder.

Может быть также задано местоположение XML-файла, описывающего способ воспроизведения нескольких потоковых видеофайлов для разной пропускной способности. Этот файл содержит описание видеофайлов на языке SMIL (Multimedia Integration Language). Описание формата XML-файла на языке SMIL см. в разделе «Using a SMIL file» в справочном руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Наверх

Мультимедийные компоненты (Flash Player 6 и 7)

Примечание. *Мультимедийные компоненты были впервые введены в Macromedia Flash MX Professional 2004 и предназначены для использования с проигрывателем Flash Player версий 6 и 7. При разработке видеосодержимого для Flash Player 8 вместо этих компонентов лучше пользоваться компонентом FLVPlayback, появившимся в Macromedia Flash Professional 8. Компонент FLVPlayback предоставляет улучшенные возможности, обеспечивая более гибкое управление воспроизведением видео в среде Flash Professional.*

В набор включены три медиакомпонента: MediaDisplay, MediaController и MediaPlayback. Чтобы добавить мультимедиа в документ Flash Professional, перетащите компонент MediaDisplay в рабочую область и настройте его в инспекторе компонентов. Помимо настройки параметров, инспектор компонентов позволяет также добавить контрольные точки для вызова других действий. Во время воспроизведения компонент MediaDisplay не имеет визуального представления, отображая только видеоролик.

Компонент MediaController реализует элементы управления пользовательского интерфейса, позволяющие пользователю взаимодействовать с потоковым мультимедиа. Он содержит кнопки «Воспроизвести», «Пауза» и «Перемотать на начало», а также регулятор громкости. Этот компонент включает также линейки воспроизведения, показывающие степень загрузки и состояние воспроизведения мультимедиа. Быстрый переход к той или иной части видео производится перетаскиванием ползунка точки воспроизведения. Варианты поведения и код ActionScript связывают этот компонент с компонентом MediaDisplay, позволяя предоставить пользователю управление отображением потокового видео.

Компонент MediaPlayback реализует самый быстрый и легкий способ добавления в документы Flash Professional видео и средств управления. Он объединяет компоненты MediaDisplay и MediaController в единый интегрированный компонент. Экземпляры компонентов MediaDisplay и MediaController автоматически связываются друг с другом для обеспечения управления воспроизведением.

Для настройки параметров воспроизведения, размера и расположения всех трех компонентов используется инспектор компонентов или вкладка «Параметры» в инспекторе свойств. Все мультимедийные компоненты одинаково хорошо работают с аудиосодержимым mp3.

Дополнительные сведения о мультимедийных компонентах см. в главе «Media components» справочного руководства *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Создание видеофайлов для использования в среде Flash

Управление воспроизведением видео
Мастер импорта видео
Видеоформаты и Flash
Руководства и примеры

В Adobe® Flash® Professional доступна возможность включения цифрового видеоклипа в веб-презентации. Видеоформаты FLV и F4V (H.264) обеспечивают технологические и творческие преимущества, позволяющие объединять видео с данными, графикой, звуком и интерактивным управлением. Видео FLV и F4V может быть без труда размещено на веб-странице в общедоступном формате.

Выбор развертывания видео определяет метод создания видеосодержимого и его интеграции с Flash Professional. Содержимое может быть встроено в программу Flash Professional следующими способами.

Потоковое видео с использованием Adobe Flash Media Server Видеосодержимое можно размещать на сервере Adobe® Flash® Media Server, оптимизированном для поставки мультимедийного содержимого в режиме реального времени. Flash Media Server использует протокол RTMP (Real-Time Messaging Protocol), разработанный для приложений сервера, работающих в режиме реального времени, например передающих потоковое видео- и аудиосодержимое. Сервер Flash Media Server можно разместить на своем компьютере, либо можно воспользоваться службой Flash® Video® Streaming Service (FVSS). Корпорация Adobe имеет партнерские отношения со многими поставщиками доставки содержимого (CDN) и предоставляет услуги по размещению FLV- или F4V-файлов в высокоскоростных надежных сетях. Служба FVSS, встроенная в сервер Flash Media Server и напрямую интегрированная с инфраструктурой доставки, отслеживания и отчетности сети CDN, обеспечивает самый эффективный способ доставки FLV- или F4V-файлов широкой аудитории, не требуя установки и обслуживания собственного оборудования и сети.

Чтобы предоставить пользователям интуитивно понятный интерфейс управления воспроизведением потокового видео, используйте компонент FLVPlayback, Adobe® ActionScript® или среду Open Source Media Framework (OSMF). Дополнительные сведения об использовании среды OSMF см. в документации по OSMF.

Последовательная загрузка видео с веб-сервера Если нет доступа к серверу Flash Media Server или FVSS, либо если видео предназначено для небольшого по объему веб-сайта с ограниченной долей видеосодержимого, то можно рассмотреть возможность использования *последовательной загрузки*. Последовательная загрузка видеороликов с веб-сервера не обеспечивает такой производительности в реальном времени, которую дает сервер Flash Media Server, однако позволяет доставлять относительно большие видеоролики и при этом свести размер публикуемых SWF-файлов к минимуму.

Язык ActionScript и компонент FLVPlayback обеспечивают управление воспроизведением видео и предоставляют интуитивно понятные элементы управления для интерактивного взаимодействия с пользователем.

Внедрение видео в документ Flash Можно внедрить небольшой по размеру короткий видеоролик прямо в документ Flash Professional, чтобы опубликовать его в составе SWF-файла. Непосредственное внедрение видеосодержимого в SWF-файл Flash Professional значительно увеличивает размер публикуемого файла и подходит только для небольших видеофайлов (длительностью не более 10 секунд). Кроме того, синхронизация аудио с видео может быть нарушена при использовании видеороликов, внедренных в документ Flash. Еще одним недостатком внедрения видео в SWF-файл является то, что для обновления видео необходимо выполнить повторную публикацию SWF-файла.

Управление воспроизведением видео

Наверх

Можно управлять воспроизведением видео в Flash Professional с помощью компонента FLVPlayback путем написания специального кода ActionScript для проигрывания внешнего потока видео или путем написания специального кода ActionScript для управления проигрыванием видео во временной шкале для внедренного видео.

Компонент FLVPlayback Позволяет быстро добавить к документу Flash Professional полнофункциональный элемент управления воспроизведением FLV, обеспечивая поддержку как последовательной, так и потоковой загрузки FLV- или F4V-файлов. Компонент FLVPlayback дает пользователю возможность легко создавать интуитивно понятные элементы управления воспроизведением и применять к интерфейсу видео стандартные или собственные обложки. Дополнительные сведения см. в описании Компонент FLVPlayback.

Среда Open Source Media Framework (OSMF) OSMF позволяет разработчикам легко выбирать и комбинировать подключаемые компоненты для создания качественного и удобного интерфейса воспроизведения. Дополнительные сведения см. на веб-сайте OSMF и в документации по OSMF. Статья Adobe DevNet RealEyes OSMF — пример проигрывателя — часть 1: установка и развертывание содержит подробный пример работы с OSMF.

Управление внешним видео с помощью ActionScript Для воспроизведения внешних FLV- или F4V-файлов в документе Flash Professional при исполнении предназначены объекты ActionScript NetConnection и NetStream. Дополнительные сведения см. с разделе Управление воспроизведением внешнего видео с помощью ActionScript.

Для управления воспроизведением видео можно пользоваться вариантами поведения (заранее написанными сценариями ActionScript).

Управление внедренным видео на временной шкале Для управления воспроизведением внедренного видео необходимо написать код ActionScript для управления временной шкалой, на которой содержится это видео. Дополнительные сведения см. в разделе Управление воспроизведением видео с помощью временной шкалы.

Мастер импорта видео

Наверх

Мастер импорта видео упрощает процедуру импорта видео в документ Flash Professional: он дает подробные инструкции в процессе выбора существующего видеофайла и импорта файла для использования в одном из трех сценариев воспроизведения видеосодержимого. Мастер импорта видео позволяет выполнить базовую настройку для выбранного метода импорта и воспроизведения, которую позднее можно модифицировать в соответствии с конкретными требованиями.

В диалоговом окне «Импорт видео» предлагается три варианта импорта:

Загрузка внешнего видео с компонентом воспроизведения Импортирует видео и создает экземпляр компонента FLVPlayback для управления воспроизведением. Когда документ Flash будет котов к публикации в виде SWF и загружен на веб-сервер, видео файл также необходимо загрузить либо на веб-сервер, либо на Flash Media Server и указать для компонента FLVPlayback местоположение загруженного видеофайла.

Встраивание файлов FLV или F4V в SWF и воспроизведение в реальном времени Встраивает видео FLV или F4V в документ Flash. При таком способе импорта видео помещается на временную шкалу, где можно просматривать отдельные кадры, представленные кадрами временной шкалы. При этом внедренный видеофайл FLV или F4V становится частью документа Flash Professional.

Примечание. *Непосредственное внедрение видеосодержимого в SWF-файл Flash Professional значительно увеличивает размер публикуемого файла и подходит только для небольших видеофайлов Кроме того, синхронизация аудио с видео может быть нарушена при использовании видеороликов, внедренных в документ Flash.*

Импорт в качестве видео для мобильного устройства, упакованное в SWF Как и при внедрении видео в документ Flash Professional, видео упаковывается в документ Flash Lite для развертывания на мобильном устройстве. Сведения об использовании видео в документах Flash Lite см. в разделе «Работа с видео» в руководстве *Разработка приложений Flash Lite 2.x и 3.x* или «Работа с видео» в руководстве *Разработка приложений Flash Lite 4*.

Видеоформаты и Flash

Наверх

Чтобы импортировать видео во Flash, содержимое должно быть закодировано в формате FLV или H.264. Мастер импорта видео («Файл» > «Импорт» > «Импортировать видеофайл») проверяет видеофайлы, выбранные для импорта, и показывает предупреждение, если оно сохранено в формате, неподдерживаемом проигрывателем Flash. Если видео закодировано не в формате FLV или F4V, его можно конвертировать в нужный формат с помощью Adobe® Media® Encoder.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder — это автономное приложение для кодировки видео, используемое такими программами, как Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® и Flash Professional для преобразования мультимедийного содержимого в определенные форматы. В зависимости от программы, Adobe Media Encoder открывает соответствующее диалоговое окно «Настройки экспорта», в котором можно задать многочисленные параметры, связанные с определенными форматами экспорта, такими как Adobe Flash Video и H.264. В этом диалоговом окне для каждого формата предусмотрен ряд наборов настроек для определенных типов средств показа. Также можно сохранить пользовательские наборы настроек, которые можно предоставить другим пользователям или перезагружать по мере необходимости.

Сведения о кодировании видео в формат FLV или F4V с использованием Adobe Media Encoder см. в руководстве Использование Adobe Media Encoder.

Видеокодеки H.264, On2 VP6 и Sorenson Spark

При кодировании видео с помощью Adobe Media Encoder можно выбрать один из трех видеокодеков для кодирования видео и использования с Flash.

H.264 Поддержка видеокодека H.264 введена в проигрыватель Flash Player начиная с версии 9.0.r115. Видеоформат F4V, который использует этот кодек, обеспечивает значительно лучшее соотношение качества и скорости передачи битов по сравнению с предыдущими видеокодеками Flash. Однако он предъявляет более высокие системные требования, чем кодеки Sorenson Spark и On2 VP6, включенные в проигрыватель Flash Player версий 7 и 8.

Примечание. *Если необходима поддержка альфа-канала в видео (для совмещения), используйте кодек On2 VP6. Кодек F4V не поддерживает альфа-каналы в видео.*

On2 VP6 Видеокодек On2 VP6 рекомендуется к использованию при создании FLV-файлов для Flash Player версий 8 и более поздних. Кодек On2 VP6 обеспечивает следующие преимущества.

- Более высокое качество видео по сравнению с кодеком Sorenson Spark при одинаковой скорости потока.
- Поддержка 8-битного альфа-канала для композитного видео.

  Более высокое качество при той же скорости потока кодек On2 VP6 осуществляет за счет более низкой скорости кодирования, а также повышенных требований к ресурсам процессора на клиентском компьютере при декодировании и воспроизведении. Поэтому следует определить, какую минимальную производительность должны иметь компьютеры, на которых пользователи будут

просматривать видеосодержимое FLV.

Sorenson Spark Видеокодек Sorenson Spark, появившийся в версии Flash Player 6, следует использовать, если нужно публиковать документы Flash и делать их обратно совместимыми с Flash Player 6 и 7. Если вы предполагаете, что большая часть вашей аудитории пользуется более старыми компьютерами, следует кодировать FLV-файлы кодеком Sorenson Spark, так как он требует меньше вычислительных мощностей для проигрывания, чем кодеки On2 VP6 и H.264.

Если содержимое Flash Professional динамически загружает видео Flash Professional (последовательной загрузкой или с сервера Flash Media Server), можно без повторной публикации SWF-файла, созданного с помощью Flash Player 6 или 7, применить кодек On2 VP6, если пользователи работают с проигрывателем Flash Player версии 8 или более новой. Потоковая загрузка или передача видео On2 VP6 в SWF-файлах Flash версий 6 или 7, а также воспроизведение содержимого на Flash Player версии 8 или более новой позволяет избавиться от необходимости повторно создавать SWF-файлы для Flash Player версии 8 или более новой.

Важная информация. *Публикацию и воспроизведение видео On2 VP6 поддерживает только Flash Player версий 8 и 9.*

Кодек	Версия SWF (версия публикации)	Версия Flash Player (необходимая для воспроизведения)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 и более поздних версий	9.2 и более поздних версий

Советы по созданию видео в формате Adobe FLV и F4V

Чтобы получить максимальное качество видео FLV или F4V, придерживайтесь следующих рекомендаций.

Работа с видео в исходном формате вашего проекта вплоть до создания окончательного результата

Если предварительно сжатое оцифрованное видео преобразовать из одного формата в другой, такой как FLV или F4V, то присутствие предыдущего кодировщика может внести шумы видеочастоты. Первый компрессор видеосигнала уже применил свой алгоритм кодирования, уменьшив качество видео, размер рамки и скорость передачи данных. Это сжатие могло также внести цифровые искажения или шумы. Дополнительный шум влияет на окончательный процесс обработки, поэтому для создания видеофайла с высоким качеством изображения может потребоваться более высокая скорость потока.

Стремитесь к простоте

Избегайте сложных переходов, они плохо сжимаются и могут придать конечному сжатому видео «ворсистый» вид. Обычно лучше применять быструю смену кадров (а не растворение). Привлекательные видеопоследовательности, например демонстрация объекта, выезжающего из-за передней дорожки, «перелистывание страницы» или сворачивание изображения в шарик, улетающий из экрана, плохо сжимаются и их следует использовать экономно.

Учитывайте скорость передачи данных у пользователей

При доставке видео через Интернет следует рассчитывать на небольшую скорость потока в файлах. Пользователи с быстрым соединением могут просматривать файлы с небольшой задержкой или совсем без нее, однако пользователи с соединением через телефонную линию вынуждены ждать полной загрузки файлов. Делайте ролики короткими, чтобы свести к приемлемому сроку время закачки для пользователей с соединением через телефонную линию.

Правильно выбирайте частоту кадров

Частота кадров измеряется в кадрах в секунду (fps). Если ваш ролик обладает высокой скоростью потока, то улучшить качество просмотра при соединении с ограниченной пропускной способностью можно, уменьшив пропускную способность. Например, если вы сжимаете не очень динамичный ролик, то уменьшение частоты кадров в два раза снизит скорость потока всего на 20%. Однако если сжимается динамичное видео, то снижение частоты кадров будет иметь гораздо более значительный эффект.

Но из-за того, что видеоролики с исходной частотой кадров выглядят значительно лучше, следует оставить частоту кадров на высоком уровне, если каналы доставки и платформы воспроизведения позволяют это. В случае доставки через сеть эту информацию следует получить у представителей вашей службы хостинга. При работе с мобильными устройствами используйте заранее заданные настройки кодирования, уникальные для каждого устройства, и эмулятор устройств, доступный через кодировщик Adobe Media Encoder в приложении Adobe Premiere Pro. Если нужно уменьшить частоту кадров, то лучших результатов можно достичь при делении ее на целые числа.

Выбор размера рамки, подходящий для вашей скорости потока, и пропорций кадра

При заданной скорости передачи данных (скорости соединения) увеличение размера рамки ухудшает качество видео. При выборе размера рамки для настроек кодировки следует учитывать частоту кадров, состояние исходного материала и личные предпочтения. Чтобы избежать эффекта «почтового ящика», важно выбрать те же пропорции размера рамки, которые были у исходного материала. Например, эффект «почтового ящика» появится, если кодировать запись формата NTSC в формат кадра PAL.

В Adobe Media Encoder доступны несколько наборов настроек видео FLV или F4V. В них включены заранее созданные размеры и частоты кадров для разных телевизионных стандартов при разных скоростях потока. Используйте приведенный ниже список стандартных размеров рамки (в пикселах) как руководство или экспериментируйте с различными наборами настроек кодировщика Adobe Media Encoder, чтобы определить оптимальные параметры для вашего проекта.

Модем коммутируемой линии NTSC 4 x 3 162 x 120
Модем коммутируемой линии PAL 4 x 3 160 x 120
T1/DSL/кабель NTSC 4 x 3 648 x 480
T1/DSL/кабель PAL 4 x 3 768 x 576

Использование поточной передачи для достижения наилучшей производительности

Чтобы сократить время загрузки, обеспечить широкие возможности взаимодействия и навигации, а также отслеживать качество услуги, осуществляйте поточную передачу видеофайлов Adobe FLV или F4V через сервер Flash Media Server или используйте веб-службу одного из партнеров Adobe Flash Video Streaming Service на веб-сайте Adobe. Дополнительные сведения о различиях между последовательной загрузкой и поточной передачей видеофайлов через Flash Media Server см. в разделе «Доставка файлов Flash Video: основные различия между последовательной загрузкой и поточной передачей видеофайлов» на веб-сайте Flash Developer Center.

Учитывайте время последовательной загрузки

Необходимо знать, сколько времени займет загрузка такого участка видеофайла, которого хватило бы на то, чтобы видеоролик мог воспроизвестись до конца без остановки на дозагрузку. Пока осуществляется загрузка первой части вашего видеоролика, можно отображать другое содержимое, скрывающее загрузку. Для коротких роликов используется следующая формула: пауза = время загрузки — время воспроизведения + 10% времени воспроизведения. Например, если ваш ролик воспроизводится 30 секунд, а загружается за одну минуту, то ролику необходим 33-секундный буфер (60 секунд - 30 секунд + 3 секунды = 33 секунды).

Устранение шума и чересстрочной развертки

Для достижения наилучших результатов при кодировке следует устранить шум и чересстрочную развертку.

Чем выше качество оригинала, тем лучше конечный результат. Хотя частота кадров и размеры видео для Интернета обычно меньше телевизионных, компьютерные мониторы значительно точнее передают цвет и его насыщенность, имеют большую резкость и разрешение, чем простые телевизоры. Даже в небольшом окне качество изображения для цифрового видео важнее, чем для стандартного аналогового телевизора. Артефакты и шум, едва заметные на телеэкране, могут оказаться очень заметными на мониторе компьютера.

Приложение Adobe Flash предназначено для последовательного отображения анимации на мониторах компьютеров и других устройств, а не для экранов с чересстрочной разверткой, как у телевизоров. При просмотре видео с чересстрочной разверткой на мониторе с прогрессивным отображением графики в зонах ускоренного движения могут появиться перемежающиеся вертикальные линии. Таким образом Adobe Media Encoder убирает чересстрочную развертку из всех обрабатываемых видеоданных.

Те же рекомендации относятся и к звуку

Рекомендации, касающиеся работы с видео, также применимы к работе с аудио. Чтобы получить хороший результат сжатия, работайте с «чистым» аудио. Если кодируется материал с компакт-диска, постарайтесь записать файл цифровым переносом данных, а не через аналоговый вход звуковой карты. Звуковая карта осуществляет лишние преобразования из цифровой формы в аналоговую и обратно, что может привести к появлению шумов. Инструменты прямого цифрового копирования существуют и на платформе Windows, и на Macintosh. Для записи звука с аналогового источника пользуйтесь самыми качественными звуковыми картами.

Примечание. *Если исходный аудиофайл монауральный (моно), рекомендуется кодировать его в моноформат для использования с Flash. Если вы кодируете с помощью Adobe Media Encoder и используете набор настроек кодирования, проверьте, в стерео или в моно кодирует этот набор настроек. При необходимости выберите «моно».*

Наверх

Руководства и примеры

В следующих видеоруководствах и статьях подробно описано создание и подготовка видео для использования во Flash Professional. В некоторых видеоматериалах показаны принципы использования Flash Professional CS3 или CS4, которые также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Создание файлов в формате FLV и F4V (4:23) (Adobe.com)
- Видео: Flash 411: основы кодировки видео (15:16) (Adobe.com)
- Видео: Кодировка пакета с использованием Adobe Media Encoder (5:45) (Adobe.com)
- Статья: Использование Adobe Media Encoder (Adobe.com)
- Статья: H.264 для всех (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Экспорт видеофайлов в QuickTime

Программа Flash Professional позволяет создавать ролики QuickTime® (MOV-файлы), которые пользователь воспроизводит, установив на компьютер внешний модуль QuickTime. Часто в качестве видеосодержимого используются титры или анимация, подготовленные в Flash Professional. Опубликованные файлы QuickTime могут распространяться на DVD-диске или встраиваться в другие приложения, например Adobe® Director® или Adobe® Premiere® Pro.

Если видео QuickTime создается с помощью Flash Professional, задайте в параметрах публикации версию Flash Professional 3, 4 или 5.

Примечание. *Проигрыватель QuickTime Player не поддерживает файлы Flash Player выше 5 версии.*

Руководства и видео

- Видео: продолжительность: 17:24. Flash — экспорт для QuickTime. Узнайте, как экспортировать анимации на основе ActionScript в Flash, а затем соединять файлы в After Effects.

Дополнительные разделы справки

О программе QuickTime

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Поиск и замена во Flash

О поиске и замене
Поиск и замена текста
Поиск и замена шрифтов
Поиск и замена цветов
Поиск и замена символов
Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

О поиске и замене

Наверх

Функция «Поиск и замена» позволяет выполнить следующие действия.

- Найти текстовую строку, шрифт, цвет, символ, звуковой файл, видеофайл или импортированный растровый файл.
- Заменить указанный элемент другим элементом того же типа. В зависимости от типа элемента в диалоговом окне «Найти и заменить» доступны другие параметры.
- Найти и заменить элементы в текущем документе или текущем монтажном кадре.
- Найти следующее или все вхождения либо заменить текущее или все вхождения элемента.

Примечание. *В документах на основе экранов могут быть найдены и заменены элементы в текущем документе или текущем экране, но поиск в монтажных кадрах невозможен.*

Параметр «Интеракт. редакт.» позволяет редактировать указанный элемент непосредственно в рабочей области. Если при поиске символа используется параметр «Интерактивная правка», то Flash Professional открывает символ в режиме правки на месте.

Журнал функции поиска и замены в нижней части диалогового окна «Поиск и замена» показывает местонахождение, имя и тип найденных элементов.

Поиск и замена текста

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Текст» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Текст» введите текст, который необходимо найти.
4. В поле «Заменить на» введите текст, которым нужно заменить существующий текст.
5. Выберите параметры поиска текста.
   Слово целиком Поиск указанной текстовой строки только как целого слова, ограниченного с обеих сторон пробелами, кавычками или аналогичными знаками. Если режим «Слово целиком» не выбран, то указанный текст может быть найден в составе более длинного слова. Например, если не включен режим «Слово целиком», то поиск строки *место* вернет также слова *вместо*, *местоположение* и другие.

   Учитывать регистр Поиск текста, который точно совпадает с указанным текстом по регистру символов (с учетом прописных и строчных букв).

   Регулярные выражения Поиск текста в регулярных выражениях в сценариях ActionScript. Выражение представляет собой оператор, который Flash Professional вычисляет и возвращает значение.

   Содержимое текстовых полей Поиск содержимого текстового поля.

   Кадры/Слои/Параметры Поиск в метках кадров, именах слоев, монтажных кадрах и параметрах компонентов.

   Строки в ActionScript Поиск строк (текста, заключенного в кавычки) в сценариях ActionScript для документа или монтажного кадра (поиск во внешних файлах ActionScript не выполняется).

   ActionScript Ищет все объекты ActionScript, включая код и строки.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного текста в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 7 был выбран режим «Найти все».*
7. Для поиска текста выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного текста, нажмите «Найти далее».

- Чтобы найти все вхождения указанного текста, нажмите «Найти все».

8. Чтобы заменить текст, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного текста, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного текста, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена шрифтов

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Шрифт» из всплывающего меню «Для», а затем выберите один из следующих пунктов.
   - Для поиска шрифта по его имени, выберите «Имя шрифта» и выберите шрифт из всплывающего меню или введите его в текстовом поле. Если параметр «Имя шрифта» не выбран, то будет произведен поиск всех шрифтов в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска шрифта по начертанию, выберите «Начертание», а затем выберите начертание из всплывающего меню. Если начертание не выбрано, то производится поиск всех начертаний в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска по размеру шрифта выберите «Размер шрифта» и укажите диапазон размеров шрифта, введя значение для минимального и максимального размера. Если параметр «Размер шрифта» не установлен, то производится поиск всех размеров шрифта в монтажном кадре или документе.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт с другим именем, выберите «Имя шрифта» в поле «Заменить на» и выберите имя шрифта из всплывающего меню либо введите его в текстовом поле. Если это значение не выбрано, то текущее имя шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт другим начертанием, выберите «Начертание» для параметра «Заменить на» и выберите начертание из всплывающего меню. Если этот параметр не выбран, то текущее начертание указанного шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт другого размера, выберите «Размер шрифта» для параметра «Заменить на» и введите значения минимального и максимального размера шрифта. Если этот параметр не выбран, то текущий размер указанного шрифта остается без изменения.
3. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного шрифта в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 4 был выбран режим «Найти все».*
4. Чтобы найти шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного шрифта, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного шрифта, нажмите «Найти все».
5. Чтобы заменить шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного шрифта, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного шрифта, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена цветов

Поиск и замена цветов в сгруппированных объектах невозможен.

Примечание. *Для поиска и замены цветов в GIF- и JPEG-файлах, находящихся в документе Flash Professional, производите их редактирование в графическом приложении.*

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Цвет» из всплывающего меню «Для».
3. Чтобы найти цвет, нажмите элемент управления «Цвет» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.
   - Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
   - Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
   - Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.
4. Чтобы выбрать цвет для замены указанного цвета, нажмите элемент управления «Цвет» для параметра «Заменить на» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.

- Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
- Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
- Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.

5. Чтобы указать вхождение цвета для поиска и замены, выберите параметр «Заливки», «Обводки» или «Текст» либо любое сочетание этих параметров.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного цвета в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на следующем шаге будет выбран режим «Найти все».*
7. Поиск цвета.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного цвета, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного цвета, нажмите «Найти все».
8. Замена цвета.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного цвета, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного цвета, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена символов

При поиске и замене символов поиск символа производится по имени. Заменить символ можно другим символом любого типа — фрагментом ролика, кнопкой или рисунком.

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Символ» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» выберите имя из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» выберите имя из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного символа рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Чтобы найти символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного символа, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного символа, нажмите «Найти все».
7. Чтобы заменить символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного символа, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного символа, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Звук», «Видео» или «Растровое изображение» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Поиск звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти все».
7. Замена звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить все».

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с программами Adobe Premiere Pro и After Effects

Работа с приложениями Adobe Premiere Pro и Adobe Flash
Обмен ресурсами между приложениями Adobe Premiere Pro и Adobe Flash
Работа с Flash и After Effects

Работа с приложениями Adobe Premiere Pro и Adobe Flash

Наверх

Приложение Adobe Premiere Pro — это профессиональный инструмент для видеомонтажа. Если приложение Adobe Flash Professional применяется для разработки интерактивного содержимого веб-сайтов или мобильных устройств, то приложение Adobe Premiere Pro можно использовать при монтаже видеороликов для этих проектов. Приложение Adobe Premiere Pro предоставляет профессиональные инструменты для покадрового видеомонтажа, включая инструменты для оптимизации видеофайлов с целью их воспроизведения на экранах компьютеров и мобильных устройств.

Приложение Adobe Flash Professional — это инструмент для встраивания видеоматериалов в презентации для сетевых и мобильных устройств. Приложение Adobe Flash предоставляет технологические и творческие средства, позволяющие совмещать видео с данными, графикой, звуком и средствами интерактивного управления. Форматы FLV и F4V позволяют размещать на веб-странице видео для общедоступного просмотра.

Можно экспортировать файлы FLV и F4V из Adobe Premiere Pro. С помощью Adobe Flash можно внедрить эти файлы в интерактивные веб-сайты или приложения для мобильных устройств. Приложение Adobe Flash может импортировать метки последовательности, добавленные в последовательность приложения Adobe Premiere Pro, как контрольные точки. Эти точки могут использоваться для запуска событий в файлах SWF в процессе воспроизведения.

При экспорте видеофайлов в других стандартных форматах Adobe Flash может кодировать их из мультимедийных медиаприложений. Adobe Flash использует самые современные технологии сжатия для обеспечения наивысшего возможного качества при малых размерах файлов.

Обмен ресурсами между приложениями Adobe Premiere Pro и Adobe Flash

Наверх

В Adobe Premiere Pro можно добавлять метки контрольных точек Flash к временной шкале. Метки контрольных точек Flash служат контрольными точками в многофункциональном медиаприложении. Существуют два типа меток контрольных точек: для событий и для навигации. Навигационные метки контрольных точек можно использовать для перемещения к различным разделам файлов FLV и F4V, а также для переключения отображения текста на экране. Контрольные точки событий можно использовать для переключения между сценариями действий в определенное время в файлах FLV и F4V.

Можно экспортировать фильмы из Adobe Premiere Pro непосредственно в формат FLV и F4V. Можно выбрать один из нескольких наборов параметров Настройки экспорта. Эти настройки задают баланс между размером файла и качеством видео и аудио для достижения битрейта, необходимого для любого целевого адресата или устройства. Если экспортируется ролик с альфа-каналом, то этот ролик может быть легко использован как слой в мультимедийном проекте.

Можно импортировать файл FLV или F4V в Adobe Flash. Программа Flash прочитает маркеры последовательности и использует их в качестве контрольных точек навигации или событий. Также в приложении Flash можно настроить интерфейс, обрамляющий видео.

Кроме того, можно использовать Flash, чтобы создавать анимации для использования в фильмах. Можно создать анимацию с помощью Flash. Можно экспортировать анимацию в виде файла FLV или F4V. Затем можно импортировать файл FLV или F4V в Adobe Premiere Pro для редактирования. В Adobe Premiere Pro можно добавлять надписи или совмещать анимацию с другими видеоисточниками.

Работа с Flash и After Effects

Наверх

Если для создания видео или анимации используется Adobe® Flash®, то After Effects можно использовать для их редактирования и улучшения. Например, можно экспортировать анимации и приложения из Flash в формате роликов QuickTime или видео для Flash (FLV). После этого можно воспользоваться приложением After Effects для редактирования видео и улучшения его качества.

При использовании After Effects для редактирования и монтажа видео можно затем опубликовать это видео с помощью приложения Flash. Можно также экспортировать композицию After Effects в виде содержимого XFL для последующего редактирования в приложении Flash.

В программах Flash и After Effects используются разные термины для одних и тех же понятий.

- Компоновка в After Effects очень похожа на видеоклип в программе Flash Professional.
- Фрейм компоновки на панели «Компоновка» является аналогом рабочей области в программе Flash Professional.

- Панель «Проект» в After Effects похожа на панель «Библиотека» в программе Flash Professional.
- Файлы проектов в After Effects похожи на файлы FLA в программе Flash Professional.
- В After Effects производится рендеринг и экспорт видеоролика, а в программе Flash Professional — публикация SWF-файла.

Дополнительные ресурсы

В следующих учебных видеоруководствах приведена дополнительная подробная информация об использовании Flash в сочетании с After Effects:

- «Importing and exporting XFL files between Flash and After Effects» по адресу www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_ru.
- «Exporting an After Effects composition to Flash Professional using SWF, F4V/FLV, and XFL» по адресу www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_ru.
- «Converting metadata and markers to cue points for use in Flash» по адресу www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_ru.
- Майкл Коулман (Michael Coleman), менеджер по продукту After Effects, представляет видеопрезентацию от Adobe MAX на Adobe TV, где он покажет совместное использование After Effects и Flash для динамического замещения видео во время выполнения в проигрывателе Flash Player: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_ru
- Том Грин (Tom Green) представляет краткое учебное видеоруководство с сайта Layers Magazine, в котором покажет использование формата XFL для экспорта компоновки After Effects для использования в программе Flash Professional: http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html

В следующих статьях можно найти дополнительную информацию о совместном использовании Flash и After Effects:

- Ричард Харрингтон (Richard Harrington) и Маркус Гедульд (Marcus Geduld) представляют «Основы Flash для пользователей After Effects» — выдержку из своей книги *After Effects for Flash | Flash for After Effects* на веб-сайте Peachpit. В этой главе Ричард и Маркус объясняют Flash в терминах, которые будут понятны пользователю After Effects. http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895
- Ричард Харрингтон (Richard Harrington) и Маркус Гедульд (Marcus Geduld) представляют «Основы After Effects для пользователей Flash» — выдержку из своей книги *After Effects for Flash | Flash for After Effects*. В этой главе Ричард и Маркус объясняют After Effects в терминах, которые будут понятны пользователю Flash. http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894
- Том Грин (Tom Green) представляет подробную статью под названием «Integrating Flash Professional CS4 with After Effects CS4» на сайте Центра разработчиков Flash: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_ru
- На вебсайте Slippery Rock NYC Роберт Пауэрс дает видеоинструкцию об основах использования программы After Effects для тех, кто знаком с работой в программе Flash Professional.

Экспорт видео в формате QuickTime из приложения Flash

При создании анимации и приложений в приложении Flash можно экспортировать их в виде фильмов QuickTime с помощью команды «Файл» > Экспорт > «Экспортировать фильм». Для анимации Flash можно выбрать оптимальный формат видеовывода. В приложении Flash видео формируется в процессе работы приложения, позволяя пользователю управлять им. Это дает возможность зафиксировать ветви или состояния приложения, которые необходимо включить в видеофайл.

Рендеринг и экспорт файлов FLV и F4V из After Effects

При рендеринге видео в After Effects выберите выходной формат FLV или F4V, чтобы выполнить рендеринг и экспорт видео, поддерживающего воспроизведение в программе Flash Player. Впоследствии можно импортировать этот файл FLV или F4V в приложение Flash и опубликовать его в виде SWF-файла, который может быть воспроизведен с помощью Flash Player.

Импорт и публикация видео в приложении Flash

При импорте файла FLV или F4V в приложение Flash для управления визуальным интерфейсом, сопровождающим видео, можно использовать различные методы, например сценарии и компоненты Flash. Например, к видео можно приложить элементы управления воспроизведением и другие графические элементы. При композитинге поверх файла FLV или F4V можно добавить дополнительные графические слои.

Композитинг графики, анимации и видео

Как Flash, так и After Effects включают множество возможностей, позволяющих производить сложный композитинг видео и графики. Выбор приложения зависит от личных предпочтений и типа вывода, который должен быть создан в результате.

Приложение Flash в большей степени ориентировано на создание веб-содержимого, поскольку создает файлы небольшого размера. Кроме того, Flash позволяет управлять анимацией в реальном времени. Приложение After Effects ориентировано на производство видео и фильмов, предлагает широкий спектр визуальных эффектов и обычно используется для создания видеофайлов.

Оба приложения могут применяться для создания оригинальных изображений и анимации. Оба используют временную шкалу и поддерживают создание сценариев для программного управления анимацией. After Effects включает более широкий набор эффектов, в то время как язык Flash ActionScript® поддерживает более гибкий язык сценариев.

Оба приложения позволяют размещать графику и эффекты в разных слоях для последующего композитинга. Эти слои можно включать и выключать по необходимости. Оба приложения позволяют применять эффекты к содержанию отдельных слоев.

В приложении Flash композитинг не воздействует на видеосодержимое непосредственно; оно оказывает влияние на видео лишь во время воспроизведения в приложении Flash Player. Напротив, при композитинге импортированного видео в приложении After Effects экспортируемый видеофайл действительно включает все объединенные графические объекты и эффекты.

Поскольку все операции рисования в After Effects выполняются на слоях, отдельных от слоя импортированного видео, все изменения являются обратимыми. Flash поддерживает режимы рисования с обратимыми и необратимыми изменениями.

Экспорт содержимого After Effects для использования в приложении Flash

Содержимое After Effects можно экспортировать для использования в приложении Flash. Можно экспортировать файл SWF, который допускает немедленное воспроизведение в приложении Flash Player или может быть использован как часть другого многофункционального медиапроекта. При экспорте содержимого из приложения After Effects в формате SWF содержимое сводится и растрируется.

Для дальнейшей правки содержимого After Effects в приложении Flash экспортируйте композицию как файл XFL. XFL-файл — это тип файла Flash, в котором сохраняется та же информация, что и в файле FLA, но только в формате XML. При экспорте композиции из After Effects в виде файла XFL для приложения Flash некоторые слои и ключевые кадры, созданные в After Effects, сохраняются в версии Flash. При импорте файла XFL в программу Flash программа распаковывает файл XFL и добавляет его содержимое в файл FLA согласно инструкциям в файле XFL.

В следующих учебных видеоруководствах приведена подробная информация об экспорте XFL-файлов из After Effects:

- Импорт и экспорт XFL-файлов между Flash и After Effects (Adobe.com)
- Экспорт в формате XFL из After Effects в среду Flash (Том Грин (Tom Green), журнал Layers Magazine))

Импорт файлов Flash SWF в приложение After Effects

Приложение Flash обладает уникальным набором инструментов векторной графики, позволяющим создавать разнообразные объекты, которые невозможно создать с помощью After Effects или Adobe® Illustrator®. Файлы SWF можно импортировать в приложение After Effects для композитинга с другим видео или создания видео с дополнительными творческими эффектами посредством рендеринга. Интерактивное содержимое и анимация со сценариями не сохраняются. Сохраняется анимация, определенная ключевыми кадрами.

Все файлы SWF, импортируемые в After Effects, сводятся в единый слой с постоянным растрированием и сохранением альфа-канала. Постоянное растрирование позволяет сохранить четкость графического объекта после его увеличения. Этот метод импорта позволяет использовать корневой слой или объект файлов SWF в качестве элемента с гладким рендерингом в приложении After Effects, что позволяет наилучшим образом использовать возможности обеих программ.

Дополнительные разделы справки

Рендеринг и экспорт для Flash Professional и Flash Player

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с монтажными кадрами

Отображение панели «Монтажный кадр»
Добавление монтажного кадра
Удаление монтажного кадра
Переименование монтажного кадра
Дублирование монтажного кадра
Изменение порядка следования монтажных кадров в документе
Просмотр конкретного монтажного кадра

Для тематического упорядочивания документа можно использовать монтажные кадры. Например, можно выделить отдельные монтажные кадры для введения, сообщения о загрузке и вывода списка авторов. У монтажных кадров есть некоторые недостатки, но существуют ситуации, в которых проявляются лишь немногие из них, например при создании длительных анимаций. При использовании монтажных кадров избегайте необходимости управлять большим количеством FLA-файлов, поскольку каждый монтажный кадр содержится в одном FLA-файле.

Применение монтажных кадров аналогично использованию нескольких FLA-файлов вместе для создания более масштабной презентации. Каждый монтажный кадр имеет временную шкалу. Кадры в документе нумеруются последовательно по всем монтажным кадрам. Например, если в документе содержатся два монтажных кадра, в каждом из которых по десять кадров, то кадры в монтажном кадре 2 имеют номера 11-20. Монтажные кадры документа проигрываются в том порядке, в каком они перечислены на панели «Монтажный кадр». Когда точка воспроизведения достигает последнего кадра монтажного кадра, она автоматически переходит к следующему монтажному кадру.

Недостатки монтажных кадров

При публикации SWF-файла временные шкалы всех монтажных кадров объединяются в одну временную шкалу SWF-файла. После компиляции SWF-файл работает так же, как если бы он был создан из FLA-файла с одним монтажным кадром. Поэтому монтажным кадрам присущи следующие недостатки.

- Монтажные кадры могут затруднить редактирование документов, особенно в средах с несколькими авторами. Возможно, пользователю FLA-документа, чтобы найти код и ресурсы, придется выполнять поиск по нескольким монтажным кадрам во FLA-файле. Вместо этого лучше загружать внешнее содержимое SWF или использовать фрагменты роликов.
- К тому же использование монтажных кадров часто приводит к увеличению размера SWF-файла. Это вызвано тем, что в каждом FLA-файле удобно размещать больше содержимого, что приводит к большему размеру SWF-файлов.
- Пользователям приходится последовательно загружать с сервера весь SWF-файл с монтажными кадрами, даже если они не собираются или не хотят смотреть его целиком. Без использования монтажных кадров пользователи смогут управлять загрузкой содержимого при просмотре SWF-файла.
- Сочетание монтажных кадров и сценариев ActionScript может приводить к непредвиденным результатам. Временная шкала каждого монтажного кадра сжимается в единую временную шкалу, что может привести к ошибкам, связанным со сценариями ActionScript и монтажными кадрами, для которых обычно требуется дополнительная сложная отладка.

Управление воспроизведением монтажных кадров

Чтобы остановить или приостановить воспроизведение документа после каждого монтажного кадра либо предоставить пользователю возможность нелинейно перемещаться по документу, используется ActionScript. Дополнительные сведения см. в описании ActionScript

В этом видеоруководстве демонстрируется, каким образом создавать и использовать монтажные кадры.

- Видео: Общее представление о монтажных кадрах Flash

Отображение панели «Монтажный кадр»

Наверх

❖ Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Монтажный кадр».

Добавление монтажного кадра

Наверх

❖ Выберите «Вставка» > «Монтажный кадр» или нажмите кнопку «Добавить монтажный кадр» на панели «Монтажный кадр».

Удаление монтажного кадра

Наверх

❖ Нажмите кнопку «Удалить монтажный кадр» на панели «Монтажный кадр».

Переименование монтажного кадра

Наверх

❖ Дважды щелкните мышью имя монтажного кадра на панели «Монтажный кадр» и введите новое имя.

Дублирование монтажного кадра

Наверх

❖ Нажмите кнопку «Дублировать монтажный кадр» на панели «Монтажный кадр».

Изменение порядка следования монтажных кадров в документе

Наверх

❖ Перетащите имя монтажного кадра в другое место на панели «Монтажный кадр».

Просмотр конкретного монтажного кадра

Наверх

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню «Просмотр» > «Перейти к», а затем выберите имя монтажного кадра из вложенного меню.
- Нажмите кнопку «Изменить монтажный кадр» в правом верхнем углу окна документа и выберите имя монтажного кадра из всплывающего меню.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с ключевыми точками видео

Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Ключевые точки видео более не поддерживаются, и эта функция будет недоступна в среде Flash Professional CC.*

Ключевые точки видео позволяют активировать события в определенных позициях воспроизведения видео. В среде Flash существует два типа ключевых точек.

- Зашифрованные ключевые точки. Эти ключевые точки добавляются при кодировании видео с помощью Adobe Media Encoder. Дополнительные сведения о добавлении ключевых точек в Adobe Media Encoder см. в статье «Использование Adobe Media Encoder». Зашифрованные ключевые точки доступны также для других приложений.
- Ключевые точки ActionScript. Эти ключевые точки добавляются в видео с помощью инспектора свойств во Flash. Ключевые точки ActionScript доступны только для Flash и Flash Player. Дополнительные сведения о ключевых точках ActionScript см. в статье «Сведения о ключевых точках» в *Руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Если экземпляр компонента FLVPlayback выбран в рабочей области, в инспекторе свойств отображается список ключевых точек видео. В рабочей области также можно предварительно просмотреть видео, включая видео с сервера Flash Media Server, и добавить в процессе просмотра ключевые точки ActionScript с помощью инспектора свойств.

Видеоруководство по работе с ключевыми точками видео доступно на веб-сайте www.adobe.com/go/lrvid5302_fl_ru.

Работа с ключевыми точками в инспекторе свойств:

1. Импортируйте видео в режиме последовательной загрузки или поместите компонент FLVPlayback в рабочую область и укажите исходное видео. Можно указать исходное видео в инспекторе свойств.
2. В инспекторе свойств нажмите «Ключевые точки», чтобы раскрыть раздел, если он еще не открыт.
3. Нажмите кнопку «Добавить» (+), чтобы добавить ключевую точку ActionScript, и кнопку «Удалить» (-), чтобы удалить существующую ключевую точку. Время можно задать путем перетаскивания указателя влево или вправо для увеличения или уменьшения значения временного кода или путем ввода числа.
4. Чтобы добавить параметр в ключевую точку, выберите ключевую точку ActionScript, нажмите кнопку «Добавить» (+) в нижней части раздела «Параметры».
5. Имена ключевых точек ActionScript и параметров можно изменять, нажав поле требуемого имени и отредактировав его.

Помимо этого, списки ключевых точек в инспекторе свойств можно импортировать и экспортировать. Чтобы избежать возникновения конфликтов с ключевыми точками, которые уже были внедрены в видео во время кодирования, импортируйте только списки ключевых точек ActionScript.

Кнопки импорта и экспорта ключевых точек в верхней части раздела «Ключевые точки» позволяют импортировать или экспортировать список ключевых точек в формате XML. При экспорте в список включаются все ключевые точки навигации и событий, внедренных в видео, а также добавленные ключевые точки ActionScript. По завершении импорта открывается диалоговое окно, в котором показано число импортированных ключевых точек ActionScript.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Текст

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Внедрение шрифтов для согласованного текста

При воспроизведении опубликованных SWF-файлов на компьютерах различных пользователей Интернета нет никакой гарантии, что на их компьютерах присутствуют требуемые шрифты. Чтобы текст гарантированно отображался задуманным способом, можно внедрить необходимые шрифты или набор определенных символов шрифта в SWF-файл. После внедрения шрифта в SWF-файл при его воспроизведении требуемый шрифт будет гарантированно доступен независимо от того, на каком компьютере воспроизводится этот файл. Внедренные шрифты можно применять к различным элементам SWF-файла.

Начиная с Flash Professional CS5, программа Flash автоматически внедряет все символы, использованные любыми текстовыми объектами, содержащими текст. Если вы хотите, чтобы текстовые объекты использовали дополнительные символы, например для отображения вводимых пользователем данных или при редактировании текста с помощью ActionScript, внедрите символ шрифта вручную. Внедренные шрифты не обязательно используются текстовыми объектами, свойство «Сглаживание» которых имеет значение «Использовать шрифты устройства». Выберите шрифты, которые требуется внедрить в FLA-файл, и программа Flash внедрит их при публикации SWF-файла.

Существует четыре стандартных ситуации, когда необходимо обеспечить согласованное отображение текста в SWF-файле.

- При создании текстовых объектов в FLA-файле, являющихся частью дизайна, требующего согласованного отображения текста.
- При использовании любого параметра сглаживания, кроме «Использовать шрифты устройства», необходимо встраивать шрифты, иначе текст может исчезнуть или отображаться неправильно.
- При создании текста в FLA-файле динамически с помощью ActionScript.
- При создании текста динамически с помощью ActionScript необходимо указать в ActionScript, какой шрифт использовать.
- При наличии SWF-файла, содержащего текстовые объекты, который может быть загружен другим SWF-файлом, в который требуемые шрифты не внедрены.

Возможности в диалоговом окне «Внедрение шрифтов».

- Централизованное управление всеми внедренными шрифтами.
- Создание символов шрифтов для каждого внедренного шрифта.
- Выбор пользовательских или стандартных диапазонов внедренных символов для шрифта.
- Обработка классического текста и текста Text Layout Framework (TLF) в пределах одного и того же файла и использование внедренных шрифтов для каждого типа текста.
- Поддержка Flash Professional CS4 и FLA-файлов более ранних версий со шрифтами, внедренными устаревшим способом, которые связывали внедренные символы с определенными текстовыми объектами. При открытии FLA-файла более ранней версии Flash Professional CS5 и более поздних версий позволяет редактировать устаревшие внедренные шрифты с помощью диалогового окна «Внедрение шрифтов».

Внедрение символов из шрифта в SWF-файл:

1. Откройте FLA-файл во Flash, а затем откройте диалоговое окно «Внедрение шрифтов», выполнив одно из следующих действий.
   - Выберите «Текст» > «Внедрение шрифтов».
   - В меню параметров панели «Библиотека» выберите «Добавить шрифт».
   - В древовидном представлении панели «Библиотека» нажмите правой кнопкой мыши пустое место, затем выберите «Новый шрифт».
   - В инспекторе свойств текста нажмите кнопку «Встроить».
2. Если в диалоговом окне «Внедрение шрифтов» шрифт не был выбран, нажмите кнопку «Добавить» (+), чтобы внедрить новый шрифт в FLA-файл.

   Если открыть диалоговое окно «Внедрение шрифтов» из панели «Библиотека» или из инспектора свойств текста, элемент шрифта отображается в диалоговом окне автоматически.
3. На вкладке «Параметры» выберите «Семейство» и «Стиль» внедряемого шрифта.

   Если открыть диалоговое окно «Внедрение шрифтов» из панели «Библиотека» или из инспектора свойств текста, текущий выбранный шрифт отобразится в диалоговом окне автоматически.
4. В разделе «Диапазоны символов» выберите диапазон внедряемых символов. Чем больше в публикуемом SWF-файле внедренных символов, тем больше его размер.

5. Чтобы внедрить дополнительные специальные символы, введите их в поле «Включить также следующие символы».

6. Чтобы внедренный символ шрифта был доступен для ActionScript, выберите на вкладке ActionScript пункт «Экспорт для ActionScript».

7. При выборе «Экспорт для ActionScript» также необходимо выбрать формат контура. В качестве формата контура для контейнеров текста TLF выберите TLF (DF4). В качестве формата контура для контейнеров классического текста выберите Classic (DF3).

   Для контейнеров классического текста и текста TLF необходимо создать отдельные символы внедренного шрифта. Формат контура TLF (DF4) не поддерживает шрифты PostScript Type 1. Для отображения текста с форматом контура TLF (DF4) требуется проигрыватель Flash Player 10 или более поздней версии.

8. Чтобы использовать символ шрифта в качестве общего ресурса, необходимо указать параметры в разделе «Общий доступ» на вкладке ActionScript. Дополнительную информацию об использовании общих ресурсов см. в статье Совместное использование ресурсов библиотеки файлами.

Редактирование параметров внедренного символа шрифта:

1. Выполните одно из следующих действий.

   - На панели «Библиотека» нажмите правой кнопкой мыши символ шрифта и выберите «Свойства».
   - В рабочей области выберите контейнер текста и нажмите кнопку «Встроить» в разделе «Символ» инспектора свойств.
   - Выберите на панели «Библиотека» символ шрифта и выберите на панели параметров пункт «Редактирование свойств».
   - Дважды нажмите значок символа шрифта на панели «Библиотека».
   - Выберите «Текст» > «Внедрение шрифтов», затем в древовидном представлении в левой части диалогового окна выберите символ шрифта для редактирования.

2. Сделайте необходимые изменения в диалоговом окне «Внедрение шрифтов» и нажмите кнопку «OK».

В древовидном представлении диалогового окна «Внедрение шрифтов» отображаются все символы шрифтов в текущем FLA-файле, сгруппированные по семействам. В открытом диалоговом окне можно отредактировать любой или все шрифты, после чего необходимо подтвердить изменения нажатием кнопки «OK».

Примечание. *При сохранении FLA-файла, созданного во Flash Professional CS5, в формате CS4, символы шрифта преобразуются в символы шрифта CS4, а в файл внедряются все символы шрифта, а не только выбранный поддиапазон. Все блоки текста TLF преобразуются в поля классического текста. Для обеспечения совместимости с классическим текстом символы шрифта сохраняются в формате DefineFont3. В каждом символе CS4 сохраняется полная копия информации о внедренном шрифте, частью которого он является. При использовании формата CS4 информация о внедренных шрифтах также переносится на все текстовые объекты, ссылающиеся на символы шрифтов. Такой способ хранения информации о внедренных шрифтах использовался во Flash Pro CS4 и более ранних версиях.*

Дополнительные ресурсы

- Статья: Форматирование текста для локализованных проектов Flash: внедрение шрифтов для нескольких языков (Adobe.com)

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Проверка орфографии

Использование проверки орфографии
Настройка блока контроля орфографии

В документе Flash Professional можно проверить орфографию. Этот процесс может быть настроен на конкретное применение.

Использование проверки орфографии

Наверх

1. Выберите меню «Текст» > «Проверка орфографии», чтобы открыть диалоговое окно «Проверка орфографии».

   В поле в верхнем левом углу отображаются слова, не обнаруженные в выбранных словарях, а также тип элемента, который содержит текст (например, текстовое поле или метка кадра).

2. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Добавить в личный словарь», чтобы ввести слово в личный словарь.
   - Нажмите кнопку «Пропустить», чтобы оставить слово без изменений. Нажмите кнопку «Пропустить все», чтобы оставить все вхождения этого слова в документе без изменений.
   - Введите слово в поле «Заменить на» или выберите слово из прокручиваемого списка «Варианты». Затем нажмите кнопку «Заменить», чтобы заменить слово, либо кнопку «Заменить все», чтобы заменить все вхождения этого слова в документе.
   - Нажмите кнопку «Удалить», чтобы удалить слово из документа.
3. Чтобы завершить проверку орфографии, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Закрыть», чтобы завершить проверку орфографии до достижения конца документа Flash Professional.
   - Продолжайте проверку орфографии до тех пор, пока не появится уведомление о том, что достигнут конец документа Flash Professional, а затем нажмите кнопку «Нет», чтобы завершить ее. Если в ответ на этот запрос нажать кнопку «Да», то проверка орфографии будет продолжена с начала документа.

Настройка блока контроля орфографии

Наверх

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите меню «Текст» > «Установка проверки орфографии». Этим параметром следует пользоваться в том случае, если функция проверки орфографии ранее не выполнялась.
   - В диалоговом окне «Проверка орфографии» (меню «Текст» > «Проверка орфографии») нажмите кнопку «Установка».
2. Задайте любой из следующих параметров.
   Параметры документа Эти параметры позволяют указать, какие из элементов следует проверять.

   Словари Содержит список встроенных словарей. Для выполнения проверки орфографии должен быть выбран хотя бы один словарь.

   Личный словарь Введите путь к документу (или щелкните значок папки и выберите его), используемый в качестве личного словаря. Этот словарь доступен для изменения.

   Редактировать личный словарь Позволяет добавлять в личный словарь слова и фразы. В диалоговом окне «Личный словарь» каждый новый элемент должен вводиться в отдельной строке текстового поля.

   Параметры проверки Эти параметры позволяют управлять методами обработки различных типов слов и символов в процессе проверки орфографии во Flash Professional.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Поиск и замена во Flash

О поиске и замене
Поиск и замена текста
Поиск и замена шрифтов
Поиск и замена цветов
Поиск и замена символов
Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

Наверх

О поиске и замене

Функция «Поиск и замена» позволяет выполнить следующие действия.

- Найти текстовую строку, шрифт, цвет, символ, звуковой файл, видеофайл или импортированный растровый файл.
- Заменить указанный элемент другим элементом того же типа. В зависимости от типа элемента в диалоговом окне «Найти и заменить» доступны другие параметры.
- Найти и заменить элементы в текущем документе или текущем монтажном кадре.
- Найти следующее или все вхождения либо заменить текущее или все вхождения элемента.

Примечание. *В документах на основе экранов могут быть найдены и заменены элементы в текущем документе или текущем экране, но поиск в монтажных кадрах невозможен.*

Параметр «Интеракт. редакт.» позволяет редактировать указанный элемент непосредственно в рабочей области. Если при поиске символа используется параметр «Интерактивная правка», то Flash Professional открывает символ в режиме правки на месте.

Журнал функции поиска и замены в нижней части диалогового окна «Поиск и замена» показывает местонахождение, имя и тип найденных элементов.

Наверх

Поиск и замена текста

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Текст» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Текст» введите текст, который необходимо найти.
4. В поле «Заменить на» введите текст, которым нужно заменить существующий текст.
5. Выберите параметры поиска текста.
   Слово целиком Поиск указанной текстовой строки только как целого слова, ограниченного с обеих сторон пробелами, кавычками или аналогичными знаками. Если режим «Слово целиком» не выбран, то указанный текст может быть найден в составе более длинного слова. Например, если не включен режим «Слово целиком», то поиск строки *место* вернет также слова *вместо*, *местоположение* и другие.

   Учитывать регистр Поиск текста, который точно совпадает с указанным текстом по регистру символов (с учетом прописных и строчных букв).

   Регулярные выражения Поиск текста в регулярных выражениях в сценариях ActionScript. Выражение представляет собой оператор, который Flash Professional вычисляет и возвращает значение.

   Содержимое текстовых полей Поиск содержимого текстового поля.

   Кадры/Слои/Параметры Поиск в метках кадров, именах слоев, монтажных кадрах и параметрах компонентов.

   Строки в ActionScript Поиск строк (текста, заключенного в кавычки) в сценариях ActionScript для документа или монтажного кадра (поиск во внешних файлах ActionScript не выполняется).

   ActionScript Ищет все объекты ActionScript, включая код и строки.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного текста в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 7 был выбран режим «Найти все».*
7. Для поиска текста выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного текста, нажмите «Найти далее».

- Чтобы найти все вхождения указанного текста, нажмите «Найти все».

8. Чтобы заменить текст, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного текста, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного текста, нажмите «Заменить все».

Поиск и замена шрифтов

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Шрифт» из всплывающего меню «Для», а затем выберите один из следующих пунктов.
   - Для поиска шрифта по его имени, выберите «Имя шрифта» и выберите шрифт из всплывающего меню или введите его в текстовом поле. Если параметр «Имя шрифта» не выбран, то будет произведен поиск всех шрифтов в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска шрифта по начертанию, выберите «Начертание», а затем выберите начертание из всплывающего меню. Если начертание не выбрано, то производится поиск всех начертаний в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска по размеру шрифта выберите «Размер шрифта» и укажите диапазон размеров шрифта, введя значение для минимального и максимального размера. Если параметр «Размер шрифта» не установлен, то производится поиск всех размеров шрифта в монтажном кадре или документе.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт с другим именем, выберите «Имя шрифта» в поле «Заменить на» и выберите имя шрифта из всплывающего меню либо введите его в текстовом поле. Если это значение не выбрано, то текущее имя шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт другим начертанием, выберите «Начертание» для параметра «Заменить на» и выберите начертание из всплывающего меню. Если этот параметр не выбран, то текущее начертание указанного шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт другого размера, выберите «Размер шрифта» для параметра «Заменить на» и введите значения минимального и максимального размера шрифта. Если этот параметр не выбран, то текущий размер указанного шрифта остается без изменения.
3. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного шрифта в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 4 был выбран режим «Найти все».*
4. Чтобы найти шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного шрифта, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного шрифта, нажмите «Найти все».
5. Чтобы заменить шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного шрифта, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного шрифта, нажмите «Заменить все».

Поиск и замена цветов

Наверх

Поиск и замена цветов в сгруппированных объектах невозможен.

Примечание. *Для поиска и замены цветов в GIF- и JPEG-файлах, находящихся в документе Flash Professional, производите их редактирование в графическом приложении.*

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Цвет» из всплывающего меню «Для».
3. Чтобы найти цвет, нажмите элемент управления «Цвет» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.
   - Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
   - Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
   - Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.
4. Чтобы выбрать цвет для замены указанного цвета, нажмите элемент управления «Цвет» для параметра «Заменить на» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.

- Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
- Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
- Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.

5. Чтобы указать вхождение цвета для поиска и замены, выберите параметр «Заливки», «Обводки» или «Текст» либо любое сочетание этих параметров.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного цвета в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на следующем шаге будет выбран режим «Найти все».*
7. Поиск цвета.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного цвета, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного цвета, нажмите «Найти все».
8. Замена цвета.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного цвета, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного цвета, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена символов

При поиске и замене символов поиск символа производится по имени. Заменить символ можно другим символом любого типа — фрагментом ролика, кнопкой или рисунком.

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Символ» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» выберите имя из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» выберите имя из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного символа рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Чтобы найти символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного символа, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного символа, нажмите «Найти все».
7. Чтобы заменить символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного символа, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного символа, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Звук», «Видео» или «Растровое изображение» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Поиск звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти все».
7. Замена звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить все».

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Многоязыковой текст

О многоязычном тексте
Создание многоязычного текста
Формат XML-файла для многоязычного текста
Многоязычный текст и ActionScript

Наверх

О многоязычном тексте

FLA-файл можно настроить так, чтобы текст отображался на разных языках в зависимости от языка операционной системы, в которой воспроизводится содержимое Flash Professional.

Многоязыковой текст в Flash

Многоязыковый текст может быть включен в документ двумя способами.

- (Не поддерживается во Flash Professional CC) Панель «Строки» позволяет переводчикам, занимающимся локализацией, редактировать строки в центральном расположении Flash Professional или внешних XML-файлах при помощи своих любимых программ и систем Translation Memory. Flash как на панели «Строки», так и в XML-файлах поддерживает многострочный текст.
- Выбор набора символов, внедряемых в приложение, ограничивает число глифов символов в публикуемом SWF-файле и уменьшает его размер.
- Текст в рабочей области может создаваться на китайском, японском и корейском языках при помощи клавиатуры, соответствующей западным стандартам.
- Если в системе установлены шрифты Юникода, текст можно вводить непосредственно в текстовом поле. Поскольку шрифты не внедряются, пользователи приложений также должны иметь шрифты в Юникоде.

  Ниже перечислены другие, менее распространенные способы встраивания многоязычного текста в документы Flash Professional.
- Включение внешних текстовых файлов в динамические и текстовые поля ввода при помощи действия #include.
- Загрузка внешнего текста или XML-файла в приложение Flash Professional при исполнении при помощи действий loadVariables и getURL или объектов LoadVars и XML.
- Ввод экранирующих символов Юникода в строковые значения для переменных динамических или текстовых полей ввода.
- Создание внедренного шрифта как символа в библиотеке.

  Чтобы текст в Юникоде отображался правильно, пользователи должны иметь доступ к шрифтам, содержащим глифы (символы), которые используются в данном тексте.

Пример многоязыкового содержимого см. на странице примеров Flash по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Text\MultilingualContent.

О шрифтах для текста в Юникоде

При использовании внешних файлов в Юникоде пользователи должны иметь доступ к шрифтам, содержащим все глифы, которые содержатся в текстовых файлах. По умолчанию Flash Professional сохраняет имена шрифтов, используемых в динамических или вводных текстовых файлах. При воспроизведении SWF-файла Flash Player 7 (и более ранние версии) ищет эти шрифты в операционной системе, в которой выполняется проигрыватель.

Если текст в SWF-файле содержит глифы, которые заданный шрифт не поддерживает, Flash Player 7 и Flash Player 8 пытаются найти нужный шрифт в системе пользователя. Проигрывателю не всегда удается найти подходящий шрифт. Это зависит от того, какие шрифты доступны в системе пользователя и в операционной системе, в которой выполняется Flash Player.

XML-таблица внедрения шрифтов

При выборе диапазонов шрифтов для внедрения в FLA-файл, Flash Professional использует файл UnicodeTable.xml, чтобы определить, какие символы нужно внедрять. Файл UnicodeTable.xml содержит диапазоны символов, необходимые для разных языков. Он находится в папке с пользовательскими настройками системы. Этот файл находится в следующих каталогах:

- Windows: <системный диск>\Documents and Settings\<пользователь>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash<версия>\<язык>\Configuration\FontEmbedding\
- Macintosh: <пользователь>/Library/Application Support/Adobe/Flash <версия>/<язык>/Configuration/FontEmbedding/

Группирование наборов шрифтов основано на блоках Юникода в соответствии со стандартами Unicode Consortium. Для упрощения рабочего процесса при выборе конкретного языка внедряются все связанные с ним диапазоны глифов, даже если они разбросаны по отдельным группам.

Например, если выбрать корейский язык, то будут внедрены следующие диапазоны символов Юникода.

3131-318E символы хангыль

3200-321C специальные символы хангыль

3260-327B специальные символы хангыль

327F-327F корейский символ

AC00-D7A3 символы хангыль

Если выбрать корейский язык и CJK, внедряется больший набор шрифтов.

3131-318E символы хангыль

3200-321C специальные символы хангыль

3260-327B специальные символы хангыль

327F-327F корейский символ

4E00-9FA5 символы CJK

AC00-D7A3 символы хангыль

F900-FA2D символы CJK

Дополнительные сведения о диапазонах Юникод для отдельных систем письма см. в спецификации Юникод 5.2.0.

В следующей таблице представлены более подробные сведения о выборе шрифтов для внедрения.

Диапазон	Описание
Прописные буквы [A – Z]	Глифы прописных букв основной латиницы и символ пробела 0x0020.
Строчные буквы [a – z]	Глифы строчных букв основной латиницы и символ пробела 0x0020.
Цифры [0 – 9]	Глифы цифр основной латиницы
Знаки пунктуации [!@#%...]	Пунктуация основной латиницы
Основная латиница	Глифы основной латиницы в диапазоне Юникода от 0x0020 до 0x007E.
Японский (Кана)	Глифы азбуки Хирагана и Катакана (включая полуширинный формат)
Японские символы Кандзи — Уровень 1	Японские символы Кандзи
Японский (полный)	Японский (Кана и Кандзи, включая знаки пунктуации и специальные символы)
Хангыль основной	Наиболее распространенные корейские и латинские символы, пунктуация и специальные символы
Хангыль (полный)	11 720 корейских символов (отсортированных по слогам хангыль), латинские символы, пунктуация и специальные символы
Китайский (традиционное письмо) — Уровень 1	5 000 наиболее распространенных китайских символов (традиционное письмо), использующихся на Тайване
Китайский (традиционное письмо) (полный)	Все китайские символы (традиционное письмо), использующиеся на Тайване и в Гонконге, а также знаки пунктуации
Китайский (упрощенное письмо) — Уровень 1	6 000 наиболее распространенных китайских символов (упрощенное письмо) использующихся в континентальном Китае, и знаки пунктуации

Китайский (полный)	Все символы китайского языка (традиционное и упрощенное письмо) и знаки пунктуации
Тайский	Все тайские глифы
Деванагари	Все глифы деванагари
Латиница I	Латиница I. Дополнительный диапазон от 0x00A1 до 0x00FF (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Расширенная латиница A	Расширенная латиница A. Дополнительный диапазон от 0x0100 до 0x01FF (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Расширенная латиница B	Расширенная латиница B. Диапазон от 0x0180 до 0x024F (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Расширенные латинские дополнения	Расширенные латинские дополнения. Диапазон от 0x1E00 до 0x1EFF (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Греческий	Греческий и коптский плюс расширенный греческий (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Кириллица	Кириллица (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)
Армянский	Армянский плюс лигатуры
Арабский	Арабский плюс формы представления A и формы представления Б
Иврит	Иврит плюс формы представления (включая знаки пунктуации, надстрочный и подстрочный индекс, символы валют и псевдо-буквенные символы)

Внешние файлы не в Юникоде

При загрузке в приложение Flash Player 7 внешнего текстового или XML-файла не в Юникоде он будет отображен некорректно, если Flash Player попытается сделать это в Юникоде. Чтобы Flash Player использовал обычную кодовую страницу локальной операционной системы, добавьте в первую строку кода первого кадра приложения Flash Professional, загружающего данные, следующий программный код.

```
system.useCodepage = true;
```

Свойство system.useCodepage присваивается в документе только один раз, не делайте этого многократно, пытаясь заставить проигрыватель интерпретировать одни файлы как в Юникоде, а другие — нет, это может привести к непредсказуемым результатам.

Если задать свойству system.useCodepage значение true, то обычная кодовая страница операционной системы, в которой выполняется проигрыватель, должна включать глифы, которые используются во внешнем текстовом файле. Например, при загрузке внешнего текстового файла, содержащего китайские иероглифы, этот файл будет неправильно отображен в системе, где используется кодовая страница 1252, поскольку она не содержит этих символов. Чтобы пользователи на всех платформах смогли просмотреть внешние текстовые файлы, которые используются в приложениях Flash Professional, задайте кодировку Юникод и оставьте свойство system.useCodepage в значении по умолчанию, то есть false. В этом случае Flash Player интерпретирует весь текст в Юникоде. Дополнительные сведения см. в описании свойства useCodepage (System.useCodepage) в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Кодирование текста

Весь текст на компьютере закодирован последовательностями байтов. Текст представляется в различных форматах кодирования (а значит, различными байтами). Разные операционные системы пользуются разными системами кодирования текста. Например, в операционных системах Windows для западных языков обычно используется кодировка CP1252, в операционных системах Macintosh для западных языков — кодировка MacRoman, в системах Windows и Macintosh для японского языка применяется Юникод.

Юникод позволяет кодировать символы для большинства языков мира. Другие форматы, применяемые в компьютерах системы кодирования текста, представляют собой подмножества формата Юникод, приспособленные для конкретных регионов. Некоторые из них совместимы с ним в некоторых областях и несовместимы в других, поэтому вопрос использования верной кодировки приобретает особую важность.

Юникод может быть представлен в нескольких различных форматах. Flash Player 6, 7 и более поздних версий поддерживает для текста и внешних файлов 8-битный формат Юникода UTF-8, а также 16-битные форматы UTF-16 BE (Big Endian) и UTF-16 LE (Little Endian).

Юникод и Flash Player

Flash Player 6 и более поздних версий поддерживает кодирование текста в Юникоде. Пользователи Flash Player 6 и более поздних версий могут просматривать многоязыковый текст независимо от языка операционной системы, в которой выполняется проигрыватель, при наличии набора необходимых шрифтов.

Flash Player предполагает, что все внешние текстовые файлы, связанные с приложением Flash Player, имеют кодировку Юникод, если не было указано иное.

В приложениях Flash Professional для Flash Player 5 и более ранних версий, разработанных в среде Flash MX или более ранней версии, Flash Player 6 и ранние версии отображают текст с использованием стандартной кодовой страницы операционной системы, в которой выполняется проигрыватель.

Базовые сведения о Юникоде можно получить на веб-сайте Unicode.org.

Кодирование текста в программе Flash Player

По умолчанию Flash Player 7 и более поздние версии предполагают, что любой текст представлен в Юникоде. Если документ загружает внешний текстовый или XML-файл, то он должен быть представлен в кодировке UTF-8. Такие файлы создаются с помощью панели «Строки» либо в текстовом или HTML-редакторе, который может сохранять файлы в Юникоде.

Форматы кодирования Юникода, поддерживаемые Flash Player

При считывании в Flash Professional текстовых данных Flash Player ищет в первых двух байтах файла маркер последовательности байтов (BOM), который, согласно стандарту, определяет формат кодирования данных в Юникоде. Если BOM не обнаружен, то считается, что текст закодирован в UTF-8 (8-битном формате кодирования). В приложениях рекомендуется пользоваться кодировкой UTF-8.

Если Flash Player обнаружил один из перечисленных ниже маркеров BOM, формат кодирования текста определяется следующим образом.

- Если первым байтом файла является OxFE, а вторым — OxFF, то кодировкой текста считается UTF-16 BE (Big Endian). Этот формат применяется в операционных системах Macintosh.
- Если первым байтом файла является OxFF, а вторым — OxFE, то кодировкой текста считается UTF-16 LE (Little Endian). Этот формат применяется в операционных системах Windows.

  Большинство текстовых редакторов, которые могут сохранять файлы в кодировке UTF-16BE и LE, автоматически добавляют в них маркеры BOM.

  Примечание. *Если свойство system.useCodepage имеет значение true, то считается, что текст представлен не в Юникоде, а в стандартной кодовой странице операционной системы, где выполняется проигрыватель.*

Кодировка во внешних XML-файлах

Изменение тега кодировки не приводит к смене кодировки XML-файла. Flash Player определяет кодировку внешнего XML-файла по тем же правилам, что и для всех остальных внешних файлов. Если в начале файла нет маркера BOM, то предполагается, что он представлен в кодировке UTF-8. Если же BOM найден, то кодировка файла определяется как UTF-16BE или LE.

Наверх

Создание многоязычного текста

FLA-файл можно настроить так, чтобы текст отображался на разных языках в зависимости от языка операционной системы, в которой воспроизводится содержимое Flash Professional.

Рабочие процессы для разработки многоязыкового текста с помощью панели «Строки»

Панель «Строки» позволяет создавать и обновлять многоязычное содержимое. Содержимое текстовых полей может быть задано на нескольких языках таким образом, чтобы Flash Professional автоматически определял язык содержимого, исходя из языка операционной системы, в которой выполняется Flash Player.

Следующие этапы описывают общий рабочий процесс.

1. Разработка FLA-файла на одном языке

Любой текст, который должен вводиться на другом языке, должен находиться в динамическом поле или текстовом поле ввода.

2. В диалоговом окне «Настройки» панели «Строки» выберите нужные языки и назначьте один из них языком по умолчанию.

На панель «Строки» добавляется новый столбец для этого языка. При сохранении, тестировании и публикации приложения для каждого языка создается папка с XML-файлом.

3. На панели «Строки» присвойте каждой текстовой строке идентификатор.

4. Опубликуйте приложение.

Для каждого выбранного языка создается папка, в которой находится XML-файл для этого языка.

5. Передайте опубликованный FLA-файл и папки с XML-файлами переводчикам.

Работайте на родном языке, предоставив перевод приложения переводчикам. Они могут переводить как непосредственно XML-файлы, так и FLA-файл.

6. Получив перевод, импортируйте переведенные XML-файлы обратно в FLA-файл.

Примечание. *Файлы Flash Pro CS4 со сглаженными классическими динамическими текстовыми полями, заполненными с панели «Строки», могут отображаться неправильно после обновления до версии Flash Pro CS5. Причина заключается в измененных алгоритмах встраивания шрифтов во Flash Pro CS5. Для решения этой проблемы вручную встройте шрифты, используемые в текстовых полях. Инструкции см. в разделе Внедрение шрифтов для согласованного внешнего вида текста.*

Выбор и удаление языков для перевода

В рабочей области и на панели «Строки» может быть отображено не более 100 языков. Для каждого выбранного языка добавляется столбец на панели «Строки». Чтобы показать текст в рабочей области на каком-либо из выбранных языков, измените язык рабочей области. Выбранный язык отображается при публикации или тестировании файла.

Может быть выбран как язык, представленный в меню, так и любой другой язык, для которого обеспечивается поддержка Юникода.

Выбор языка

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Параметры».
2. Добавьте язык, выполнив одно из следующих действий.
   - В области «Языки» выделите нужный язык и нажмите кнопку «Добавить».
   - Если язык отсутствует в области «Языки», в пустом текстовом поле в области «Языки» введите код языка в формате xx (Код языка согласно стандарту ISO 639-1). Нажмите кнопку «Добавить».
3. Повторяйте предыдущий шаг до тех пор, пока не будут добавлены все необходимые языки.
4. В меню «Язык по умолчанию времени выполнения» выберите язык по умолчанию. Он будет использоваться по умолчанию в тех системах, где нет активного языка.
5. Чтобы загружать во время выполнения XML-файлы для языков с другого URL-адреса, введите его в текстовое поле «URL» и нажмите кнопку «OK».

   Для каждого выбранного языка на панели «Строки» добавляется столбец. Столбцы отображаются в алфавитном порядке.
6. Сохраните FLA-файл. При сохранении FLA-файла в папке, указанной в качестве пути публикации SWF-файла, создаются папки для каждого языка. Если пути публикации SWF-файла не существует, то они создаются в той папке, где находится FLA-файл. В каждом файле языка создается XML-файл, который используется для загрузки переведенного текста.

Удаление языка

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Параметры».
2. В области «Активные языки» выделите язык и нажмите кнопку «Удалить».
3. Повторяйте шаг 3 до тех пор, пока не будут удалены все ненужные языки.
4. После завершения нажмите кнопку «OK».

   С панели «Строки» исчезают столбцы, соответствующие удаленным языкам.

Примечание. *При удалении языка из панели «Строки» XML-файл этого языка из локальной файловой системы не удаляется. Это позволяет добавлять языки на панель «Строки», используя старые XML-файлы, и предотвращает их случайное удаление. Чтобы полностью удалить язык, необходимо удалить или заменить соответствующий XML-файл.*

Добавление строк на панель «Строки»

Назначение текстовых строк на панели «Строки» выполняется следующими способами.

- Присвоение идентификатора динамическому полю или текстовому полю ввода
- Добавление строки на панель «Строки» без назначения его текстовому полю
- Назначение существующего идентификатора строки существующему динамическому полю или текстовому полю ввода

Назначение идентификаторов строк текстовым полям

1. Выберите «Окно» > «Другие панели» > «Строки».

2. Выберите инструмент «Текст». В рабочей области создайте вводимое или динамическое текстовое поле.
3. При сохранении выделения текстового поля введите уникальный идентификатор в поле «ID» на панели «Строки».
4. Нажмите кнопку «Параметры» и выберите один или несколько языков из списка в диалоговом окне «Параметры». Должен быть выбран язык по умолчанию, а также другие языки, на которых будет производиться публикация приложения.
5. Нажмите кнопку «Применить».

Примечание. *Если в рабочей области выбрано статическое текстовое поле, то в разделе выделения текста в рабочей области появится сообщение «Статический текст не может иметь связанного идентификатора». Если выбран один или несколько нетекстовых элементов, то выводится сообщение «Выделенный фрагмент не может иметь связанный идентификатор».*

Добавление идентификатора строки на панели «Строки» без назначения его текстовому полю

1. Выберите «Окно» > «Другие панели» > «Строки».
2. Нажмите кнопку «Параметры» и выберите один или несколько языков из списка в диалоговом окне «Параметры». Должен быть выбран язык по умолчанию, а также другие языки, на которых будет производиться публикация приложения.
3. Введите новый идентификатор строки и новую строку на панели «Строки», а затем нажмите кнопку «Применить».

Назначение идентификаторов строк текстовым полям

1. Выберите инструмент «Текст». В рабочей области создайте вводимое или динамическое текстовое поле.
2. Введите имя существующего идентификатора в разделе «ID» на панели «Строки» и нажмите кнопку «Применить».

Примечание. *Нажмите клавиши «Shift» + «Enter», чтобы присвоить идентификатор текстовому полю, или клавишу «Enter», если фокус находится в поле «ID».*

Редактирование строк на панели «Строки»

После ввода текстовых строк на панели «Строки» применяется один из следующих способов редактирования текстовых строк.

- Непосредственно в ячейках панели «Строки».
- С помощью функций поиска и замены, а также проверки орфографии на языке рабочей области. Текст, который изменяется при помощи этих функций, изменяется также в рабочей области и на панели «Строки».
- Прямым редактированием XML-файла.

Изменение языка рабочей области

1. Выберите «Окно» > «Другие панели» > «Строки».
2. В меню «Язык рабочей области» выберите нужный язык. Это должен быть язык, добавленный в качестве доступного.

   После изменения языка рабочей области вводимый текст отображается на новом языке. Если на панели «Строки» уже вводились строки для этого языка, то любой текст в рабочей области будет отображен на выбранном языке. В противном случае текстовые поля в рабочей области будут пустыми.

Ввод азиатских символов на стандартной западной клавиатуре

Flash Professional позволяет для ввода азиатских символов в рабочей области пользоваться редакторами методов ввода (IME) и стандартной западной клавиатурой. Flash Professional поддерживает более двух десятков IME.

Например, для создания веб-сайта, рассчитанного на широкую азиатскую аудиторию, можно воспользоваться стандартной западной клавиатурой (QWERTY), меняя IME для ввода текста на китайском, японском и корейском языках.

Примечание. *Эта функция относится только к вводу текста в рабочей области, но не к вводу на панели «Действия». Она доступна для всех поддерживаемых операционных систем Windows и Mac OS X.*

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и выберите «Текст» в списке «Категория».
2. В элементе меню «Метод набора» выберите один из параметров ввода с западной клавиатуры. По умолчанию выбран китайский и японский язык, следует также выбрать западные языки.

Публикация многоязыковых FLA-файлов

При сохранении, тестировании или публикации FLA-файла для каждого языка, выбранного на панели «Строки», создается папка с XML-файлом. По умолчанию XML-папки и файлы размещаются в пути публикации SWF-файла. Если путь публикации SWF-файла не существует, то XML-папки и файлы сохраняются в той папке, где находится FLA-файл. Например, если имеется файл Test в папке mystuff, в качестве активных языков выбраны английский (en), немецкий (de) и испанский (es), а путь публикации SWF-файлов не выбран, то при сохранении FLA-файла создается следующая структура папок.

```
\mystuff\Test.fla
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test_es.xml
```

При запуске SWF-файла на веб-сервере также нужно запустить связанные с ним XML-файлы с переводами строк. Первый кадр, содержащий строки, не будет отображен до тех пор, пока не завершится загрузка всего XML-файла.

Ручная замена строк во время публикации

При публикации SWF-файла Flash Professional строки можно заменить вручную, используя язык рабочей области. Этот метод заменяет все вхождения динамического или вводимого текста соответствующими идентификаторами строк на языке рабочей области. В этом случае текстовые строки обновляются только при публикации SWF-файла. Автоматическое определение языка не происходит, и поэтому необходима публикация SWF-файла для каждого из поддерживаемых языков.

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Параметры».
2. Установите флажок «Заменить строки: Автоматически при исполнении».

Автоматическое определение языка по языку по умолчанию

Язык времени выполнения по умолчанию может быть заменен на любой язык, выбранный в качестве доступного. Если включено автоматическое определение языка при просмотре SWF-файла на системе с текущим языком, то при любом переключении на язык, отличный от активного, используется язык по умолчанию. Например, если языком по умолчанию является английский и в качестве активных языков выбраны «ja», «en» и «fr», то пользователи, для которых системным языком является японский, английский или французский, увидят текст на своем языке. Однако пользователи, для которых системным языком является шведский, автоматически увидят текст на языке, установленном по умолчанию, то есть в данном случае на английском.

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Параметры».
2. В меню «Язык по умолчанию времени выполнения» выберите язык по умолчанию. Это должен быть язык, добавленный в качестве доступного.
3. Чтобы включить автоматическое определение языка, установите флажок » Заменить строки: Автоматически при исполнении» и нажмите кнопку «OK».

Flash Professional создает следующий код ActionScript ®, который сохраняет пути к языковым XML-файлам. На основе этого кода можно разработать собственный сценарий определения языка.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Примечание. *Программный код ActionScript, который создается панелью «Строки», не пользуется функцией Locale.initialize. Решение о том, каким образом должна быть вызвана эта функция, должно приниматься исходя из требований проекта.*

Заказное определение языка

Для доступа к языковым XML-файлам, необходимым для управления заменой текста в назначенное время, необходимо создать собственный заказной компонент или программный код ActionScript. Например, можно создать всплывающее меню, позволяющее выбрать язык для просмотра содержимого.

Дополнительные сведения о написании кода ActionScript для обнаружения отдельных языков см. в разделе «О панели "Строки"» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Параметры».
2. В меню «Язык по умолчанию времени выполнения» выберите язык по умолчанию.

   Это должен быть язык, добавленный в качестве доступного.
3. Установите флажок «Заменить строки: С помощью ActionScript во время выполнения» и нажмите кнопку «OK».

   Flash Professional создает следующий код ActionScript, который сохраняет пути к языковым XML-файлам. На основе этого кода можно разработать собственный сценарий определения языка.

   ```
   import mx.lang.Locale;
   Locale.setFlaName("<flaFileName>");
   Locale.setDefaultLang("langcode");
   Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
   ```

Примечание. *Программный код ActionScript, который создается панелью «Строки», не пользуется функцией Locale.initialize. Решение о том, каким образом должна быть вызвана эта функция, должно приниматься исходя из требований проекта.*

Дополнительные ресурсы

- Статья: «Форматирование текста для локализованных проектов Flash» (Adobe.com)

Наверх

Формат XML-файла для многоязычного текста

Когда в Flash Professional используется многоязычный текст, он сохраняется в XML-файлах.

О формате XML-файла

Экспортированный XML-файл имеет формат UTF-8 и следует стандарту XML Localization Interchange File Format (XLIFF) 1.0. Он определяет спецификацию расширяемого формата обмена для локализации, которая позволяет любому производителю программного обеспечения формировать данные в едином формате, который будет понятен любому поставщику услуг локализации. Дополнительные сведения о формате XLIFF см. на странице www.oasis-open.org/committees/xliff/.

Примеры XLIFF

При вводе перечисленных ниже символов на панели «Строки» они будут во время записи в XML-файл заменены соответствующими ссылками на сущности.

Символ	Заменяется на
&	&
'	'
"	"
<	<
>	>

Пример экспортированного XML-файла

В следующих примерах показано, как выглядит XML-файл, созданный на панели «Строки» (в данном примере на английском языке), на другом языке (на французском).

Пример исходной версии на английском языке:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliff/documents/xliff.dtd" >
<xliff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fla" source-language="EN">
        <header></header>
        <body>
            <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
                <source>welcome to our web site!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
                <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
                <source>see you soon!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
                <source></source>
            </trans-unit>
        </body>
    </file>
</xliff>
```

Пример исходной версии на французском языке

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliff/documents/xliff.dtd" >
<xliff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fla" source-language="EN">
        <header></header>
        <body>
            <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
                <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
```

```
            </trans-unit>
            <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
                <source>Voudriez-vous être sur notre liste de diffusion?</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
                <source>A bientôt!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
                <source></source>
            </trans-unit>
        </body>
    </file>
</xliff>
```

Перевод текста на панели «Строки» или в XML-файле

Отправлять на перевод необходимо не только FLA-файлы, но и папки с XML-файлами и XML-файлы для каждого языка.

Перевод FLA-файла выполняется переводчиками либо непосредственно в языковых столбцах на панели «Строки», либо в XML-файле соответствующего языка. Если перевод выполняется в XML-файле, то необходимо импортировать его на панель «Строки» или сохранить в каталоге по умолчанию для соответствующего языка.

Перевод текста на панели «Строки»

1. Выберите «Окно» > «Другие панели» > «Строки».
2. Для каждого языка перевода выберите соответствующий столбец и введите перевод текста, связанный с идентификатором каждой строки.
3. Чтобы текст в рабочей области отображался на выбранном языке, выберите его в поле «Язык рабочей области».
4. После завершения сохраните, опубликуйте или протестируйте файл.

   Все XML-файлы для всех языков перезаписываются информацией из панели «Строки».

   Примечание. *Чтобы не потерять перевод в XML-файле, сохраняйте его в другой папке.*

Перевод текста в XML-файле

1. С помощью редактора XML или программы перевода откройте в папке с нужного языка соответствующий XML-файл. В XML-файле проставлены идентификаторы для каждой текстовой строки.
2. Введите перевод рядом с идентификатором.
3. При необходимости импортируйте переведенный XML-файл на панель «Строки».

Импорт XML-файла на панели «Строки»

Если после модификации XML-файла поместить его в папку, указанную на панели «Строки» для конкретного языка, то он будет загружен при открытии документа Flash Professional (FLA-файла).

Независимо от того, откуда был импортирован XML-файл, в момент сохранения, тестирования или публикации FLA-файла для каждого языка на панели «Строки» в папке, заданной для публикации SWF-файлов, создается папка и XML-файлы для каждого языка. Если путь публикации не указан, то папка и файл сохраняются в той же папке, где находится FLA-файл. XML-файлы, созданные на панели «Строки», всегда заполняются содержащимися на ней данными.

XML-файл также может быть импортирован на панель «Строки» из другого местоположения. После импорта XML-файла при каждом его сохранении, тестировании или публикации файл, находящийся в папке для данного языка, перезаписывается. Если язык не выбран как доступный на панели «Строки», то импортировать язычный XML-файл нельзя. Перед импортом переведенного XML-файла для него необходимо сначала добавить язык.

1. Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Строки» и нажмите кнопку «Импорт XML».
2. В меню «Язык файла» выберите язык для импортируемого XML-файла и нажмите кнопку «OK».
3. Перейдите в папку и выберите импортируемый XML-файл.

   В столбец на панели «Строки» загружается информация из XML для языка, выбранного на шаге 3.

Примечание. *На шагах 2 и 3 должен выбираться один и тот же язык. В противном случае можно, например, по ошибке импортировать XML-файл на французском языке в столбец, предназначенный для немецкого языка.*

Наверх

Многоязычный текст и ActionScript

Управлять многоязычным текстом и импортировать многоязычные XML-файлы можно с помощью ActionScript®.

Загрузка внешних файлов при помощи ActionScript

Для загрузки существующих XML-данных или использования другого формата XML-файла используйте действия loadVariables и getURL, а также объекты LoadVars и XML, чтобы создать документ, содержащий многоязычный текст, следующим образом: поместив текст во внешний текстовый или XML-файл либо загрузив файл во фрагмент ролика при исполнении.

Сохраните внешний файл в формате UTF-8 (рекомендуется), UTF-16BE или UTF-16LE с помощью приложения, поддерживающего эти форматы. При использовании формата UTF-16BE или UTF-16LE файл должен начинаться с маркера BOM, чтобы Flash Player смог определить его кодировку. В следующей таблице приведен список маркеров BOM, которые должны быть включены для определения кодировки.
Примечание. *Большинство текстовых редакторов, которые могут сохранять файлы в кодировке UTF-16BE и LE, автоматически добавляют в них маркеры BOM.*

Формат UTF	Первый байт	Второй байт
UTF-16BE	OxFE	OxFF
UTF-16LE	OxFF	OxFE

Примечание. *Если внешний файл является XML-файлом, то для изменения кодировки можно использовать тег кодировки. Сохраните файл в Юникоде.*

1. В исходном приложении Flash Professional создайте в документе динамическое или текстовое поле ввода для отображения текста.
2. Выделите его и в инспекторе свойств и назначьте для него имя экземпляра.
3. В программе, отличной от Flash, подготовьте текстовый или XML-файл, определяющий значение переменной текстового поля.
4. Сохраните XML-файл в кодировке UTF-8 (рекомендуется), UTF-16BE или UTF-16LE.
5. Для ссылки на внешний файл и его загрузки в динамическое или текстовое поле ввода используются следующие процедуры ActionScript.
   - Действие loadVariables производит загрузку внешнего файла.
   - Действие getURL загружает внешний файл с заданного URL-адреса.
   - Объект LoadVars (стандартный объект клиент-сервер) загружает внешний текстовый файл с заданного URL-адреса.
   - Объект XML (стандартный объект клиент-сервер) загружает внешний XML-файл с заданного URL-адреса. Дополнительные сведения см. в описании формата XML в *справочнике по языку ActionScript*.

Создание многоязычных документов с помощью действия #include

Для создания документа на нескольких языках используется действие #include.

Сохраните текстовый файл в кодировке UTF-8 при помощи приложения, которое ее поддерживает (например, Dreamweaver).

Чтобы указать средству разработки Flash Professional, что файл представлен в Юникоде, включите в первую строку файла следующий заголовок.

```
//!-- UTF8
```

Примечание. *После второго дефиса (-) введите пробел.*

По умолчанию исходное приложение Flash Professional предполагает, что внешние файлы, использующие действие #include имеют кодировку стандартной кодовой страницы операционной системы, в которой выполняется средство разработки. Указание заголовка //!-- UTF8 в файле сообщает средству разработки, что внешний файл имеет кодировку UTF-8.

1. В средстве разработки Flash Professional создайте динамическое поле или текстовое поле ввода для отображения текста в документе.
2. Выделите его и в инспекторе свойств и назначьте для него имя экземпляра.
3. Другой программой подготовьте текстовый файл, определяющий значение переменной текстового поля. Добавьте в начало файла заголовок //!-- UTF8.
4. Сохраните текстовый файл в формате UTF-8.
5. Включите внешний файл в динамическое или текстовое поле ввода при помощи директивы #include. Дополнительные сведения см. в описании директивы #include в *справочнике по языку ActionScript*.

Создание многоязычных документов с помощью текстовых переменных

Для включения содержимого в Юникоде в текстовые переменные используется синтаксис \uXXXX, где XXXX — это четырехзначная шестнадцатеричная точка кода, или экранирующий символ для символа Юникода. Средство разработки Flash Professional поддерживает экранирующие символы Юникода до \uFFFF. Точки кода для символов Юникода см. на сайте Unicode.org.

Экранирующие символы Юникода могут быть использованы только в переменных текстовых полей. Их нельзя включать во внешние текстовые или XML-файлы, так как Flash Player 6 их не распознает.

Например, чтобы присвоить имя экземпляра myTextVar динамическому текстовому полю, содержащему японские, корейские, китайские,

английские и греческие символы, а также знак евро, введите следующее.

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

При воспроизведении SWF-файла в текстовом поле отображаются следующие символы.

かㅎ汉helloλ€

Чтобы при создании многоязычного текстового поля получить оптимальный результат, пользуйтесь шрифтом, включающим все нужные глифы.

Подключение к внешним XML-файлам при помощи компонента XMLConnector

Компонент XMLConnector версии 2 позволяет произвести подключение к внешнему XML-документу и связывание с его свойствами. Он предназначен для считывания и записи XML-документов HTTP-операциями GET и POST. Он выступает в роли соединительного звена между XML-документами и другими компонентами. XMLConnector взаимодействует с компонентами приложения при помощи функций привязки к данным в среде разработчика Flash или программном коде ActionScript. Дополнительные сведения см. в описании компонента XML Connector в справочнике по языку компонентов ActionScript.

Дополнительные разделы справки

Внедрение шрифтов для согласованного текста

Описание процесса публикации

Работа с текстом в кодировке Unicode

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с текстом Text Layout Framework (TLF)

Сведения о тексте TLF
Работа со стилями символов
Работа со стилями абзацев
Свойства контейнера и потока
Азиатский текст и текст справа налево

Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Text Layout Framework более не поддерживается, и эти функции недоступны в среде Flash Professional CC. При открытии во Flash Pro CC файла FLA, содержащего текст TLF, т. е. сохраненного в одной из прежних версий Flash Professional, текст TLF будет преобразован в классический текст. Дополнительные сведения см. в этой статье.*

Во Flash Professional CS5 появилась возможность добавлять текст в FLA-файлы с помощью нового механизма визуализации текста под названием Text Layout Framework (TLF). Этот механизм поддерживает расширенный набор функций отображения, а также расширенные возможности управления атрибутами текста. В отличии от ранее использованного механизма, который теперь называется классическим, TLF предоставляет больше возможностей для управления текстом.

Преимущества текста TLF.

- Качественное оформление печати.
- Дополнительные стили символов, включая интерлиньяж, лигатуры, цвет подсветки, подчеркивания, зачеркивания, регистр, цифровой регистр и многие другие.
- Дополнительные стили абзацев, включая поддержку нескольких колонок с шириной средника, параметры выключки последней строки, поля, отступы, интервалы между абзацами и значения отступов контейнеров.
- Управление дополнительными атрибутами азиатского текста, включая Tate Chu Yoko, Модзикуми, тип кинсоку сёри и модель интерлиньяжа.
- К тексту TLF можно применять такие атрибуты как «Поворот 3D-объекта», «Цветовые эффекты» и «Режимы наложения», не включая их в символ фрагмента ролика.
- Текст может переходить из одного контейнера текста в другой. Такие контейнеры текста называются *потоковыми* или *связанными*.
- Возможность создавать текст в арабской системе письма и на иврите с написанием справа налево.
- Поддержка двунаправленного текста, где текст с написанием справа налево может содержать элементы текста с написанием слева направо. Например, эта возможность используется для внедрения английских слов в арабские цифры в тексте на арабском языке/иврите.

Сведения о тексте TLF

Наверх

Приступая к работе

Важно понимать следующие основные принципы работы с текстом в среде Flash:

- Текст TLF является типом текста по умолчанию в среде Flash Professional CS5. В версии Flash Pro CS5.5 таким типом является классический текст.
- Существует два типа контейнеров текста TLF: строчный текст и область текста. Размер контейнера строчного текста зависит исключительно от содержащегося в нем текста. Размер контейнера области текста зависит от количества содержащегося в нем текста. По умолчанию используется первый тип. Чтобы заменить контейнер строчного текста на контейнер области текста, измените его размер с помощью инструмента «Выделение» иди дважды нажмите небольшой кружок в правом нижнем углу ограничительной рамки контейнера.
- Для текста TLF в параметрах публикации FLA-файла требуется указать ActionScript 3.0 и Flash Player 10 или более поздней версии. Дополнительные сведения см. в разделе «Параметры публикации (CS5)».
- При использовании текста TLF в зависимости от выделенного типа текста в инспекторе свойств доступны три режима отображения:
  - Режим инструмента «Текст»: если инструмент «Текст» выбран на панели инструментов, но текст не выделен в документе Flash.
  - Режим текстового объекта: если в рабочей области выбран весь текстовый блок.
  - Режим редактирования текста: если выполняется редактирование текстового блока.
- В зависимости от необходимого способа поведения текста в среде выполнения с использованием текста TLF можно создавать три типа текстовых блоков:

- Только для чтения: при публикации SWF-файла выбор или редактирование текста невозможны.
- Выбираемый: при публикации SWF-файла текст доступен для выбора и может быть скопирован в буфер обмена, но недоступен для редактирования. Это параметр по умолчанию для текста TLF.
- Редактируемый: при публикации SWF-файла текст доступен для выбора и редактирования.

- В отличие от классического текста, текст TLF не поддерживает шрифты PostScript Type 1. Текст TLF поддерживает только шрифты OpenType и TrueType. При работе с текстом TLF шрифты PostScript недоступны в меню «Текст» > «Шрифты». Обратите внимание, что при применении шрифта PostScript Type 1 для объекта текста TLF с использованием одного из меню шрифтов Flash вместо этого заменяет шрифт устройства _sans. При работе с классическим текстом все установленные шрифты PostScript доступны в меню «Шрифты».
- Чтобы текст TLF был доступен Flash Player во время выполнения, требуется специальная библиотека ActionScript. Если на компьютере, на котором производится воспроизведение, эта библиотека отсутствует, Flash Player загрузит ее автоматически. Дополнительные сведения об этой библиотеке см. в разделе «Публикация SWF-файлов с текстом TLF».
- Текст TLF нельзя использовать в качестве слоя-маски во время создания. Чтобы создать маску с текстом, создайте маску с помощью ActionScript 3.0 или используйте для маски классический текст. См. «Маскирование отображаемых объектов» в Руководстве разработчика ActionScript 3.0.
- Параметры сглаживания для текста TLF не отражаются в рабочей области до экспорта файла Flash как SWF-файла. Чтобы увидеть эффект настроек сглаживания, используйте команды «Управление» > «Тест» или «Файл» > «Публикация».
- Для использования каскадных таблиц стилей (CSS) примените таблицу стилей с помощью ActionScript. Дополнительные сведения см. в разделе «Применение каскадных таблиц стилей» в Руководстве разработчика по ActionScript 3.0.
- Для TLF предусмотрены многочисленные API-интерфейсы ActionScript для создания и управления потоками текста во время выполнения. Эти API-интерфейсы обеспечивают дополнительные возможности, такие как украшение текста, встроенные изображения, возможности чтения языков HTML и TLFMarkup, а также другие полезные возможности для создания динамического содержимого.

Руководства и видео

- Видео: TLF в среде Flash Professional CS5.5 (4:33, Adobe TV)
- Видео: Таблицы стилей CSS с текстом TLF (8:12, Adobe TV)

Преобразование классического текста в текст TLF и наоборот

При преобразовании текстового объекта из одного механизма визуализации текста в другой большинство элементов форматирования сохраняется. Однако из-за различного набора функций, поддерживаемых этими механизмами визуализации, некоторые элементы форматирования, включая трекинг и интерлиньяж, могут немного отличаться. Тщательно проверьте форматирование текста после преобразования и повторно настройте параметры, которые были изменены или утеряны.

Если требуется преобразовать классический текст в текст TLF, постарайтесь не выполнять эту операцию многократно. То же распространяется и на обратную операцию.

В процессе преобразования классического текста в текст TLF и наоборот типы текста преобразуются следующим образом.

- TLF только для чтения > классический статический
- TLF выбираемый > классический статический
- TLF редактируемый > классический ввод

Публикация SWF-файлов с текстом TLF

Для работы объектов текста TLF требуется специальная библиотека ActionScript, которая также называется общей библиотекой во время выполнения (Runtime Shared Library, RSL). Поскольку библиотека находится отдельно от опубликованного SWF-файла, размер самого SWF-файла уменьшается. Во время разработки библиотеку предоставляет Flash Professional. Во время выполнения после отправки опубликованного SWF-файла на веб-сервер библиотека предоставляется следующими способами:

1. Локальным компьютером. Приложение Flash Player ищет копию библиотеки на локальном компьютере, на котором оно воспроизводится. Если на данном компьютере SWF-файл, содержащий текст TLF, уже воспроизводился, в кэше Flash Player должна содержаться локальная копия этой библиотеки. После использования текста TLF в Интернете в течение некоторого времени большинство компьютеров конечных пользователей будут содержать локальную копию файла библиотеки. Однако конечные пользователи Flash Player могут отключить эту функцию на своих компьютерах.
2. На сайте Adobe.com. Если локальная копия недоступна, приложение Flash Player отправит запрос на сервер Adobe для получения копии библиотеки. На каждом компьютере загрузка библиотеки выполняется только один раз. После этого для последующего воспроизведения всех SWF-файлов на этом компьютере используется ранее загруженная копия библиотеки.
3. На веб-сервере. Если серверы Adobe недоступны по каким-либо причинам, приложение Flash Player ищет библиотеку в каталоге веб-сервера, в котором хранится SWF-файл. Для обеспечения этого дополнительного уровня резервного копирования необходимо вручную отправить файл библиотеки на веб-сервер вместе с SWF-файлом. Также можно указать дополнительный путь для

библиотеки на сервере, чтобы несколько SWF-файлов в разных местоположениях могли указывать на один экземпляр библиотеки. Дополнительные сведения об этих файлах активов приводятся ниже.

Если публикуемый SWF-файл содержит текст TLF, Flash Professional создает в папке с SWF-файлом дополнительный файл с именем textLayout_X.X.X.XXX.swz (где X — номер версии. При необходимости можно загрузить этот файл на веб-сервер вместе с SWF-файлом. Это позволит избежать проблем в тех редких случаях, когда по некоторым причинам серверы компании Adobe недоступны.

Можно также исключить необходимость выполнения отдельной загрузки активов TLF приложением Flash Player путем компиляции активов в SWF-файле. Это можно сделать с использованием параметров ActionScript FLA-файла. Однако следует помнить, что эти ресурсы значительно увеличивают размер публикуемого SWF-файла и должны включаться, только когда скорость загрузки не имеет значения. Эта возможность также полезна, когда серверы Adobe недоступны, например при развертывании SWF-файлов в закрытых или частных сетях, которые могут ограничивать доступ к внешним URL-адресам.

Компиляция активов ActionScript TLF в опубликованных SWF-файлах:

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. Откройте вкладку «Flash».
3. Нажмите кнопку «Параметры» рядом с меню «Сценарий».
4. Откройте вкладку «Путь к библиотеке».
5. Выберите пункт «Объединено с кодом» в меню «Связывание по умолчанию».

Далее следуют рекомендации по обработке библиотеки TLF для различных сценариев развертывания.

- SWF-файл для публикации в Интернете: используйте поведение по умолчанию, подразумевающее автоматическую загрузку приложением Flash Player библиотеки RSL при необходимости.
- SWF-файл для использования в среде AIR: проведите компиляцию библиотеки в SWF-файл. Таким образом, функциональность текста в приложении AIR сохранится при работе в автономном режиме.
- SWF-Файл для использования в iPhone: из соображений производительности не рекомендуется использовать TLF на устройствах iPhone. В противном случае проведите компиляцию кода TLF в SWF-файл, так как устройство iPhone не поддерживает загрузку библиотек RSL.

Примечание. *Дополнительные сведения о работе кэша приложения Flash Player см. в разделе «Повышение производительности приложения Flex с помощью кэша Flash Player». Несмотря на то, что эта статья посвящена приложению Flash Builder, информация, касающаяся кэша приложения Flash Player, также применима и к приложению Flash Professional.*

Если активы ActionScript TLF не внедрены или отсутствуют в кэше Flash Player на данном компьютере, перед началом воспроизведения SWF-файла возникнет небольшая задержка на время загрузки приложением Flash Player требуемых активов. Можно выбрать тип SWF предзагрузчика, который будет отображаться в приложении Flash Player во время загрузки активов. Выбор предзагрузчика осуществляется путем настройки метода предзагрузчика в параметрах ActionScript 3.0.

Определение метода предзагрузчика:

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. На вкладке Flash нажмите кнопку «Параметры ActionScript 3.0».
3. В диалоговом окне «Дополнительные параметры ActionScript 3.0» выберите метод из меню «Метод предзагрузчика». Для выбора доступны следующие методы.
   - SWF предзагрузчика: используется по умолчанию. Приложение Flash внедряет небольшой SWF-файл предзагрузчика в опубликованный SWF-файл. В этом случае во время загрузки активов предзагрузчик отображает индикатор выполнения.
   - Пользовательский цикл предзагрузчика: используется для внедрения пользовательского SWF предзагрузчика.

   Параметр «Метод предзагрузчика» доступен, только если «Связывание по умолчанию» настроено на RSL.

Руководства и видео

- Руководство: «Использование пользовательского цикла предзагрузчика с текстом TLF» — Джефф Камерер (Jeff Kamerer), Adobe
- Техническая записка: «Загрузка дочерних SWF-файлов с содержимым TLF приводит к ошибкам ссылок»
- Инструкции: «Как исправить эту ошибку библиотеки во время выполнения?»

Уменьшение размера SWF-файла с текстом TLF (только для CS5.5)

В большинстве случаев при использовании текста TLF требуется, чтобы вместе с SWF-файлом была скомпилирована определенная библиотека ActionScript. Эта библиотека добавляет около 20 КБ к размер файла.

Если требуется максимально уменьшить размер файла, можно предотвратить включение библиотеки ActionScript в файл, ограничив использование текста TLF следующими способами.

- Используйте только эти типы текста TLF: «Выбираемый» и «Только для чтения».
- Не присваивайте экземплярам текста TLF имена экземпляра на панели «Свойства». Это означает, что текстом нельзя управлять с

помощью ActionScript.

Даже при этих ограничениях все равно можно использовать возможности компоновки текста TLF.

Работа со стилями символов

Наверх

Стили символов являются атрибутами, которые применяются к одному символу или набору символов, а не к целым абзацам или контейнерам текста. Чтобы задать стили символов, в инспекторе свойств текста используются разделы «Символ» и «Расширенный символ».

В разделе «Символ» инспектора свойств содержатся следующие свойства текста:

Гарнитура Название шрифта. (Обратите внимание, что текст TLF поддерживает только шрифты OpenType и TrueType.)

Стиль Обычный, полужирный или курсив. Стили «Псевдокурсив» и «Псевдополужирный» не поддерживаются объектами текста TLF. Некоторые шрифты могут включать в себя дополнительные стили, например «Черный», «Полужирный курсив» и так далее.

Размер Размер символов в пикселах.

Интерлиньяж Вертикальный интервал между строками текста. По умолчанию интерлиньяж выражается в процентах, но также допускается значение в пунктах (пт).

Цвет Цвет текста.

Трекинг Расстояние между выбранными символами.

Подсветка Цвет подсветки.

Кернинг Кернинг: увеличение или уменьшение расстояния между определенной парой символов. Для символов текста TLF автоматически применяется кернинг с использованием информации о кернинге, встроенной в большинство шрифтов.

Если параметры текста восточными шрифтами отключены, появляется флажок автоматического кернинга. Если автоматический кернинг включен, используется информация о кернинге шрифта. Если автоматический кернинг отключен, информация о кернинге шрифта игнорируется и кернинг не применяется.

Если параметры текста восточными шрифтами включены, кернинг может принимать следующие значения:

- Авто: для символов латинского алфавита используется информация о кернинге, встроенная в шрифт. Для азиатских шрифтов кернинг применяется только к тем символам, в которые внедрена информация о кернинге. Символами азиатских шрифтов, в которые не встроена информация о кернинге, являются кандзи, хирагана и катакана.
- Включено: кернинг всегда включен.
- Отключено: кернинг всегда отключен.

Сглаживание Можно выбрать один из трех режимов сглаживания

- Использовать шрифты устройства: указывает, что для отображения шрифтов в SWF-файле применяются шрифты, установленные на локальном компьютере. Обычно шрифты устройства хорошо читаются при различных размерах шрифта. При использовании этого параметра размер SWF-файла не увеличивается. Однако при этом для отображения шрифтов приходится полагаться на шрифты, установленные на компьютере пользователя. При использовании шрифтов устройства лучше выбирать только самые распространенные гарнитуры.
- Читаемость: обеспечивает лучшую разборчивость шрифтов, особенно имеющих небольшие размеры. Чтобы применить этот параметр для указанного текстового блока, внедрите шрифт, используемый текстовым объектом. Дополнительные сведения см. в разделе Внедрение шрифтов для согласованного внешнего вида текста. (Если планируется анимировать текст, не используйте этот параметр. Вместо него следует использовать режим анимации.)
- Анимация: создает плавную анимацию, не учитывая информацию о выравнивании и кернинге. Чтобы применить этот параметр для указанного текстового блока, внедрите шрифт, используемый текстовым блоком. Дополнительные сведения см. в разделе Внедрение шрифтов для согласованного внешнего вида текста. Если выбран этот параметр, то чтобы обеспечить разборчивость текста, следует пользоваться кеглями не менее 10 пунктов.

Поворот Позволяет поворачивать отдельные символы. Задание поворота для шрифтов, которые не содержат информации о компоновке по вертикали, может привести к нежелательным результатам.

Поворот может принимать следующие значения:

- 0°: поворот не применяется ко всем символам.
- 270°: в основном используется для поворота на 270 градусов латинского текста, имеющего вертикальную ориентацию. Использование этого параметра для других типов текста, например вьетнамского или тайского, может привести к нежелательным результатам
- Авто: задает поворот на 90 градусов против часовой стрелки только символов полной ширины и широких символов, что определено свойствами Юникод символа. Это значение обычно используется для поворота только необходимых символов азиатских шрифтов. Поворот применяется только к вертикальному тексту для восстановления вертикальной ориентации для символов полной ширины или широких символов без изменения остальных символов.

Подчеркивание Размещение горизонтальной линии под символами.

Зачеркивание Размещение горизонтальной линии по центру символов.

Надстрочный индекс Перемещение символов на небольшое расстояние вверх относительно обычной строки текста и уменьшение размера символов. Надстрочный индекс также может быть применен с использованием меню «Смещение базовой линии» в разделе «Расширенный символ» в инспекторе свойств текста TLF.

Подстрочный индекс Перемещение символов на небольшое расстояние вниз относительно обычной строки текста и уменьшение размера символов. Подстрочный индекс также может быть применен с использованием меню «Смещение базовой линии» в разделе «Расширенный символ» в инспекторе свойств текста TLF.

В разделе «Расширенный символ» содержатся следующие свойства:

Ссылка Это поле используется для создания текстовой гиперссылки. Введите URL-адрес страницы, которая будет загружаться при нажатии символов в опубликованном SWF-файле во время выполнения.

Назначение Используется вместе со свойством link для указания окна, в котором будет загружаться URL-адрес. Назначение может принимать следующие значения:

- _self: задает текущий фрейм в текущем окне.
- _blank: задает новое окно.
- _parent: задает родительский элемент текущего фрейма.
- _top: задает фрейм верхнего уровня в текущем окне.
- Пользовательский: в поле «Цель» можно ввести любое строковое значение. Для ввода верного значения необходимо знать пользовательское имя уже открытого окна браузера или фрейма, в котором будет воспроизводиться SWF-файл.

Регистр Позволяет задать принцип использования заглавных и строчных символов. Регистр может принимать следующие значения:

- По умолчанию: использование для каждого символа печатного регистра по умолчанию.
- Верхний регистр: для всех символов используются глифы верхнего регистра.
- Нижний регистр: для всех символов используются глифы нижнего регистра.
- Заглавные в капители: для всех символов верхнего регистра используются небольшие глифы верхнего регистра. При использовании этого параметра необходимо, чтобы в выбранном шрифте содержались глифы капителей. Как правило, в шрифтах Adobe Pro эти глифы уже определены.
- Нижний регистр в капители: для всех символов нижнего регистра используются небольшие глифы верхнего регистра. При использовании этого параметра необходимо, чтобы в выбранном шрифте содержались глифы капителей. Как правило, в шрифтах Adobe Pro эти глифы уже определены.

В иврите и персидско-арабском языке нет различий между символами в верхнем и нижнем регистрах, поэтому этот параметр на них не распространяется.

Цифровой регистр Позволяет указать числовой стиль, применяемый при работе со шрифтами OpenType, поддерживающими как маюскульные цифры, так и минускульные цифры. Цифровой регистр может принимать следующие значения:

- По умолчанию: задает цифровой регистр по умолчанию. Результаты зависят от шрифта; символы используются с заданными разработчиком шрифта параметрами без каких-либо модификаций.
- Маюскульные: маюскульные (или равновысокие) цифры равны по высоте прописным буквам и обычно являются моноширинными в текстовых шрифтах для обеспечения выравнивания по вертикали на диаграммах.
- Минускульные: минускульные цифры имеют традиционный, классический вид. Они доступны только для определенных гарнитур, иногда — в качестве обычных цифр шрифта, но чаще — в качестве дополнительного или экспертного шрифта. Между символами используются пропорциональные интервалы, благодаря чему удаляются интервалы, добавляемые при использовании моноширинных маюскульных символов, особенного вокруг числовых символов. Минускульные цифры чаще используются в тексте. В отличие от маюскульных цифр, они накладываются без нарушения визуальной линии основного текста. Они также подходят для использования в заголовках, поскольку являются не такими навязчивыми, как маюскульные цифры. Многие художники-оформители полиграфической продукции предпочитают использовать их в большинстве случаев, за исключением диаграмм и таблиц.

Ширина цифр Позволяет задать использование пропорциональных или табличных цифр при работе со шрифтами OpenType, поддерживающими как маюскульные, так и минускульные цифры. Ширина цифр может принимать следующие значения:

- По умолчанию: задает ширину цифр по умолчанию. Результаты зависят от шрифта; символы используются с заданными разработчиком шрифта параметрами без каких-либо модификаций.
- Пропорциональная: задает использование пропорциональных цифр. Отображаемые шрифты обычно содержат пропорциональные цифры. Общая ширина символов цифр зависит от ширины самих цифр, а также небольшого интервала вокруг них. Например, ширина цифры 8 больше ширины цифры 1. Пропорциональные цифры могут быть маюскульными или минускульными. Пропорциональные цифры не выравниваются по вертикали и не подходят для использования в таблицах, на диаграммах и в других вертикальных колонках.
- Табличная: задает табличные цифры. Табличные цифры являются числовыми символами, имеющими равную ширину. Шириной символа является ширина самого символа, а также интервалы с обеих сторон. Интервалы табличных (также называются моноширинными) цифр позволяют выравнивать их по вертикали в таблицах, финансовых отчетах и других колонках цифр. Табличные цифры обычно являются маюскульными, а это подразумевает, что они расположены на базовой линии и имеют высоту,

равную высоте прописных букв.

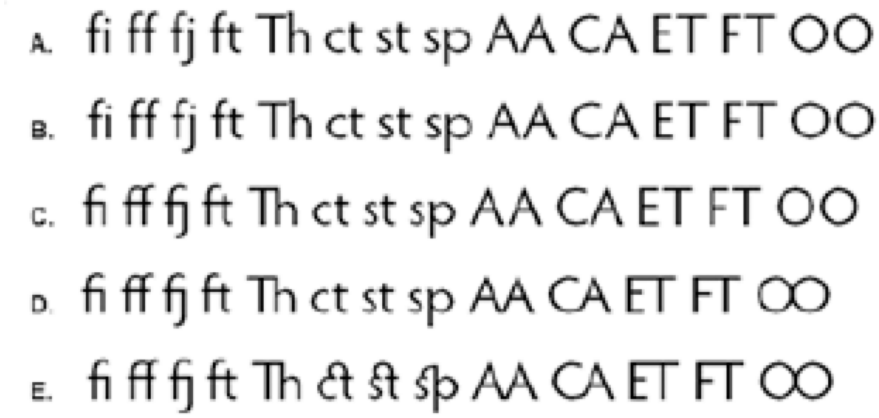
Доминантная базовая линия Доступно только в том случае, если параметры азиатских языков включены в меню панели параметров инспектора свойств текста. Задает доминантную (или основную) базовую линию текста, который явно выделен (в противоположность базе интерлиньяжа, которая определяет выравнивание базовой линии всего абзаца). Доминантная базовая линия может принимать следующие значения:

- Авто: разрешается на основе выбранной локали. Это параметр по умолчанию.
- Латинская: для текста шрифт и размер пункта текста определяют это значение. Для графических элементов используется низ изображения.
- Верхний выносной элемент: задает базовую линию подъема. Для текста шрифт и размер пункта текста определяют это значение. Для графических элементов используется верх изображения.
- Нижний выносной элемент: задает базовую линию нижнего выносного элемента. Для текста шрифт и размер пункта текста определяют это значение. Для графических элементов используется низ изображения.
- Идеографический верх: выравнивание мелких символов в строке по заданному положению круглой шпации большого символа.
- Идеографический центр: выравнивание мелких символов в строке по заданному положению круглой шпации большого символа.
- Идеографический низ: выравнивание мелких символов в строке по заданному положению круглой шпации большого символа.

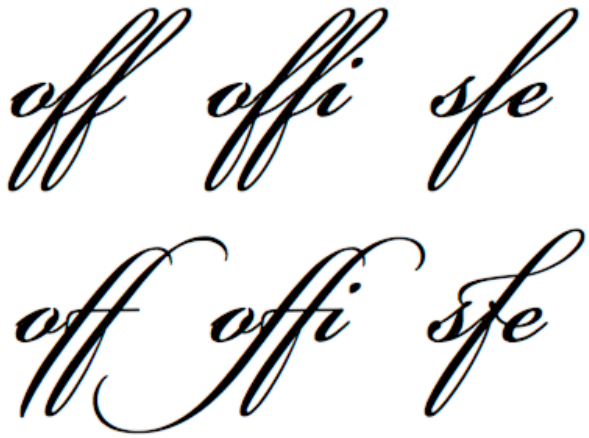
Базовая линия выравнивания Доступно только в том случае, если параметры азиатских языков включены в меню панели параметров инспектора свойств текста. Позволяет задать другую базовую линию для текста или графического изображения в абзаце. Например, при вставке значка в строку текста выравнивание можно задать с использованием верхней или нижней части изображения относительно базовой линии текста.

- Использовать доминантный: для базовой линии выравнивания используется параметр «Доминантная базовая линия».
- Латинская: для текста шрифт и размер пункта текста определяют это значение. Для графических элементов используется низ изображения.
- Верхний выносной элемент: задает базовую линию подъема. Для текста шрифт и размер пункта текста определяют это значение. Для графических элементов используется верх изображения.
- Нижний выносной элемент: задает базовую линию нижнего выносного элемента. Для текста шрифт и размер пункта текста определяют это значение. Для графических элементов используется низ изображения.
- Идеографический верх: выравнивание мелких символов в строке по заданному положению круглой шпации большого символа.
- Идеографический центр: выравнивание мелких символов в строке по заданному положению круглой шпации большого символа.
- Идеографический низ: выравнивание мелких символов в строке по заданному положению круглой шпации большого символа. Это параметр по умолчанию.

Лигатуры Лигатуры представляют собой типографские символы замены определенных пар букв, например fi и fl, которые доступны в некоторых шрифтах. Лигатуры обычно заменяют последовательные символы, для которых используются общие компоненты. Они являются частью более общего класса глифов, называемых контекстуальными формами. В контекстуальных формах форма определенной буквы зависит от контекста, т. е. от окружающих ее букв или положения относительно конца строки. Обратите внимание, что параметр «Лигатуры» не распространяется на системы письма, в которых используются обычные лигатуры или связи между буквами, не зависящие от шрифта. В число таких систем письма входят персидско-арабский язык, деванагари и некоторые другие.
Свойство «Лигатуры» может принимать следующие значения:



A. Лигатуры не применяются B. Минимальные лигатуры C. Традиционные лигатуры D. Нетрадиционные лигатуры E. Экзотические лигатуры



Основанный на системе письма шрифт с минимальными лигатурами (вверху) и традиционными лигатурами (внизу).

- Минимальные: минимальные лигатуры.
- Традиционные: традиционные (или стандартные) лигатуры. Это параметр по умолчанию.
- Нетрадиционные: нетрадиционные (или дополнительные) лигатуры.
- Экзотические: экзотические (или канонические) лигатуры. Содержатся только в нескольких семействах шрифтов.

Разрыв Используется для предотвращения разрыва выбранных слов в конце строк, например собственных имен или слов, которые могут быть неправильно прочитаны при написании через дефис. Параметр «Разрыв» также используется для сохранения совместного расположения нескольких символов или групп слов, например групп инициалов или имени и фамилии. Разрыв может принимать следующие значения:

- Авто: наличие возможностей разрыва строк зависит от свойств символов Юникод шрифта. Это параметр по умолчанию.
- Все: все символы в выделенном фрагменте рассматриваются в качестве возможностей обязательного разрыва строки.
- Любой: любой символ в выделенном фрагменте рассматривается в качестве возможности разрыва строки.
- Без разрыва: символы в выделенном фрагменте не рассматриваются в качестве возможностей разрыва строки.

Отклонение от базовой линии Этот элемент управления задает смещение базовой линии в процентах или пикселах. Положительные значения смещают базовую линию символа ниже, а отрицательные — выше базовой линии остальной части строки. Атрибут «Надстрочный или подстрочный индекс» можно также применить в этом меню. Значение по умолчанию равно 0. Диапазоном является +/- 720 пунктов или процентов.

Локаль В качестве свойства символа выбранная локаль влияет на придание формы глифам с использованием функций OpenType шрифта. Например, в турецком языке и ему подобных лигатуры fi и ff отсутствуют. Еще одним примером является заглавный вариант буквы i, начертание которой в турецком языке совпадает с латинской буквой i в нижнем регистре (с точкой).

Отдельное свойство потокового уровня «Локаль» доступно в разделе «Контейнер и поток» инспектора свойств текста TLF. Все символы наследуют свойство локали контейнера и потока, если иное специально не задано на уровне символа.

Наверх

Работа со стилями абзацев

Чтобы задать стили абзацев, в инспекторе свойств текста используются разделы «Абзац» и «Расширенный абзац».

В разделе «Абзац» содержатся следующие свойства текста:

Выравнивание Это свойство можно использовать с горизонтальным или вертикальным текстом. Выровнять по левому краю: выравнивает текст по границе начала контейнера (по левой стороне для текста с написанием слева направо). Выровнять по правому краю: выравнивает текст по границе конца контейнера (по правой стороне для текста с написанием слева направо).

Если в текущем выделенном фрагменте направлением абзаца является справа налево, значки выравнивания расположены в противоположном направлении в соответствии с направлением абзаца.

Поля: начало и конец Эти параметры задают ширину левого и правого полей в пикселах. Значение по умолчанию равно 0.

Отступ Задает отступ (в пикселах) первого слова выбранного абзаца.

Интервалы: до и после Задает значения интервалов в пикселах до и после абзаца.

Примечание. *Примечание. В отличие от традиционных приложений макетов страниц, вертикальный интервал, заданный между абзацами, уменьшается при наложении значений. Рассмотрим для примера два абзаца: Para1, за которым следует Para2. Отступ после абзаца Para1 составляет 12 пикселов, а отступ перед абзацем Para2 — 24 пиксела. В тексте TLF расстояние между абзацами будет 24, а не 36 пикселов. Если абзац начинается в верхней части колонки, дополнительные интервалы перед абзацем добавляться не будут. В этом случае можно использовать параметры смещения первой базовой линии абзаца.*

Выключка текста Выключка текста: определяет способ применения выключки к тексту. Выключка текста может принимать следующие значения:

- Трекинг: распределение выключки между буквами.
- Межсловные интервалы: распределение выключки между словами. Это параметр по умолчанию.

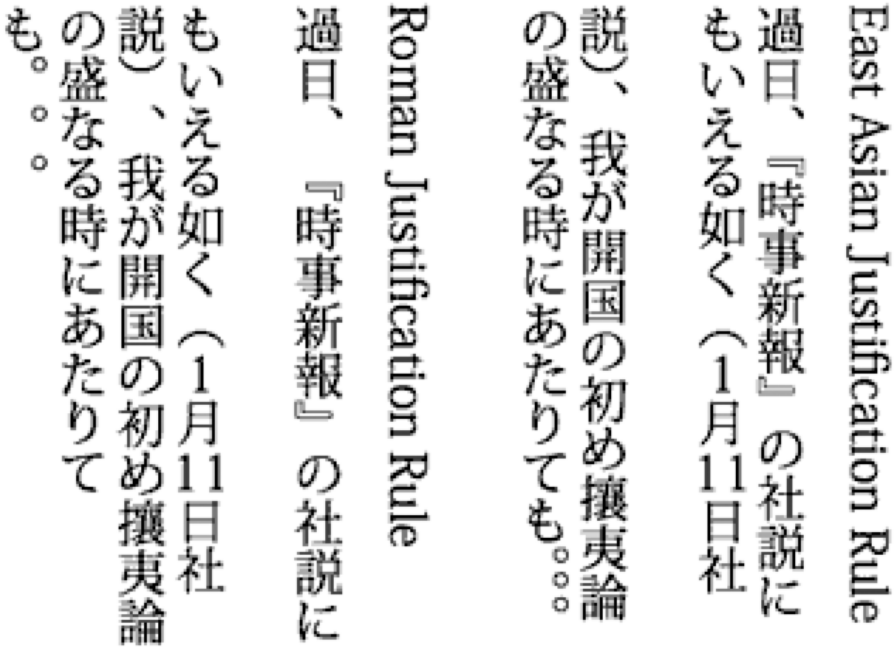
Направление Задает направление абзаца. Параметры направления доступны, только если параметры «Справа налево» включены в настройках. Этот параметр распространяется только на текущий выбранный абзац в пределах контейнера текста. Для контейнера можно задать отдельное свойство «Направление», которое доступно в разделе «Контейнер и поток» инспектора свойств текста TLF. Направление может принимать следующие значения:

- Слева направо: направление текста слева направо. Используется для большинства языков. Это параметр по умолчанию.
- Справа налево: направление текста справа налево. Используется для ближневосточных языков, таких как арабский и иврит, и языков, основанных на арабской системе письма, например фарси и урду.

Параметры группы «Расширенный абзац» доступны, только если в настройках или в меню «Параметры» в инспекторе свойств текста TLF включены «Азиатские параметры».

В разделе «Расширенный абзац» содержатся следующие свойства:

Модзикуми Это свойство (иногда его называют правилом выключки) определяет способ применения выключки абзаца. Блоки выключки, применяемые на основе этого параметра, влияют на интервалы между знаками препинания и интерлиньяж. В латинской версии запятая и японские точки имеют полную ширину символа, а в восточноазиатской версии — половинную ширину. Помимо этого, интервалы между последовательными знаками препинания становятся меньше в соответствии с традиционными восточно-азиатскими типографскими соглашениями. В приведенном ниже примере также следует отметить интерлиньяж, примененный ко второй строке абзацев. В восточно-азиатской версии последние две строки выталкиваются влево. В латинской версии вторая и последующие строки выталкиваются влево.



Абзацы с латинскими (слева) и восточно-азиатскими (справа) правилами выключки.

Модзикуми может принимать следующие значения:

- Авто: выключка применяется на основе локали, выбранной в разделе «Символ и поток» инспектора свойств текста. Это параметр по умолчанию.
- Интервал: использование латинских правил выключки.
- Восточно-азиатский: использование восточно-азиатских правил выключки.

Тип кинсоку сёри Иногда его называют типом выключки. Это свойство задает параметры обработки японских символов кинсоку, которые не могут появляться в начале или конце строки. Тип кинсоку сёри может принимать следующие значения:

- Авто: разрешается на основе локали, выбранной в разделе «Контейнер и поток» инспектора свойств текста. Это параметр по умолчанию.
- Применять наименьшую корректировку: выключка основана на расширении или сжатии строки в зависимости от того, какой результат ближе к нужной ширине.
- Втолкнуть кинсоку: выключка основана на сжатии кинсоку в конце строки. Кинсоку расширяется, если кинсоку нет, или если пробела в конце строки недостаточно.
- Только вытолкнуть: выключка основана на расширении строки.

Модель интерлиньяжа Модель интерлиньяжа — это формат абзаца, состоящий из допустимых комбинаций основы и направления интерлиньяжа.

Основа интерлиньяжа определяет базовые линии двух последовательных строк, расстояние между которыми должно определяться высотой строки. Например, для двух последовательных строк в абзаце с основой интерлиньяжа для латинского языка высотой строки называется расстояние между соответствующими базовыми линиями для латинского языка.

Направление интерлиньяжа определяет направление измерения высоты строки. Если в качестве направления интерлиньяжа установлено «Вверх», высотой строки является расстояние между базовой линией текущей строки и базовой линией предыдущей строки. Если в качестве направления интерлиньяжа установлено «Вниз», высотой строки является расстояние между базовой линией текущей строки и базовой линией следующей строки.

Модель интерлиньяжа может принимать следующие значения:

- Латинский; вверх: основой интерлиньяжа является «Латинский», а направлением — «Вверх». В этом случае высотой строки называется расстояние между латинской базовой линией текущей строки и латинской базовой линией предыдущей строки.
- Идеографический верх; вверх: основой интерлиньяжа является «Идеографический верх», а направлением — «Вверх». В этом случае высотой строки называется расстояние между базовой линией идеографического верха текущей строки и базовой линией идеографического верха предыдущей строки.
- Идеографический центр; вверх: основой интерлиньяжа является «Идеографический центр», а направлением — «Вверх». В этом случае высотой строки называется расстояние между базовой линией идеографического центра текущей строки и базовой линией идеографического центра предыдущей строки.
- Идеографический верх; вниз: основой интерлиньяжа является «Идеографический верх», а направлением — «Вниз». В этом случае высотой строки называется расстояние между базовой линией идеографического верха текущей строки и базовой линией идеографического верха последующей строки.
- Идеографический центр; вниз: основой интерлиньяжа является «Идеографический центр», а направлением — «Вниз». В этом случае высотой строки называется расстояние между базовой линией идеографического центра текущей строки и базовой линией идеографического центра последующей строки.
- Авто: модель интерлиньяжа разрешается на основе локали, выбранной в разделе «Контейнер и поток» инспектора свойств текста. («Идеографический верх; вниз» для японского и китайского языков и «Латинский; вверх» для всех остальных языков. Этот параметр является значением по умолчанию.

Наверх

Свойства контейнера и потока

Свойства в разделе «Контейнер и поток»

В разделе «Контейнер и поток» в инспекторе свойств текста TLF содержатся параметры, влияющие на весь контейнер текста. В число этих свойств входят следующие.

Поведение Этот параметр контролирует увеличение размера контейнера по мере увеличения объема текста. Для выбора доступно три варианта.

- Однострочный
- Многострочный: этот параметр доступен, если выбранный текст является областью текста. Этот параметр недоступен, если выбранный текст является строчным текстом.
- Многострочный без переноса
- Пароль: в целях обеспечения безопасности отображает вместо символов точки. Этот параметр доступен в меню, если текст является редактируемым (как строчный текст, так и область текста). Для типов текста «Только для чтения» или «Выбираемый» этот параметр недоступен.

Максимальное число знаков Максимально допустимое число знаков в контейнере текста. Доступен только для редактируемых типов контейнеров текста. Максимальное значение — 65535.

Выравнивание Определяет способ выравнивания текста в контейнере. Доступны следующие параметры.

- По верхнему краю: выравнивает текст по верхнему краю контейнера.
- По центру: выравнивает строки текста по центру контейнера.
- По нижнему краю: выравнивает строки текста по нижнему краю контейнера.
- По ширине: распределяет строки текста по контейнеру с равными промежутками по вертикали.

Примечание. *При выборе направления текста «По вертикали» параметры выравнивания изменяются соответствующим образом.*

Счетчик колонок Определяет число колонок текста в контейнере. Это свойство доступно только для контейнеров, содержащих область текста. Значение по умолчанию равно 1. Максимальное значение — 50.

Средники колонки Указывает интервал (или средник) между колонками выбранного контейнера. Значение по умолчанию равно 20. Максимальное значение — 1000. Единицы измерения берутся из параметров «Единицы измерения линейки», настроенных в разделе «Параметры документа».

Отступы Определяет ширину полей между текстом и выбранным контейнером. Отступы можно задать для всех четырех полей.

Цвет границы Цвет границ контейнера. По умолчанию граница отсутствует.

Ширина границы Ширина границ контейнера. Доступно, только если выбран цвет границы. Максимальное значение — 200.

Фоновый цвет Цвет фона текста. По умолчанию цвет не используется.

Смещение первой строки Определяет смещение первой строки текста относительно верхней границы контейнера текста. Например, можно настроить текст так, чтобы он располагался на определенном расстоянии от верхней границы контейнера. При использовании латинских символов смещение первой строки часто называют смещением базовой линии первой строки. В этом случае базовая линия представляет собой воображаемую линию, на которой расположено большинство символов гарнитуры шрифта. При работе с TLF базовая линия может обозначать одно из следующего в зависимости от используемого языка: базовая линия латинского шрифта, верхний выносной элемент, нижний выносной элемент, идеографический верх, идеографический центр и идеографический низ.

Смещение первой линии может принимать следующие значения.

- Пункт (пт): определяет расстояние в пунктах между базовой линией первой строки текста и верхним отступом кадра. Этот параметр активирует поле для указания расстояния в пунктах.
- Авто: выравнивает верхний край строки по наиболее длинному глифу относительно верхнего края контейнера.
- Верхний выносной элемент: расстоянием между верхним отступом контейнера текста и базовой линией первой строки текста является высота наиболее длинного глифа шрифта (в латинских шрифтах обычно это символ d).
- Высота строки (интерлиньяж): это расстояние между верхним отступом контейнера текста и базовой строкой первой строки текста.

Направление Используется для определения направления текста (слева направо или справа налево) в выбранном контейнере. Для большинства языков используется направление слева направо. Направление справа налево используется для ближневосточных языков, таких как арабский и иврит, и языков, основанных на арабской системе письма, например фарси и урду.

Если направление задается на уровне абзаца, оно влияет на направление текста, отступы и знаки препинания, содержащиеся в данном абзаце. Если направление задается на уровне контейнера, оно влияет на направление колонок. К содержащимся в контейнере абзацам применяется атрибут направления для контейнера.

Локаль Определяет свойство «Локаль» на уровне потока. См. раздел «Работа со стилями символов».

Рассеивание текста среди нескольких контейнеров

Создание потоков между контейнерами (или связывание контейнеров) доступно только для текста TLF (Text Layout Framework) и не применяется к блокам классического текста. Создать потоки контейнеров текста можно между кадрами и между символами, если все связанные потоками контейнеры находятся на одной временной шкале.

Связывание 2 или более контейнеров:

1. Используйте инструмент «Выделение» или «Текст» для выбора контейнера текста.
2. Нажмите входной или выходной порт выбранного контейнера текста. (Положение входного и выходного портов контейнера текста зависит от направления потока контейнера и параметров по горизонтали и вертикали. Например, если текст имеет направление слева направо и расположен по горизонтали, входной порт находится вверху слева, а выходной — внизу справа. Если же текст имеет направление справа налево, входной порт находится вверху справа, а выходной — внизу слева.)

   Курсор преобразуется в значок «загруженного текста».
3. После этого выполните одно из следующих действий:
   - Чтобы установить связь с существующим контейнером текста, наведите указатель на целевой контейнер текста. Нажмите контейнер текста, чтобы связать два контейнера.
   - Чтобы установить связь с новым контейнером екста щелкните или перетащите указатель на пустое место в рабочей области. При щелчке создается объект того же размера и формы, что и исходный; перетаскивание позволяет создать прямоугольный контейнер текста любого размера. Между двумя связанными контейнерами также можно добавить новый контейнер.

   Теперь контейнеры связаны и текст может передаваться между ними.

Чтобы разорвать связь между двумя контейнерами текста, выполните одно из следующих действий.

- Переключите контейнер в режим редактирования, затем дважды нажмите входящий или исходящий порт, с которым требуется разорвать связь. Текст повторно передастся в первый из контейнеров.
- Удалите один из связанных контейнеров текста.

  Примечание. *После создания связи второй контейнер текста получает информацию о направлении потока и локали первого контейнера. После разрыва связи эти параметры сохраняются во втором контейнере, а параметры, которые были установлены до создания связи, не восстанавливаются. В Flash Pro CS5.5 прокрутка работает быстрее, чем в CS5, за исключением контейнеров связанного текста.*

Создание прокручиваемого текста

Контейнер текста TLF можно сделать прокручиваемым, добавив в контейнер компонент UIScrollBar. Для контейнера текста должны быть настроены следующие параметры.

- Тип текста должен быть «Редактируемый» или «Выбираемый».

- Поведение «Контейнер и поток» должно быть настроено на «Многострочный» или «Многострочный без переноса».

Чтобы сделать контейнер текста TLF прокручиваемым, выполните следующие действия.

- Перетащите экземпляр UIScrollBar с панели «Компоненты» в контейнер текста и поместите его как можно ближе к той стороне контейнера, где ее нужно присоединить.

  Компонент UIScrollBar прикрепится к боковой стороне контейнера текста.

Чтобы сделать контейнер текста TLF прокручиваемым по горизонтали, выполните следующие действия.

1. Выберите экземпляр компонента UIScrollBar в рабочей области.
2. В разделе «Параметры компонента» в инспекторе свойств» задайте для компонента UIScrollBar направление «По горизонтали».
3. Перетащите компонент UIScollBar на верхнюю или нижнюю границу контейнера текста.

   Компонент UIScrollBar прикрепится к верху или низу контейнера текста.

Использование линеек табулятора (только для CS5.5)

Используйте линейку табулятора для добавления позиций табуляции с контейнеры текста TLF. Линейка табулятора появляется, когда контейнер текста TLF находится в режиме редактирования. На линейке табулятора отображаются позиции табуляции, определенных для выделенных в данный момент абзацев. На ней также отображаются маркеры для полей абзаца и отступа первой строки.

Отображение или скрытие линейки табулятора Выберите «Текст» > «Линейка табулятора TLF».

Выбор типа табулятора Дважды щелкните маркер или щелкайте по нескольким маркерам, удерживая клавишу «Shift», а затем выберите тип из меню.

> **Табуляция начала, центра или конца** Выравнивание начала, конца или центра текста с позицией табуляции.
>
> **Десятичная табуляция** Выравнивание символа в тексте с позицией табуляции. Обычно это символ десятичной запятой, отображаемый по умолчанию в меню. Чтобы выполнять выравнивание по тире или другому символу, введите его в меню.

Добавление табуляции Щелкните линейку табулятора. В этом месте линейки табулятора отображается маркер табуляции.

Перемещение табуляции Перетащите маркер табуляции в новое место. (Для точного перемещения, дважды щелкните маркер табуляции и укажите для него местоположение в пикселах).

Удаление табуляции Перетащите маркер вниз с линейки табуляции, пока он не исчезнет. (Если текст выравнивается по вертикали, перетащите маркер влево к тексту, пока она не исчезнет.)

Изменение единицы измерения Выберите «Модификация» > «Документ». В диалоговом окне выберите единицу из меню «Единицы измерения линейки».

Азиатский текст и текст справа налево

Наверх

Создание азиатского текста

Для работы со свойствами, применимыми к азиатскому тексту, включите параметры текста восточными шрифтами, выполнив одно из следующих действий:

- Выберите в рабочей области текст TLF, затем выберите «Показывать параметры азиатских шрифтов» в меню параметров панели инспектора свойств.
- Выберите «Показывать параметры азиатских шрифтов» в разделе «Текст» настроек («Правка» > «Настройки»).

Свойства азиатского текста:

- Tate Chu Yoko: используется в сочетании с азиатским текстом, в котором необходимо повернуть латинские символы, чтобы восстановить их горизонтальную ориентацию в вертикальном макете.

Латинские символы в вертикальном тексте без поворота Tate Chu Yoko (влево) и с поворотом Tate Chu Yoko (вправо).

- Доминантная базовая линия
- Базовая линия выравнивания

- Модзикуми
- Тип кинсоку сёри
- Модель интерлиньяжа

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с классическим текстом

О классическом тексте
О полях классического текста
Создание и редактирование текстовых полей
Настройка атрибутов классического текста
Преобразование текста
Разделение классического текста
Создание текстовой гиперссылки
Создание прокручиваемого текста
Маскирование текста, написанного шрифтом устройства
Текст в Юникоде в SWF-приложениях

О классическом тексте

Наверх

Классический текст — это название более старого механизма визуализации текста Flash Professional. Классический механизм визуализации текста по-прежнему доступен во Flash Professional CS5 и более поздних версий. Классический текст может быть предпочтительнее для определенных типов содержимого, например для мобильных устройств, где размер SWF-файла должен быть минимальным. Однако в некоторых случаях, когда требуется точное управление компоновкой текста, рекомендуется использовать новый текст TLF. Сведения о тексте TLF см. в разделе Работа с текстом Text Layout Framework (TLF).

Можно указать, использует ли отдельный текстовый объект в рабочей области механизм визуализации классического текста или текста TLF. Для этого выделите текстовый объект, а затем выберите необходимый механизм визуализации текста в Инспекторе свойств текста.

Примечание. *Механизм визуализации текста, используемый текстовым объектом, можно изменить в любой момент. Сведения о превращении классического текста в текст TLF см. в разделе «Преобразование классического текста в текст TLF и наоборот».*

Классический текст можно включить в приложения Flash Professional различными способами. Можно создать текстовые поля, содержащие статический текст, который вводится на стадии подготовки документа. Можно также создать динамические поля, содержащие обновляемый текст (например, биржевые сводки или заголовки новостей), и текстовые поля ввода, в которые пользователи вводят текст при заполнении форм и участии в опросах.

Программа Flash Professional реализует множество способов работы с текстом. Она позволяет ориентировать текст горизонтально или вертикально, задавать его атрибуты (шрифт, размер, стиль, цвет, межстрочный интервал и т.д.), проверять орфографию, выполнять преобразование текста (поворот, наклон и зеркальное отображение), анимировать, выделять, связывать с объектами, управлять подстановкой шрифтов и использовать шрифты из общих библиотек. В документах Flash Professional могут использоваться шрифты PostScript® Type 1, TrueType® и растровые шрифты (только для Macintosh).

Текстовые поля позволяют сохранить форматирование текста при помощи атрибутов и тегов HTML. Если для содержимого динамического или текстового поля ввода применяется разметка HTML, то текст может обтекать изображение (SWF, JPEG, фрагмент ролика и т.д.). См. раздел «Текст в формате HTML» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Как и экземпляры фрагментов роликов, экземпляры текстовых полей представляют собой объекты ActionScript ®, имеющие свойства и методы. После того, как текстовому полю задано имя экземпляра, оно становится доступным в сценариях ActionScript. Однако код ActionScript не может быть введен внутрь экземпляра текста, так как экземпляры текста не имеют временных шкал.

Сценарии ActionScript позволяют форматировать вводимый и динамический текст, а также создавать текстовые поля с прокруткой. События ActionScript для динамических и текстовых полей ввода можно перехватить и использовать для запуска сценариев. Сведения об использовании ActionScript для управления текстом см. в разделе «Работа с текстом и строками» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

О полях классического текста

Наверх

Можно создать поля классического текста трех типов: статические, динамические и вводимые.

- В статических текстовых полях отображается текст, содержимое которого динамически не изменяется.
- В динамических текстовых полях отображается динамически обновляемый текст, например биржевые котировки, сводки погоды и т. п.
- Текстовые поля ввода предназначены для того, чтобы пользователи вводили текст в формах или опросах.

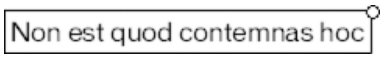
  Текст может быть горизонтальным (слева направо) или вертикальным статическим (справа налево или слева направо). Обратите внимание, что использование горизонтальных двунаправленных систем письма (иврит, арабская и т. д.) в полях классического текста не поддерживается.

При создании статического текста поле может быть размещено в одной строке, расширяющейся по мере ввода, либо являться полем фиксированной ширины (для горизонтального текста) или фиксированной высоты (для вертикального текста), которое автоматически расширяется с переносом текста на следующую строку. При создании динамического или вводимого поля текст может быть размещен как в одной строке, так и иметь фиксированную ширину и высоту.
Примечание. *При работе со статическим вертикальным текстом поле «Ширина» неактивно в инспекторе свойств. Изменение высоты автоматически ведет за собой корректировку ширины. Аналогично при работе со статическим горизонтальным текстом в инспекторе свойств неактивно поле «Высота». Изменение ширины автоматически ведет за собой корректировку высоты.*

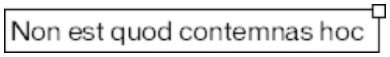
Все поля классического текста поддерживают кодировку Юникод.

Flash Professional отображает в углу каждого текстового поля маркер, определяющий тип текстового поля.

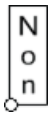
- Для статического горизонтального текста с расширением в верхнем правом углу текстового поля отображается круглый маркер.



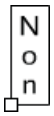
- Для статического горизонтального текста с фиксированной шириной в верхнем правом углу текстового поля отображается квадратный маркер.



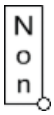
- Для статического вертикального текста, который размещается справа налево и расширяется, в нижнем левом углу текстового поля отображается круглый маркер.



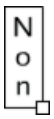
- Для статического вертикального текста, который размещается справа налево и имеет фиксированную высоту, в нижнем левом углу текстового поля отображается квадратный маркер.



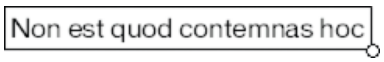
- Для статического вертикального текста, который размещается слева направо и расширяется, в нижнем правом углу текстового поля отображается круглый маркер.



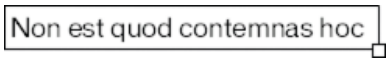
- Для статического вертикального текста, который размещается слева направо и имеет фиксированную высоту, в нижнем правом углу текстового поля отображается квадратный маркер.



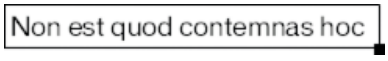
- Для динамических полей и текстовых полей ввода в нижнем правом углу текстового поля отображается круглый маркер.



- Для динамических и вводимых полей с фиксированной высотой и шириной в нижнем правом углу текстового поля отображается квадратный маркер.



- Для классических динамических текстовых полей с прокруткой круглый или квадратный маркер превращается из пустого в сплошной черный.



Удерживая нажатой клавишу «Shift», дважды щелкните маркер динамического или текстового поля ввода, чтобы создать текстовое поле, которое не расширяется при вводе текста в рабочей области. Это позволяет создать текстовое поле фиксированного размера

и ввести в него больше текста, чем может быть отображено. Таким образом создается текст с прокруткой.

После создания текстового поля с помощью инструмента «Текст» инспектор свойств позволяет задать тип текстового поля и параметры, управляющие его видом и отображением в SWF-файле.

Наверх

Создание и редактирование текстовых полей

По умолчанию текст имеет горизонтальную ориентацию. Однако статический текст может выравниваться вертикально.

Для редактирования текста во Flash Professional могут применяться любые наиболее распространенные методы обработки текстов. Команды «Вырезать», «Копировать» и «Вставить» позволяют перемещать текст внутри файла Flash Professional или между Flash Professional и другими приложениями.

Ввод текста в рабочей области

1. Выберите инструмент «Текст» T.
2. Выберите классический текст в меню «Механизм визуализации текста» вверху окна инспектора свойств текста.
3. В инспекторе свойств (меню «Окно» > «Свойства») выберите тип текста из всплывающего меню, чтобы задать тип текстового поля.
   Динамический текст Создает поле, в котором отображается динамически обновляемый текст.

   Вводимый текст Создает поле, ввод текста в котором производит пользователь.

   Статический текст Создает поле, которое недоступно для динамического обновления.
4. Только для статического текста: в инспекторе свойств текста откройте меню «Ориентация текста» и задайте направление и обтекание текстом. По умолчанию текст располагается по горизонтали.
5. В рабочей области выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы создать однострочное текстовое поле, щелкните место, в котором должен начинаться текст.
   - Чтобы создать текстовое поле с фиксированной шириной (для горизонтального текста) или высотой (для вертикального текста), поместите указатель в то место, где должен начинаться текст, а затем перетащите курсор до нужной ширины или высоты.

   Примечание. *Если при вводе текста поле расширяется за пределы рабочей области, то текст не будет потерян. Чтобы вновь получить доступ к маркеру, вставьте разрывы строк, переместите текстовое поле в другое место или выберите меню «Просмотр» > «Монтажный стол».*
6. Выберите атрибуты текста в инспекторе свойств.

Изменение размера текстового поля

❖ Перетащите маркер изменения размера текстового поля.

Когда текст выделен, синяя ограничительная рамка позволяет изменить размер текстового поля путем перетаскивания одного из его маркеров. У статических текстовых полей имеется четыре маркера, которые позволяют менять размер текстового поля по горизонтали. У динамических текстовых полей есть восемь маркеров, которые позволяют менять размер текстового поля по вертикали, по горизонтали и по диагонали.

Переключение между текстовым полем с фиксированной шириной (высотой) и расширяемым текстовым полем

❖ Дважды щелкните маркер изменения размера.

Выделите символы в текстовом поле.

1. Выберите инструмент «Текст» T.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - При помощи мыши выделите символы.
   - Чтобы выделить слово, дважды щелкните его.
   - Щелкните начало выделения, а затем, удерживая нажатой клавишу «Shift», щелкните конец выделения.
   - Нажмите клавиши «Control» + «A» (Windows) или «Command» + «A» (Macintosh), чтобы выделить весь текст в поле.

Выделение текстовых полей

❖ Используя инструмент «Выделение», щелкните текстовое поле. Чтобы выбрать несколько текстовых полей, удерживайте нажатой клавишу «Shift».

Настройка параметров динамического и вводимого текста

1. Щелкните внутри существующего динамического текстового поля.
2. В инспекторе свойств проверьте, что во всплывающем меню выбран динамический или вводимый текст.

3. Введите имя экземпляра для текстового поля.
4. Укажите высоту, ширину и местоположение текста.
5. Выберите шрифт и стиль.
6. В разделе «Абзац» инспектора свойств задайте один из следующих параметров в меню «Поведение».
   Однострочный Текст отображается в одной строке.

   Многострочный Текст отображается в нескольких строках.

   Многострочный без переноса Текст отображается в нескольких строках, переносы в которых выполняются только по символу разрыва строки, то есть клавишами «Enter» (Windows) или «Return» (Macintosh).
7. Чтобы пользователь имел возможность выделять динамический текст, выберите параметр «Выбираемый». Отмените выделение этого параметра, чтобы пользователь не мог выделять динамический текст.
8. Чтобы сохранить форматирование текста (шрифты, гиперссылки и т.д.) при помощи соответствующих HTML-тегов, выберите параметр «Вывести текст как HTML».
9. Чтобы текстовое поле отображалось с черной рамкой и белым фоном, выберите параметр «Показать рамку вокруг текста».
10. В поле «Переменная» введите имя переменной для текстового поля (необязательно). Этот параметр применяется только при разработке для Adobe Macromedia Flash Player 5 и более ранних версий.

    Начиная с программы Macromedia Flash MX (версия 6) текстовому полю в инспекторе свойств назначается имя экземпляра. Для динамических текстовых полей метод с именами переменных может применяться для обратной совместимости с программой Macromedia Flash 5 и более ранними версиями, но корпорация Adobe не рекомендует этого делать, поскольку в этом случае управлять другими свойствами текстового поля и применять параметры таблицы стилей будет невозможно.
11. (Необязательно) Нажмите «Встроить», чтобы открыть диалоговое окно «Внедрение шрифтов». Дополнительные сведения см. в разделе Внедрение шрифтов для согласованного внешнего вида текста.

Настройка установок вертикального текста

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и выберите в диалоговом окне «Настройки» категорию «Текст».
2. В разделе «Текст по вертикали» задайте следующие параметры.
   Ориентация текста по умолчанию Автоматически ориентирует новые текстовые поля по вертикали.

   Поток текста справа налево Строки вертикального текста заполняют страницу справа налево.

   Нет кернинга Запрещает применение кернинга к вертикальному тексту. Для горизонтального текста кернинг остается включенным.

Наверх

Настройка атрибутов классического текста

Об атрибутах классического текста

Примечание. *Для использования каскадных таблиц стилей (CSS) примените таблицу стилей с помощью ActionScript. Дополнительные сведения см. в разделе «Применение каскадных таблиц стилей» в Руководстве разработчика по ActionScript 3.0.*

Для текста могут быть заданы атрибуты шрифтов и абзацев. К атрибутам шрифтов относятся гарнитура, кегль, стиль, цвет, межбуквенные интервалы, автоматический кернинг и позиция символа. К атрибутам абзацев относятся выравнивание, поля, отступы и межстрочный интервал.

Контуры шрифтов статического текста экспортируются в опубликованный SWF-файл. Для горизонтального статического текста вместо этого могут применяться шрифты устройства.

Для динамического или вводимого текста Flash Professional сохраняет имена шрифтов, а проигрыватель Flash Player подбирает идентичные или похожие шрифты на компьютере пользователя. Контуры шрифта могут быть также внедрены в динамические и текстовые поля. При внедрении контуров шрифтов размер файла может увеличиться, но содержимое будет гарантированно правильно отображено у пользователя.

При создании нового текста Flash Professional пользуется текущими атрибутами текста, заданными в инспекторе свойств. Выделив существующий текст, измените в инспекторе свойств атрибуты шрифта или абзаца, а также укажите Flash Professional использовать шрифты устройства, а не внедрять в документ контур шрифта.

Настройка шрифта, кегля, стиля и цвета

1. С помощью инструмента «Выделение» выделите одно или несколько текстовых полей в рабочей области.
2. В инспекторе свойств (меню «Окно» > «Свойства») выберите шрифт из всплывающего меню «Шрифт» или введите его имя.
   Примечание. *Шрифты «_sans», «_serif», «_typewriter» и шрифты устройства могут применяться только к статическому горизонтальному тексту.*
3. Введите значение для размера шрифта.

Независимо от текущих единиц измерения линеек размер шрифта всегда задается в пунктах.

4. Чтобы применить полужирный или курсивный стиль, выберите его в меню «Стиль».

   Если выбранный стиль не включает полужирный и курсивный стиль, из нет в меню. Можно выбрать стили «Ложный полужирный» или «Псевдокурсивный» в меню «Текст» («Текст» > «Стиль» > «Ложный полужирный» или «Псевдокурсивный»). Стили «Ложный полужирный» и «Псевдокурсивный» добавляются в стиль «Обычный» операционной системой. Ложные стили могут выглядеть не так хорошо, как шрифты, содержащие настоящий полужирный или курсивный стиль.

5. Для оптимизации текста выберите метод визуализации шрифта из всплывающего меню «Сглаживание» (прямо под кнопкой «Цвет»).
6. Чтобы выбрать цвет заливки для текста, щелкните элемент управления цветом и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите цвет из меню «Цвет».
   - Введите шестнадцатеричное значение цвета в поле в верхнем левом углу.
   - Нажмите кнопку «Палитра цветов» и выберите цвет из системной палитры цветов. Выбирайте только сплошные тона, а не градиенты. Чтобы применить к тексту градиент, его придется разбить на составляющие линии и заливки.

Настройка межбуквенного интервала, кернинга и позиции символа

Межбуквенный интервал оставляет равномерное пространство между символами. Он позволяет скорректировать интервал между выделенными символами или целыми блоками текста.

Кернинг управляет интервалом между парами символов. Многие шрифты содержат встроенную информацию о кернинге. Например, символы A и V часто расположены ближе друг к другу, чем A и D. Flash Professional обеспечивает горизонтальный трекинг и кернинг (для горизонтального текста) и вертикальный трекинг и кернинг (для вертикального текста).

В установках Flash кернинг вертикального текста по умолчанию можно отключить. Если сделать это, оставив включенным режим кернинга в инспекторе свойств, то кернинг будет применяться только к горизонтальному тексту.

1. С помощью инструмента «Текст» T выделите одно или несколько предложений, фраз или текстовых полей в рабочей области.
2. В инспекторе свойств («Окно» > «Свойства») задайте следующие параметры.
   - Чтобы задать межбуквенный интервал (трекинг и кернинг), введите значение в поле «Межбуквенный интервал».
   - Чтобы использовалась встроенная в шрифт информация о кернинге, выберите «Автоматический кернинг».
   - Чтобы задать надстрочную или подстрочную позицию символа, нажмите кнопку «Надстрочный индекс» или «Подстрочный индекс». Позицией по умолчанию является «Обычный». «Обычный» помещает текст на базовой линии, «Надстрочный индекс» — над базовой линией (горизонтальный текст) или справа от нее (вертикальный текст), а «Подстрочный индекс» помещает текст под базовой линией (горизонтальный текст) или слева от нее (вертикальный текст).

Настройка выравнивания, полей, отступов и межстрочный интервал

Выравнивание определяет позицию каждой из строк текста в абзаце относительно границ текстового поля. Горизонтальный текст выравнивается по левой и правой границам, а вертикальный текст — по верхней и нижней границам текстового поля. Текст может быть выровнен по центру, по одному из краев либо по обоим краям текстового поля (полное выравнивание).

Поля определяют расстояние между рамкой текстового поля и текстом. Отступы определяют расстояние между полем абзаца и началом первой строки.

Межстрочный интервал определяет расстояние между смежными строками в абзаце. Для вертикального текста межстрочный интервал регулирует расстояние между вертикальными колонками.

Работа с горизонтальным текстом

1. С помощью инструмента «Текст» T выделите одно или несколько текстовых полей в рабочей области.
2. В инспекторе свойств («Окно» > «Свойства») задайте следующие параметры.
   - Чтобы задать выравнивание, выберите «Выровнять по левому краю», «Выровнять по центру», «Выровнять по правому краю» или «По ширине».
   - Для задания правого или левого поля введите значения в текстовые блоки «Поля» в разделе «Абзац» инспектора свойств.
   - Для задания отступов введите значение в текстовое поле «Отступы» в разделе «Абзац» инспектора свойств.
   - Для задания расстояний между строками введите значение в текстовое поле «Межстрочный интервал» в разделе «Абзац» инспектора свойств.

Работа с вертикальным текстом

1. С помощью инструмента «Текст» T выделите одно или несколько текстовых полей в рабочей области.
2. В инспекторе свойств («Окно» > «Свойства») задайте следующие параметры.

Чтобы задать выравнивание, выберите «Выровнять по верхнему краю», «Выровнять по центру», «Выровнять по нижнему краю» или «По ширине».

- Для задания верхнего или нижнего поля введите значение в текстовые блоки «Поля» в разделе «Абзац» инспектора свойств.
- Для задания отступов введите значение в текстовое поле «Отступы» в разделе «Абзац» инспектора свойств.
- Для задания расстояний между строками введите значение в текстовое поле «Межстрочный интервал» в разделе «Абзац» инспектора свойств.

Сглаживание классического текста

Сглаживание обеспечивает сглаживание краев текста на экране. Режимы сглаживания особенно эффективны при визуализации шрифтов малых размеров. В любом из этих режимов сглаживание применяется ко всему выделенному тексту. Сглаживание одинаково воздействует на текст любого кегля.

Оно может применяться к статическому, динамическому и вводимому тексту, если у пользователя имеется проигрыватель Flash® Player 7 или более поздней версии. Для более ранних версий Flash Player поддерживается только сглаживание статического текста.

Вводя в документ Flash Professional мелкий текст, следует учитывать следующие моменты.

- Шрифты без засечек (например, Helvetica или Arial), отображаются четче, чем шрифты с засечками.
- Некоторые стили шрифта (например, полужирный и курсив) могут привести к снижению разборчивости при использовании маленького размера шрифта.
- В некоторых случаях текст кажется меньше, чем текст такого же кегля в других приложениях.

Механизм визуализации текста Flash Professional обеспечивает высококачественную визуализацию в документах Flash Professional (FLA) и опубликованных SWF-файлах. Благодаря параметру «Сглаживание для читаемости» текст становится более разборчивым, особенно при использовании шрифтов малых размеров. Пользовательское сглаживание позволяет задавать толщину и резкость шрифтов в отдельных текстовых полях.

Сглаживание высокого качества всегда автоматически включается при публикации для Flash Player 8 и более поздних версий, если выбран режим «Сглаживание для читаемости» или «Пользовательское сглаживание». В режиме «Сглаживание для читаемости» при загрузке SWF-файлов Flash Professional может появиться небольшая задержка, особенно если в первом кадре документа Flash Professional используется 4-5 различных наборов символов. При высоком качестве сглаживания Flash Player может потребовать больше памяти для работы. Например, при использовании 4-5 шрифтов объем необходимой памяти может увеличиться примерно на 4 МБ.

Если файл предназначен для публикации в Adobe® Flash® Player 8 или более поздней версии и выбран режим «Сглаживание для читаемости» или «Пользовательское сглаживание», то сглаживанию подвергаются следующие объекты.

- Текст без преобразования, подвергнутый масштабированию или вращению.

  Примечание. *Хотя текст можно масштабировать и вращать, он останется плоским (без преобразования). Например, при наклоне шрифта или другом изменении его формы режим «Сглаживание для читаемости» автоматически отключается.*

- Все гарнитуры (полужирный, курсив и другие).
- Шрифты, отображаемые с размерами до 255 пунктов.
- Шрифты при экспорте из Flash Professional в большинство графических форматов (GIF, JPEG и др.).

Высококачественное сглаживание отключается при следующих условиях.

- При выборе Flash Player 7 или более ранней версии.
- При выборе режима сглаживания (кроме режимов «Сглаживание для читаемости» и «Пользовательское сглаживание»).
- Если текст наклонен или зеркально отражен.
- При экспорте FLA-файла в формате PNG.

Работа со сглаживанием текста

Flash Professional обеспечивает улучшенное растрирование шрифтов, позволяя задать свойства сглаживания шрифтов. Расширенные возможности сглаживания доступны только для SWF-файлов, опубликованных для Flash Player 8 и более поздних версий. При публикации для более ранних версий Flash Player можно пользоваться только режимом «Сглаживание для анимации».

Примечание. *При использовании сглаживания требуется встраивать шрифты для текстового поля. Если не встроить шрифты, текстовое поле может оказаться пустым при использовании классического текста. Если после изменения значения параметра «Сглаживание» на «Использовать шрифты устройства» текст отображается неправильно, необходимо встроить шрифты. Flash автоматически встраивает шрифты для текста, который уже существует в текстовом поле, созданном в рабочей области. Однако если планируется предоставить возможность изменения текста во время выполнения, следует вручную встроить шрифты. Инструкции см. в разделе* *Внедрение шрифтов для согласованного внешнего вида текста.*

Выбор режима сглаживания для выделенного текста

❖ В инспекторе свойств выберите один из следующих параметров из всплывающего меню «Сглаживание».

Использовать шрифты устройства Указывает, что для отображения шрифтов в SWF-файле применяются шрифты, установленные на локальном компьютере. Обычно шрифты устройства хорошо читаются при различных размерах шрифта. Этот параметр не увеличивает размер SWF-файла, однако приходится полагаться на то, что нужный шрифт установлен на компьютере пользователя. При использовании шрифтов устройства лучше выбирать только самые распространенные гарнитуры.

Нельзя использовать шрифты устройства для повернутого или вертикального классического текста. Если требуется использовать повернутый или вертикальный классический текст, выберите другой режим сглаживания и встройте шрифты, используемые в текстовом поле.

Растровый текст (без сглаживания) Отключает сглаживание и не обеспечивает плавность текста. Отображение текста производится с резкими краями, а размер результирующего SWF-файла увеличивается, так как в него внедряются контуры шрифта. Растровый текст в кегле экспорта очень четкий, но плохо масштабируется.

Сглаживание для анимации Создает плавную анимацию, отбрасывая информацию о выравнивании и кернинге. В этом режиме создается SWF-файл большего размера, поскольку в него внедряются контуры шрифта. Если выбран этот параметр, то чтобы обеспечить разборчивость текста, следует пользоваться кеглями не менее 10 пунктов.

Сглаживание для читаемости В целях повышения читаемости шрифтов, особенно малых размеров, используется алгоритм визуализации текста Flash. В этом режиме создается SWF-файл большего размера, поскольку в него внедряются контуры шрифта. Этот параметр может применяться только при публикации для проигрывателя Flash Player 8 или более поздней версии. Если планируется анимация текста, лучше пользоваться параметром «Сглаживание для анимации».

Заказное сглаживание Позволяет изменять свойства шрифта. Параметр «Резкость» определяет плавность перехода между краями текста и фоном. Параметр «Толщина» задает толщину сглаживающего перехода шрифта. Чем больше это значение, тем толще выглядят символы. При выборе этого режима создается SWF-файл большего размера, поскольку в него внедряются контуры шрифта. Этот параметр может применяться только при публикации для проигрывателя Flash Player 8 или более поздней версии.

Обновление содержимого для сглаживания в Flash 8 или более поздних версиях

1. Откройте FLA-файл, созданный для воспроизведения в проигрывателе Flash Player 7 или более поздних версий.
2. В диалоговом окне «Параметры публикации» (меню «Файл» > «Параметры публикации») выберите из всплывающего меню «Версия» пункт «Flash Player 8» или «Flash Player 9».
3. Выделите текстовое поле, к которому необходимо применить параметр «Сглаживание для читаемости» или «Пользовательское сглаживание».
4. В инспекторе свойств из всплывающего меню «Метод визуализации шрифта» выберите пункт «Сглаживание для читаемости» или «Пользовательское сглаживание».

Включение возможности выделения классического текста

Пользователю может быть предоставлена возможность выделения статического горизонтального или динамического текста во Flash Professional. Вводимый текст по умолчанию всегда доступен для выделения. Это позволяет копировать, вырезать и вставлять текст в новые документы.

1. С помощью инструмента «Текст» T выделите горизонтальный текст, который должен стать доступным для выделения.
2. В инспекторе свойств (меню «Окно» > «Свойства») выделите статический или динамический текст.
3. Щелкните «Выбираемый» AB.

Наверх

Преобразование текста

При помощи трансформирования текстовых полей к тексту могут применяться различные эффекты. Например, текстовые поля можно повернуть, наклонить, зеркально отразить и масштабировать. Если текстовое поле масштабируется как объект, то инспектор свойств не отражает изменение его кегля. Текст в текстовом поле, подвергнутом трансформации, по-прежнему доступен для редактирования, хотя после глубокой трансформации может стать трудночитаемым.

Возможна также анимация текста с использованием эффектов временной шкалы. Например, он может перемещаться скачками, постепенно появляться и исчезать либо раскрываться взрывом.

Наверх

Разделение классического текста

Классический текст может быть разделен на фрагменты, что позволяет поместить каждый символ в отдельном текстовом поле. Затем текстовые поля могут быть быстро размещены на отдельных слоях с возможностью их раздельной анимации. Однако классический текст в поле с прокруткой недоступен для разделения.

Текст также может быть преобразован в составляющие его линии и заливки, что позволяет выполнить изменение формы, очистку и другие манипуляции с текстом, как с графикой. Как и все прочие фигуры, преобразованные знаки могут быть сгруппированы или заменены символами для последующей анимации. Текст, преобразованный в графические линии и заливки, становится недоступным для редактирования.

Примечание. *Команда «Разделить» для классического текста может быть применена только к контурным шрифтам, например TrueType. Растровые шрифты после разделения исчезают с экрана. Шрифты PostScript могут быть разделены только на компьютерах Macintosh.*

1. Используя инструмент «Выделение», щелкните текстовое поле.
2. Выберите «Модификация» > «Разделить».

   Каждый символ выделенного текста помещается в отдельное текстовое поле. Текст не меняет своего положения в рабочей области.

3. Вновь выберите меню «Модификация» > «Разделить», чтобы преобразовать символы в фигуры в рабочей области.

Наверх

Создание текстовой гиперссылки

1. Выделите текст или текстовое поле.
   - Используя инструмент «Текст», выделите текст в текстовом поле.
   - Чтобы связать весь текст в текстовом поле, выделите текстовое поле с помощью инструмента «Выделение».
2. В текстовом поле «Ссылка» в разделе «Параметры» инспектора свойств (меню «Окно» > «Свойства») введите URL-адрес, с которым должно быть связано текстовое поле.

Примечание. *Ссылка на адрес электронной почты создается по шаблону mailto: URL-адрес. Например, введите mailto:adamsmith@example.com.*

Наверх

Создание прокручиваемого текста

Flash Professional позволяет создавать прокручиваемый текст несколькими различными способами.

- Команды меню или маркер текстового поля ввода позволяют сделать прокручиваемыми динамические и текстовые поля. Это не приводит к добавлению полосы прокрутки в текстовое поле. Вместо этого пользователь может прокрутить текст с помощью клавиш со стрелками (если текстовому полю можно присвоить значение «Выбираемый») или колеса мыши. Чтобы перевести фокус в текстовое поле, пользователь должен сначала щелкнуть по нему.
- Добавьте компонент UIScrollbar языка ActionScript 3.0 в текстовое поле, чтобы оно обладало функцией прокрутки. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование компонента UIScrollBar» руководства *Использование компонентов ActionScript 3.0*.
- В ActionScript 3.0 используйте свойства scrollH и scrollV класса TextField.
- Добавьте компонент ScrollBar языка ActionScript 2.0 в текстовое поле, чтобы оно обладало функцией прокрутки. Дополнительные сведения см. в разделе «Компонент UIScrollBar» в *справочнике по компонентам языка ActionScript 2.0*.
- В ActionScript 2.0 используйте свойства scroll и maxscroll объекта TextField для управления вертикальной прокруткой и свойства hscroll и maxhscroll для управления горизонтальной прокруткой в текстовом поле. См. пример создания прокручиваемого текста в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Реализация прокрутки динамического текста

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Удерживая нажатой клавишу «Shift», дважды щелкните левый нижний маркер динамического текстового поля. Маркер превратится из незаполненного квадрата (не позволяющего прокрутку) в заполненный квадрат (с возможностью прокрутки).
- Выбрав инструмент «Выделение», выделите динамическое текстовое поле, а затем выберите меню «Текст» > «Прокручиваемый».
- Выделите динамическое текстовое поле при помощи инструмента «Выделение». Щелкните на поле динамического текста правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу Control (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Прокручиваемый».

Наверх

Маскирование текста, написанного шрифтом устройства

Фрагмент ролика позволяет произвести маскирование текста со шрифтом устройства в другом фрагменте ролика (маскирование шрифтов устройства с помощью маскирующего слоя в рабочей области невозможно). Для применения маски фрагмента ролика необходим проигрыватель Flash Player 6 (6.0.40.0) или более поздней версии.

Если фрагмент ролика маскирует текст со шрифтом устройства, то Flash Professional в качестве маскирующей фигуры использует прямоугольную ограничительную рамку. Иными словами, если в среде разработчика Flash Professional создать непрямоугольную маску фрагмента ролика для текста со шрифтом устройства, то маска в SWF-файле приобретает форму прямоугольной ограничительной рамки маски, а не форму самой маски.

Дополнительные сведения об использовании фрагмента ролика в качестве маски см. в разделе «Использование фрагментов роликов в качестве масок» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Пример маскирования шрифта устройства см. на веб-страницу «Flash Samples» по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Загрузите и распакуйте файл Samples.zip, после чего для просмотра примера перейдите в папку Masking\DeviceFontMasking.

Наверх

Текст в Юникоде в SWF-приложениях

Проигрыватель Adobe Flash Player 7 и более поздних версий для SWF-файлов в формате Flash Player поддерживает текст в Юникоде. Это значительно расширяет возможности применения многоязычного текста в SWF-файлах и позволяет, например, задавать содержимое текстового поля на двух языках. Любому пользователю, имеющему проигрыватель Flash Player 7 или более позднюю версию, многоязыковой текст будет доступен для просмотра независимо от языка операционной системы, в которой выполняется проигрыватель.

Дополнительные разделы справки

Распределение объектов по слоям для анимации движения

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

ActionScript

Справочник по языку ActionScript 3.0
статья (21 мая 2013 г.)

Справочник ActionScript 2.0
статья (21 мая 2013 г.)

Учебное руководство по компонентам в среде Flash
Adobe (27 февраля 2012 г.)
руководство
Компоненты Adobe Flash Professional CS5 являются блоками построения, предназначенными для создания многофункциональных интерактивных интернет-приложений. За счет предоставления готовых к использованию настраиваемых сложных элементов управления, имеющих согласованное поведение, компоненты значительно сокращают время и усилия, необходимые для разработки приложений с нуля.

Использование SWC-файлов для создания больших проектов Flash и AIR на основе нескольких SWF-файлов для ОС iOS
Том Крча (Tom Krcha) (27 февраля 2012 г.)
руководство
При разработке игр для ОС Android или Blackberry Tablet OS в среде Adobe AIR можно оперативно загружать SWF-файлы в среду выполнения, в то время как в среде AIR for iOS такая возможность не предусмотрена. В ОС Android или Blackberry Tablet OS код интерпретируется из байт-кода ActionScript, в то время как для ОС iOS весь код должен быть скомпилирован из байт-кода ActionScript в собственный код в виде одного IPA-файла, который можно создать только на основе одного SWF-файла.

Как избежать распространенных ошибок при разработке в среде Flash Professional
Томми Вест (Tommi West) (16 января 2012 г.)
руководство
В этой серии статей описаны общие ошибки при разработке, из-за которых могут возникать проблемы с проектами Adobe Flash Professional, и предлагаются методы, помогающие избежать этих ошибок. Данные рекомендации также помогают сделать работу более эффективной и сократить количество проблем с производительностью и ошибок во время выполнения.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Отладка сценариев ActionScript 3.0

Об отладчике ActionScript 3.0
Вход в режим отладки
Установка и удаление точек останова
Пошаговое выполнение кода
Отображение и просмотр сценариев в стеке вызовов
Отображение и изменение значений переменных
Управление предупреждениями компилятора
Переход к ошибкам в коде
Отладка удаленного SWF-файла ActionScript 3.0

Об отладчике ActionScript 3.0

Наверх

Дополнительные ресурсы

Дополнительные сведения об отладке кода ActionScript 3.0 см. в следующих источниках.

- Статья: Описание отладки кода ActionScript 3 во Flash (Adobe.com)
- Статья: Введение в отладку кода ActionScript 3 (Adobe.com)
- Видео: Отладка мобильных устройств по интерфейсу USB (Adobe.com)

Вход в режим отладки

Наверх

Способ открытия сеанса отладки зависит от типа рабочего файла. Во время сеанса отладки Flash прерывает выполнение сценария ActionScript, если встречается точка останова или ошибка этапа выполнения.

При запуске программой Flash Pro сеанса отладки происходит добавление специальной информации в SWF-файл, экспортируемый для этого сеанса. Она позволяет отладчику определить номера конкретных строк, в которых встретились ошибки.

Такую специальную информацию отладчика можно включить в параметрах публикации во все SWF-файлы, созданные из конкретного FLA-файла. Это позволит отлаживать SWF-файл без явного запуска сеанса отладки. Информацию отладчика немного увеличивают размер SWF-файла.

Выбор среды отладки по умолчанию

- Нажмите Отладка > Отладка ролика и выберите один из следующих вариантов:
  - Flash Professional
  - AIR Debug Launcher (стандартная версия)
  - AIR Debug Launcher (мобильная версия)
  - на устройстве через USB (только для CS5.5)

  Все сеансы отладки выполняются в выбранной среде. Среду по умолчанию можно изменить в любое время.

Запуск отладки из FLA-файла

- Выберите Отладка > Отладка

  (Flash Professional CS6 и более ранних версий) Выберите Отладка > Отладка ролика > Отладка.

Запуск отладки из AS-файла ActionScript 3.0

1. Откройте файл ActionScript в окне «Сценарий» и в меню «Целевой файл» в верхней части окна Сценарий» выберите FLA-файл, с которым должен компилироваться файл ActionScript. FLA-файл также должен быть открыт во Flash, чтобы появиться в этом меню.

2. Выберите Отладка > Отладка

   (Flash Professional CS6 и более ранних версий) Выберите Отладка > Отладка ролика > Отладка.

Добавление отладочной информации ко всем SWF-файлам, созданным из FLA-файла

1. При открытом FLA-файле выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. В диалоговом окне «Параметры публикации» выберите вкладку Flash (CS5) или категорию Flash (CS5.5).
3. Выберите «Разрешить отладку».

Выход из режима отладки

- Нажмите кнопку «Завершить сеанс отладки» в консоли отладки.

Установка и удаление точек останова

Наверх

Добавьте точки останова к коду ActionScript, чтобы прервать выполнение кода. После прерывания выполнения можно выполнять код пошагово, просматривать различные разделы кода ActionScript, просматривать значения переменных и выражений, а также изменять значения переменных.

Примечание. *Точки останова нельзя добавлять к ASC-файлам (ActionScript for Communication) и JSFL-файлам (Flash JavaScript).*

Установка точки останова

- На панели «Действия» или в окне «Сценарий» щелкните левую границу рядом со строкой кода, в которую нужно добавить точку останова.

Удаление точки останова

- На панели «Действия» или в окне «Сценарий» нажмите точку останова, чтобы удалить ее.

Пошаговое выполнение кода

Наверх

После прерывания сценария ActionScript на точке останова или при ошибке выполнения можно осуществить пошаговое выполнение кода. Вы можете выбрать один из вариантов: осуществить вызов функции или пропустить ее. Можно также продолжить выполнение кода в обычном режиме.

Пошаговое выполнение кода

- Нажмите кнопку «Войти» в консоли отладки.

Пропуск функции

- Нажмите кнопку «Перейти» в консоли отладки.

Выход из функции

- Нажмите кнопку «Выйти» в консоли отладки.

Продолжение выполнения кода

- Нажмите кнопку «Продолжить» в консоли отладки.

Отображение и просмотр сценариев в стеке вызовов

Наверх

Когда в отладчике прерывается выполнение кода, в консоли отладки можно просматривать стек вызовов и отображать сценарии, содержащие функции из стека вызовов. В стеке вызовов показан текущий список вложенных вызовов функций, ожидающих завершения выполнения.

Можно просматривать отдельные сценарии, которые содержат каждую функцию.

- На панели «Консоль отладки» дважды щелкните мышью имя сценария в стеке вызовов.

Отображение и изменение значений переменных

Наверх

Просмотр и изменение значений переменных выполняется на панели «Переменные».

Просмотр значения переменной

1. На панели «Переменные» в меню панели выберите тип переменной.

- «Показать константы» отображает значения констант (переменных с фиксированным значением).
- «Показать помехи» отображает переменные, принадлежащие классу, а не экземплярам класса.
- «Показать недоступные переменные участника» отображает переменные, недоступные другим классам и пространствам имен. Они включают защищенные и частные переменные, а также внутренние для данного пространства имен.
- «Показывать дополнительные шестнадцатеричные значения» добавляет шестнадцатеричные значения к выводу десятеричных. Это может оказаться полезным для просмотра значений цвета. Шестнадцатеричные значения не отображаются для десятеричных значений от 0 до 9.
- «Показать подходящие имена» отображает типы переменных с именем пакета и класса.

2. Раскройте дерево структуры объектов FLA-файла, пока не будет отображена нужная переменная.

Изменение значения переменной

1. На панели «Переменные» дважды щелкните мышью значение переменной.
2. Введите новое значение и нажмите клавишу «Enter». Новое значение используется при дальнейшем выполнении кода.

Наверх

Управление предупреждениями компилятора

Управление типами предупреждений компилятора, которые ActionScript создает на панели «Ошибки компиляции». Если компьютер сообщает об ошибке, дважды щелкните по ней для перехода к вызвавшей ошибку строке кода.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. Перейдите на вкладку «Flash».
3. Нажмите кнопку «Параметры ActionScript».
4. Установите параметры ошибок.
   - В «Строгом режиме» предупреждения считаются ошибками, это означает, что компиляция не завершится успешно, пока остаются эти ошибки.
   - В «Режиме уведомлений» создаются дополнительные предупреждения, полезные при обнаружении несовместимостей при обновлении кода ActionScript 2.0 до ActionScript 3.0.

Наверх

Переход к ошибкам в коде

Если программа Flash встречает ошибку в коде ActionScript во время компиляции или во время выполнения, она выводит эту ошибку на панель «Ошибки компиляции». Переход из панели «Ошибки компиляции» к строке кода, на которой возникла ошибка.

- Дважды щелкните мышью ошибку на панели «Ошибки компиляции».

Наверх

Отладка удаленного SWF-файла ActionScript 3.0

В языке ActionScript 3.0 удаленный SWF-файл можно отладить с помощью автономного отладчика, модуля ActiveX или внешнего модуля отладчика Flash Player, который можно найти в каталоге *каталог_установки_Flash*/Players/Debug/. Однако, в Отладчике ActionScript 3.0 удаленная отладка применяется только к файлам, расположенным на том же локальном хосте, что и приложение Flash, и воспроизводимым на отдельном отладочном проигрывателе с помощью управляющего элемента ActiveX или модуля.

Чтобы разрешить удаленную отладку файла, включите отладку в параметрах публикации. Можно также опубликовать файл с паролем для отладки, чтобы гарантировать, что отлаживать его смогут только доверенные пользователи.

Как и в JavaScript или HTML, пользователи могут просматривать в ActionScript переменные клиентских приложений. Для надежного хранения переменных отправьте их в серверное приложение вместо того, чтобы хранить переменные в файле. Однако у разработчиков могут быть другие профессиональные секреты, например структуры фрагментов ролика, которые необходимо хранить в тайне. Чтобы защитить свою работу, можно использовать пароль для отладки.

Включение удаленной отладки SWF-файла и установка пароля для отладки

В FLA-файлах ActionScript 3.0 нельзя отлаживать код в кадровом сценарии. В отладчике ActionScript 3.0 можно отлаживать только код во внешних AS-файлах.

1. Откройте FLA-файл.
2. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
3. В диалоговом окне «Параметры публикации» выберите вкладку Flash (CS5) или категорию Flash (CS5.5), затем установите флажок «Разрешить отладку».

4. Закройте диалоговое окно «Параметры публикации» и выберите одну из следующих команд.

   - »Файл» > «Экспорт» > «Экспортировать ролик»
   - «Файл» > «Опубликовать»

5. Закройте SWF-файл на локальной машине, чтобы выполнить удаленную отладку через localhost, или загрузите файл на веб-сервер.

   Этот SWF-файл не содержит информацию о точках останова, поэтому, если загрузить его на удаленный сервер, выполнять код пошагово будет нельзя. Для этого используется сайт localhost.

6. В ПО Flash выберите «Отладка» > «Начать сеанс удаленной отладки» > «ActionScript 3.0».

   Flash откроет отладчик ActionScript 3.0 и будет ожидать соединения с Flash Player. Запустить отладчик Flash Player следует в течение двух минут. Если пройдет больше времени, повторите эту операцию.

7. Откройте SWF-файл в отладочной версии внешнего модуля Flash Player, элемента управления ActiveX или в автономном проигрывателе. Автономная версия отладчика находится в каталоге *каталог_установки_Flash*/Players/Debug/. Не подключайтесь к файлу на другом компьютере, поскольку отладчик не сможет получить информацию о точках останова.

   Сеанс отладки начинается, когда проигрыватель отладчика соединяется с панелью отладчика Flash для ActionScript 3.0.

   Примечание. *Удаленная отладка не работает при выборе параметра* `По умолчанию` *для сетевого интерфейса AIR 3.4. Вместо этого выберите параметр, позволяющий задать имя сетевого интерфейса и IP-адрес системы.*

Включение отладчика из удаленного местоположения

1. Откройте исходное приложение Flash, если оно еще не открыто.

2. Выберите «Отладка» > «Начать сеанс удаленной отладки» > «ActionScript 3.0».

3. В обозревателе или отладочной версии автономного проигрывателя откройте публикуемый SWF-файл из удаленного местоположения.

   Если диалоговое окно «Удаленная отладка» не появилось, откройте контекстное меню в SWF-файле, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Отладчик».

4. В диалоговом окне «Удаленная отладка» выберите «Localhost» и файл для открытия.

   В отладчике появится список отображения SWF-файла. Если SWF-файл не воспроизводится, отладчик, возможно, приостановлен, поэтому нажмите кнопку «Продолжить».

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Параметры публикации ActionScript (CS5)

Изменение параметров публикации ActionScript (CS5)
Файлы классов и файлы конфигурации (CS5)
Объявление класса документа ActionScript 3.0 (CS5)
Указание местоположения файлов ActionScript (CS5)
Условная компиляция ActionScript (CS5)
Настройка контекстного меню в документах Flash (CS5)
Папки конфигурации, устанавливаемые вместе с Flash (CS5)

Изменение параметров публикации ActionScript (CS5)

Наверх

При создании FLA-документа Flash запрашивает, какую версию ActionScript нужно использовать. Этот параметр можно изменить позже, если возникнет необходимость создавать сценарии в версии ActionScript.

Примечание. *Язык ActionScript 3.0 несовместим с ActionScript 2.0. Компилятор ActionScript 2.0 может компилировать весь код ActionScript 1.0, за исключением синтаксиса с косой чертой (/), который используется для указания путей к фрагменту ролика (например, parentClip/testMC:varName= "hello world"). Чтобы избежать этой проблемы, перепишите код, используя нотацию с точкой (.), или используйте компилятор ActionScript 1.0.*

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и перейдите на вкладку «Flash».
2. Выберите версию ActionScript из всплывающего меню.

Файлы классов и файлы конфигурации (CS5)

Наверх

При установке Flash Professional в системе создаются несколько папок и файлов конфигурации, относящихся к ActionScript. Перед модификацией этих файлов для настройки среды разработчика сохраните резервные копии исходных файлов.

Папка классов ActionScript Содержит все встроенные классы ActionScript 2.0 (в виде AS-файлов). Обычные пути к этой папке.

- Windows XP: диск\Documents and Settings\пользователь\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\язык\Configuration\Classes
- Windows Vista: диск\Users\пользователь\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\язык\Configuration\Classes
- Macintosh: жесткий диск/Пользователи/пользователь/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CS5/язык/Configuration/Classes

  Папка Classes упорядочена по классам для Flash Player 7 (FP7), классам для Flash Player 8 (FP8), классам для Flash Player 9 (FP9) и включает пакет mx, который используется в обоих проигрывателях и в ASO-файлах. Дополнительные сведения об организации этого каталога см. в файле Read Me в папке Classes.

Папка класса Include Содержит все глобальные включаемые файлы ActionScript. Пути к этой папке:

- Windows XP: диск\Documents and Settings\пользователь\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\язык\Configuration\Include
- Windows Vista: диск\Users\пользователь\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\язык\Configuration\Include
- Macintosh: жесткий диск/Пользователи/пользователь/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CS5/язык/Configuration/Include

Файл конфигурации ActionsPanel.xml Включает файл конфигурации для подсказок кода ActionScript. В отдельных файлах содержатся данные конфигурации для каждой версии ActionScript и Flash Lite, а также для JavaScript. Пути к этой папке:

- Windows XP: диск\Documents and Settings\пользователь\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\язык\Configuration\ActionsPanel
- Windows Vista: диск\Users\пользователь\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\язык\Configuration\ActionsPanel
- Macintosh: жесткий диск/Пользователи/пользователь/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CS5/язык/Configuration/ActionsPanel

Файл конфигурации AsColorSyntax.xml Файл конфигурации для цветовой подсветки синтаксиса в коде ActionScript. Пути к этой папке:

- Windows XP: диск\Documents and Settings\пользователь\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\язык\Configuration\ActionsPanel\
- Windows Vista: диск\Users\пользователь\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\язык\Configuration\ActionsPanel\
- Macintosh: жесткий диск/Пользователи/пользователь/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CS5/язык/Configuration/ActionsPanel

Наверх

Объявление класса документа ActionScript 3.0 (CS5)

При использовании ActionScript 3.0 SWF-файл может иметь связанный с ним класс более высокого уровня. Такой класс называется классом документа. При загрузке SWF-файла в Flash Player создается экземпляр класса, который является объектом верхнего уровня для этого SWF-файла. Такой объект SWF-файла может быть экземпляром любого заказного класса.

Например, в SWF-файле, реализующем компонент календаря, объект верхнего уровня может быть связан с классом «Calendar», с методами и свойствами, соответствующими компоненту календаря. При загрузке такого SWF-файла Flash Player создает его, как экземпляр класса Calendar.

1. Отмените выделение всех объектов в рабочей области и на временной шкале, щелкнув мышью пустую область в рабочей области. В инспекторе свойств отобразятся свойства документа.
2. Введите имя файла ActionScript для класса в текстовом поле «Класс документа» в инспекторе свойств. Не включайте расширение имени файла .as.

Примечание. *Информацию о классе документа также можно ввести в диалоговом окне «Параметры публикации».*

Наверх

Указание местоположения файлов ActionScript (CS5)

Для работы с уже определенным классом ActionScript Flash Professional должен определить местонахождение внешних файлов ActionScript, которые содержат его определение. Список папок, в которых Flash Professional ищет определения классов, называется путем к классам в ActionScript 2.0 и исходным путем в ActionScript 3.0. Пути к классам и исходные пути существуют на уровне приложения (глобально) и на уровне документа. Дополнительные сведения о путях к классам см. в разделе «Классы» в руководстве Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или «Пакеты» в руководстве *Изучение ActionScript 3.0*.

В Flash Professional можно задать следующие местоположения ActionScript.

- ActionScript 2.0
  - На уровне приложения (доступно для всех FLA-файлов AS2):
    - Путь к классам (задается в параметрах ActionScript)
  - На уровне документа (доступно только для FLA-файла, который указывает этот путь):
    - Путь к классам (задается в параметрах публикации)
- ActionScript 3.0
  - На уровне приложения (доступно для всех FLA-файлов AS3):
    - Исходный путь (задается в параметрах ActionScript)
    - Путь к библиотеке (задается в параметрах ActionScript)
    - Путь к внешней библиотеке (задается в параметрах ActionScript)
  - На уровне документа (доступно только для FLA-файла, который указывает эти пути):
    - Исходный путь (задается в параметрах публикации)
    - Путь к библиотеке (задается в параметрах публикации)
    - Класс документа (задается в инспекторе свойств документа)

Путь к библиотеке указывает местоположение еще не скомпилированного кода ActionScript, который находится в созданных SWC-файлах. FLA-файл, указывающий этот путь, загружает каждый SWC-файл на верхнем уровне этого пути и другие ресурсы кода, указанные в этих SWC-файлах. Используя путь к библиотеке, убедитесь, что скомпилированный код в SWC-файлах не дублируется в нескомпилированных AS-файлах в исходном пути. Наличие продублированного кода замедляет компиляцию SWF-файла.

Для Flash Professional можно задать более одного пути для поиска. Будут использоваться ресурсы, найденные по любому из указанных путей. При добавлении или модификации пути можно добавить абсолютные пути (например, C:/my_classes) и относительные пути (например, ../my_classes или «.»).

Установка подкаталогов классов для ActionScript 2.0

Чтобы задать путь к классам на уровне документа, выполните следующие действия.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем «Flash».
2. Убедитесь, что во всплывающем меню «Версия ActionScript» выбрано значение «ActionScript 2.0», а затем нажмите кнопку «Настройки».
3. В текстовом поле «Экспортировать кадр для классов» укажите кадр, в котором должно находиться определение класса.
4. Чтобы добавить пути в список путей к классам, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы добавить к подкаталогам классов новую папку, нажмите кнопку «Перейти к пути», выберите нужную папку и нажмите кнопку «OK».

Чтобы добавить к списку подкаталогов классов новую строку, нажмите кнопку «Добавить новый путь» . Дважды щелкните новую строку, введите относительный или абсолютный путь, а затем нажмите кнопку «OK».

- Чтобы изменить существующую папку подкаталогов классов, выделите путь в списке подкаталогов классов, нажмите кнопку «Перейти к пути», выберите другую папку и нажмите кнопку «OK». Можно также дважды щелкнуть путь в списке подкаталогов классов, ввести нужный путь и нажать кнопку «OK».
- Чтобы удалить папку из подкаталогов классов, выделите путь в списке «Подкаталоги классов» и нажмите кнопку «Удалить выделенный путь» ➖.

Чтобы задать путь к классам на уровне приложения, выполните следующие действия.

1. Выберите «Редактировать настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и щелкните категорию ActionScript.
2. Нажмите кнопку «Параметры ActionScript 2.0» и добавьте путь(и) в список «Путь к классам».

Установка исходного пути для ActionScript 3.0

Чтобы задать исходный путь на уровне документа, выполните следующие действия.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем «Flash».
2. Убедитесь, что во всплывающем меню «Версия ActionScript» выбрано значение ActionScript 3.0, а затем нажмите кнопку «Параметры». Для использования ActionScript 3.0 должна быть установлена версия Flash Player 9 или более поздняя версия.
3. В текстовом поле «Экспортировать классы в кадре» укажите кадр, в котором должно находиться определение класса.
4. Задайте настройки обработки ошибок. Можно выбрать «Строгий режим» или «Режим предупреждений». При строгом режиме предупреждения считаются ошибками. Это означает, что компиляция не завершится успешно, пока остаются эти типы ошибок. В «Режиме уведомлений» создаются дополнительные предупреждения, полезные при обнаружении несовместимостей при обновлении кода ActionScript 2.0 до ActionScript 3.0.
5. Выберите рабочую область, чтобы автоматически объявить экземпляры рабочей области (необязательный параметр).
6. Укажите в качестве диалекта ActionScript 3.0 или ECMAScript. Рекомендуется использовать ActionScript 3.0.
7. Чтобы добавить пути в список исходных путей, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы добавить папку в исходный путь, перейдите на вкладку «Исходный путь», а затем нажмите кнопку »Перейти к пути» 📂, укажите папку для добавления и щелкните «OK».
   - Чтобы добавить в список «Исходный путь» новую строку, нажмите кнопку «Добавить новый путь» ➕. Дважды щелкните новую строку, введите относительный или абсолютный путь, а затем нажмите кнопку «OK».
   - Чтобы изменить существующую папку исходного пути, выделите путь в списке «Исходный путь», нажмите кнопку «Перейти к пути», выберите другую папку и нажмите кнопку «OK». Можно также дважды щелкнуть мышью путь в списке исходных путей, ввести нужный путь и нажать кнопку «OK».
   - Чтобы удалить папку из исходного пути, выделите путь в списке «Исходный путь» и нажмите кнопку «Удалить выделенный путь» ➖.

Чтобы задать исходный путь на уровне приложения, выполните следующие действия.

1. Выберите «Редактировать настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и щелкните категорию ActionScript.
2. Нажмите кнопку «Параметры ActionScript 3.0» и добавьте пути в список «Исходный путь».

Установка пути к библиотеке для файлов ActionScript 3.0

Процедура установки пути к библиотеке на уровне документа подобна указанию исходного пути.

1. Выберите пункт «Файл» > «Параметры публикации» и перейдите на вкладку Flash.
2. В меню «Сценарий» выберите ActionScript 3.0 и щелкните «Параметры».
3. В диалоговом окне дополнительных параметров ActionScript 3.0 перейдите на вкладку «Путь к библиотеке».
4. Добавьте путь к библиотеке в список «Путь к библиотеке». В список путей можно добавлять папки или отдельные SWC-файлы.
5. Чтобы правильно задать свойство «Тип ссылки», дважды щелкните «Тип ссылки» в дереве свойств пути. Свойство «Тип ссылки» может иметь следующие значения.
   - Объединено с кодом: ресурсы кода, обнаруженные в пути, добавляются в опубликованный SWF-файл.
   - Внешний: ресурсы кода, обнаруженные в пути, не добавляются в опубликованный SWF-файл, но компилятор проверяет их наличие в указанных вами местоположениях.
   - Общая библиотека во время выполнения: Flash Player загружает ресурсы во время выполнения.

Чтобы задать путь к библиотеке на уровне приложения, выполните следующие действия.

1. Выберите «Редактировать настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и щелкните категорию ActionScript.
2. Нажмите кнопку «Параметры ActionScript 3.0» и добавьте путь(и) в список «Путь к библиотеке».

Условная компиляция ActionScript (CS5)

Наверх

В языке ActionScript 3.0 можно использовать условную компиляцию так же, как в C++ и других языках программирования. Например, условную компиляцию можно использовать для включения или выключения блоков кода в рамках всего проекта, например кода, реализующего определенную функцию или используемого для отладки.

С помощью констант конфигурации, определяемых в параметрах публикации, можно указать, нужно компилировать определенные строки ActionScript или нет. Каждая константа принимает следующую форму:

CONFIG::SAMPLE_CONSTANT

В этой форме CONFIG представляет пространство имен конфигурации, а SAMPLE_CONSTANT — константу, которой будет присвоено значение true или false в параметрах публикации. Когда константа имеет значение true, следующая за ней строка кода ActionScript компилируется. Если константа имеет значение false, следующая за ней строка кода не компилируется.

Например, следующая функция имеет две строки кода, которые компилируются, только если предшествующая им константа имеет значение true в параметрах публикации.

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");
    }
}
```

Чтобы определить константу конфигурации в диалоговом окне «Параметры публикации», выполните следующие действия.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. В диалоговом окне «Параметры публикации» перейдите на вкладку «Flash».
3. Выберите значение «ActionScript 3.0» в поле «Сценарий» и рядом с ним щелкните кнопку «Параметры».
4. В диалоговом окне дополнительных параметров ActionScript 3.0 перейдите на вкладку «Константы конфигурации».
5. Чтобы добавить константу, нажмите кнопку «Добавить».
6. Введите имя добавляемой константы. По умолчанию используется пространство имен конфигурации CONFIG и имя константы CONFIG_CONST.

   Примечание. *Пространство имен конфигурации CONFIG объявляется компилятором Flash Professional автоматически. Можно добавлять собственные пространства имен конфигурации. Для этого нужно ввести их вместе с именем константы в параметрах публикации и добавить в код ActionScript, используя следующий синтаксис:*

   ```
   config namespace MY_CONFIG;
   ```

7. Введите требуемое значение для константы: true или false. Изменяя это значение, можно включать или выключать компиляцию определенных строк кода.

Настройка контекстного меню в документах Flash (CS5)

Наверх

Во Flash Player 7 и более поздних версиях можно настраивать стандартные контекстные меню и контекстное меню текстового редактирования, которые появляются в SWF-файлах.

- Стандартное контекстное меню выводится щелчком правой кнопкой мыши (Windows) или удерживанием нажатой клавишу «Control» (Macintosh) в SWF-файле во Flash Player в любой области, кроме редактируемого текстового поля. В контекстное меню можно добавить заказные элементы и скрыть любые встроенные элементы меню, за исключением «Настройки» и «Отладчик».
- Контекстное меню редактирования выводится щелчком правой кнопкой мыши (Windows) или удерживанием нажатой клавишу «Control» (Macintosh) в редактируемом текстовом поле SWF-файла во Flash Player. В это меню можно добавить заказные элементы. Скрыть встроенные элементы меню нельзя.

Примечание. *Flash Player также отображает контекстное меню ошибки щелчком правой кнопкой мыши (Windows) или удерживанием нажатой клавишу «Control» (Macintosh) во Flash Player, когда SWF-файл не загружен. Это меню настроить нельзя.*

Настройку контекстных меню в Flash Player 7 можно проводить с помощью объектов ContextMenu и ContextMenuItem в ActionScript 2.0. Дополнительные сведения об использовании этих объектов см. в разделе ContextMenu в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

При создании пользовательских элементов контекстного меню для Flash Player имейте в виду следующие условия.

- Заказные элементы добавляются в контекстное меню в том порядке, в котором они были созданы. После создания меню изменить

этот порядок нельзя.

- Можно задавать видимость и включение заказных элементов.
- Заказные элементы контекстного меню автоматически кодируются в Юникод UTF-8.

Наверх

Папки конфигурации, устанавливаемые вместе с Flash (CS5)

Flash Professional при установке помещает на компьютер несколько папок конфигурации. В папках конфигурации файлы, связанные с приложением, упорядочены по соответствующим уровням доступа пользователя. При работе с языком ActionScript® или его компонентами, возможно, понадобится просмотреть содержимое этих папок. Для Flash Professional предусмотрены следующие папки конфигурации.

Папка конфигурации уровня приложения

Поскольку эта папка относится к уровню приложения, пользователи, не имеющие прав администратора, не могут получить к ней доступ с правом записи. Обычные пути к этой папке.

- В Microsoft Windows XP и Microsoft Windows Vista перейдите в каталог *загрузочное устройство*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3*язык*\Configuration\.
- В Macintosh перейдите в каталог *жесткий диск Macintosh*/Программы/Adobe Flash CS3/Configuration/.

Папка First Run

Эта папка равного уровня с папкой конфигурации приложения облегчает общий доступ к файлам конфигурации пользователям на одном компьютере Папки и файлы в папке First Run автоматически копируются в папку конфигурации на уровне пользователя. Все новые файлы, помещенные в папку First Run, копируются в папку конфигурации на уровне пользователя при запуске приложения.

Обычные пути к папке First Run:

- В Microsoft Windows XP и Microsoft Windows Vista перейдите в каталог *загрузочное устройство*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3*язык*\First Run\.
- В Macintosh перейдите в каталог *жесткий диск Macintosh*/Программы/Adobe Flash CS3/First Run/.

Папка конфигурации пользовательского уровня

Находится в области профиля пользователя, текущий пользователь всегда имеет к ней доступ с правом записи. Обычные пути к этой папке.

- В Microsoft Windows XP и Microsoft Windows Vista перейдите в каталог *загрузочное устройство*\Documents and Settings*имя_пользователя*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3*язык*\Configuration.
- В Macintosh перейдите в каталог *жесткий диск Macintosh*/Пользователи/*имя_пользователя*/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CS3/*язык*/Configuration/.

Папка конфигурации уровня всех пользователей

Находится в области профиля стандартного пользователя. Эта папка устанавливается по умолчанию в операционных системах Windows и Macintosh и является общей для всех пользователей конкретного компьютера. Операционная система открывает всем пользователям доступ к любому файлу, хранящемуся в этой папке. Обычные пути к этой папке.

- В Microsoft Windows XP и Microsoft Windows Vista перейдите в каталог *загрузочное устройство*\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3*язык*\Configuration\.
- В Macintosh перейдите каталог *жесткий диск Macintosh*/Пользователи/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/*язык*/Configuration/.

Папка конфигурации Restricted Users

Для пользователей с ограниченными правами на рабочей станции. Обычно в сетевой среде только системные администраторы имеют административный доступ к рабочим станциям. Все остальные пользователи получают ограниченный доступ, как правило, это означает, что эти пользователи не имеют права на запись в файлы уровня приложений (например, в папку Program Files в Windows и папку Applications в Macintosh OS X).

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Параметры публикации ActionScript

Изменение параметров публикации ActionScript
Файлы классов и файлы конфигурации
Объявление класса документа ActionScript 3.0
Указание местоположения файлов ActionScript
Условная компиляция ActionScript
Настройка контекстного меню в документах Flash (CS5.5)
Папки конфигурации, устанавливаемые вместе с Flash (CS5.5)

Изменение параметров публикации ActionScript

Наверх

При создании FLA-документа Flash запрашивает, какую версию ActionScript нужно использовать. Этот параметр можно изменить позже, если возникнет необходимость создавать сценарии в версии ActionScript.

Примечание. *Язык ActionScript 3.0 несовместим с ActionScript 2.0. Компилятор ActionScript 2.0 может компилировать весь код ActionScript 1.0, за исключением синтаксиса с косой чертой (/), который используется для указания путей к фрагменту ролика (например, parentClip/testMC:varName= "hello world"). Чтобы избежать этой проблемы, перепишите код, используя нотацию с точкой (.), или используйте компилятор ActionScript 1.0.*

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. Выберите версию ActionScript из всплывающего меню «Сценарий».

Файлы классов и файлы конфигурации

Наверх

При установке Flash Professional в системе создаются несколько папок и файлов конфигурации, относящихся к ActionScript. Перед модификацией этих файлов для настройки среды разработчика сохраните резервные копии исходных файлов.

Папка классов ActionScript Содержит все встроенные классы ActionScript 2.0 (в виде AS-файлов). Обычные пути к этой папке.

- Windows 7 и 8: жесткий диск\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
- Macintosh: жесткий диск/Пользователи/пользователь/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CC/язык/Configuration/Classes

  Папка классов Classes разделена на классы для Flash Player 10 и классы для Flash Player 11. Дополнительные сведения об организации этого каталога см. в файле Read Me в папке Classes.

Папка класса Include Содержит все глобальные включаемые файлы ActionScript. Пути к этой папке:

- Windows 7 и 8: жесткий диск\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: жесткий диск/Пользователи/пользователь/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CC/язык/Configuration/Include

Файл конфигурации ActionsPanel.xml Включает файл конфигурации для подсказок кода ActionScript. В отдельных файлах содержатся данные конфигурации для каждой версии ActionScript и Flash Lite, а также для JavaScript. Пути к этой папке:

- Windows 7 и 8: жесткий диск\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: жесткий диск/Пользователи/пользователь/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CC/язык/Configuration/ActionsPanel

Файл конфигурации AsColorSyntax.xml Файл конфигурации для цветовой подсветки синтаксиса в коде ActionScript. Пути к этой папке:

- Windows 7 и 8: жесткий диск\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: жесткий диск/Пользователи/пользователь/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CC/язык/Configuration/ActionsPanel

Объявление класса документа ActionScript 3.0

Наверх

При использовании ActionScript 3.0 SWF-файл может иметь связанный с ним класс более высокого уровня. Такой класс называется классом документа. При загрузке SWF-файла в Flash Player создается экземпляр класса, который является объектом верхнего уровня для этого SWF-файла. Такой объект SWF-файла может быть экземпляром любого заказного класса.

Например, в SWF-файле, реализующем компонент календаря, объект верхнего уровня может быть связан с классом «Calendar», с методами и свойствами, соответствующими компоненту календаря. При загрузке такого SWF-файла Flash Player создает его, как экземпляр класса Calendar.

1. Отмените выделение всех объектов в рабочей области и на временной шкале, щелкнув мышью пустую область в рабочей области.

В инспекторе свойств отобразятся свойства документа.

2. Введите имя файла ActionScript для класса в текстовом поле «Класс документа» в инспекторе свойств. Не включайте расширение имени файла .as.

Примечание. *Информацию о классе документа также можно ввести в диалоговом окне «Параметры публикации».*
Примечание. *Дополнительно можно указать имя класса в файле SWC (привязанном через параметр «Путь к библиотеке»), назначив этот класс в качестве класса документа.*

Указание местоположения файлов ActionScript

Наверх

Для работы с уже определенным классом ActionScript Flash Professional должен определить местонахождение внешних файлов ActionScript, которые содержат его определение. Список папок, в которых Flash Professional ищет определения классов, называется путем к классам в ActionScript 2.0 и исходным путем в ActionScript 3.0. Пути к классам и исходные пути существуют на уровне приложения (глобально) и на уровне документа. Дополнительные сведения о путях к классам см. в разделе «Классы» в руководстве Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash или «Пакеты» в руководстве *Изучение ActionScript 3.0*.

В Flash Professional можно задать следующие местоположения ActionScript.

- ActionScript 2.0
  - На уровне приложения (доступно для всех FLA-файлов AS2):
    - Путь к классам (задается в параметрах ActionScript)
  - На уровне документа (доступно только для FLA-файла, который указывает этот путь):
    - Путь к классам (задается в параметрах публикации)
- ActionScript 3.0
  - На уровне приложения (доступно для всех FLA-файлов AS3):
    - Исходный путь (задается в параметрах ActionScript)
    - Путь к библиотеке (задается в параметрах ActionScript)
    - Путь к внешней библиотеке (задается в параметрах ActionScript)
  - На уровне документа (доступно только для FLA-файла, который указывает эти пути):
    - Исходный путь (задается в параметрах публикации)
    - Путь к библиотеке (задается в параметрах публикации)
    - Класс документа (задается в инспекторе свойств документа)

Путь к библиотеке указывает местоположение еще не скомпилированного кода ActionScript, который находится в созданных SWC-файлах. FLA-файл, указывающий этот путь, загружает каждый SWC-файл на верхнем уровне этого пути и другие ресурсы кода, указанные в этих SWC-файлах. Используя путь к библиотеке, убедитесь, что скомпилированный код в SWC-файлах не дублируется в нескомпилированных AS-файлах в исходном пути. Наличие продублированного кода замедляет компиляцию SWF-файла.

Для Flash Professional можно задать более одного пути для поиска. Будут использоваться ресурсы, найденные по любому из указанных путей. При добавлении или модификации пути можно добавить абсолютные пути (например, C:/my_classes) и относительные пути (например, ../my_classes или «.»).

Установка подкаталогов классов для ActionScript 2.0

Примечание. *ActionScript 2.0 не поддерживается во Flash Professional CC. Дополнительные сведения см. в этой статье.*
Чтобы задать путь к классам на уровне документа, выполните следующие действия:

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем «Flash».
2. Убедитесь, что во всплывающем меню «Версия ActionScript» выбрано значение «ActionScript 2.0», а затем нажмите кнопку «Настройки».
3. В текстовом поле «Экспортировать кадр для классов» укажите кадр, в котором должно находиться определение класса.
4. Чтобы добавить пути в список путей к классам, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы добавить к подкаталогам классов новую папку, нажмите кнопку «Перейти к пути», выберите нужную папку и нажмите кнопку «OK».
   - Чтобы добавить к списку подкаталогов классов новую строку, нажмите кнопку «Добавить новый путь» ✚. Дважды щелкните новую строку, введите относительный или абсолютный путь, а затем нажмите кнопку «OK».
   - Чтобы изменить существующую папку подкаталогов классов, выделите путь в списке подкаталогов классов, нажмите кнопку «Перейти к пути», выберите другую папку и нажмите кнопку «OK». Можно также дважды щелкнуть путь в списке подкаталогов классов, ввести нужный путь и нажать кнопку «OK».
   - Чтобы удалить папку из подкаталогов классов, выделите путь в списке «Подкаталоги классов» и нажмите кнопку «Удалить

выделенный путь» .

Чтобы задать путь к классам на уровне приложения, выполните следующие действия.

1. Выберите «Редактировать настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и щелкните категорию ActionScript.
2. Нажмите кнопку «Параметры ActionScript 2.0» и добавьте путь(и) в список «Путь к классам».

Установка исходного пути для ActionScript 3.0

Чтобы задать исходный путь на уровне документа, выполните следующие действия.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем «Flash».
2. Убедитесь, что во всплывающем меню «Версия ActionScript» выбрано значение ActionScript 3.0, а затем нажмите кнопку «Параметры». Для использования ActionScript 3.0 должна быть установлена версия Flash Player 9 или более поздняя версия.
3. В текстовом поле «Экспортировать классы в кадре» укажите кадр, в котором должно находиться определение класса.
4. Задайте настройки обработки ошибок. Можно выбрать «Строгий режим» или «Режим предупреждений». При строгом режиме предупреждения считаются ошибками. Это означает, что компиляция не завершится успешно, пока остаются эти типы ошибок. В «Режиме уведомлений» создаются дополнительные предупреждения, полезные при обнаружении несовместимостей при обновлении кода ActionScript 2.0 до ActionScript 3.0.
5. Выберите рабочую область, чтобы автоматически объявить экземпляры рабочей области (необязательный параметр).
6. Укажите в качестве диалекта ActionScript 3.0 или ECMAScript. Рекомендуется использовать ActionScript 3.0.
7. Чтобы добавить пути в список исходных путей, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы добавить папку в исходный путь, перейдите на вкладку «Исходный путь», а затем нажмите кнопку »Перейти к пути», укажите папку для добавления и щелкните «OK».
   - Чтобы добавить в список «Исходный путь» новую строку, нажмите кнопку «Добавить новый путь» ✚. Дважды щелкните новую строку, введите относительный или абсолютный путь, а затем нажмите кнопку «OK».
   - Чтобы изменить существующую папку исходного пути, выделите путь в списке «Исходный путь», нажмите кнопку «Перейти к пути», выберите другую папку и нажмите кнопку «OK». Можно также дважды щелкнуть мышью путь в списке исходных путей, ввести нужный путь и нажать кнопку «OK».
   - Чтобы удалить папку из исходного пути, выделите путь в списке «Исходный путь» и нажмите кнопку «Удалить выделенный путь» ━.

Чтобы задать исходный путь на уровне приложения, выполните следующие действия.

1. Выберите «Редактировать настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и щелкните категорию ActionScript.
2. Нажмите кнопку «Параметры ActionScript 3.0» и добавьте пути в список «Исходный путь».

Установка пути к библиотеке для файлов ActionScript 3.0

Процедура установки пути к библиотеке на уровне документа подобна указанию исходного пути.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. В меню «Сценарий» выберите ActionScript 3.0 и нажмите кнопку «Параметры ActionScript».
3. В диалоговом окне дополнительных параметров ActionScript 3.0 перейдите на вкладку «Путь к библиотеке».
4. Добавьте путь к библиотеке в список «Путь к библиотеке». В список путей можно добавлять папки или отдельные SWC-файлы.
5. Чтобы правильно задать свойство «Тип ссылки», дважды щелкните «Тип ссылки» в дереве свойств пути. Свойство «Тип ссылки» может иметь следующие значения.
   - Объединено с кодом: ресурсы кода, обнаруженные в пути, добавляются в опубликованный SWF-файл.
   - Внешний: ресурсы кода, обнаруженные в пути, не добавляются в опубликованный SWF-файл, но компилятор проверяет их наличие в указанных вами местоположениях.
   - Общая библиотека во время выполнения: Flash Player загружает ресурсы во время выполнения.

Чтобы задать путь к библиотеке на уровне приложения, выполните следующие действия.

1. Выберите «Редактировать настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и щелкните категорию ActionScript.
2. Нажмите кнопку «Параметры ActionScript 3.0» и добавьте путь(и) в список «Путь к библиотеке».

Наверх

Условная компиляция ActionScript

В языке ActionScript 3.0 можно использовать условную компиляцию так же, как в C++ и других языках программирования. Например, условную компиляцию можно использовать для включения или выключения блоков кода в рамках всего проекта, например кода, реализующего определенную функцию или используемого для отладки.

С помощью констант конфигурации, определяемых в параметрах публикации, можно указать, нужно компилировать определенные строки

ActionScript или нет. Каждая константа принимает следующую форму:

CONFIG::SAMPLE_CONSTANT

В этой форме CONFIG представляет пространство имен конфигурации, а SAMPLE_CONSTANT — константу, которой будет присвоено значение true или false в параметрах публикации. Когда константа имеет значение true, следующая за ней строка кода ActionScript компилируется. Если константа имеет значение false, следующая за ней строка кода не компилируется.

Например, следующая функция имеет две строки кода, которые компилируются, только если предшествующая им константа имеет значение true в параметрах публикации.

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");
    }
}
```

Чтобы определить константу конфигурации в диалоговом окне «Параметры публикации», выполните следующие действия.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. Выберите значение «ActionScript 3.0» в меню «Сценарий» и нажмите кнопку «Параметры» рядом.
3. В диалоговом окне дополнительных параметров ActionScript 3.0 перейдите на вкладку «Константы конфигурации».
4. Чтобы добавить константу, нажмите кнопку «Добавить».
5. Введите имя добавляемой константы. По умолчанию используется пространство имен конфигурации CONFIG и имя константы CONFIG_CONST.

   Примечание. *Пространство имен конфигурации CONFIG объявляется компилятором Flash Professional автоматически. Можно добавлять собственные пространства имен конфигурации. Для этого нужно ввести их вместе с именем константы в параметрах публикации и добавить в код ActionScript, используя следующий синтаксис:*

   ```
   config namespace MY_CONFIG;
   ```

6. Введите требуемое значение для константы: true или false. Изменяя это значение, можно включать или выключать компиляцию определенных строк кода.

Наверх

Настройка контекстного меню в документах Flash (CS5.5)

Во Flash Player 7 и более поздних версиях можно настраивать стандартные контекстные меню и контекстное меню текстового редактирования, которые появляются в SWF-файлах.

- Стандартное контекстное меню выводится щелчком правой кнопкой мыши (Windows) или удерживанием нажатой клавишу «Control» (Macintosh) в SWF-файле во Flash Player в любой области, кроме редактируемого текстового поля. В контекстное меню можно добавить заказные элементы и скрыть любые встроенные элементы меню, за исключением «Настройки» и «Отладчик».
- Контекстное меню редактирования выводится щелчком правой кнопкой мыши (Windows) или удерживанием нажатой клавишу «Control» (Macintosh) в редактируемом текстовом поле SWF-файла во Flash Player. В это меню можно добавить заказные элементы. Скрыть встроенные элементы меню нельзя.

Примечание. *Flash Player также отображает контекстное меню ошибки щелчком правой кнопкой мыши (Windows) или удерживанием нажатой клавишу «Control» (Macintosh) во Flash Player, когда SWF-файл не загружен. Это меню настроить нельзя.*

Настройку контекстных меню в Flash Player 7 можно проводить с помощью объектов ContextMenu и ContextMenuItem в ActionScript 2.0. Дополнительные сведения об использовании этих объектов см. в разделе ContextMenu в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

При создании пользовательских элементов контекстного меню для Flash Player имейте в виду следующие условия.

- Заказные элементы добавляются в контекстное меню в том порядке, в котором они были созданы. После создания меню изменить этот порядок нельзя.
- Можно задавать видимость и включение заказных элементов.
- Заказные элементы контекстного меню автоматически кодируются в Юникод UTF-8.

Наверх

Папки конфигурации, устанавливаемые вместе с Flash (CS5.5)

Flash Professional при установке помещает на компьютер несколько папок конфигурации. В папках конфигурации файлы, связанные с

приложением, упорядочены по соответствующим уровням доступа пользователя. При работе с языком ActionScript® или его компонентами, возможно, понадобится просмотреть содержимое этих папок. Для Flash Professional предусмотрены следующие папки конфигурации.

Папка конфигурации уровня приложения

Поскольку эта папка относится к уровню приложения, пользователи, не имеющие прав администратора, не могут получить к ней доступ с правом записи. Обычные пути к этой папке.

- В Microsoft Windows XP и Microsoft Windows Vista перейдите в каталог *загрузочное устройство*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3*язык*\Configuration\.
- В Macintosh перейдите в каталог *жесткий диск Macintosh*/Программы/Adobe Flash CS3/Configuration/.

Папка First Run

Эта папка равного уровня с папкой конфигурации приложения облегчает общий доступ к файлам конфигурации пользователям на одном компьютере Папки и файлы в папке First Run автоматически копируются в папку конфигурации на уровне пользователя. Все новые файлы, помещенные в папку First Run, копируются в папку конфигурации на уровне пользователя при запуске приложения.

Обычные пути к папке First Run:

- В Microsoft Windows XP и Microsoft Windows Vista перейдите в каталог *загрузочное устройство*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3*язык*\First Run\.
- В Macintosh перейдите в каталог *жесткий диск Macintosh*/Программы/Adobe Flash CS3/First Run/.

Папка конфигурации пользовательского уровня

Находится в области профиля пользователя, текущий пользователь всегда имеет к ней доступ с правом записи. Обычные пути к этой папке.

- В Microsoft Windows XP и Microsoft Windows Vista перейдите в каталог *загрузочное устройство*\Documents and Settings*имя_пользователя*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3*язык*\Configuration.
- В Macintosh перейдите в каталог *жесткий диск Macintosh*/Пользователи/*имя_пользователя*/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CS3/*язык*/Configuration/.

Папка конфигурации уровня всех пользователей

Находится в области профиля стандартного пользователя. Эта папка устанавливается по умолчанию в операционных системах Windows и Macintosh и является общей для всех пользователей конкретного компьютера. Операционная система открывает всем пользователям доступ к любому файлу, хранящемуся в этой папке. Обычные пути к этой папке.

- В Microsoft Windows XP и Microsoft Windows Vista перейдите в каталог *загрузочное устройство*\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3*язык*\Configuration\.
- В Macintosh перейдите каталог *жесткий диск Macintosh*/Пользователи/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/*язык*/Configuration/.

Папка конфигурации Restricted Users

Для пользователей с ограниченными правами на рабочей станции. Обычно в сетевой среде только системные администраторы имеют административный доступ к рабочим станциям. Все остальные пользователи получают ограниченный доступ, как правило, это означает, что эти пользователи не имеют права на запись в файлы уровня приложений (например, в папку Program Files в Windows и папку Applications в Macintosh OS X).

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Добавление интерактивных возможностей с помощью фрагментов кода

Приступая к работе
(Flash CS5) Добавление фрагмента кода к объекту или кадру временной шкалы
(Flash CS5.5) Добавление фрагмента кода к объекту или кадру временной шкалы
Добавление новых фрагментов на панель «Фрагменты кода»

Панель «Фрагменты кода» необходима для того, чтобы пользователи, не являющиеся программистами, могли быстро приступить к использованию простого кода ActionScript 3.0. Она позволяет добавлять код ActionScript 3.0 во FLA-файл для поддержки общего набора функций. Для использования панели «Фрагменты кода» не требуются знания языка ActionScript 3.0.

Панель «Фрагменты кода» позволяет выполнять следующее:

- Добавлять код, который влияет на поведение объектов в рабочей области.
- Добавлять код, который управляет перемещением точки воспроизведения на временной шкале.
- (Только в CS5.5) Добавлять код, обеспечивающий взаимодействие с пользователем посредством сенсорного экрана.
- Добавлять новые созданные фрагменты кода на панель.

Использование фрагментов кода, включенных в среду Flash, облегчает изучение новичками языка ActionScript 3.0. Путем просмотра кода во фрагментах и выполнения настроек, описанных в инструкциях к фрагменту, можно понять структуру и словарь кода.

Приступая к работе

Наверх

При работе с панелью «Фрагменты кода» важно понимать следующие основные положения среды Flash:

- Для многих фрагментов кода требуется настроить ряд элементов в коде. В Flash Pro CS5 это можно сделать на панели «Действия». Во Flash Pro CS5.5 это можно сделать путем перетаскивания указателя мыши с элементов кода в области индикации на объект, которым должен управлять этот код. В каждом фрагменте содержатся определенные инструкции по выполнению этой задачи.
- Все включенные фрагменты кода написаны на языке ActionScript 3.0. Язык ActionScript 3.0 несовместим с языком ActionScript 2.0.
- Некоторые фрагменты влияют на поведение объекта, делая объект доступным для щелчка кнопкой мыши или вызывая перемещение или исчезновение объекта. Эти фрагменты применяются к объекту в рабочей области.
- Некоторые фрагменты предназначены для немедленного выполнения действия при попадании точки воспроизведения в кадр, содержащий фрагмент. Эти фрагменты применяются к кадру временной шкалы.
- При использовании фрагмента кода он добавляется в текущий кадр слоя «Действия» временной шкалы. Если слой «Действия» еще не создан, среда Flash добавит его поверх остальных слоев временной шкалы.
- Чтобы ActionScript мог управлять объектом в рабочей области, необходимо назначить имя экземпляра объекта в инспекторе свойств.
- В Flash Pro CS5 для каждого фрагмента кода предусмотрена подсказка, в которой описаны функции фрагмента. В Flash Pro CS5.5 можно нажимать кнопки «Показать описание» и «Показать код», которые появляются при выделении фрагмента на панели.

Дополнительные видео и руководства

- Видео: Создание приложения с помощью панели «Фрагменты кода» (12:11, Adobe TV)
- Видео: Создание увеличения и вращения пользовательских фрагментов (10:20, flashandmath.com)
- Руководство: Фрагменты кода для начинающих программистов и разработчиков ActionScript 3 — Flash Pro CS5

(Flash CS5) Добавление фрагмента кода к объекту или кадру временной шкалы

Наверх

Добавление действия, влияющего на объект или точку воспроизведения:

1. Выделите объект в рабочей области или кадр на временной шкале.

   Если выделен объект, который не является экземпляром символа или объектом текста TLF, Flash преобразует объект в символ фрагмента ролика при применении фрагмента.

   Если выделен объект, который еще не имеет имени экземпляра, Flash добавляет это имя при применении фрагмента.

2. На панели «Фрагменты кода» («Окно» > «Фрагменты кода») дважды щелкните фрагмент, который необходимо применить.

   Если выделен объект в рабочей области, Flash добавляет фрагмент на панель «Действия» в кадры, содержащие выделенный объект.

   Если выбран кадр временной шкалы, Flash добавляет фрагмент только к этому кадру.

3. На панели «Действия» просмотрите только что добавленный код и замените все необходимые элементы согласно инструкциям, содержащимся в верхней части фрагмента.

Наверх

(Flash CS5.5) Добавление фрагмента кода к объекту или кадру временной шкалы

Добавление действия, влияющего на объект или точку воспроизведения:

1. Выделите фрагмент, который нужно применить, на панели «Фрагменты кода» («Окно» > «Фрагменты кода»).
2. Чтобы отобразить описание фрагмента, нажмите кнопку «Показать описание» справа от выбранного фрагмента.
3. Чтобы отобразить код в фрагменте, нажмите кнопку «Показать код» справа от фрагмента кода.
4. Если фрагмент содержит текст instance_name_here (здесь_имя_экземпляра), перетащите указатель мыши с этого текста на экземпляр в рабочей области, которым требуется управлять с помощью кода. Чтобы поддерживать перетаскивание, экземпляр символа должен быть фрагментом ролика или кнопкой.

   Если экземпляру еще не присвоено имя, появится диалоговое окно, в котором можно ввести имя экземпляра.

   Можно щелкнуть текст и ввести имя экземпляра непосредственно в коде. Используйте этот метод при работе с экземпляром фигуры или графического символа.

5. Если фрагмент содержит другой цветной текст, выделите текст и введите правильные сведения в соответствии с инструкциями внутри фрагмента кода.
6. Закончив редактировать фрагмент кода, нажмите кнопку «Вставить».

   Flash добавляет код в слой «Действия». Если слой «Действия» отсутствует, Flash создает его.

   Если выделен объект в рабочей области, Flash добавляет фрагмент на панель «Действия» в кадры, содержащие выделенный объект.

   Если выбран кадр временной шкалы, Flash добавляет фрагмент только к этому кадру слоя «Действия».

7. (Необязательно) Чтобы просмотреть вставленный код, откройте панель «Действия» («Окно» >«Действия»).

Наверх

Добавление новых фрагментов на панель «Фрагменты кода»

Новые фрагменты кода можно добавить на панель «Фрагменты кода» двумя способами:

- Ввод фрагмента в диалоговом окне «Создать новый фрагмент кода».
- Импорт XML-файла фрагмента кода.

Использование диалогового окна «Создать новый фрагмент кода»:

1. На панели «Фрагменты кода» в меню панели выберите «Создать новый фрагмент кода».
2. В диалоговом окне введите заголовок, текст подсказки и код ActionScript 3.0 фрагмента.

   Можно добавить любой код, который в настоящее время выделен на панели «Действия», нажав кнопку автоматического заполнения.

3. Установите флажок «Автоматически заменить название_экземпляра», если код содержит строку «название_экземпляра» и необходимо, чтобы среда Flash заменила ее правильным именем экземпляра при применении фрагмента.

   Flash добавляет новый фрагмент на панель «Фрагменты кода» в папку «Заказная».

Импорт фрагмента кода в формате XML:

1. На панели «Фрагменты кода» в меню панели выберите пункт «Импорт XML с фрагментами кода».
2. Выберите импортируемый XML-файл и нажмите «Открыть»

Для выбора правильного формата XML для фрагментов кода в меню панели выберите «Изменить файл XML с фрагментами кода».

Чтобы удалить фрагмент кода, щелкните его правой кнопкой мыши на панели и выберите команду «Удалить фрагмент кода» в контекстном меню.

(cc) BY-NC-SA

Передовой опыт — систематизация ActionScript в программе

Хранение действий вместе
Присоединение кода к объектам

Хранение действий вместе

Наверх

Старайтесь размещать сценарии ActionScript® в одном местоположении. Размещение кода в одном месте позволяет повысить эффективность редактирования проектов, поскольку при отладке или модификации сценариев ActionScript не требуется выполнять поиск в разных местах. При размещении кода во FLA-файле поместите сценарий ActionScript в кадр 1 или 2 в верхнем слое временной шкалы с именем действия. Кроме того, можно разместить весь код в файлах ActionScript. Некоторые приложения Flash Professional не всегда размещают код в одном месте (например, этого не делают приложения на основе ActionScript 2.0, которые используют экраны или варианты поведения).

Обычно весь код можно разместить в одном и том же расположении (в кадре или в файлах ActionScript), что дает следующие преимущества:

- Код легко найти даже в сложном исходном файле.
- Код легко отлаживать.

Присоединение кода к объектам

Наверх

Избегайте присоединения сценариев ActionScript к объектам во FLA-файле и даже в простых SWF-файлах. (К объектам можно присоединять только сценарии ActionScript 1.0 и 2.0, но не ActionScript 3.0.) Чтобы присоединить код к объекту, нужно выбрать фрагмент ролика, экземпляр компонента или кнопки, открыть панель «Действия» и добавить сценарий ActionScript с помощью функций-обработчиков on() или onClipEvent().

Присоединять код ActionScript к объектам настоятельно не рекомендуется по следующим причинам:

- Код сложно найти, а FLA-файлы сложно редактировать.
- Код сложно отлаживать.
- Код ActionScript, записанный на временной шкале или в классах, выглядит аккуратнее, и для него удобнее создавать надстройки.
- Подобное размещение кода способствует плохому стилю программирования.
- Различия между двумя стилями написания кода могут запутать начинающих разработчиков на ActionScript. Изучающим язык сценариев приходится осваивать различные стили написания кода и дополнительные синтаксические конструкции. Кроме того, им приходится иметь дело с неудачным и ограниченным стилем программирования.

  Старайтесь не присоединять сценарии ActionScript 2.0 к кнопке с именем myButton_btn:

  ```
  on (release) {
      //do something
  }
  ```

  Вместо этого рекомендуется размещать сценарии ActionScript 2.0 на временной шкале следующим образом:

  ```
  myButton_btn.onRelease = function() {
      //do something
  };
  ```

  Примечание. *При использовании вариантов поведения используются иные методы, которые иногда требуют присоединения кода к объектам.*

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Отладка ActionScript 1.0 и 2.0

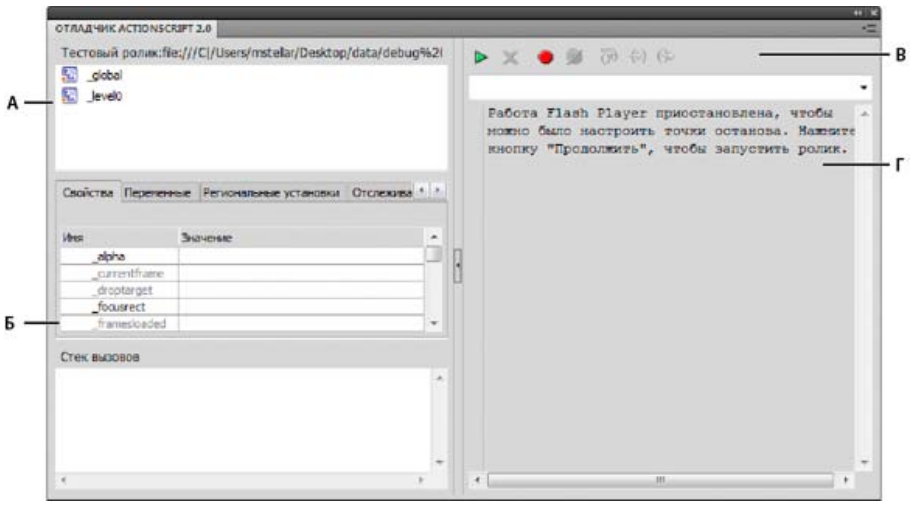
Отладка сценариев на языке ActionScript версий 1.0 и 2.0
Отладка локального SWF-файла
Отладка удаленного SWF-файла ActionScript 2.0
Отображение и изменение значений переменных в отладчике
Использование списка «Отслеживание»
Отображение свойств фрагмента ролика и изменение редактируемых свойств
Вывод списка объектов и переменных SWF-файла
Установка и удаление точек останова
Пошаговое выполнение кода
Управление предупреждениями компилятора
Обзор панели «Вывод»
Использование оператора trace
Переход к ошибкам в коде
Отладка объектов текстового поля

Наверх

Отладка сценариев на языке ActionScript версий 1.0 и 2.0

Отладчик ActionScript 2.0 помогает найти ошибки ActionScript версии 1.0 и 2.0, когда SWF-файл воспроизводится во Flash Player. При использовании Flash для отладки ActionScript версий 1.0 и 2.0 идет просмотр SWF-файлов в отладочной версии Flash Player, которая устанавливается автоматически вместе с Flash. Чтобы установить версию отладчика отдельно, запустите программу установки в папке /каталог_установки_Flash/Players/Debug/.

Отладчик ActionScript 2.0 отображает текущий иерархический список фрагментов ролика, загруженных во Flash Player. Используя отладчик ActionScript 2.0, можно выводить и изменять значения переменных и свойств во время воспроизведения SWF-файла, а также применять точки останова для остановки воспроизведения SWF-файла и выполнять код ActionScript по одному шагу. Затем можно вернуться к сценариям и отредактировать их.



***А.** Список отображения **Б.** Список свойств **В.** Панель инструментов **Г.** Отображение кода*

На панели отладчика можно изменять размеры областей. Для этого подведите курсор мыши к границе области и, когда он изменит вид, перетащите границу, чтобы изменить размер списка отображения, списка отслеживаемых переменных и представления кода. Можно также нажать вертикальную панель, чтобы расширить обе стороны отладчика до полного экрана.

После активации отладчика в его строке состояния выводится URL-адрес или локальный путь к файлу, показывается, запущен ли файл в тестовой среде или из удаленного местоположения, а также динамическое состояние списка отображения фрагмента ролика. При добавлении или удалении фрагментов роликов из файла изменения немедленно отражаются в списке отображения.

***Примечание.** Отладчики ActionScript версий 2.0 и 3.0 значительно отличаются. Дополнительные сведения об отладчике ActionScript 3.0 см. в разделе Отладка ActionScript 3.0.*

Команда «Тестировать ролик» и управление с помощью клавиатуры

При применении команды «Управление» > «Тест» для тестирования SWF-файлов, в которых используется управление с помощью клавиатуры (табуляция, комбинации клавиш, созданные с помощью Key.addListener(), и так далее), выберите «Управление» > «Отключить сочетания клавиш» в окне «Тестировать ролик». Выбор этого параметра не дает среде разработчика перехватывать нажатия клавиш, которые таким образом передаются проигрывателю. Например, в среде разработчика при нажатии клавиш «Control» + «U» открывается диалоговое окно «Настройки». Если в сценарии нажатие клавиш «Control» + «U» присвоено действию, подчеркивающему текст на экране, то при использовании команды «Тестировать ролик» клавиши «Control» + «U» открывают диалоговое окно «Настройки», а не запускает действие, подчеркивающее текст. Чтобы команда «Control» + «U» передавалась проигрывателю, необходимо выбрать «Управление» > «Отключить сочетания клавиш» в окне тестирования ролика.

Важная информация. *При использовании локализованных приложений в системе с английским языком команда «Отключить сочетания клавиш» возвращает ошибку, если в пути доступа к SWF-файлу встречаются символы, которые нельзя представить в схеме кодировки MBCS. Например, пути доступа, представленные на японском языке, не будут работать в системах на английском языке.*

Другие инструменты отладки

Flash предоставляет также следующие инструменты отладки.

- Панель «Ошибки компиляции», в которой отображаются ошибки, встреченные Flash при компиляции сценариев
- Панель «Вывод», в которой приводятся сообщения об ошибках этапа выполнения и списки переменных и объектов
- Оператор trace(), который отправляет сообщения и значения выражений на панель «Вывод»
- Операторы throw и try..catch..finally, позволяющие тестировать сценарий и реагировать на ошибки этапа выполнения в самом сценарии

Отладка локального SWF-файла

Наверх

1. Откройте FLA-документ.
2. Выберите «Отладка» > «Отладка ролика» > «Отладка».

Эта команда экспортирует SWF-файл вместе с отладочной информацией (SWD-файл). Она открывает отладчик и SWF-файл в тестовой среде. SWD-файл используется для отладки ActionScript и содержит информацию, которая позволяют использовать точки останова и выполнять код пошагово.

Отладка удаленного SWF-файла ActionScript 2.0

Наверх

Удаленный SWF-файл можно отладить с помощью автономного отладчика Flash Player, модуля ActiveX или подключаемого модуля отладчика, который можно найти в каталоге каталог_установки_Flash/Players/Debug/.

Чтобы разрешить удаленную отладку файла, включите отладку в параметрах публикации. Можно также опубликовать файл с паролем для отладки, чтобы гарантировать, что отлаживать его смогут только доверенные пользователи.

Как и в JavaScript или HTML, пользователи могут просматривать в ActionScript переменные клиентских приложений. Для надежного хранения переменных отправьте их в серверное приложение вместо того, чтобы хранить переменные в файле. Однако у разработчиков могут быть другие профессиональные секреты, например структуры фрагментов ролика, которые необходимо хранить в тайне. Чтобы защитить свою работу, можно использовать пароль для отладки.

Включение удаленной отладки SWF-файла и установка пароля для отладки

1. Откройте FLA-файл.
2. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
3. В диалоговом окне «Параметры публикации» выберите вкладку Flash (CS5) или категорию Flash (CS5.5), затем установите флажок «Разрешить отладку».
4. Для установки пароля введите его в поле «Пароль».

   После установки пароля никто не сможет загрузить информацию в отладчик, не имея пароля.
5. Закройте диалоговое окно «Параметры публикации» и выберите одну из следующих команд.
   - «Отладка» > «Отладка ролика» > «Отладка»
   - »Файл» > «Экспорт» > «Экспортировать ролик»
   - «Файл» > «Опубликовать»

     Flash создаст файл отладки с расширением SWD и сохранит его в той же папке, что и SWF-файл. SWD-файл используется для отладки ActionScript и содержит информацию, которая позволяют использовать точки останова и выполнять код пошагово.
6. Загрузите SWF-файл и SWD-файл в один каталог на веб-сервере или оставьте их на локальном компьютере для проведения сеанса удаленной отладки через localhost.

Удаленную отладку можно выполнять, даже если SWD- и SWF-файлы находятся в разных папках. Однако у отладчика будет отсутствовать информация о точках останова, поэтому выполнять код пошагово будет нельзя.

7. В Flash выберите «Отладка» > «Начать сеанс удаленной отладки» > «ActionScript 2.0».

   Flash откроет панель отладчика ActionScript 2.0 и будет ожидать соединения с отладчиком Flash Player. Запустить отладчик Flash Player следует в течение двух минут. Если пройдет больше времени, повторите эту операцию.

8. Откройте SWF-файл в отладочной версии внешнего модуля Flash Player, элемента управления ActiveX или в автономном проигрывателе. Автономная версия отладчика находится в каталоге каталог_установки_Flash/Players/Debug/.

   Сеанс отладки начинается, когда проигрыватель отладчика соединяется с панелью отладчика Flash для ActionScript 2.0.

Включение отладчика из удаленного местоположения

1. Откройте исходное приложение Flash, если оно еще не открыто.
2. Выберите «Отладка» > «Начать сеанс удаленной отладки» > «ActionScript 2.0».
3. В обозревателе или отладочной версии автономного проигрывателя откройте публикуемый SWF-файл из удаленного местоположения. Убедитесь, что SWD-файл находится в той же папке, что и SWF-файл.

   Если диалоговое окно «Удаленная отладка» не появилось, откройте контекстное меню в SWF-файле, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Отладчик».

4. В диалоговом окне «Удаленная отладка» выберите «Localhost» или «Другой компьютер».
   - Выберите «Localhost», если отладочная версия Flash Player и исходное приложение Flash находятся на одном компьютере.
   - Выберите «Другой компьютер», если отладочная версия Flash Player и исходное приложение Flash находятся на разных компьютерах. Введите IP-адрес компьютера, на котором запущено исходное приложение Flash.
   - Выберите «Не показывать это окно при запуске», чтобы не появлялось окно «Удаленная отладка» с запросом местоположения отладчика, если он не обнаружен. Этот параметр выбран по умолчанию.
5. Введите пароль для отладки, если он установлен.

   В отладчике появится список отображения SWF-файла. Если SWF-файл не воспроизводится, отладчик, возможно, приостановлен, поэтому нажмите кнопку «Продолжить».

Наверх

Отображение и изменение значений переменных в отладчике

На вкладке «Переменные» отладчика показаны имена и значения всех глобальных переменных и переменных временной шкалы, выбранных в списке отображения SWF-файла. Если изменить значение переменной на вкладке «Переменные», это изменение учитывается при воспроизведении SWF-файла. Например, чтобы проверить обнаружение столкновений в игре, можно ввести значение переменной, которое помещает мяч в нужное положение рядом со стеной.

На вкладке «Локальные» в отладчике показаны имена и значения всех локальных переменных, имеющихся в строке ActionScript, где остановлен SWF-файл, в точке останова или в любом месте пользовательской функции.

Отображение переменной и ее значения

1. В списке отображения отладчика выберите фрагмент ролика, содержащий нужную переменную. (Чтобы отобразить глобальные переменные, выберите ролик _global в списке отображения.)
2. Перейдите на вкладку «Переменные».

Список отображения автоматически обновляется по мере воспроизведения SWF-файла.

Примечание. *Если фрагмент ролика удаляется из SWF-файла в определенном кадре, этот фрагмент ролика вместе со своей переменной и именем переменной также удаляется из списка отображения отладчика. Однако если переменная из этого ролика занесена в список отслеживаемых, ее можно просматривать на вкладке «Отслеживание».*

Изменение значения переменной

❖ На вкладке «Переменные» панели отладчика дважды щелкните мышью значение и введите новое.

Можно вводить строку (любое значение в кавычках), число или логическое значение (true или false). Нельзя вводить выражение (например, eval("name:" +i) или x + 2).

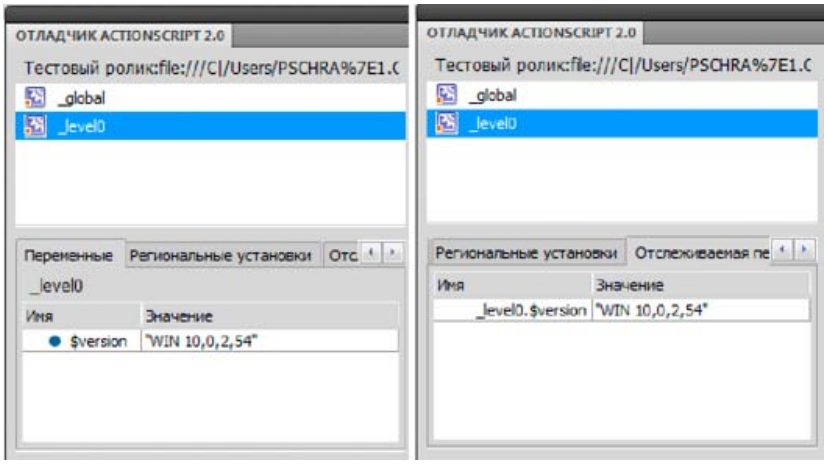
Примечание. *Чтобы записать значение выражения на панель «Вывод» в среде отладчика, используется оператор trace().*

Наверх

Использование списка «Отслеживание»

Для контроля критически важных переменных их можно пометить для занесения в список отслеживания. В списке отслеживания показан абсолютный путь к переменной и ее значение. В списке отслеживания можно также ввести новое значение переменной. Список отслеживания содержит только переменные, доступ к которым осуществляется по абсолютному целевому пути, например_global или _root.

Если к списку отслеживания добавить локальную переменную, ее значение появится, только когда Flash Player останавливается в строке кода ActionScript, находящейся в области действия этой переменной. Все остальные переменные появляются во время воспроизведения SWF-файла. Если отладчик не может найти значение переменной, оно отражается в списке как неопределенное.



Переменные, помеченные для внесения в список отслеживания, и переменные в списке отслеживания

Добавление переменных к списку отслеживания

- На вкладке «Переменные» или «Локальные» выберите нужную переменную, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите в контекстном меню пункт «Отслеживание». Рядом с переменной появится синяя точка.
- На вкладке «Отслеживание», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), выберите в контекстном меню пункт «Добавить». Дважды щелкните мышью столбец имени и введите целевой путь к имени переменной.

Удаление переменных из списка отслеживания

❖ На вкладке «Отслеживание» или «Переменные», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), выберите в контекстном меню пункт «Удалить».

Наверх

Отображение свойств фрагмента ролика и изменение редактируемых свойств

Вкладка «Свойства» отладчика содержит все значения свойств всех фрагментов роликов в рабочей области. Если изменить значение, результат можно увидеть при воспроизведении текущего SWF-файла. (Некоторые свойства фрагмента ролика предназначены только для чтения, поэтому их нельзя изменить.)

Отображение свойств фрагмента ролика в отладчике

1. Выберите фрагмент ролика в списке отображения.
2. Перейдите на вкладку «Свойства» в отладчике.

Изменение значения свойства

❖ На вкладке «Свойства» отладчика дважды щелкните мышью значение и введите новое.

Можно вводить строку (любое значение в кавычках), число или логическое значение (true или false). Нельзя вводить выражение (например, x + 50), объект или значения массива (например, {id: "rogue"} или [1, 2, 3]).

Примечание. *Чтобы записать значение выражения на панель «Вывод» в среде отладчика, используется оператор trace().*

Наверх

Вывод списка объектов и переменных SWF-файла

Чтобы вывести список объектов SWF-файла, используется команда «Вывести список объектов», которая применяется для поиска правильного целевого пути и имен экземпляров. Для вывода списка переменных SWF-файла используется команда «Создать список переменных», с помощью которой можно выполнить поиск имени переменной и пути к ней.

Если выбрать команду «Создать список объектов» или «Создать список переменных», содержимое панели «Вывод» очищается. Если эту информацию терять нежелательно, выберите элемент «Сохранить в файл» в меню панели «Вывод», прежде чем выполнить одну из этих команд.

Создание списка объектов SWF-файла

В тестовой среде команда «Создать список объектов» выводит на панели «Вывод» иерархический список уровней, кадров, типов объектов (фигура, фрагмент ролика или кнопка), целевых путей, а также имена экземпляров фрагментов роликов, кнопок и текстовых

полей. (Она не показывает все объекты данных ActionScript.)

1. Если SWF-файл не запускается в среде отладчика, выберите «Управление» > «Тест».
2. Выберите «Отладка» > «Создать список объектов».

   На панели «Вывод» появится список всех объектов, находящихся в настоящий момент в рабочей области. Этот список не обновляется автоматически во время воспроизведения SWF-файла. Команду «Создать список объектов» необходимо выполнять каждый раз, когда нужно отобразить информацию на панели «Вывод».

Создание списка переменных SWF-файла на панели «Вывод»

В среде отладчика команда «Создать список переменных» выводит список всех переменных в SWF-файле. Глобальные переменные (объявленные с идентификатором _global) появляются в начале списка в разделе «Глобальные переменные», при этом каждая переменная имеет префикс _global.

Кроме того, команда «Создать список переменных» выводит свойства «получатель/установщик», то есть свойства, созданные методом Object.addProperty(), и запускает методы get или set. На панели «Вывод» значение свойства «получатель/установщик» имеет префикс [getter/setter]. Программа определяет значение для свойства «получатель/установщик», вычисляя значение функции get.

Этот список не обновляется автоматически во время воспроизведения SWF-файла. Команду «Создать список переменных» необходимо выполнять каждый раз, когда нужно отправить информацию на панель «Вывод».

1. Создайте новый FLA-документ. Например, можно присвоить ему имя listvariables.fla.
2. Добавьте следующий сценарий ActionScript 2.0 на панель «Действия»:

```
_global.myName = "Buster";
var myCatSays:String = "meow";
var myNum:Number = 313;
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];
```

3. Выберите «Управление» > «Тест».
4. В тестовой среде выберите «Отладка» > «Создать список переменных».

   На панели «Вывод» появится список всех переменных SWF-файла. В следующем примере показаны переменные из кода, приведенного на этапе 2:

```
Global Variables:
    Variable _global.myName = "Buster"
Level #0:
Variable _level0.$version = "WIN 9,0,29,3"
Variable _level0.myCatSays = "meow"
Variable _level0.myNum = 313
Variable _level0.myArray = [object #1, class 'Array'] [            0:"one",
        1:"two",
        2:"three"
    ]
```

Наверх

Установка и удаление точек останова

Точка останова позволяет остановить приложение на конкретной строке кода ActionScript. Точки останова используются для проверки возможных ошибок в коде. Например, если имеется набор операторов if..else if и невозможно определить, какой из них выполняется, то перед этими операторами можно добавить точки останова и проверять их по одной (перемещаться по ним) в отладчике.

Точки останова можно установить на панели «Действия», в окне «Сценарий» или отладчике. Точки останова, установленные на панели «Действия», сохраняются во FLA-файле. Точки останова, установленные в отладчике или окне «Сценарий», не сохраняются во FLA-файле и действительны только в течение текущего сеанса отладки.

Важная информация. *Если установить точки останова на панели «Действия» или в окне «Сценарий», а затем нажать «Автоформат», необходимо проверить расположение точек останова. Если команда «Автоформат» удалила пустые строки, код ActionScript мог сместиться. Рекомендуется автоформатировать сценарий перед установкой точек останова.*

Точки останова можно просматривать в окне отладчика или окне «Сценарий», установив их в любом из этих окон. Для этого путь к AS-файлу должен быть одинаковым в обоих окнах.

Не устанавливайте точки останова в комментариях или пустых строках, так как такие точки останова игнорируются.

Установка и удаление точек останова на панели «Действия» или в окне «Сценарий»

Во время сеанса отладки выполните одно из следующих действий.

- Щелкните левую границу поля «Сценарий». Наличие точки останова обозначается красной точкой.

- Нажмите кнопку «Параметры отладки» .
- Откройте контекстное меню, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите «Установить точку останова», «Удалить точку останова» или «Снять точки останова в файле». (В окне «Сценарий» можно также выбрать «Удалить точки останова во всех AS-файлах»).
- Нажмите клавиши «Control» + «Shift» + «B» (Windows) или «Command» + «Shift» + «B» (Macintosh).

  Примечание. *В некоторых прежних версиях Flash щелчком на левой границе панели «Сценарий» выделялась строка кода, но сейчас добавляется или удаляется точка останова. Чтобы выделить строку кода, щелкните кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).*

Установка и удаление точек останова в отладчике

- Щелкните левую границу панели кода. Наличие точки останова обозначается красной точкой.
- Нажмите «Включить/отключить точку останова» или «Удалить все точки останова» над областью отображения кода.
- Откройте контекстное меню, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите «Установить точку останова», «Удалить точку останова» или «Снять все точки останова в файле».
- Нажмите клавиши «Control» + «Shift» + «B» (Windows) или «Command» + «Shift» + «B» (Macintosh).

XML-файл точек останова

При работе с точками останова в окне «Сценарий», информация о точках останова можно сохранить в файле AsBreakpoints.xml. Этот файл находится в папке Local Settings в следующем местоположении.

Windows Диск\Documents and Settings\Пользователь\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\язык\Configuration\Debugger\
Macintosh Диск Macintosh/Пользователи/Пользователь/Библиотеки/Application Support/Adobe Flash CS3/Configuration/Debugger/
Ниже приводится пример файла AsBreakpoints.xml.

```
<?xml version="1.0"?>
<flash_breakpoints version="1.0">
    <file name="c:\tmp\myscript.as">
        <breakpoint line="10"></breakpoint>
        <breakpoint line="8"></breakpoint>
        <breakpoint line="6"></breakpoint>
    </file>
    <file name="c:\tmp\myotherscript.as">
        <breakpoint line="11"></breakpoint>
        <breakpoint line="7"></breakpoint>
        <breakpoint line="4"></breakpoint>
    </file>
</flash_breakpoints>
```

The XML-файл состоит из следующих тегов:

flash_breakpoints Этот узел имеет атрибут version, указывающий версию XML-файла. Версия Flash 8 — 1.0.
file Дочерний узел flash_breakpoints. Этот узел имеет атрибут name, который указывает на имя файла, содержащего точки останова.
breakpoint Дочерний узел file. Этот узел имеет атрибут line, который указывает на номер строки, содержащей точку останова.
Файл AsBreakpoints.xml считывается при запуске Flash и обновляется при завершении работы. Он используется для отслеживания точек останова в сеансах разработки.

Наверх

Пошаговое выполнение кода

После установки точек останова и нажатия кнопки «Продолжить» в отладчике можно выполнять код пошагово, то есть следить за выполнением операторов и функций.

Предположим, что в следующем коде ActionScript 2.0 точка останова установлена внутри кнопки на строке с функцией myFunction().

```
on(press){
    myFunction();
}
```

При нажатии этой кнопки Flash Player достигает точки останова и останавливается. Теперь можно вернуть отладчик на первую строку функции myFunction(), где бы она ни была определена в документе. Можно также продолжить выполнение или выйти из функции.

При пошаговом выполнении кода значения переменных и свойств меняются на вкладках «Переменные», «Локальные», «Свойства» и «Отслеживание». Желтая стрелка с левой стороны области отображения кода указывает, на какой строке остановился отладчик. Используются следующие кнопки в верхней части области отображения кода.

Войти Отладчик входит в функцию. (Если строка не содержит пользовательской функции, кнопка «Войти» перемещает его на следующую строку.)

В следующем примере, если поместить точку разрыва на строку 7 и нажать кнопку «Войти», отладчик перемещается на строку 2, а еще одно нажатие перемещает его на строку 3.

```
1 function myFunction() {
2 x = 0;
3 y = 0;
4 }
5
6 mover = 1;
7 myFunction();
8 mover = 0;
```

Примечание. *Цифры в этом фрагменте кода обозначают номера строк. Они не являются частью кода.*

Выйти Отладчик выходит из функции. Эта кнопка работает только при остановке в пользовательской функции, она перемещает желтую стрелку на следующую строку после вызова функции. В предыдущем примере, если установить точку останова на строку 3 и нажать кнопку «Выйти», отладчик перемещается на строку 8. Нажатие кнопки «Выйти» на строке, не содержащей пользовательскую функцию, равнозначно нажатию кнопки «Продолжить». Например, если остановиться на строке 6 и нажать кнопку «Выйти», проигрыватель продолжит выполнять сценарий, пока не встретится точка останова.

Перейти Перемещает отладчик на следующую строку кода. Желтая стрелка также перемещается на следующую строку сценария. В предыдущем примере, если остановиться на строке 7 и нажать кнопку «Перейти», отладчик перемещается сразу на строку 8, не входя в функцию myFunction(), хотя код myFunction() выполняется.

Продолжить Воспроизведение продолжается со строки, на которой остановился проигрыватель, до точки останова.

Завершить сеанс отладки Отключает отладчик, но при этом продолжается воспроизведение SWF-файла в Flash Player.

Наверх

Управление предупреждениями компилятора

Можно определять типы предупреждений компилятора, которые ActionScript выводит на панели «Ошибки компиляции». Когда компилятор сообщает об ошибке, можно дважды щелкнуть ее мышью, чтобы перейти к строке кода, на которой возникла ошибка.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
2. Откройте вкладку «Flash».
3. Нажмите кнопку «Параметры ActionScript».
4. Установите параметры ошибок.
   - В «Строгом режиме» предупреждения считаются ошибками, и это означает, что компиляция не будет успешно завершена, пока эти ошибки остаются.
   - В «Режиме уведомлений» создаются дополнительные предупреждения требующие внесения в отчет и полезные при обнаружении несовместимостей при обновлении кода ActionScript 2.0 до ActionScript 3.0.

Наверх

Обзор панели «Вывод»

При тестировании SWF-файла на панели «Вывод» могут отображаться информацию, которые помогают обнаружить ошибки в SWF-файле. Для отображения такой информации добавьте к коду операторы trace() или используйте команды «Создать список объектов» или «Создать список переменных».

Если в сценарии используется оператор trace(), во время воспроизведения SWF-файла на панель «Вывод» можно выводить определенную информацию. Это могут быть данные о состоянии SWF-файла или значении выражения. Дополнительные сведения см. в описании функции trace() в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* по адресу *www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_ru*.

Отображение и скрытие панели «Вывод»

❖ Выберите «Окно» > «Вывод» или нажмите клавишу F2.

Работа с содержимым панели «Вывод»

❖ В меню панели «Вывод» выберите команду. Ниже приводится их неполный список.

Копировать Копирует все содержимое панели «Вывод» в буфер обмена компьютера. Чтобы скопировать часть содержимого, выделите нужную область и выберите «Копировать».

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Сохранить в файле. Сохраняет содержимое панели «Вывод» в текстовый файл.

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Уровень фильтра Выберите «Нет», чтобы не отправлять информацию на панель «Вывод», или «Подробно» для отправки всех данных на панель «Вывод».

Наверх

Использование оператора trace

Оператор trace() отправляет определенную информацию на панель «Вывод». Например, при тестировании SWF-файла можно отправить результаты нажатия кнопки или воспроизведения кадра на панель «Вывод». Оператор trace() напоминает оператор JavaScript alert.

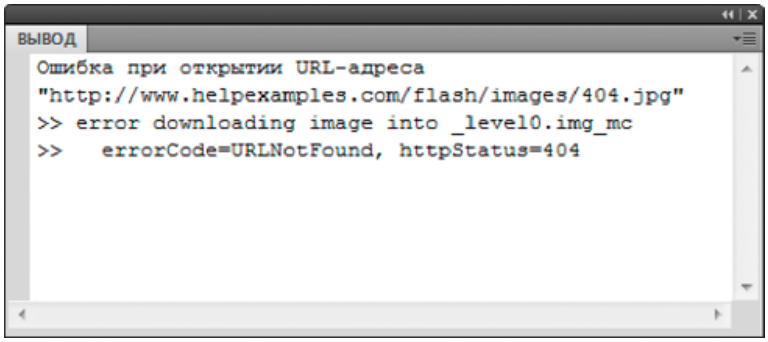
При использовании оператора trace() в сценарии в качестве параметров можно применять выражения. Значение выражения появится на панели «Вывод» в тестовой среде.

1. Выберите кадр на временной шкале и добавьте оператор trace(). Например, можно выбрать кадр 1 и добавить следующий код ActionScript 2.0.

```
this.createEmptyMovieClip("img_mc", 10);
var mclListener:Object = new Object();
mclListener.onLoadInit = function(target_mc:MovieClip) {
    trace(target_mc+" loaded in "+getTimer()+" ms");
};
mclListener.onLoadError = function(target_mc:MovieClip, errorCode:String, httpStatus:Number) {
    trace(">> error downloading image into "+target_mc);
    trace(">>\t errorCode="+errorCode+", httpStatus="+httpStatus);
};
var img_mcl:MovieClipLoader = new MovieClipLoader();
img_mcl.addListener(mclListener);
img_mcl.loadClip("http://www.helpexamples.com/flash/images/404.jpg", img_mc);
```

2. Выберите «Управление» > «Тест» для проверки SWF-файла.

   На панели «Вывод» отображаются результаты выполнения оператора trace(). Например, на панели может отобразиться следующее сообщение:



Панель «Вывод»

Переход к ошибкам в коде

Наверх

Если программа Flash встречает ошибку в коде ActionScript во время компиляции или во время выполнения, она выводит эту ошибку на панель «Ошибки компиляции». Из панели «Ошибки компиляции» можно сразу перейти к строке кода, на которой произошла ошибка.

❖ Дважды щелкните мышью ошибку на панели «Ошибки компиляции».

Отладка объектов текстового поля

Наверх

Чтобы получить информацию отладки об объектах TextField, используется команда «Отладка» > «Создать список переменных» в тестовой среде. При использовании команды «Отладка» > «Создать список переменных» на панели «Вывод» используются следующие соглашения для вывода свойств текстового поля.

- На одной строке появляется не более четырех свойств.
- Свойство со строковым значением выводятся на отдельной строке.
- Свойства цвета появляются в виде шестнадцатеричных чисел (0x00FF00).
- Свойства появляются в следующем порядке: variable, text, htmlText, html, textWidth, textHeight, maxChars, borderColor, backgroundColor, textColor, border, background, wordWrap, password, multiline, selectable, scroll, hscroll, maxscroll, maxhscroll, bottomScroll, type, embedFonts, restrict, length, tabIndex, autoSize.

  Команда «Отладка» > «Создать список объектов» выводит список объектов текстового поля. Если в текстовом поле задано имя экземпляра, на панели «Вывод» отображается полный путь, включающий имя экземпляра в следующей форме.

```
Target = "target path"
```

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Экспорт звуков

О сжатии звука для экспорта
Сжатие звука для экспорта
Указания по экспорту звука в документах Flash

О сжатии звука для экспорта

Наверх

Для отдельных звуков событий могут быть выбраны параметры сжатия при экспорте. Можно также выбрать параметры сжатия для отдельных потоковых звуков. Все потоковые звуки в документе экспортируются в один потоковый файл, при этом из всех параметров, заданных для потоковых звуков, будут выбраны параметры с наибольшими значениями. То же самое относится к потоковым звукам в видеообъектах.

После задания глобальных параметров сжатия для звуков событий и потоковых звуков в диалоговом окне «Параметры публикации» они применяются к отдельным звукам событий или ко всем потоковым звукам, если не заданы в диалоговом окне «Свойства звука».

Параметры экспорта, заданные в диалоговом окне «Свойства звука», могут быть перекрыты при экспорте, если в диалоговом окне «Параметры публикации» выбран параметр «Переопределить параметры звука». Этот параметр полезен в тех случаях, когда нужно создать большой аудио файл высокой точности воспроизведения для локального использования и версию меньшего размера с меньшей точностью воспроизведения для веб.

Частота дискретизации и степень сжатия в значительной мере отражаются на качестве звука и размере экспортируемого SWF-файла. Чем сильнее сжатие и чем ниже частота дискретизации, тем меньше размер файла и ниже качество. Оптимальное соотношение между качеством звука и размером файла лучше подобрать экспериментальным путем.

При работе с импортированными файлами в формате mp3 они могут быть экспортированы с теми же параметрами.

Примечание. *Windows позволяет также экспортировать все звуки из документа в формате WAV по команде «Файл» > «Экспорт» > «Экспортировать ролик».*

Сжатие звука для экспорта

Наверх

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью значок звука на панели «Библиотека».
   - Щелкните звуковой файл на панели «Библиотека» правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Свойства».
   - Выделите звук на панели «Библиотека» и выберите в меню «Панель» в правом верхнем углу панели пункт «Свойства».
   - Выделите звук на панели «Библиотека» и нажмите кнопку «Свойства» в нижней части панели «Библиотека».
2. Если звуковой файл был отредактирован другой программой, нажмите кнопку «Обновить».
3. В меню «Сжатие» выберите «По умолчанию», «ADPCM», «mp3», «Без сжатия» или «Речь».

   Режим сжатия «По умолчанию» при экспорте SWF-файла будет использовать глобальные параметры сжатия, заданные в диалоговом окне «Параметры публикации». Если выбрано значение «По умолчанию», то дополнительные настройки экспорта недоступны.
4. Настройка параметров экспорта.
5. Нажмите кнопку «Проверка», чтобы воспроизвести звук один раз. Чтобы закончить тестирование звука до того, как будет закончено его воспроизведение, нажмите кнопку «Остановить».
6. Выполняйте настройку параметров экспорта до тех пор, пока не будет достигнуто желаемое качество звука, а затем нажмите кнопку «OK».

Режимы сжатия «ADPCM» и «Без преобразования»

В режиме **ADPCM** задается сжатие для 8-битных или 16-битных звуковых данных. Он применяется при экспорте коротких звуков событий, например при нажатии кнопки.

Режим **Без сжатия** позволяет экспортировать звук без сжатия.

Предварительная обработка Если выбран этот параметр, то стереозвук преобразуется в монофонический (моно). На монозвук этот параметр не влияет.

Частота дискретизации Управляет правильностью воспроизведения и размером файла. Чем ниже частота дискретизации, тем меньше

размер файла, но и ниже качество звука. Доступны следующие режимы.

5 кГц Приемлемо только для речи.

11 кГц Самое низкое качество, рекомендуемое для коротких музыкальных фрагментов, составляет четверть от стандартной частоты дискретизации для записи на компакт-диске.

22 кГц Часто применяется для передачи через веб и составляет половину от стандартной частоты дискретизации для записи на компакт-диске.

44 кГц Стандартная частота дискретизации для записи на компакт-диске.

Примечание. *Flash Professional не сможет увеличить частоту дискретизации (в килогерцах) импортированного звука больше той, с которой звук был импортирован.*

Разрядность ADPCM Указывает битовую глубину сжатия звука (только ADPCM). Чем больше битовая глубина, тем выше будет качество звука.

Параметры сжатия mp3

Сжатие MP3 Позволяет экспортировать звуки со сжатием в формате mp3. Этот режим применяется при экспорте продолжительного потокового звука, например музыкальных звуковых дорожек.

Экспорт файла, который был импортирован в формате mp3, может производиться с теми же параметрами, которые он имел при импорте.

Выбрать качество импортированного MP3-файла Параметр по умолчанию. Отмените выбор этого параметра, чтобы задать другие параметры сжатия mp3. Установите флажок, чтобы экспортировать импортированный mp3 файл с теми же параметрами, которые имелись при импорте.

Скорость потока Определяет число битов в секунду в экспортированном звуковом файле. Flash Professional поддерживает постоянную скорость потока (CBR) от 8 до 160 кбит/с. Чтобы получить хороший результат, при экспорте музыки задавайте скорость потока не менее 16 кбит/с.

Предварительная обработка Преобразует стереозвук в монофонический (моно). На монозвук этот параметр не влияет.

Примечание. *Параметр «Предварительная обработка» доступен только в том случае, если выбрана скорость передачи не менее 20 кбит/с.*

Качество Определяет скорость сжатия и качество звука.

Быстрый Сжимает быстрее, но качество звука ниже.

Среднее Сжимает медленно, но качество звука более высокое.

Наилучшее Сжимает медленнее всего, но качество звука получается наиболее высокое.

Режим сжатия «Речь»

В режиме сжатия **Речь** экспорт звука производится со сжатием, адаптированным для передачи для речи.

Примечание. *Flash Lite 1.0 и Flash Lite 1.1 не поддерживают этот режим. Содержимое, предназначенное для этих версий проигрывателя, должно пользоваться сжатием mp3, ADPCM или без сжатия.*

Частота дискретизации Управляет правильностью воспроизведения и размером файла. Чем ниже частота дискретизации, тем меньше размер файла, но и хуже качество звука. Выберите следующие параметры.

5 кГц Приемлемо для передачи речи.

11 кГц Рекомендуется для речи.

22 кГц Приемлемо для большинства видов музыки для передачи через веб.

44 кГц Стандартная частота дискретизации для записи на компакт-диске. Из-за применения сжатия качество звука в SWF-файле отличается от качества звука на компакт-диске.

Наверх

Указания по экспорту звука в документах Flash

Помимо частоты дискретизации и сжатия существует несколько способов эффективной работы со звуком в документе, сохраняя его небольшой размер.

- Чтобы предотвратить сохранение в файле Flash Professional лакун и сократить размер данных в файле, задайте для звука начальную и конечную точки.
- Из тех же звуков можно извлечь больше пользы, применяя к ним различные эффекты в различных ключевых кадрах (огибающие громкости, начальную и конечную точки и т.д.). С использованием одного и того же звукового файла можно получить целый ряд звуковых эффектов.
- Для создания фоновой музыки в файле лучше зациклить короткий звук.
- Не зацикливайте потоковые звуки.
- При экспорте аудио во внедренных видеороликах следует помнить, что звук экспортируется в соответствии с глобальными параметрами порогового аудио, заданными в диалоговом окне «Параметры публикации».
- Во время просмотра анимации в редакторе для согласования воспроизведения анимации со звуковой дорожкой пользуйтесь потоковой синхронизацией. Если компьютер недостаточно быстрый и не успевает отрисовывать кадры анимации, то программа Flash Professional будет пропускать их.

При экспорте роликов QuickTime можно задействовать сколько угодно звуков и каналов, не беспокоясь о размере файла. При выполнении экспорта файла QuickTime звуки будут соединены в единую звуковую дорожку. Число используемых звуков не влияет на конечный размер файла.

Дополнительные разделы справки

Описание процесса публикации

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

(Не поддерживается во Flash Professional CC) Печать во время выполнения

Печать во время выполнения с использованием ActionScript 3.0
Печать во время выполнения с использованием ActionScript 2.0

Печать во время выполнения с использованием ActionScript 3.0

Наверх

Дополнительные сведения о печати во время выполнения с помощью ActionScript 3.0 см. в следующих источниках.

- Раздел «Печать» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0* (Adobe.com)

Печать во время выполнения с использованием ActionScript 2.0

Наверх

К документам Flash можно добавить функцию печати, чтобы пользователи могли выполнять печать из проигрывателя Flash Player. Можно использовать класс ActionScript® PrintJob или функции ActionScript print() и printAsBitmap(). Пользователи получают доступ к контекстному меню Flash Player и могут выбрать там команду «Печать». Кроме того, они могут выполнять печать из окна обозревателя, а не из Flash Player, выбрав команду «Файл» > «Печать». Однако печать непосредственно из Flash Player, а не из меню «Печать» окна обозревателя, дает некоторые преимущества, например следующие.

- Пользователи могут печатать все кадры или только определенные, помеченные для печати, из Flash Player. Кроме того, для кадра можно устанавливать область печати.
- Можно задать печать содержимого как векторной графики (чтобы воспользоваться преимуществами высокого разрешения) или как растрового изображения (чтобы сохранить прозрачность и цветовые эффекты).
- Объект ActionScript PrintJob совершенствует функции print() и printAsBitmap(), добавляя возможность печатать динамически визуализируемые страницы в качестве единого задания печати. Объект PrintJob также предусматривает пользовательские параметры принтера, которые могут применяться для настройки форматирования отчетов.
- Версии Flash Player ранее 4.0.25 (Windows) или 4.0.20 (Macintosh) не поддерживают прямую печать кадров. Flash Player 7 и более поздние версии поддерживают класс PrintJob.

Примечание. *Дополнительные сведения о печати при выполнении из SWF-файла с помощью ActionScript 3.0 см. в разделе «Печать» в руководстве разработчика ActionScript 3.0.*

Управление печатью во время выполнения

При подготовке документов и фрагментов роликов к пользовательской печати следует помнить следующее.

- Чтобы макет страницы соответствовал ожидаемым результатам, необходимо настроить его во всех кадрах, предназначенных для печати. С помощью Flash Player можно печатать все фигуры, символы, растровые изображения, текстовые блоки и текстовые поля. Уровни в SWF-файле не являются композитными на печати.
- Драйвер принтера в диалоговом окне «Параметры публикации» использует параметры HTML для установки размеров, масштаба и выравнивания. Используйте эти настройки для управления печатью.
- Выбранные кадры печатаются по мере появления в символе фрагмента ролика. Дайте пользователям возможность напечатать фрагмент ролика, невидимый в обозревателе, присвоив свойству _visible этого фрагмента значение false на панели «Действия». Изменение этого свойства с помощью действия setProperty, создания анимации движения или любого инструмента преобразования не влияет на печать фрагмента ролика.
- Чтобы иметь возможность распечатать фрагмент ролика, он должен находиться в рабочей области или области вставки и иметь имя экземпляра.
- Чтобы напечатать объект, нужно полностью загрузить все его элементы. Для проверки, загружено ли предназначенное для печати содержимое, используется свойство фрагмента ролика _framesloaded. Дополнительные сведения см. в разделе «_framesloaded» (свойство MovieClip._framesloaded) в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* по адресу *www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_ru.*

Использование класса ActionScript 2.0 PrintJob

Класс ActionScript PrintJob не только совершенствует функциональность печати метода print(), но и позволяет визуализировать динамическое содержимое при исполнении, выводить подсказки для пользователей в едином диалоговом окне печати и печатать немасштабированные документы с пропорциями, соответствующими пропорциям содержимого. Такая возможность полезна для

визуализации и печати внешнего динамического содержимого, например содержимого базы данных и динамического текста.

Кроме того, если свойства заполнены методом PrintJob.start(), документ может получить доступ к пользовательским параметрам принтера, таким как высота и ширина страницы, а также ее ориентация, поэтому можно настраивать документ на динамическое форматирование содержимого Flash Professional, соответствующего параметрам принтера.

Примечание. *Если используется класс PrintJob, необходим проигрыватель Flash Player 7 или более поздней версии.*
Примечание. *Дополнительные сведения о печати из SWF-файлов во время выполнения с помощью ActionScript 2.0 см. в руководстве «Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash».*

Создание задания печати

Поскольку отправка задания печати в операционную систему пользователя происходит в промежутке между вызовом PrintJob.start() и вызовом PrintJob.send() и поскольку функции PrintJob могут временно повлиять на внутренний просмотр экранного содержимого с помощью проигрывателя Flash Player Flash Professional, реализуйте операции печати только между вызовами PrintJob.start() и PrintJob.send(). Например, содержимое Flash Professional не должно взаимодействовать с пользователем во время работы функций PrintJob.start() и PrintJob.send(). Вначале завершите форматирование задания печати и добавьте к нему страницы, а затем отправьте задание печати на принтер.

1. Создание экземпляра объекта задания печати: new PrintJob().
2. Запуск задания печати и отображение диалогового окна печати для операционной системы: PrintJob.start().
3. Добавление страницы к заданию печати (вызывайте для каждой добавляемой страницы): PrintJob.addPage().
4. Отправка задания печати на принтер: PrintJob.send().
5. Удаление задания печати: delete PrintJob.

   В следующем примере показан программный код ActionScript, создающий задание печати для кнопки.

```
myButton.onRelease = function()
{
    var my_pj = new PrintJob();
    var myResult = my_pj.start();
    if(myResult){
        myResult = my_pj.addPage (0, {xMin : 0, xMax: 400, yMin: 0,
            yMax: 400});
        myResult = my_pj.addPage ("myMovieClip", {xMin : 0, xMax: 400,
            yMin: 400, yMax: 800},{printAsBitmap:true}, 1);
        myResult = my_pj.addPage (1, null,{printAsBitmap:false}, 2);
        myResult = my_pj.addPage (0);
        my_pj.send();
    }
    delete my_pj;
}
```

   Одновременно может выполняться только одно задание печати. Второе задание печати нельзя создать, пока с предыдущим заданием печати не произойдут следующие события.

   - Задание печати успешно завершено, и вызывается метод PrintJob.send().
   - Метод PrintJob.start() возвращает значение false.
   - Метод PrintJob.addPage() возвращает значение false.
   - Вызывается метод delete PrintJob.

Запуск задания печати

Вызов метода ActionScript 2.0 PrintJob.start() отправляет задание печати в операционную систему пользователя, в результате чего операционная система пользователя выводит диалоговое окно печати.

Если пользователь выбирает параметр начала печати, метод PrintJob.start() возвращает значение true. (Либо значение false, если пользователь отменяет задание печати, и в этом случае сценарий должен вызывать только метод delete). При успешном завершении метод PrintJob.start() устанавливает значения свойств paperHeight, paperWidth, pageHeight, pageWidth и orientation.

В зависимости от операционной системы пользователя, может появиться дополнительное диалоговое окно, пока не завершился процесс обработки задания печати и не вызвалась функция PrintJob.send. Не делайте промежутка между вызовом функций PrintJob.addPage() и PrintJob.send(). Если между вызовом функции PrintJob.start() и вызовом функции PrintJob.send() , которая отправляет задание печати на принтер, проходит десять секунд, Flash Player вызывает функцию PrintJob.send(), в результате чего все страницы, добавленные с помощью метода PrintJob.addPage(), отправляются на печать и обработка задания печати прекращается.

Когда создается новое задание печати, свойства PrintJob() обнуляются. Когда вызывается метод PrintJob.start() после того, как пользователь выбрал параметры печати в диалоговом окне операционной системы, Flash Player извлекает параметры печати из операционной системы. Функция PrintJob.start() заполняет следующие свойства.

Свойство	Тип	Единица измерения	Примечания
PrintJob.paperHeight	Число	Пунктов	Общая высота страницы
PrintJob.paperWidth	Число	Пунктов	Общая ширина страницы
PrintJob.pageHeight	Число	Пунктов	Фактическая высота области печати на странице; не включает установленные пользователем поля.
PrintJob.pageWidth	Число	Пунктов	Фактическая ширина области печати на странице; не включает установленные пользователем поля.
PrintJob.orientation	string	Нет данных	Книжная или альбомная ориентация

Добавление страниц к заданию печати

Страницы к заданию печати добавляются с помощью метода ActionScript 2.0 PrintJob.addPage(). Хотя в этом методе могут присутствовать до четырех параметров, единственный нужный параметр — target/level. Тремя необязательными параметрами являются printArea, options и frameNum.

Если из трех необязательных параметров используются не все, присвойте исключенному параметру значение NULL.

Со всеми четырьмя параметрами функция использует следующий синтаксис.

```
MyPrintJob.addPage(target[,printArea:Object, options:Object, frameNum:Number]):boolean;
```

Если предоставлен недопустимый параметр, задание печати присваивает этому параметру значение по умолчанию.

Каждый вызов функции для добавления новой страницы является уникальным, что позволяет изменять параметры, при этом не затрагивая предыдущие. Например, печать одной страницы можно задать в виде растрового изображения, а другой — в виде векторного. Можно добавлять столько новых страниц, сколько требует задание печати. Один вызов функции для добавления новой страницы соответствует одной напечатанной странице.

Примечание. *Любой код ActionScript, который нужно вызвать для изменения конечного результата печати, необходимо выполнить до вызова метода PrintJob.addPage(). Однако код ActionScript может выполняться до или после вызова нового PrintJob()method. Если кадр должен вызывать функцию PrintJob.addPage(), это не гарантирует, что сценарий ActionScript в этом кадре будет выполняться во время печати.*

Указание цели

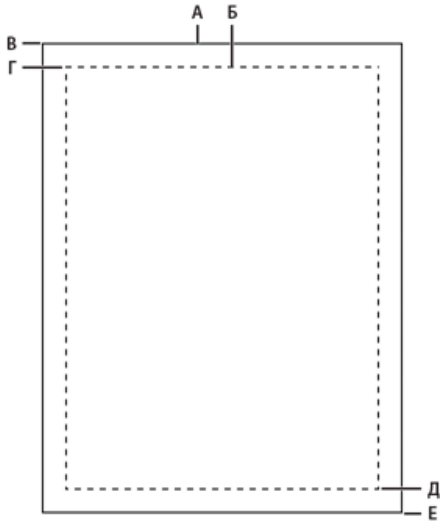
Параметр ActionScript 2.0 target может быть числом, представляющим уровень (например, 0 для _корневого документа), или строкой, представляющей имя экземпляра фрагмента ролика ("myMovieClip").

Указание области печати

Необязательный параметр printArea включает следующие значения.

```
{xMin:Number, xMax:Number, yMin:Number, yMax:Number}
```

Значения xMin, xMax, yMin и yMax представляют экранные пикселы относительно целевого уровня или точки регистрации фрагмента ролика. Ориентация области печати назначается от верхнего левого угла области печати на странице. Если область печати больше области печати на странице, отсекаются данные печати, выходящие за правую и нижнюю границу страницы.



А. *Размер бумаги* ***Б.*** *Размер страницы* ***В.*** *(594,774)* ***Г.*** *(576,756)* ***Д.*** *(0,0)* ***Е.*** *(-18,-18)*

Если не задана область печати или задана недопустимая область печати, она по умолчанию устанавливается в соответствии с размерами рабочей области корневого документа.

Масштабирование, пункты и пикселы

Задание печати, использующее класс «PrintJob» по умолчанию, распечатывает содержимое Flash Professional и не масштабирует его. Например, объект шириной 144 пиксела на экране распечатывается с шириной 144 пункта или 2 дюйма.

Один пункт равен одному пикселу. В средстве разработки 72 пиксела равны одному дюйму, на бумаге 72 пункта равны одному дюйму.

Чтобы понять, каким образом содержимое экрана соответствует Flash Professional печатной странице, нужно знать единицы измерения экрана и печати. Размеры экрана измеряются в пикселах, а единицами измерения печати являются пункты. И пиксел, и пункт равны 1/72 дюйма. Один твип равен 1/20 пункта или пиксела.

В следующем списке показано соотношение между этими единицами измерения.

- 1 пиксел = 20 твипов
- 1 пункт = 20 твипов
- 72 пиксела = 1 дюйм
- 72 пункта = 1 дюйм
- 567 твипов = 1 см
- 1440 твипов = 1 см

  Для масштабирования фрагмента ролика перед печатью установите свойства MovieClip.xscale и MovieClip.yscale, прежде чем вызвать этот метод, и восстановите прежние значения после вызова. Если масштабировать фрагмент ролика и передавать значение для свойства printArea, значения пикселов, которые передаются в printArea, отражают исходный размер фрагмента ролика. Это означает, что при установке масштаба фрагмента ролика 50% и области печати 500 x 500 пикселов содержимое на печати будет идентично содержимому немасштабированного фрагмента ролика, но оно выводится в половинном размере. Дополнительные сведения см. в описании метода addPage (метод PrintJob.addPage)класса printjob в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Задание печати векторного изображения или растровой графики

Параметр options позволяет задать печать векторной графики или растровых изображений. При применении этого необязательного параметра используйте следующий синтаксис.

```
{printAsBitmap:boolean}
```

Значение по умолчанию равно false, оно представляет собой запрос на печать векторной графики. При решении, какое значение использовать, не забывайте следующие условия.

- Если содержимое печати включает растровое изображение, укажите, что задание печати должно печататься как растровое, чтобы отобразить эффекты прозрачности и цветовые эффекты.
- И наоборот, если содержимое печати не включает растровое изображение, укажите, что задание печати должно печататься как векторная графика, чтобы воспользоваться преимуществом более высокого качества изображения.

Указание кадра для печати

Параметр frameNum позволяет задать номер кадра для печати. Если не задан параметр номера кадра, по умолчанию печатается

текущий кадр цели или уровень, заданный в качестве первого параметра при добавлении страницы.

Печать или удаление задания печати

1. Чтобы отправить задание печати на принтер после использования вызовов ActionScript 2.0 addPage(), используйте метод PrintJob.send(), который предписывает проигрывателю Flash Player остановить обработку задания печати и отправить его на принтер.
2. Чтобы удалить задание печати после отправки его на принтер, используйте функцию ActionScript delete PrintJob(), которая удаляет объект PrintJob и освобождает память.

Печать кадров без помощи класса PrintJob

Класс ActionScript 2.0 PrintJob class, доступный для проигрывателя Flash Player 7 и более поздних версий, имеет много преимуществ над методами print() и printAsBitmap(). Однако для печати из проигрывателя Flash Player 6 и более ранних версий, вплоть до Flash Player 4.0.25 (Windows) и 4.0.20 (Macintosh), используйте функции print() и printAsBitmap(), а также метки кадра.

Чтобы установить печать из Flash Player кадров без помощи класса PrintJob, задайте кадры для печати и настройте область печати.

Указание области печати без помощи объекта PrintJob

По умолчанию при печати кадров область печати определяется рабочей областью документа. Все объекты, выходящие за рабочую область, отсекаются и не печатаются. Загруженные ролики используют собственный размер рабочей области, а не размер основной рабочей области SWF-файла.

Чтобы изменить размеры рабочей области документа, установите следующие области печати.

- Для контекстного меню Flash Player или функции ActionScript 2.0 print() назначьте ограничительную рамку как область печати для всех кадров SWF-содержимого, выбрав объект в одном из кадров в качестве ограничительной рамки. Этот способ полезен, например, для печати полностраничной спецификации из веб-баннера.
- Функция print() позволяет использовать композитную ограничительную рамку всех печатаемых кадров на временной шкале в качестве области печати, например, чтобы напечатать несколько кадров, имеющих общую точку регистрации. Для применения композитной ограничительной рамки используйте параметр bMax, как показано в следующем примере.

  ```
  print ("myMovie", "bmax")
  ```

- Функция print() позволяет изменять область печати для каждого кадра путем масштабирования объектов с тем, чтобы они уместились в области печати, например, чтобы заполнить печатную страницу объектами с разными размерами в каждом кадре. Чтобы изменить ограничительную рамку для каждого кадра, используйте параметр «Кадр» в наборе параметров действия «Печать», как показано в следующем примере.

  ```
  print ("myMovie", "bframe")
  ```

- Функция print() позволяет назначать ограничительную рамку конкретного кадра в документе в качестве области печати для всех печатаемых кадров документа, как показано в следующем примере.

  ```
  print ("myMovie", "bmovie")
  ```

  Для назначения кадра в качестве области печати используется метка кадра #b. Метка #b должна находиться в том же слое, что и кадр с меткой #p.

  Дополнительные сведения о параметрах функции print() см. в описании функции print в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Использование функции print() в отсутствие объекта PrintJob

Функция ActionScript 2.0 print(), с помощью которой можно связать печать с кнопкой или другим триггером в документе, имеет следующий базовый синтаксис.

```
print (target, "Bounding box");
```

Параметр цели задает местоположение кадров для печати, а параметр ограничительной рамки определяет область печати.

Присвойте функцию print() кнопке, кадру или фрагменту ролика в документе, чтобы пользователи могли распечатать содержимое Flash Professional. Если присвоить функцию print() кадру, действие будет выполняться, когда точка воспроизведения достигнет заданного кадра.

Функция print() позволяет в дополнение к основной временной шкале печатать кадры из других фрагментов ролика. Каждая функция print() устанавливает для печати только одну временную шкалу, но данное действие позволяет задать для печати любое количество кадров на временной шкале. Если назначить несколько функций print() одной кнопке или кадру, для каждого выполнения действия появляется диалоговое окно «Печать».

Также см. описание функции print в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Режим «Помощник по сценариям» и варианты поведения

О режиме «Помощник по сценариям»
Использование режима «Помощник по сценариям» для создания сценариев на языке ActionScript
О вариантах поведения

О режиме «Помощник по сценариям»

Наверх

При отсутствии опыта работы с языком ActionScript или необходимости добавить простые интерактивные возможности, не изучая язык ActionScript и его синтаксис, можно использовать «Помощник по сценариям» на панели «Действия» для добавления ActionScript в FLA-файлы.

Режим «Помощник по сценариям» позволяет создавать сценарии, выбирая элементы из панели инструментов «Действия». Если один раз щелкнете элемент, в правой верхней части панели появится его описание. Если дважды щелкнуть мышью элемент, он добавляется на панель «Сценарий» панели «Действия».

В режиме «Помощник по сценариям» можно добавлять, удалять и изменять порядок операторов на панели «Сценарий», вводить параметры для действий в поля над полем «Сценарий», выполнять поиск и замену текста и отображать номера строк сценария. Можно также закрепить сценарий, то есть сохранить его на панели «Сценарий» при щелчке другого объекта или кадра.

Режим «Помощник по сценариям» помогает избежать синтаксических и логических ошибок, которые может сделать пользователь-новичок. Однако для работы в режиме «Помощник по сценариям» необходимо иметь представление о языке ActionScript, чтобы знать, какие методы, функции и переменные использовать при создании сценария. Дополнительные сведения о языке ActionScript см. в руководствах *Learning ActionScript 2.0 in Adobe Flash* и *Programming ActionScript 3.0*.

Видеоучебник о режиме «Помощник по сценариям» см. по адресу www.adobe.com/go/vid0131_ru.

Текстовый учебник по режиму «Помощник по сценариям» см. в разделе «Использование режима «Помощник по сценариям» на странице учебников Flash по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_ru.

Использование режима «Помощник по сценариям» для создания сценариев на языке ActionScript

Наверх

Чтобы добавить действие ActionScript 3.0 к документу Flash, его необходимо назначить к кадру. Чтобы добавить действие ActionScript 2.0 (или более ранних версий) к документу Flash, назначьте его кнопке, фрагменту ролика или кадру на временной шкале.

Видеоучебник о режиме «Помощник по сценариям» см. по адресу www.adobe.com/go/vid0131_ru.

Текстовый учебник по режиму «Помощник по сценариям» см. в разделе «Использование режима «Помощник по сценариям» на странице учебников Flash по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_ru.

Запуск режима «Помощник по сценариям»

1. Выберите меню «Окно > Действия».
2. На панели «Действия» нажмите «Режим «Помощник по сценариям» .

   В режиме «Помощник по сценариям» панель «Действия» изменяется следующим образом.

   - В режиме «Помощник по сценариям» меню «Добавить» (+) работает по-другому. При выборе элемента на панели инструментов «Действия» или меню «Добавить» , этот элемент добавляется в сценарий за текущим выделенным текстовым блоком.
   - Пункт «Удалить» позволяет удалить выделенный текст с панели «Сценарий».
   - Клавиши со стрелками вверх и вниз перемещают текущую выделенную область в поле «Сценарий» вверх или вниз.
   - Кнопки и элементы меню «Проверка синтаксиса» , «Автоформат» , «Показать подсказку кода» и «Параметры отладки» , видимые на панели «Действия», отключаются, поскольку не применяются в режиме «Помощник по сценариям».
   - Кнопка «Вставить путь назначения» отключается, кроме тех случаев, когда текст вводится в поле. При щелчке кнопки «Вставить путь назначения» результирующий код помещается в текущее поле.

Примечание. *Если при переходе в режим «Помощник по сценариям» на панели «Действия» содержится код ActionScript, Flash компилирует этот код. Если в коде есть ошибки, работать в режиме «Помощник по сценариям» нельзя, пока не будут исправлены ошибки в выделенной области кода. Эти ошибки подробно описываются на панели «Ошибки компиляции».*

Просмотр описания действия

- Щелкните категорию на панели инструментов «Действия», чтобы отобразить действия в конкретной категории, и нажмите на одно из них.
- В поле «Сценарий» выберите строку кода.

  В верхней части панели «Действия» появится описание.

Добавление действия в поле «Сценарий»

- Щелкните категорию на панели инструментов «Действия», чтобы отобразить действия в этой категории, и дважды щелкните мышью нужное действие или перетащите его на панель «Сценарий».
- Нажмите кнопку «Добавить» (+) и выберите нужное действие во всплывающем меню.
- Нажмите клавишу «Escape» и код из комбинации клавиш. (Для просмотра списка комбинаций клавиш выберите «Просмотреть клавиатурные сокращения для «Esc» во всплывающем меню панели «Действия». Еще раз выберите этот параметр, чтобы скрыть список.)

Удаление действия

1. Выберите оператор на панели «Сценарий».
2. Нажмите кнопку «Удалить» (-) или клавишу «Delete».

Перемещение оператора в поле «Сценарий» вверх или вниз

1. Выберите оператор на панели «Сценарий».
2. Нажмите стрелку вверх или стрелку вниз.

Работа с параметрами

1. Добавьте действие или выберите оператор на панели «Сценарий».

   Соответствующие значения параметра появятся над полем «Сценарий».
2. Введите значения в текстовые поля над панелью «Сценарий».

Поиск текста в сценарии

- Чтобы перейти на нужную строку в сценарии, выберите команду «Перейти к строке» во всплывающем меню панели «Действия» или нажмите клавиши «Control» + «G» (Windows) или «Command» + «G» (Macintosh) и введите номер строки.
- Для поиска текста нажмите кнопку «Найти», выберите «Поиск» во всплывающем меню панели «Действия» или нажмите клавиши «Control» + «F» (Windows) либо «Command» + «F» (Macintosh).
- Для поиска следующего вхождения этого текста нажмите клавишу F3 или выберите команду «Повторить поиск» во всплывающем меню панели «Действия».
- Чтобы заменить текст, нажмите кнопку «Найти» или клавиши «Control» + «H» (Windows) либо «Command» + «H» (Macintosh).

  В режиме «Помощник по сценариям» команда «Заменить» ищет и заменяет текст только в полях параметров, но не во всем сценарии. Например, в режиме «Помощник по сценариям» нельзя заменить все действия gotoAndPlay действиями gotoAndStop.

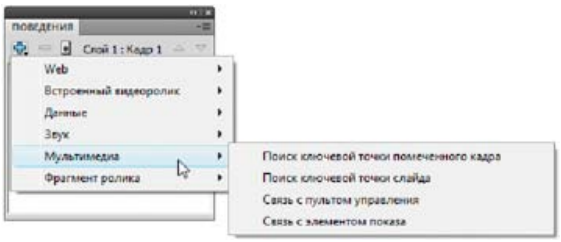
Наверх

О вариантах поведения

Варианты поведения — это заранее определенные сценарии, которые можно присоединять к объектам в FLA-файлах. Варианты поведения предоставляют такие функции, как навигация по кадрам, загрузка файлов SWF и JPEG, управление порядком размещения фрагментов роликов и их перетаскивание.

Это удобный способ избежать написания сценариев и узнать, как работает язык ActionScript.

Варианты поведения доступны только для ActionScript версии 2.0 и более ранних и только при работе на панели «Действия», но не во внешних файлах сценариев. Как правило, в документе определяется запускающий объект (например, фрагмент ролика или кнопка), а затем на панели «Поведение» выбирается нужное поведение, как показано в следующем примере.



Выбор поведения на панели «Поведение».

Поведение добавляется к объекту и отображается на панели «Действия».

```
1
2   //load Graphic Behavior
3   this.loadMovie("i.jpg");
4   //End Behavior
5
```

Код ActionScript для поведения

Примеры вариантов поведения см. на странице Flash Samples по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Загрузите и распакуйте файл Samples zip и перейдите в папку Behaviors\BehaviorsScrapbook, чтобы получить доступ к образцу.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Звук и ActionScript

Управление звуком при помощи вариантов поведения
Управление звуком с помощью объекта Sound в ActionScript 2.0
О событии onSoundComplete ActionScript 2.0
Доступ к свойствам ID3-тегов в файлах mp3 с помощью Flash Player

ActionScript® позволяет управлять звуками при исполнении. С помощью ActionScript в FLA-файлах можно создавать интерактивные и другие возможности, которые недоступны при использовании одной только временной шкалы.

В дополнительных ресурсах описываются способы работы со звуком в ActionScript 3.0:

- Руководство для разработчика AS3: Работа со звуком
- Видеоруководство: Звук во Flash: часть 2 (звук и ActionScript) LayersMagazine.com
  Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Версии ActionScript 2.0 и ActionScript 1.0 не поддерживаются в среде Flash Pro CC.*

Управление звуком при помощи вариантов поведения

Наверх

Предустановленные в ActionScript 2.0 варианты поведения позволяют добавлять в документ звук и управлять его воспроизведением. Используя варианты поведения, можно создать экземпляр звука, который затем используется для управления звуком.

Примечание. *ActionScript 3.0, Flash Lite 1.x и Flash Lite 2.x не поддерживают варианты поведения.*

Загрузка звука в файл с помощью поведения

1. Выберите объект (например, кнопку), который будет вызывать поведение.
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить» (+) и выберите «Звук» > «Загрузка звука из библиотеки» или «Звук» > «Загрузка потокового файла MP3».
3. В диалоговом окне «Загрузка звука» введите идентификатор связывания для звука из библиотеки или местоположение потокового mp3-файла. Затем введите имя этого экземпляра звука и нажмите кнопку «OK».
4. На панели «Поведение» под событием выберите «При отпускании» (событие по умолчанию), а затем выберите в меню событие мыши. Если должно использоваться событие OnRelease, не изменяйте этот параметр.

Воспроизведение и остановка звуков при помощи поведений

1. Выберите объект (например, кнопку), который будет вызывать поведение.
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить» (+).
3. Выберите меню «Звук» > «Воспроизвести звук», «Звук» > «Остановить звук» или «Звук» > «Остановить воспроизведение звука».
4. В появившемся диалоговом окне выполните одно из следующих действий.
   - Введите идентификатор связывания и имя экземпляра звука, который должен быть воспроизведен или остановлен, а затем нажмите кнопку «OK».
   - Нажмите кнопку «OK», чтобы подтвердить остановку всех звуков.
5. На панели «Поведение» под событием выберите «При отпускании» (событие по умолчанию), а затем выберите в меню событие мыши. Если должно использоваться событие OnRelease, не изменяйте этот параметр.

Управление звуком с помощью объекта Sound в ActionScript 2.0

Наверх

Объект Sound в ActionScript 2.0 позволяет добавлять в документ звуковые объекты и управлять при их воспроизведении громкостью, балансом и другими параметрами. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание элементов управления звуком» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 во Flash*.

1. Выберите звук на панели «Библиотека».
2. В меню «Панель» в верхнем правом углу панели выберите пункт «Связывание» или щелкните имя звука на панели «Библиотека» правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Связывание».
3. В диалоговом окне «Свойства связывания» в разделе «Связывание» выберите параметр «Экспорт для ActionScript».
4. Введите в поле строку идентификатора и нажмите кнопку «OK».

О событии onSoundComplete ActionScript 2.0

Наверх

Событие onSoundComplete объекта Sound в ActionScript 2.0 позволяет приложению Flash Professional инициировать события в момент завершения присоединенного звукового файла. Объект Sound является встроенным объектом, предназначенным для управления звуком в приложении Flash Professional. Дополнительные сведения см. в разделе «Звук» в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*. Событие onSoundComplete объекта Sound вызывается автоматически в момент завершения воспроизведения присоединенного звукового файла. Если звук зациклен, то событие вызывается по окончании воспроизведения указанного числа повторов.

Объект Sound имеет два свойства, которые могут быть использованы совместно с событием onSoundComplete. Свойство duration (только для чтения) представляет продолжительность (в миллисекундах) звукового фрагмента, присоединенного к звуковому объекту. Свойство position (только для чтения) представляет длительность воспроизведения звука в каждом цикле (в миллисекундах).

Событие onSoundComplete позволяет реализовать следующие методы управления звуком.

- Динамические списки воспроизведения и секвенцеры.
- Мультимедийные презентации, которые проверяют завершение воспроизведения звука, прежде чем перейти к следующему кадру или монтажному кадру.
- Игры, которые синхронизируют звук с определенными событиями или монтажными кадрами, а также плавные переходы между звуками.
- Привязка к звуку смены изображения, например смена изображения в тот момент, когда достигнута половина времени воспроизведения звука.

Доступ к свойствам ID3-тегов в файлах mp3 с помощью Flash Player

Наверх

Adobe Macromedia Flash Player 7 и более поздние версии поддерживают ID3-теги v2.3 и v2.4. В этой версии при загрузке звука mp3 с помощью методов ActionScript 2.0 attachSound() или loadSound() свойства ID3-тегов доступны в начале звукового потока данных. Событие onID3 вызывается в момент инициализации данных ID3.

Flash Player 6 (6.0.40.0) и более поздние версии поддерживают файлы mp3 с ID3-тегами v1.0 и v1.1. Если в файле имеются ID3-теги v1.0 и v1.1, то их свойства доступны в конце потока данных. Если звук не содержит тегов ID3v1, то свойства ID3 не определены. Для работы со свойствами ID3-тегов пользователю необходим Flash Player 6 (6.0.40.0) или более поздней версии.

Дополнительные сведения об использовании свойств ID3 см. в описании свойства id3 (Sound.id3) в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Символы и ActionScript

Управление экземплярами и символами при помощи сценариев ActionScript
Управление экземплярами с помощью вариантов поведения
Создание и настройка поведения
Создание пользовательских вариантов поведения

ActionScript® позволяет управлять символами при исполнении. С помощью ActionScript в FLA-файлах можно создавать интерактивные и другие возможности, которые недоступны при использовании одной только временной шкалы.

Управление экземплярами и символами при помощи сценариев ActionScript

Наверх

Сценарии ActionScript позволяют управлять экземплярами фрагментов ролика и кнопок®. Для доступа из сценария ActionScript экземпляр фрагмента ролика или кнопки должен иметь уникальное имя. Сценарий ActionScript можно написать самостоятельно или использовать предварительно заданные поведения в Flash Professional.

Дополнительные сведения см. в разделе «Обработка событий» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* или «Обработка событий» в *руководстве разработчика ActionScript 3.0*.

Управление экземплярами с помощью вариантов поведения

Наверх

В FLA-файлах, в настройках публикации которых выбрано значение «ActionScript 2.0», для управления экземплярами фрагмента ролика или графики в документе могут использоваться не сценарии ActionScript, а варианты поведения. Варианты поведения представляют собой заранее написанные сценарии на языке ActionScript, которые позволяют вводить в документ исходный текст ActionScript без его самостоятельного написания. Варианты поведения в ActionScript 3.0 не реализованы.

Варианты поведения могут использоваться совместно с экземплярами, позволяя задавать порядок наложения в кадре, а также загружать, выгружать, связывать с URL-адресами, воспроизводить, останавливать, дублировать или перетаскивать фрагменты роликов.

Кроме того, варианты поведения могут применяться для загрузки внешнего графического изображения или анимированной маски во фрагмент ролика.

Варианты поведения, имеющиеся в Flash Professional, приведены в следующей таблице.

Поведение	Цель	Выбор или ввод
Загрузка графического объекта	Загружает внешний JPEG-файл в экран или во фрагмент ролика.	Путь и имя файла JPEG-файла. Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика, получателя графического объекта.
Загрузка внешнего фрагмента ролика	Загружает внешний SWF-файл в экран или в целевой фрагмент ролика.	URL-адрес внешнего SWF-файла. Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика, получателя SWF-файла.
Создать дубликат фрагмента ролика	Дублирует экран или фрагмент ролика.	Имя дублируемого экземпляра фрагмента ролика. Смещение копии по осям X и Y в пикселах от исходного экземпляра.
Перейти к указанному кадру или метке и начать воспроизведение	Воспроизводит фрагмент ролика начиная с определенного кадра.	Имя экземпляра целевого фрагмента ролика, который должен быть воспроизведен. Номер или метка кадра для воспроизведения.
Перейти к указанному кадру или метке и остановить воспроизведение	Останавливает фрагмент ролика, при необходимости перемещая точку воспроизведения на определенный кадр.	Имя экземпляра целевого фрагмента ролика, который должен быть остановлен. Номер или метка кадра для остановки.

На передний план	Переносит экран или целевой фрагмент ролика на вершину списка.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Перенести вперед	Переносит экрана или целевой фрагмент ролика в списке на одну позицию вверх.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
На задний план	Отправляет целевой фрагмент ролика в конец списка.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Перенести назад	Переносит экран или целевой фрагмент ролика на одну позицию вниз в списке.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Начать перетаскивание фрагмента ролика	Начинает перетаскивать фрагмент ролика.	Имя экрана или экземпляра фрагмента ролика.
Остановить перетаскивание фрагмента ролика	Останавливает текущее перетаскивание.	
Выгрузка фрагмента ролика	Удаляет из проигрывателя Flash Player фрагмент ролика, который был загружен методом loadMovie().	Имя экземпляра фрагмента ролика.

Создание и настройка поведения

Наверх

Убедитесь, что для текущего FLA-файла в параметрах публикации задана поддержка «ActionScript 2.0» или более ранней версии.

1. Выделите объект, который будет запускать поведение (например, кнопку).
2. На панели «Поведение» (меню «Окно» > «Поведение») нажмите кнопку «Добавить (+)» и выберите нужное поведение из подменю «Фрагмент ролика».
3. Выберите фрагмент ролика, который будет управляться поведением.
4. Выберите относительный или абсолютный путь.
5. Если необходимо, выберите или задайте настройки поведения, а затем нажмите кнопку «OK». Настройки по умолчанию для поведения отображаются на панели «Поведение».
6. В разделе «Событие» нажмите «При отпускании» (событие по умолчанию) и выберите в меню событие мыши. Чтобы использовалось событие «При отпускании», оставьте параметр без изменений.

Создание пользовательских вариантов поведения

Наверх

Чтобы подготовить заказные варианты поведения, создайте XML-файл с исходным текстом ActionScript 2.0, реализующий нужный вариант поведения, и сохраните его в папке «Behaviors» на локальном компьютере. Варианты поведения хранятся в следующей папке.

- Windows XP: C:\Documents and Settings\имя пользователя\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\язык\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\имя пользователя\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\язык\Configuration\Behaviors
- Macintosh: жесткий диск Macintosh/Пользователи/Имя пользователя/Программы/Application Support/Adobe/Flash CS3/Язык/Configuration/Behaviors/

  Прежде чем приступать к созданию собственных вариантов поведения, ознакомьтесь с уже существующими XML-файлами. Это поможет разобраться в синтаксисе описания и исходном тексте ActionScript. Начинающим разработчикам вариантов поведения необходимо ознакомиться с XML-тегами, используемыми при создании элементов пользовательского интерфейса (например, диалоговыми окнами), и языком ActionScript, который применяется для создания вариантов поведения. Чтобы больше узнать о языке XML, который применяется для создания элементов интерфейса, см. раздел *Расширение программы Flash*. Сведения о языке ActionScript см. в руководстве Изучение ActionScript 3.0 или Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.

  Можно также загрузить варианты поведений, созданные другими пользователями Flash Professional, с веб-сайта Adobe Flash Exchange. Этот сайт доступен по следующему адресу: www.adobe.com/go/flash_exchange_ru.

1. Откройте в редакторе XML-файл существующего поведения и задайте ему имя создаваемого поведения.
2. Введите новое значение атрибута category в теге behavior_devinition XML-файла.

   Следующий XML-код создает категорию myCategory на панели «Поведение» программы Flash, в которой будут перечислены варианты поведения.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Введите новое значение атрибута «name» в теге «behavior_definition». Он определяет имя поведения, отображаемое в среде разработчика Flash.
4. (Необязательно) Если для пользовательского поведения необходимо диалоговое окно, то введите параметры с помощью <properties> и <dialog>.

   Чтобы больше узнать о тегах и параметрах, используемых при создании собственных пользовательских диалоговых окон, см. раздел *Расширение программы Flash*.

5. Для создания поведения вставьте исходный текст ActionScript в тег <actionscript>.

   Для знакомства с ActionScript см. руководство *Изучение ActionScript 3.0* или *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

   Пример (из файла поведения Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0).

```
<actionscript>
  <![CDATA[     //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
        loadMovieNum($clip$,$target$);
    } else {
        $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Сохраните файл и протестируйте поведение.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Временные шкалы и ActionScript

Абсолютные пути
Относительные пути
Использование абсолютных и относительных целевых путей
Задание целевых путей

При помощи ActionScript® можно управлять временной шкалой при исполнении. С помощью ActionScript в FLA-файлах можно создавать интерактивные и другие возможности, которые недоступны при использовании одной только временной шкалы.

Абсолютные пути

Наверх

Абсолютный путь начинается от имени уровня, на который загружен документ, и продолжается через список отображения, пока не достигнет целевого экземпляра. Можно также пользоваться псевдонимом _root, который ссылается на самую верхнюю временную шкалу текущего уровня. Например, действие во фрагменте ролика california, которое ссылается на фрагмент ролика oregon, может использовать абсолютный путь _root.westCoast.oregon.

Первый документ, открываемый в проигрывателе Flash Player, загружается на уровень 0. Каждому следующему загруженному документу необходимо назначить номер уровня. Если абсолютная ссылка в сценарии ActionScript используется для обращения к загруженному документу, пользуйтесь форматом _levelX, где X — номер уровня, на который загружен документ. Например, первый документ, который открыт в проигрывателе Flash Player, называется _level0. Документ, загруженный на уровень 3, называется _level3.

Чтобы обеспечить связь между документами на различных уровнях, необходимо указывать в целевом пути имя уровня. В следующих примерах показано, каким образом экземпляр portland обращается к экземпляру atlanta, размещенному во фрагменте ролика georgia (georgia находится на том же уровне, что и oregon):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Псевдоним _root позволяет ссылаться на основную временную шкалу текущего уровня. Для основной временной шкалы псевдоним _root соответствует _level0 при обращении к фрагменту ролика, также находящемуся на _level0. Для документа, загруженного на _level5, _root соответствует _level5 при обращении к фрагменту ролика, который находится также на уровне 5. Например, если фрагменты ролика southcarolina и florida загружены на один уровень, то действие, вызванное из экземпляра southcarolina, может указать следующий абсолютный путь для обращения к экземпляру florida:

```
_root.eastCoast.florida
```

Относительные пути

Наверх

Относительный путь зависит от отношений между управляющей и целевой временной шкалой. Относительные пути могут указывать только на цели, находящиеся на том же уровне Flash Player. Например, в действии на уровне _level0, которое обращается к временной шкале на уровне _level5, относительный путь использовать нельзя.

В относительных путях ключевое слово this ссылается на текущую временную шкалу на текущем уровне. Псевдоним _parent указывает на родительскую временную шкалу для текущей временной шкалы. Псевдоним _parent может указываться несколько раз, позволяя перейти на следующий уровень иерархии фрагментов ролика в пределах одного уровня Flash Player. Например, _parent._parent управляет фрагментом ролика, который находится выше на два уровня иерархии. Самая верхняя временная шкала на любом уровне Flash Player — это единственная временная шкала с неопределенным значением _parent.

Действие во временной шкале экземпляра charleston, расположенного на один уровень ниже экземпляра southcarolina, может использовать для обращения к экземпляру southcarolina следующий целевой путь.

```
_parent
```

Чтобы обратиться к экземпляру eastCoast (на один уровень выше) из действия в экземпляре charleston, можно использовать следующий относительный путь.

```
_parent._parent
```

Чтобы обратиться к экземпляру atlanta (на один уровень выше) из действия во временной шкале charleston, можно использовать следующий относительный путь.

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Относительные пути могут оказаться полезными для повторного использования в сценариях. Например, следующий сценарий может быть присоединен к фрагменту ролика, который увеличивает размеры родителя на 150%.

```
onClipEvent (load) {    _parent._xscale
= 150;    _parent._yscale = 150;
}
```

Этот сценарий может быть использован повторно, если присоединить его к любому другому экземпляру фрагмента ролика.

Примечание. *В версиях Flash Lite 1.0 и 1.1 сценарии могут присоединяться только к кнопкам. Присоединить сценарий к фрагменту ролика нельзя.*

При использовании как абсолютного, так и относительного пути на временной шкале может быть определена переменная или свойство объекта с точкой (), за которой следует имя переменной или свойства. Например, следующий оператор присваивает переменной name экземпляра form значение "Gilbert".

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Наверх

Использование абсолютных и относительных целевых путей

Сценарий ActionScript позволяет отправлять сообщения из одной временной шкалы в другую. Временная шкала, которая содержит действие, называется управляющей временной шкалой, а та, которая получает действие — целевой временной шкалой. Например, в последнем кадре первой временной шкалы может быть задано действие, которое запускает воспроизведение другой временной шкалы. Для обращения к целевой временной шкале указывается целевой путь, который задает местонахождение фрагмента ролика в списке отображения.

В следующем примере показана иерархия документа westCoast на уровне 0, в котором содержатся три фрагмента ролика: california, oregon и washington. Каждый из них, в свою очередь, содержит еще по два фрагмента ролика.

```
_level0
        westCoast
                california
                        sanfrancisco
                        bakersfield
                oregon
                        portland
                        ashland
                washington
                        olympia
                        ellensburg
```

На веб-сервере каждая временная шкала в Flash Professional может быть адресована двумя способами: по абсолютному и по относительному пути. Абсолютный путь экземпляра всегда представляет собой полный путь от имени уровня, независимо от временной шкалы, вызвавшей действие, например абсолютный путь к экземпляру california будет равен _level0.westCoast.california. Относительный путь имеет различный вид при вызове из разных мест, например относительный маршрут до california из sanfrancisco будет равен _parent, но из portland — уже _parent._parent.california.

Наверх

Задание целевых путей

Для управления фрагментом ролика, загруженным SWF-файлом или кнопкой необходимо указать целевой путь. Это можно сделать либо вручную, либо с помощью диалогового окна «Вставить целевой путь», либо создав выражение, результатом которого является целевой путь. Чтобы задать целевой путь для фрагмента ролика или кнопки, необходимо назначить для них имя экземпляра. Загруженному документу не требуется имя экземпляра, так как в качестве него используется номер уровня (например, _level5).

Назначение имени экземпляра фрагменту ролика или кнопке

1. Выделите фрагмент ролика или кнопку в рабочей области.
2. Введите имя экземпляра в инспектор свойств.

Задание целевого пути в диалоговом окне «Вставить целевой путь»

1. Выделите фрагмент ролика, кадр или экземпляр кнопки, которому необходимо назначить действие.

   Он становится управляющей временной шкалой.

2. На панели «Действия» («Окно» > «Действия») перейдите к панели инструментов «Действия» слева и выберите действие или метод,

для которого требуется целевой путь.

3. Щелкните поле параметра или место в сценарии, куда должен быть вставлен целевой путь.
4. Нажмите «Вставить целевой путь» над панелью «Сценарий».
5. Выберите «Абсолютный» или «Относительный» режим целевого пути.
6. Выделите фрагмент ролика в списке отображения «Вставить целевой путь» и нажмите кнопку «OK».

Задание целевого пути вручную

1. Выделите фрагмент ролика, кадр или экземпляр кнопки, которому необходимо назначить действие.

   Он становится управляющей временной шкалой.

2. На панели «Действия» («Окно» > «Действия») перейдите к панели инструментов «Действия» слева и выберите действие или метод, для которого требуется целевой путь.
3. Щелкните поле параметра или место в сценарии, куда должен быть вставлен целевой путь.
4. Введите абсолютный или относительный целевой путь на панели «Действия».

Использование выражения в качестве целевого пути

1. Выделите фрагмент ролика, кадр или экземпляр кнопки, которому необходимо назначить действие.

   Он становится управляющей временной шкалой.

2. На панели «Действия» («Окно» > «Действия») перейдите к панели инструментов «Действия» слева и выберите действие или метод, для которого требуется целевой путь.
3. Выполните одно из следующих действий.

   - В поле параметров введите выражение, результатом которого является целевой путь.
   - Щелкните, чтобы поместить курсор вставки в сценарий. Затем в категории «Функции» на панели инструментов «Действия» дважды щелкните мышью функцию targetPath. Функция targetPath преобразует ссылку на фрагмент ролика в строку.
   - Щелкните, чтобы поместить курсор вставки в сценарий. Затем в категории «Функции» панели инструментов «Действия» выберите функцию eval. Функция eval преобразует строку в ссылку на фрагмент ролика, по которой могут вызываться методы, например play.

     Следующий сценарий присваивает переменной i значение 1. Затем применяется функция eval для создания ссылки на экземпляр фрагмента ролика и присваивания ее переменной x. Переменная x становится ссылкой на экземпляр фрагмента ролика и может использоваться для вызова методов объекта MovieClip.

     ```
     i = 1;
     x = eval("mc"+i);
     x.play();
     // this is equivalent to mc1.play();
     ```

     Функция eval может также применяться для прямого вызова методов, как показано в следующем примере.

     ```
     eval("mc" + i).play();
     ```

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Использование звуков в программе Flash

О звуках и программе Flash
Импорт звуков
Поддерживаемые форматы звуковых файлов
Добавление звука на временную шкалу
Удаление звука с временной шкалы
Добавление звука к кнопке
Синхронизация звука с анимацией
Редактирование звука во Flash
Редактирование звука в Soundbooth
Использование звуков во Flash Lite

О звуках и программе Flash

Наверх

Adobe® Flash® Professional предоставляет несколько способов использования звука. Звук может быть синхронизирован с анимацией при помощи временной шкалы либо воспроизводиться непрерывно, безотносительно нее. Звук можно добавить к кнопкам, чтобы сделать их интерактивными, а также делать звук тише и громче, добиваясь максимального эффекта.

В программе Flash Professional существует два типа звуков: звуки событий и потоковые звуки. Звук события до начала воспроизведения должен быть полностью загружен, и он будет воспроизводиться до тех пор, пока не будет явным образом остановлен. Воспроизведение потокового звука начинается в тот момент, когда загружено достаточно данных для нескольких первых кадров. При воспроизведении с веб-сайта потоковый звук синхронизируется с временной шкалой.

При создании Flash Professional-содержимого для мобильных устройств Flash Professional также позволяет включать в публикуемый SWF-файл звуки устройств. Звук устройства закодирован в собственном аудиоформате устройства (MIDI, MFi, SMAF и т.д.).

Чтобы сделать звук доступным из нескольких документов, можно воспользоваться общими библиотеками. Также можно использовать событие ActionScript® 2.0 onSoundComplete или событие ActionScript® 3.0 soundComplete для вызова события по завершении проигрывания звука.

Загружают и управляют звуком также предустановленные варианты поведения и мультимедийные компоненты (последние реализуют средство управления для функций остановки, паузы, перемотки и т.д.). Можно также загрузить звук динамически при помощи ActionScript 2.0 или 3.0.

Дополнительные сведения см. в разделах attachSound (Sound.attachSound method) и loadSound (Sound.loadSound method) в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* или разделе Sound class в руководстве *Справочник ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Версии ActionScript 2.0 и ActionScript 1.0 не поддерживаются в среде Flash Pro CC.*
Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Для работы со звуками в среде Flash Pro CC не требуется предварительная установка QuickTime или iTunes.*
В следующих видео и статьях приводятся подробные инструкции по использованию звука в среде Flash Professional.

- Видео: Работа со звуком (2:57)
- Видео: Работа с программами Soundbooth и Flash (4:02)
- Видео: Layers TV: эпизод 74. 3D-инструменты и звук (23:09)
- Статья: Синхронизация текста со звуком
- Серии видео: Работа со звуком
- Видео: Звук во Flash: часть 1 (звук на временной шкале) LayersMagazine.com
- Видео: Звук во Flash: часть 2 (звук и ActionScript) LayersMagazine.com

Импорт звуков

Наверх

Чтобы звуковой файл стал доступен в программе Flash Professional, его необходимо импортировать в библиотеку текущего документа.

1. Выберите меню «Файл» > «Импорт» > «Импортировать в библиотеку».
2. В диалоговом окне «Импорт» найдите и откройте нужный звуковой файл.

Примечание. *Можно также перетащить звук из общей библиотеки в библиотеку текущего документа.*

Flash ProfessionalПрограмма сохраняет звук в библиотеке вместе с растровыми изображениями и символами. Для любого метода использования звука в документе необходима только одна копия звукового файла.

Чтобы звук был доступен из нескольких документов Flash Professional, его можно включить в общую библиотеку.

Flash Professional включает библиотеку «Звуки», где содержится множество полезных звуков для создания эффектов. Чтобы открыть библиотеку «Звуки», выберите «Окно» > «Общие библиотеки» > «Звуки». Чтобы импортировать звук из библиотеки звуков в FLA-файл, перетащите его из библиотеки «Звуки» на панель «Библиотека» этого FLA-файла. Также можно перетаскивать звуки из библиотеки звуков в другие общие библиотеки.

Звуки зачастую занимают большой объем оперативной памяти и места на диске. Звуковые данные в формате mp3 сжаты и имеют меньший размер, чем в форматах WAV или AIFF. Обычно при работе с файлами WAV и AIFF лучше всего пользоваться моно звуками 16-22 кГц (стерео занимает в два раза больше места), но Flash Professional позволяет импортировать 8-битные или 16-битные звуки с частотой дискретизации 11, 22 или 44 кГц. Звуки, частота дискретизации которых не кратна 11 кГц (например, 8, 32 или 96 кГц), при импорте в программу Flash Professional будут интерполированы. При экспорте в Flash Professional звук может быть приведен к более низкой частоте дискретизации.

Если в Flash Professional планируется добавление эффектов, то лучше всего импортировать 16-битный звук. Если на компьютере мало оперативной памяти, то лучше работать с короткими фрагментами или с 8-битным звуком вместо 16-битного звука.
Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Для импорта или воспроизведения звуков в среде Flash Pro CC не требуется предварительная установка QuickTime или iTunes.*

Поддерживаемые форматы звуковых файлов

Наверх

Flash Professional поддерживает импорт звуковых файлов в следующих форматах.

- Adobe Sound (.asnd). Это собственный звуковой формат Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

  Возможен импорт следующих дополнительных форматов звуковых файлов:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Примечание. *Формат ASND — это недеструктивный формат аудиофайла Adobe Soundbooth. Файлы ASND могут содержать звуковые данные с эффектами, которые впоследствии можно изменять, многодорожечные сеансы Soundbooth и «мгновенные снимки», позволяющие вернуться к предыдущему состоянию файла ASND.*

Добавление звука на временную шкалу

Наверх

Звук может быть добавлен в документ из библиотеки либо загружен во время выполнения методом loadSound объекта Sound. Дополнительные сведения см. в описании loadSound (Sound.loadSound method) в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5* или Sound Class в *справочнике ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

1. Импортируйте звук в библиотеку, если он еще не импортирован.
2. Выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Слой».
3. Выделив новый звуковой слой, перетащите звук из панели «Библиотека» в рабочую область. Звук будет добавлен в текущий слой.

   В одном слое может быть размещено несколько звуков либо звуки вместе с другими объектами. Хотя рекомендуется размещать каждый звук на отдельном слое. Каждый слой представляет собой отдельный звуковой канал. При воспроизведении SWF-файла звуки со всех слоев смешиваются.

4. На временной шкале выделите первый кадр, в котором содержится звуковой файл.
5. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и щелкните стрелку в нижнем правом углу, чтобы открыть инспектор свойств.
6. В инспекторе свойств выберите звуковой файл во всплывающем меню «Звук».
7. Выберите нужный эффект из всплывающего меню «Эффекты».
   Не задано Не применяет никаких эффектов к звуковому файлу. Выберите этот параметр, чтобы удалить все примененные эффекты.

   Левый канал/Правый канал Воспроизводит звук только в левом или правом канале.

   Перемещение слева направо/Перемещение справа налево Перемещает звук из одного канала в другой.

   Сильнее Постепенно увеличивает громкость звука по мере его воспроизведения.

Слабее Постепенно уменьшает громкость звука по мере его воспроизведения.

Пользовательская Позволяет создавать заказную начальную и конечную точки звука по команде «Редактировать огибающую».

8. Выберите параметр синхронизации во всплывающем меню «Синхронизация».
   Примечание. *Если звук помещается не в первый кадр главной временной шкалы, выберите параметр «Остановить».*
   Событие Синхронизирует звук с возникновением события. Звук события воспроизводится при появлении его начального ключевого кадра и длится в течение всего события независимо от точки воспроизведения на временной шкале, даже если SWF-файл останавливается. Все звуки событий смешиваются при воспроизведении опубликованного SWF-файла.

   Если звук события воспроизводится и повторяется снова (например, когда пользователь еще раз нажимает кнопку или точка воспроизведения пересекает начальный ключевой кадр звука), первый экземпляр звука продолжает воспроизводиться и одновременно запускается второй экземпляр того же звука. Помните об этом при использовании более длительных звуков, так как может произойти их наложение, приводящее к неожиданным аудиоэффектам.

   Начать То же самое, что и «Событие», за исключением того, что если звук уже воспроизводится, то воспроизведение второго экземпляра не начинается.

   Остановить Останавливает указанный звук.

   Поток Синхронизирует звук для воспроизведения на веб-сайте. Flash Professional следит за тем, чтобы анимация не отставала от потокового звука. Если в Flash Professional отрисовка кадров анимации выполняется недостаточно быстро, то будет производиться их пропуск. В отличие от звука события, потоковый звук останавливается при остановке воспроизведения SWF-файла. Кроме того, потоковый звук никогда не воспроизводится после окончания занимаемых им кадров. Потоковые звуки смешиваются при публикации SWF-файла.

   В качестве примера потокового звука можно привести голос персонажа анимации, который воспроизводится в нескольких кадрах.

   Примечание. *Если в качестве потокового звука используется mp3, то при экспорте его необходимо будет сжать заново. Звук может быть экспортирован в формате mp3 с теми же параметрами сжатия, которые применялись при импорте.*

   Такие варианты выбора объясняются и демонстрируются в данном видеоруководстве Энди Эндерсона (Andy Anderson) на веб-сайте InfiniteSkills.com.

9. Укажите в параметре «Повторить» число повторов при воспроизведении звука либо выберите параметр «Цикл», чтобы он повторялся бесконечно.

   Для непрерывного воспроизведения введите число, достаточно большое для длительного воспроизведения звука. Например, чтобы 15-секундный звук воспроизводился в течение15 минут, введите значение 60. Зацикливать потоковый звук не рекомендуется. При зацикливании потокового звука в файл добавляются кадры, и размер файла увеличивается на число циклов повтора.

10. Чтобы протестировать звук, перетащите точку воспроизведения по кадрам, в которых он содержится, либо воспользуйтесь командами в меню «Пульт управления» или в меню «Управление».

Удаление звука с временной шкалы

Наверх

1. В слое временной шкалы, который содержит звук, выберите кадр, также содержащий звук.
2. В окне инспектора свойств перейдите в раздел «Звук» и выберите «Нет» в меню «Имя».

   Программа Flash удаляет звук из слоя временной шкалы.

Добавление звука к кнопке

Наверх

Звук может быть связан с различными состояниями символа кнопки. Поскольку звуки хранятся вместе с символами, они будут доступны во всех экземплярах символа.

1. Выберите кнопку на панели «Библиотека».
2. В меню «Панель» в верхнем правом углу панели выберите «Редактировать».
3. Во временной шкале кнопки добавьте слой для звука (меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Слой»).
4. На слое звука создайте обычный или пустой ключевой кадр, соответствующий состоянию кнопки, к которой добавляется звук (меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр» или «Вставка»> «Временная шкала» > «Пустой ключевой кадр»).

   Например, чтобы добавить звук, который будет воспроизводиться при нажатии кнопки, создайте ключевой кадр в кадре, имеющем метку «Вниз».

5. Щелкните созданный ключевой кадр.
6. Выберите меню «Окно» > «Свойства».
7. В инспекторе свойств выберите звуковой файл во всплывающем меню «Звук».
8. Во всплывающем меню «Синхронизация» выберите «Событие».

   Чтобы связать с каждым из ключевых кадров кнопки соответствующий звук, создайте пустой ключевой кадр и добавьте для каждого ключевого кадра другой звуковой файл. Можно также использовать для разных ключевых кадров кнопки тот же самый звуковой

файл, применив другие звуковые эффекты.

Синхронизация звука с анимацией

Наверх

Чтобы синхронизировать звук с анимацией, его следует запускать и останавливать на ключевых кадрах.

1. Добавьте звук на специально выделенный слой временной шкалы (см. инструкции выше).
2. Чтобы синхронизировать этот звук с событием на сцене, создайте начальный ключевой кадр для звука, соответствующего ключевому кадру события на сцене, где требуется воспроизвести звук. Можно выбрать любой из параметров синхронизации, описанных выше (см. подраздел «Добавление звука на временную шкалу»).
3. Создайте на временной шкале слоя звука ключевой кадр в том месте, где должно заканчиваться воспроизведение звука. Представление звукового файла появляется на временной шкале.
4. Выберите меню «Окно» > «Свойства» и щелкните стрелку в нижнем правом углу, чтобы открыть инспектор свойств.
5. В инспекторе свойств выберите тот же звук во всплывающем меню «Звук».
6. В окне инспектора свойств по-прежнему выберите «Остановить» в раскрывающемся меню «Синхронизация».

   При воспроизведении SWF-файла в момент достижения конечного ключевого кадра звук останавливается.
7. Чтобы воспроизвести звук, перетащите точку воспроизведения на временной шкале.

Редактирование звука во Flash

Наверх

В Flash Professional можно определить для звука начальную точку или управлять его громкостью по мере воспроизведения. Можно также изменить точку, в которой начинается и заканчивается воспроизведение звука. Это может помочь в уменьшении звукового файла путем удаления неиспользуемых разделов.

1. Добавьте звук в кадр или выберите кадр, который уже содержит звук.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».
3. Нажмите кнопку «Редактировать» в правой части инспектора свойств.
4. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы изменить начальную и конечную точку воспроизведения, перетащите элементы «Время начала» и «Время окончания» в окне «Изменить огибающую».
   - Форму огибающей звука изменяют, перетаскивая маркеры огибающей, которые позволяют изменить уровень в различных точках воспроизведения звука. Линии огибающей по мере воспроизведения отображают громкость звука. Для создания нового маркера огибающей (всего не более восьми) щелкните линию огибающей. Чтобы удалить маркер огибающей, перетащите его за пределы окна.
   - Изменить масштаб отображения звука в окне можно кнопками «Увеличить» и «Уменьшить».
   - Переключать единицы измерения времени между секундами и кадрами позволяют кнопки «Секунды» и «Кадры».
5. Для прослушивания отредактированного звука нажмите кнопку «Воспроизвести».

Редактирование звука в Soundbooth

Наверх

Если на вашем компьютере установлена программа Adobe Soundbooth, можно использовать ее для редактирования звуков, импортированных в FLA-файл. После внесения изменений в Soundbooth, когда файл сохранен с переписыванием оригинала, изменения автоматически вступают в силу и в FLA-файле.

Если имя или формат файла изменены после редактирования, его придется импортировать в Flash Professional еще раз.

Видеоучебник по использованию Flash вместе с Soundbooth «Работа с Soundbooth и Flash» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4100_xp_ru.

Примечание. *Soundbooth поддерживается только на компьютерах Windows и на компьютерах Macintosh с процессором Intel®.*

Чтобы импортировать звук в Soundbooth, выполните следующие действия.

1. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой с удержанием клавиши Ctrl (Macintosh) на звуке в панели «Библиотека».
2. В Soundbooth выберите «Редактировать» из контекстного меню. Файл откроется в Soundbooth.
3. Измените файл в Soundbooth.
4. Когда закончите, сохраните файл. Чтобы сохранить изменения в недеструктивном формате, выберите ASND.

   Если файл сохраняется в формате, отличном от исходного, его придется еще раз импортировать в Flash Professional.
5. Вернитесь в Flash Professional, чтобы увидеть измененную версию звукового файла на панели «Библиотека».

Примечание. *С помощью команды «Редактировать в Soundbooth» нельзя редактировать звуки из библиотеки «Звуки» («Окна» > «Общие библиотеки» > «Звуки»). Необходимо открыть Soundbooth и выбрать звук на панели «Центр ресурсов». Отредактированный таким образом звук следует импортировать в Flash Professional.*

Наверх

Использование звуков во Flash Lite

Adobe® Flash® Lite поддерживает два типа звуков: стандартные звуки Flash Professional (которые используются в настольных приложениях Flash Professional) и звуки устройств. Flash Lite 1.0 поддерживает только звуки устройств. Flash Lite 1.1 и 2.x поддерживает как те, так и другие.

Звуки устройств хранятся в опубликованном SWF-файле в собственном аудиоформате (например, MIDI или Fi). Во время воспроизведения Flash Lite передает звуковые данные на устройство, которое декодирует и воспроизводит их. Так как импортировать многие аудиоформаты в программу Flash Professional невозможно, импортируется прокси-звук в одном из поддерживаемых форматов (mp3, AIFF и др.), который заменяется указанным звуком внешнего устройства.

Звуки устройств могут использоваться как звуки событий, так как их невозможно синхронизировать с временной шкалой, как стандартные звуки.

Flash Lite 1.0 и Flash Lite 1.1 не поддерживают следующие функции, доступные в настольной версии Flash® Player.

- Объект Sound для сценариев ActionScript
- Загрузка внешних файлов mp3
- Сжатие речи

Дополнительные сведения см. в разделе «Working with Sound, Video, and Images» руководства *Developing Flash Lite 2.x Applications* или разделе «Working with Sound» руководства *Developing Flash Lite 1.x Applications*.

Дополнительные разделы справки

Работа со звуком

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с языком ActionScript

Начало работы с ActionScript
Панель «Действия»
Обзор окна «Сценарий»
Инструменты на панели «Действия» и в окне «Сценарий»
Доступ к контекстно-зависимой справке из панели «Действия»
Установка параметров языка ActionScript

Наверх

Начало работы с ActionScript

Язык сценариев ActionScript® позволяет добавлять в приложение сложные функции интерактивности, управления воспроизведением и отображения данных. Использовать ActionScript в среде разработчика можно с помощью панели «Действия», в окне «Сценарий» или с помощью внешнего редактора.

ActionScript имеет собственный синтаксис и зарезервированные ключевые слова, он позволяет использовать переменные для хранения и извлечения информации. ActionScript включает обширную библиотеку встроенных классов, которые позволяют создавать объекты для выполнения многих полезных задач. Дополнительные сведения о языке ActionScript см. в следующих разделах справки:

- *Изучение ActionScript 3.0* на веб-сайте www.adobe.com/go/learn_flcs5_learnas3_ru
- *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash* по адресу www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_ru

Для создания сценариев не обязательно понимать все элементы ActionScript. Если имеется ясная цель, можно писать сценарии, начав с простых действий.

Языки сценариев ActionScript и JavaScript основаны на стандарте ECMA-262 — международном стандарте для языка сценариев ECMAScript. По этой причине разработчики, знающие JavaScript, сразу найдут ActionScript хорошо известным языком. Дополнительные сведения о языке ECMAScript см. на сайте ecma-international.org.

Рекомендации Adobe

Хотите поделиться собственными рекомендациями?

Введение в ActionScript 3.0
Slekx.com
Изучите основные принципы работы ActionScript 3.0, создав собственные программы Flash. Всего девять коротких занятий помогут узнать о способах использования AS3 для взаимодействия с пользователями Интернета по всему миру.

Какую версию ActionScript следует использовать?

Flash включает несколько версий языка ActionScript, которые удовлетворяют требованиям разных разработчиков и аппаратных средств воспроизведения. ActionScript 3.0 и 2.0 *несовместимы* друг с другом.

- Язык ActionScript 3.0 выполняется предельно быстро. Эта версия требует более близкого знакомства с понятиями объектно-ориентированного программирования, чем остальные версии ActionScript. Язык ActionScript 3.0 полностью соответствует спецификации ECMAScript, предлагает лучшую обработку XML, усовершенствованную модель событий и архитектуру для работы с экранными элементами. Файлы FLA, использующие язык ActionScript 3.0, не могут включать ранние версии ActionScript.
- (Не поддерживается только во Flash Professional CC.) Изучить версию ActionScript 2.0 проще, чем ActionScript 3.0. Хотя Flash Player выполняет компилированный код языка ActionScript 2.0 медленнее, чем компилированный код ActionScript 3.0, тем не менее язык ActionScript 2.0 остается полезным для многих проектов, нетребовательных к вычислительным ресурсам, например для содержимого, более ориентированного на оформление. ActionScript 2.0 также основан на спецификации ECMAScript, но соответствует ей не полностью.
- (Не поддерживается во Flash Professional CC.) Версия ActionScript 1.0 — это простейшая форма ActionScript, которая все еще

используется в некоторых выпусках проигрывателей Flash Lite. Версии ActionScript 1.0 и 2.0 можно объединять в одном файле FLA.

- (Не поддерживается во Flash Professional CC.) Flash Lite 2.x ActionScript является вариантом языка ActionScript 2.0, который поддерживается проигрывателями Flash Lite 2.x для мобильных телефонов и устройств.
- (Не поддерживается во Flash Professional CC.) Flash Lite 1.x ActionScript является вариантом языка ActionScript 1.0, который поддерживается проигрывателями Flash Lite 1.x для мобильных телефонов и устройств.

Использование документации по языку ActionScript

Существует несколько версий языка ActionScript (2.0 и 3.0) и несколько методов его включения в файлы FLA, поэтому изучить ActionScript можно разными способами.

В этой главе описан графический интерфейс пользователя для работы с ActionScript. Этот интерфейс включает панель «Действия», окно «Сценарий», режим «Помощник по сценариям», панель «Поведение», панель «Вывод» и панель «Ошибки компиляции». Следующие разделы применимы ко всем версиям языка ActionScript.

Другие руководства по языку ActionScript от корпорации Adobe содержат описания конкретных версий ActionScript: *Programming ActionScript 3.0*, *Learning ActionScript 2.0 in Adobe Flash*, *Developing Flash Lite 1.x Applications* и *Developing Flash Lite 2.x Applications*. Дополнительные сведения о словаре языка ActionScript используемой версии см. в руководстве *Справочник ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Методы работы с языком ActionScript

Существует несколько методов работы с языком ActionScript.

- (Не поддерживается во Flash Professional CC.) Режим «Помощник по сценариям» позволяет добавлять код ActionScript к FLA-файлам, не создавая его вручную. Пользователь выбирает действия, а программа предлагает пользовательский интерфейс для ввода нужных параметров. Необходимо представлять, какие функции требуются для выполнения той или иной задачи, но при этом не обязательно знать синтаксис языка. Этим методом пользуются многие дизайнеры и пользователи, не владеющие программированием.
- (Не поддерживается во Flash Professional CC.) Другим способом добавления кода к файлу без ручного ввода кода являются варианты поведения. Варианты поведения — это заранее написанные сценарии для типовых задач. Можно добавить вариант поведения, а потом легко настроить его на панели «Поведение». Варианты поведения доступны только в языке ActionScript версии 2.0 и более ранних.
- Написание собственных сценариев ActionScript обеспечивает большую гибкость в управлении документом, но требует знания языка ActionScript и соглашений по нему.
- Компоненты — это ранее созданные фрагменты ролика, которые помогают реализовать сложные функции. Компонентом может быть простой пользовательский элемент управления, например флажок, или сложный элемент управления, например панель прокрутки. Функциональность и внешний вид компонента можно настраивать, имеется возможность загрузить компоненты, созданные другими разработчиками. Для создания большинства компонентов требуется написать собственный код на языке ActionScript, чтобы запустить компонент или управлять им. Дополнительные сведения см. в руководстве Использование компонентов ActionScript 3.0.

Создание сценариев на языке ActionScript

При написании кода ActionScript в среде разработчика используется панель «Действия» или окно «Сценарий». Панель «Действия» и окно «Сценарий» содержат полнофункциональный редактор программного кода, включающий подсказки кода и выделение цветом, форматирование, цветовую подсветку синтаксиса, отладку, номера строк, перенос слов и поддержку Юникода.

- Панель «Действия» используется для создания сценариев, которые включены в документ Flash (то есть являются внедренными в FLA-файл). Панель «Действия» содержит такие элементы, как панель инструментов «Действия», которая обеспечивает быстрый доступ к основным элементам языка ActionScript, необходимым для создания сценариев.
- Окно «Сценарий» используется для создания внешних сценариев, то есть сценариев или классов, хранящихся во внешних файлах. (Для создания внешнего AS-файла можно также использовать текстовый редактор.) Окно «Сценарий» содержит функции, облегчающие написание кода, например подсказки кода, выделение цветом, проверку синтаксиса и автоформатирование.

Дополнительные рекомендуемые материалы сообщества

В следующих дополнительных **видео** содержатся подробные демонстрационные материалы по использованию языка ActionScript 3.0, технологическому процессу Flash Professional и использованию компонентов. В некоторых видеоруководствах демонстрируется Flash Professional CS3 или CS4, но они все равно применимы к Flash Professional CS5 и CS5.5. Также в некоторых видеороликах демонстрируется Adobe® Flex®, так как язык ActionScript® 3.0 используется и для Flash Professional, и для Flex®, и для Flash Builder.

- ActionScript 3.0 (3:00)
- Flash Downunder — ActionScript 3.0 101 (31:51)
- Быстрое начало работы со средой Flash: эпизод 5. Основные возможности взаимодействия и язык ActionScript 3.0 (44:50)
- Layers TV: эпизод 20. Кнопки в среде Flash (14:23)
- Начало работы с ActionScript 3.0 (CS3) (3:25)
- Оптимизация анимаций и FLA-файлов (7:24) (CS3)

- Создание класса документа с использованием ActionScript 3.0 (CS3) (2:38)
- Создание эффективного технологического процесса между проектированием и разработкой (CS3) (3:41)
- Использование компонентов (CS3) (1:47)
- Pixel Bender: заказные фильтры (9:20)
- E4X: EcmaScript для XML (56:04)
- Расширенные возможности в Alchemy (9:08) (Преобразование кода C/C++ в ActionScript 3.0)
- Flash Downunder: фильтры Pixel Bender (15:07)
- Использование API-интерфейса данных растрового изображения в среде Flash (7:30)
- Дополнительные API-интерфейсы ActionScript (67:40)
- Преобразование JavaScript в Flash и обратно (18:18)
- Введение в AlivePDF (7:14) (Создание PDF-файлов на основе ActionScript 3.0)
- Введение в WiiFlash (7:26) (Использование пульта управления Wii с AIR, Flash и Flex)
- Обучение Lynda.com для разработчиков — ActionScript 3.0 — глава 3: создание галереи изображений 4:51)
- Обучение Lynda.com для разработчиков — ActionScript 3.0 — глава 4: реакция на события мыши (4:07)
- Список YouTube.com каналов ActionScript

В следующих **статьях и руководствах** приводится дополнительная подробная информация о работе с языком ActionScript:

- Введение в ActionScript 3.0 (Slekx.com)
- Советы по изучению ActionScript 3 (Adobe.com)
- Вводные сведения об обработке событий в ActionScript 3 (Adobe.com)
- Ресурсы миграции ActionScript 3.0 для Flash (Adobe.com)
- Миграция к ActionScript 3: ключевые понятия и изменения (Adobe.com)
- Пять распространенных ошибочных предположений относительно ActionScript 3 (Adobe.com)
- Пособие по миграции ActionScript 3 (Adobe.com)
- Таблица миграции ActionScript 3 (Adobe.com)
- Учебное руководство по компонентам Flash и ActionScript (Adobe.com)
- Учебное руководство по Flash ActionScript 2.0 (Adobe.com)

Панель «Действия»

Наверх

Требуется справка по языку?

Чтобы найти справочную документацию по конкретному элементу языка ActionScript, выполните одно из следующих действий.

- Откройте страницу Справка по языку ActionScript 3.0 и выполните поиск элемента языка.
- (Не поддерживается во Flash Professional CC.) Откройте страницу Справка по языку ActionScript 2.0 и выполните поиск элемента языка.
- Введите элемент языка на панели «Действия», выберите его и нажмите клавишу F1. (Клавишу F1 необходимо нажать сразу, иначе вместо этого откроется этот раздел.)

Примечание. *Чтобы открыть справку в веб-браузере вместо программы помощи сообщества, изучите следующую статью: http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid_91609.html.*

Изучение ActionScript

В этой статье содержатся инструкции по использованию панели «Действия» в среде Flash Professional, а не по написанию кода ActionScript.

Сведения о написании кода ActionScript доступны в следующих ресурсах:

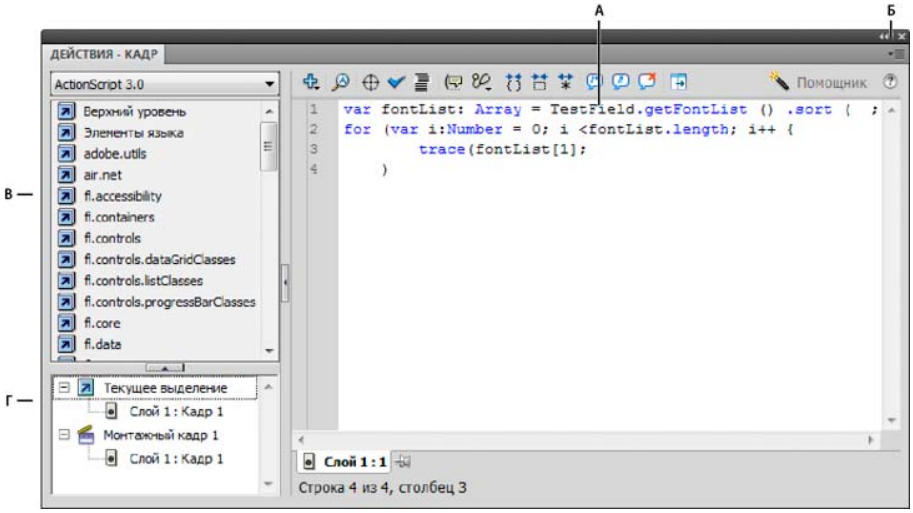
- Изучение ActionScript 3.0
- Справка по языку и компонентам ActionScript 3.0
- Введение в ActionScript 3.0 (Slekx.com)
- Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash

- Справка по языку ActionScript 2.0

Примечание. *ActionScript 3.0 и 2.0 несовместимы друг с другом. Необходимо выбрать только одну версию, используемую в каждом создаваемом FLA-файле.*

Обзор панели «Действия»

Чтобы создать сценарии, встроенные в FLA-файл, введите ActionScript непосредственно в панель «Действия» («Окно» > «Действия» или нажмите F9).



А. *Панель «Сценарий»* ***Б.*** *Меню палитры* ***Г.*** *Навигатор сценариев*

Панель «Действия» состоит из следующих трех областей.

Панель «Сценарий» Позволяет ввести с клавиатуры код ActionScript, связанный с текущим выбранным кадром.

Навигатор сценариев Выводит список сценариев в документе Flash и позволяет быстро перемещаться между ними. Выберите элемент в средстве навигации «Сценарий», чтобы просмотреть сценарий на соответствующей панели.

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Печать ActionScript

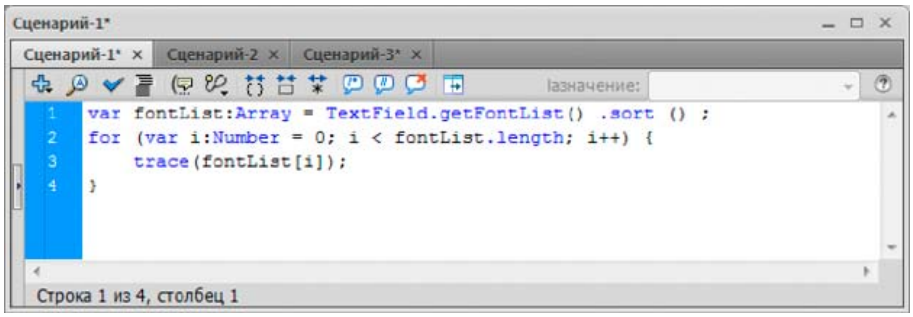
1. Во всплывающем меню панели «Действия» выберите «Печать».
2. Выберите «Параметры» и нажмите «Печать».

   Поскольку в напечатанном документе не выводится такая информация о файле, как имя FLA-файла, следует указать в действии comment сценария.

Наверх

Обзор окна «Сценарий»

В окне «Сценарий» создаются внешние файлы сценариев, которые впоследствии импортируются в приложение. Это могут быть файлы сценариев ActionScript или Flash JavaScript.



Окно «Сценарий»

Если открыты несколько внешних файлов, их имена выводятся на вкладках вверху окна «Сценарий».

В окне «Сценарий» предлагаются следующие функции: поиск с заменой, цветовая окраска синтаксиса, автоматическое форматирование, подсказки кода, комментирование кода, свертывание кода, функции отладки (только для файлов ActionScript) и автоматический перенос строки. В окне «Сценарий» также можно отображать номера строк и скрытые символы.

Создание внешнего файла в окне «Сценарий»

1. Выберите «Файл» > «Создать».

2. Выберите тип внешнего файла (файл ActionScript или Flash JavaScript).

Редактирование внешнего файла в окне «Сценарий»

- Чтобы открыть существующий сценарий, выберите меню «Файл» > «Открыть» и откройте существующий AS-файл.
- Для редактирования уже открытого сценария перейдите на вкладку документа с именем сценария.

Инструменты на панели «Действия» и в окне «Сценарий»

Наверх

Панель «Действия» позволяет использовать функции, которые упрощают и ускоряют написание кода ActionScript.

Найти Поиск и замена текста в сценарии.

Вставить целевой путь Позволяет установить абсолютный или относительный путь назначения для действия в сценарии (только для панели «Действия»).

Справка Отображает справочную информацию для элемента языка ActionScript, выделенного на панели «Сценарий». Например, если нажать оператор import, а затем инструмент «Справка», на панель «Справка» выводится справочная информация для оператора import.

Фрагменты кода Открывает панель «Фрагменты кода», содержащую типовые фрагменты кода.

Доступ к контекстно-зависимой справке из панели «Действия»

Наверх

1. Чтобы выбрать элемент для справки, выполните одно из следующих действий.
   - Выберите термин ActionScript на панели инструментов панели «Действия» (слева на панели «Действия»).
   - Выберите элемент ActionScript на панели «Действия» панели «Сценарий».
   - Поместите курсор вставки перед элементом ActionScript на панели «Действия» панели «Сценарий».
2. Чтобы открыть страницу справки панели «Справка» для выбранного элемента, выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите клавишу F1.
   - Щелкните элемент правой кнопкой мыши и выберите пункт «Просмотр справки».
   - Нажмите «Справка» над панелью «Сценарий».

Установка параметров языка ActionScript

Наверх

При редактировании программного кода на панели «Действия» или в окне «Сценарий» можно устанавливать и модифицировать набор настроек.

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows)» или Flash > «Настройки» (Macintosh) и нажмите «Редактор кода» в списке «Категория».
2. Установите любой из следующих параметров.

   Автоматические отступы При установке автоотступа текст, который вводится после открытой простой «(» или фигурной «{» скобки, автоматически смещается вправо в соответствии с параметром табуляции.

   Размер шага табуляции Задает количество символов при отступе новой строки.

   Подсказки кода Включает подсказки кода в поле «Сценарий».

   Задержка Задает задержку (в секундах) для вывода подсказок кода. Обратите внимание, что этот параметр не поддерживается во Flash Professional CC.

   Шрифт Задает шрифт, который используется в сценарии.

   Открыть/Импортировать Задает кодировку символов, которая используется при открытии или импорте файлов ActionScript.

   Сохранить/Экспортировать Задает кодировку символов, которая используется при сохранении или экспорте файлов ActionScript.

   Повторно загружать измененные файлы Определяет действие, которое выполняется при изменении, перемещении или удалении файла сценария. Выберите «Всегда», «Никогда» или «Запрос».

   > **Всегда** Предупреждение не выводится, и файл автоматически перезагружается.
   >
   > **Никогда** Предупреждение не выводится, и файл остается в текущем состоянии.
   >
   > **Запрос** Выводится предупреждение, и появляется возможность определить, нужно ли перезагрузить файл (по умолчанию).
   >
   > При создании приложения с внешними файлами сценариев эта установка помогает избежать замены сценария, который был изменен другим разработчиком после открытия приложения, или избежать публикации приложения со старыми версиями сценариев. Предупреждение позволяет автоматически закрыть сценарий и загрузить новую, измененную версию.

   Цвета синтаксиса Задает цвета подсветки синтаксиса в сценарии.

Параметры ActionScript 3.0 При нажатии этих кнопок открываются диалоговые окна «Параметры ActionScript», где можно задать исходный путь, путь к библиотеке, путь к внешней библиотеке для ActionScript 3.0.

Дополнительные разделы справки

Отладка сценариев ActionScript 3.0

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с Flash Pro и Flash Builder

Редактирования и отладки ActionScript в Flash Professional и Flash Builder
Создание компонентов для Flex
Использование метаданных Flex
Дополнительные ресурсы

Среды Adobe® Flash® Professional и Flex® можно совместно использовать различными способами, в том числе путем создания пользовательской графики и пользовательских компонентов в среде Flash Professional для использования в среде Flex®. В следующих руководствах показаны несколько способов совместного использования сред Flash® и Flex®.
Примечание. *(Только во Flash Professional CC) Рабочий процесс представления «Дизайн» между Flash Professional и Flash Builder больше не поддерживается. При вызове этого рабочего процесса из Flash Builder 4.6 в среде Flash Pro выдается исключение.*

- Видео: Flash Professional CS5.5: работа с Flash Builder (2:52) (Adobe TV)
- Руководство: Совместное использование проектов в Flash Pro и Flash Builder (Adobe.com)
- Видео: Создание пользовательских компонентов Flex с использованием Flash CS3 (7:10)
- Видео: Создание контейнеров Flex в среде Flash (4:33)
- Видео: Создание пользовательских обложек для приложений Flex (4:58)
- Видео: Пользовательская графика Flash в компонентах Flex (6:42)
- Видео: Использование компонентов веб-службы Flex в среде Flash (8:53)
- Видео: Использование и анимация фильтров в приложениях Flex (4:35)
- Видео: Изучение таймера Flash (4:28)

Редактирования и отладки ActionScript в Flash Professional и Flash Builder

Наверх

Во Flash Professional CS5 включен расширенный набор рабочих процессов для Flash Pro и Flash Builder 4.

В число этих рабочих процессов входят следующие.

- Редактирование ActionScript 3.0 во Flash Builder 4, проверка, отладка и публикация во Flash Pro CS5.
- Запуск файлов ActionScript 3.0 из Flash Professional для редактирования во Flash Builder 4.

Видеоруководство по рабочим процессам Flash Pro/Flash Builder доступно на веб-сайте www.adobe.com/go/lrvid5303_fl_ru.

Приступая к работе

Для использования этих рабочих процессов Flash Pro/Flash Builder необходимо удовлетворить следующие требования.

- Установлены оба приложения: Flash Professional CS5 и Flash Builder 4.
- Для запуска FLA-файла из Flash Builder необходимо настроить на панели «Обозреватель пакета» принадлежность данного проекта к Flash Professional.

  Дополнительные сведения о настройке принадлежности проекта во Flash Builder см. в справке по Flash Builder.
- Для запуска FLA-файла во Flash Builder необходимо, чтобы с проектом был связан FLA-файл, готовый для проверки и отладки в свойствах Flash Professional проекта.

Дополнительные ресурсы

- Руководство: Создание проектов Flash Professional в Flash Builder — часть 1(flashauthoring.blogspot.com)
- Руководство: Создание проектов Flash Professional в Flash Builder — часть 2(flashauthoring.blogspot.com)
- Руководство: Использование отладчика Flash Builder 4 для отладки проектов Flash Professional (flashauthoring.blogspot.com)

Проверка, отладка и публикация во Flash Pro из Flash Builder

Выполнение проверки или отладки во Flash Pro во время редактирования во Flash Builder 4.

- В перспективе разработки Flash Builder выберите «Выполнить» > «Проверка ролика» или «Выполнить» > «Отладка ролика». Обратите внимание, что напротив каждого пункта меню расположен значок Flash Pro. После завершения сеанса отладки или закрытия окна SWF при отсутствии ошибок компиляции в сценариях кадра в FLA-файле, связанного с проектом, фокус автоматически переключится на Flash Builder. Информация об ошибках отображается во Flash Builder на панели «Ошибки».

Публикация FLA-файла, связанного с текущим проектом, во Flash Builder.

- В перспективе разработки Flash Builder выберите «Проект» > «Публиковать ролик». Обратите внимание, что напротив команды меню расположен значок Flash Pro.

Редактирование файлов AS во Flash Builder из Flash Pro

Создание нового класса или интерфейса ActionScript 3.0 и назначение Flash Builder в качестве редактора.

1. Выберите команду «Файл» > «Новый».
2. В диалоговом окне «Новый документ» выберите класс или интерфейс ActionScript 3.0.
3. В диалоговом окне «Создание ActionScript 3.0» выберите Flash Builder в качестве приложения для создания файла и нажмите «OK». Запустится Flash Builder.
4. Во Flash Builder выберите FLA- или XFL-файл, который требуется связать с файлом ActionScript и нажмите «Готово».

Открытие и редактирование файла AS во Flash Builder из Flash Pro:

1. На панели «Библиотека» нажмите правой кнопкой мыши символ, связанный с классом или интерфейсом и выберите «Свойства».
2. В диалоговом окне «Свойства символа» нажмите «Редактировать определение класса».
3. Убедитесь, что в появившемся диалоговом окне «Редактирование» ActionScript 3.0 редактором для файла AS является Flash Builder, затем нажмите «OK».

   В противном случае выберите Flash Builder в качестве приложения для редактирования файла класса, а затем нажмите «OK».

   Файл откроется для редактирования во Flash Builder.

Наверх

Создание компонентов для Flex

В ПО Adobe® Flash® Professional можно создавать содержимое для использования в качестве компонентов в приложениях Adobe® Flex®. Это содержимое может включать визуальные элементы и код Adobe® ActionScript® 3.0.

Создание компонентов в Flash Professional для использования в Flex позволяет использовать гибкие возможности графического дизайна Flash Professional и при этом пользоваться возможностями Flex.

Для создания компонентов Flex в Flash Professional необходимо установить набор компонентов Flex Component Kit для Flash Professional. Набор компонентов устанавливается с помощью менеджера расширений Adobe Extension Manager. Некоторые версии набора компонентов могут поддерживать не все функции Adobe® Flash® Professional, поэтому рекомендуется загрузить последнюю версию со страницы www.adobe.com/go/flex_ck_ru.

Дополнительные сведения об использовании Flex вместе с Flash Professional см. в документации по Flex на веб-сайте Adobe по адресу www.adobe.com/go/learn_flexresources_ru.

Создание компонента Flex в Flash

1. Убедитесь, что установлен менеджер расширений Adobe Extension Manager. Чтобы загрузить его, перейдите на страницу загрузки Extension Manager по адресу www.adobe.com/go/extension_manager_dl_ru.

   Менеджер расширений по умолчанию устанавливается вместе с приложениями Adobe Creative Suite.
2. Загрузите и установите набор компонентов Flex Component Kit со страницы www.adobe.com/go/flex_ck_ru. Обязательно закройте Flash Professional, прежде чем устанавливать набор компонентов. Дополнительные сведения об установке расширений с помощью Adobe Extension Manager см. на странице www.adobe.com/go/learn_extension_manager_ru.
3. Запустите Flash Professional. В меню «Команды» появятся две новые команды: «Преобразовать символ в компонент Flex» и «Преобразовать символ в контейнер Flex».
4. В Flash Professional создайте символ фрагмента ролика, содержащий графику и код ActionScript 3.0, который нужно включить в компонент Flex. Содержимое необходимо добавить в символ фрагмента ролика перед преобразованием в компонент Flex.
5. Прежде чем преобразовывать фрагмент ролика в компонент Flex, проверьте, выполнены ли следующие требования совместимости с Flex.
   - FLA-файл должен иметь частоту кадров, равную 24 кадр/сек, которая также должна соответствовать частоте кадров любых проектов Flex, в которых будет использоваться компонент.
   - Точка регистрации должна находится в точке фрагмента ролика с координатами 0, 0.

     Примечание. *Чтобы убедиться, что все содержимое фрагмента ролика имеет точку регистрации с координатами 0,0, нажмите кнопку «Изменить несколько кадров» под временной шкалой, выделите все кадры на временной шкале фрагмента ролика, выделите все содержимое во всех кадрах и переместите его в точку с координатами 0,0 с помощью инспектора свойств.*
6. Выделите фрагмент ролика на панели «Библиотека» и выберите «Команды» > «Преобразовать символ в компонент Flex».

Flash Professional преобразует фрагмент ролика в компонент Flex, меняет его значок на панели «Библиотека» на значок Flex и импортирует в библиотеку фрагмент ролика, скомпилированный классом FlexComponentBase. Flash Professional встраивает объект FlexComponentBase в SCW-файл компонента Flex, создаваемый при выполнении следующего шага.

Обращайте внимание на сообщения о прогрессе, отображаемые на панели «Вывод», по мере того как Flash Professional преобразует фрагмент ролика.

7. Выберите «Файл» > «Опубликовать», чтобы создать SWC-файл, содержащий скомпилированный компонент Flex. Flash Professional также создает SWF-файл из основного FLA-файла, но при желании его можно игнорировать. Теперь опубликованный SWC-файл компонента готов к использованию в Flex.
8. Чтобы использовать SWC-файл в Flex, выполните одно из следующих действий.
   - Скопируйте SWC-файл из Flash Professional и вставьте его в основную папку проекта Flex.
   - Добавьте SWC-файл в путь библиотеки продукта Flex. Дополнительные сведения см. в документации по Flex Builder по адресу www.adobe.com/go/learn_flexresources_ru.

Использование метаданных Flex

Наверх

Создавая код ActionScript 3.0 для использования в Flex, в него можно добавить метаданные, чтобы встроить внешние файлы в любой опубликованный SWF-файл, содержащий код ActionScript. Как правило, такие объявления метаданных [Embed] используются для встраивания в SWF-файл изображений, шрифтов, отдельных символов или других SWF-файлов.

Метаданные представляют собой данные о данных. Метаданные добавляются в код ActionScript, в строку, которая находится непосредственно перед строкой кода, к которой они относятся. Затем компилятор учитывает метаданные в ходе компиляции следующей за ними строки кода.

Например, чтобы встроить изображение с именем «button_up.png», которое хранится в каталоге, расположенном на один уровень выше файла ActionScript, нужно использовать следующий код ActionScript:

```
[Embed(«../button_up.png»)]

private var buttonUpImage:Class;
```

Тег метаданных [Embed] предписывает компилятору встроить файл с именем «button_up.png» в SWF-файл и связать его с переменной buttonUpImage.

Дополнительные сведения о встраивании ресурсов с помощью метаданных Flex см. в разделе «Встраивание ресурсов» в «Руководстве разработчика Flex 3» по адресу www.adobe.com/go/learn_flexresources_ru.

Если используется функция, требующая Flex SDK, например, метаданные [Embed], во время компиляции Flash Professional просит добавить файл Flex.SWC в путь к библиотеке FLA-файла. Файл Flex.SWC содержит скомпилированные классы, необходимые для поддержки метаданных Flex. В диалоговом окне щелкните «Обновить путь к библиотеке», чтобы добавить файл Flex.SWC в путь к библиотеке. Также файл Flex.SWC можно добавить в путь к библиотеке позже в параметрах публикации ActionScript.

Дополнительные ресурсы

Наверх

Дополнительные сведения и примеры интеграции Flash Pro и Flash Builder содержатся в следующих источниках.

- Веб-сайт: http://jessewarden.com/

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Создание сценариев и управление ими

Форматирование кода
Комментирование частей кода
Использование цветовой подсветки синтаксиса
Использование списков ключевых слов и идентификаторов во время выполнения
Использование номеров строк и перенос слов
Отображение скрытых символов
Поиск текста в сценарии
(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Проверка синтаксиса и пунктуации
(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Импорт и экспорт сценариев
(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Кодировка импортированных и экспортированных сценариев
(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Закрепление сценариев на панели «Действия»
Вставка целевых путей
Использование подсказок кода

Наверх

Форматирование кода

Программный код может форматироваться автоматически при вводе. Если используется динамическая подстановка шрифтов, убедитесь, что для многоязычного текста применяются нужные шрифты.

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Установка параметров автоматического форматирования

1. Выполните одно из следующих действий.
   - В меню панели ▾≡ (в правой верхней части панели «Действия») выберите «Настройки».
   - В окне «Сценарий» выберите «Правка > Настройки» (Windows) или «Flash > Настройки (Macintosh).
2. В диалоговом окне «Установки» выберите «Автоформат».
3. Установите параметры автоформата.

   После установки настройки автоформата автоматически применяются к вводимому коду, однако к уже введенному коду новые параметры автоформата необходимо применить вручную.

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Форматирование кода в соответствии с параметрами автоматического форматирования

- Выберите инструмент «Автоформат» на панели «Действия» или в окне «Сценарий».
- В меню панели (в правой верхней части панели «Действия») выберите «Автоформат».
- Нажмите клавиши «Control» + «Shift» + «F» (Windows) или «Command» + «Shift» + «F» (Macintosh).
- В окне «Сценарий» выберите «Инструменты > Автоформат».

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Применение динамической подстановки шрифтов

❖ Для включения или отключения динамической подстановки шрифтов установите или снимите флажок «Использовать динамическую подстановку шрифтов» в диалоговом окне «Настройки».

Динамическая подстановка шрифтов отключена по умолчанию, поскольку она снижает производительность при создании сценариев. При работе с многоязычным текстом необходимо включать динамическую подстановку шрифтов, поскольку она обеспечивает применение правильных шрифтов.

Использование автоотступа

❖ Чтобы включить или отключить автоотступ, установите или снимите флажок «Автоматические отступы» в диалоговом окне «Настройки».

При установке автоотступа текст, который вводится после открытой простой «(» или фигурной «{» скобки, автоматически смещается вправо в соответствии с параметром табуляции в настройках ActionScript.

В сценарии можно установить отступ строки, выбрав ее и нажав клавишу «Tab». Для удаления отступа выберите строку и нажмите клавиши «Shift» + «Tab».

Наверх

Комментирование частей кода

Комментарии кода — это фрагменты кода, которые игнорируются компилятором языка ActionScript. Строка комментария объясняет, какие действия выполняет код, или временно отключает код, который не нужно удалять. Строка комментария начинается с двойной косой черты (//). Компилятор игнорирует весь текст в этой строке, идущий за двойной косой чертой. Можно также закомментировать блок кода, поместив косую черту со звездочкой (/*) в начале блока и звездочку с косой чертой (*/) в его конце.

Маркеры комментариев можно вводить вручную или с помощью кнопок в верхней части панели «Действия» или окна «Сценарий».

Комментирование строки кода

1. Поместите курсор вставки в начало строки или перед символом, где должен начинаться комментарий.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите «Комментировать». Также можно использовать комбинации клавиш Ctrl + M (Windows) или Command + M, либо пункт меню «Правка» > «Комментировать выделенный фрагмент».

Под курсором вставки появится двойная косая черта (//).

Комментирование нескольких строк кода

1. Выделите строки, которые необходимо закомментировать. (Первую и последнюю строку можно закомментировать не полностью.)
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите «Комментировать». Также можно использовать комбинации клавиш Ctrl + M (Windows) или Command + M, либо пункт меню «Правка» > «Комментировать выделенный фрагмент».

Символы блока комментариев появятся в начале (/*) и конце (*/) выделенных строк.

Примечание. *Если среди выделенных строк текста уже присутствуют комментарии, то каждая строка будет закомментирована по отдельности.*

Удаление комментария

1. Поместите курсор вставки в строку, которая содержит комментарий, или выделите закомментированный блок кода.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите «Удалить комментарий». Также можно использовать комбинации клавиш Ctrl + Shift + M (Windows) или Command + Shift + M либо пункт меню «Правка» > «Удалить комментарий выделенного фрагмента».

Наверх

Использование цветовой подсветки синтаксиса

В ActionScript, как и в любом другом языке, синтаксис — это способ объединения элементов языка и придания им значения. При неверном синтаксисе ActionScript сценарий не будет работать.

Для цветовой подсветки синтаксических ошибок установите цветомаркировку для различных составляющих сценария. Допустим, для ключевых слов установлена синяя цветомаркировка. В этом случае при вводе var слово var отображается синим цветом. Однако если по ошибке напечатать vae, слово vae останется черным, и это указывает на ошибку ввода.

Выполните одно из следующих действий.

- Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или Flash > «Настройки» (Macintosh), нажмите «Редактор кода» в списке «Категория» и задайте параметры цветовой маркировки синтаксиса.
- Установите курсор вставки на панели «Сценарий» и нажмите клавиши «Control» + «U» (Windows) или «Command» + «U» (Macintosh).

Примечание. *При создании сценариев на панели «Действия» команды, не поддерживаемые версией проигрывателя, для которого предназначен сценарий, отображаются на панели инструментов «Действия» желтым цветом. Например, если для SWF-файла Flash Player задана версия Flash 7, желтым цветом на панели инструментов «Действия» будут выделены элементы языка ActionScript, которые поддерживаются только в версии Flash Player 8.*

Наверх

Использование списков ключевых слов и идентификаторов во время выполнения

При запуске FlashPro списки ключевых слов и идентификаторов считываются из файла ресурсов и кэшируются. Помимо списков по умолчанию, входящих в состав ресурса, программа также ищет дополнительные списки ключевых слов и идентификаторов в папке пользовательских настроек. Эти дополнительные списки можно добавить в виде файлов .txt в следующие папки:

- C:\Пользователи\<Имя пользователя>[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[ActionscriptKeywords]\
- C:\Пользователи\<Имя пользователя>[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[ActionscriptIdentifiers]\
- C:\Пользователи\<Имя пользователя>[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[JavascriptKeywords]\
- C:\Пользователи\<Имя пользователя>[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[JavascriptIdentifiers]\

Наверх

Использование номеров строк и перенос слов

При редактировании кода номера строк облегчают прокрутку и анализ кода. Перенос слов помогает избежать горизонтальной прокрутки

длинных строк кода (особенно при работе в среде разработчика или при низких разрешениях экрана).

Включение и отключение номеров строк

- В окне «Сценарий» выберите «Просмотр» > «Номера строк».
- Нажмите клавиши «Control» + «Shift» + «L» (Windows) или «Command» + «Shift» + «L» (Macintosh).

Подсветка одиночной строки

❖ В окне «Сценарий» выберите «Правка > «Перейти к строке».

Включение и отключение переноса слов

- В окне «Сценарий» выберите «Просмотр» > «Перенос слов».
- Нажмите клавиши «Control» + «Shift» + «W» (Windows) или «Command» + «Shift» + «W» (Macintosh).

Наверх

Отображение скрытых символов

В коде ActionScript скрыты такие символы, как пробел, табуляция и разрыв строки. Эти символы могут отображаться, например, если нужно найти двухбайтовые пробелы, не являющиеся частью строкового значения, потому что они вызывают ошибки компиляции.

- Нажмите клавиши «Control» + «Shift» + «8» (Windows) или «Command» + «Shift» + «8» (Macintosh).

Для отображения скрытых символов используются следующие знаки.

Скрытый символ	Символ
Однобайтовый пробел	.
Двухбайтовый пробел	I
Табуляция	>>
разрыв строки	¶

Наверх

Поиск текста в сценарии

Инструмент «Найти» позволяет искать и заменять текстовые строки в сценариях.

Примечание. *Чтобы выполнить поиск по всему тексту в каждом сценарии документа Flash, используется панель «Обзор ролика».*

Поиск текста

1. На панели «Действия» или в окне «Сценарий» нажмите «Найти» или нажмите клавиши «Control» + «F» (Windows) либо «Command» + «F» (Macintosh).
2. Введите строку поиска.
3. Нажмите кнопку «Найти далее».

Поиск и замена текста в сценарии

1. На панели «Действия» или в окне «Сценарий» нажмите «Найти» или нажмите клавиши «Control» + «F» (Windows) либо «Command» + «F» (Macintosh).
2. Введите строку поиска.
3. В поле «Заменить» введите новую строку.
4. Нажмите кнопку «Найти далее».
5. Чтобы заменить строку, нажмите кнопку «Заменить», чтобы заменить все вхождения этой строки, нажмите кнопку «Заменить все».

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Повтор поиска в панели «Действия»

❖ В меню панели (в правой верхней части панели «Действия») выберите «Повторить поиск».

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Повтор поиска в окне «Сценарий»

❖ Выберите «Правка» > «Повторить поиск».

Наверх

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Проверка синтаксиса и пунктуации

Можно выполнить быструю проверку кода ActionScript, не публикуя FLA-файл.

При проверке синтаксиса проверяется текущий сценарий. Если текущий сценарий вызывает классы ActionScript, они также проверяются. Другие сценарии, которые могут присутствовать в FLA-файле, не проверяются.

Для файлов ActionScript 2.0 проверка синтаксиса выполняет код через компилятор, создавая ошибки синтаксиса и компилятора.

Для файлов ActionScript 3.0 проверка синтаксиса создает только ошибки синтаксиса. Чтобы получить ошибки компилятора, такие как несоответствия типов, возврат неверных значений, ошибки в именах переменных или методов, необходимо использовать команду «Управление» > «Тест».

Проверка синтаксиса

Чтобы проверить синтаксис, выполните одно из следующих действий.

- На панели «Действия» или в окне «Сценарий» нажмите «Проверить синтаксис» ✔.
- Щелкните мышью в поле «Сценарий» и нажмите клавиши «Control» + «T» (Windows) или «Command» + «T» (Macintosh). При щелчке или вводе текста на панели «Сценарий» на нее переводится фокус. Если фокус установлен на объекте в рабочей области, открывается панель «Преобразование».

Список синтаксических ошибок приводится на панели «Ошибки компиляции».

Примечание. *Во внешнем файле классов ActionScript в окне «Сценарий» глобальный путь к классам (AS2) или исходный путь (AS3) влияет на проверку синтаксиса. Даже если глобальный путь к классам установлен правильно, могут возникнуть ошибки, поскольку компилятору неизвестно, что компилируется именно этот класс.*

Проверка симметричности пунктуации

1. Щелкните мышью в сценарии между фигурными скобками {}, квадратными [] или простыми ().
2. В Windows нажмите клавиши «Control» + ' (одинарная кавычка), в Macintosh — Command + ' (одинарная кавычка). Текст внутри скобок будет подсвечен, и можно будет проверить парность открывающей и закрывающей скобок.

Наверх

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Импорт и экспорт сценариев

Сценарий можно импортировать на панель «Действия» или окно «Сценарий». Из панели «Действия» сценарии также можно экспортировать во внешние файлы ActionScript. (При работе в окне «Сценарий» экспорт не нужен, поскольку можно просто сохранить AS-файл.)

Если при открытии или импорте файла текст сценария выглядит не так, как ожидалось, измените настройки кодировки при импорте.

Импорт внешнего AS-файла

1. На панели «Сценарий» установите курсор вставки там, где нужно разместить первую строку внешнего сценария.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - На панели «Действия» выберите «Импортировать сценарий» в меню панели или нажмите клавиши «Control» + «Shift» + «I» (Windows) либо «Command» + «Shift» + «I» (Macintosh).
   - В окне «Сценарий» выберите «Файл» > «Импортировать сценарий» или нажмите клавиши «Control» + «Shift» + «I» (Windows) либо «Command» + «Shift» + «I» (Macintosh).

Экспорт сценария из панели «Действия»

1. Выберите сценарий, который нужно экспортировать. Затем на панели «Действия» выберите «Экспортировать сценарий» в меню панели или нажмите клавиши «Control» + «Shift» + «X» (Windows) либо «Command» + «Shift» + «X» (Macintosh).
2. Сохраните файл ActionScript (AS-файл).

Установка параметров кодировки текста

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и нажмите «ActionScript» в списке «Категория».
2. Установите любой из следующих параметров.
   Открыть/Импортировать Выберите кодировку UTF-8 для открытия и импорта с помощью кодировки Юникода или выберите «Кодировка по умолчанию» для открытия и импорта с помощью кодировки, которую использует система.

   Сохранить/Экспортировать Выберите кодировку UTF-8 для сохранения и экспорта с помощью кодировки Юникода или выберите «Кодировка по умолчанию» для сохранения и экспорта с помощью кодировки языка, которую использует система.

Включение и отключение предупреждения о кодировке при экспорте

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh) и нажмите «Предупреждения» в списке «Категория».

2. Установите или снимите флажок «Предупреждать о конфликтах кодировки при экспорте файлов ActionScript».

Наверх

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Кодировка импортированных и экспортированных сценариев

Можно задать установки ActionScript, чтобы определить, какой тип кодировки следует использовать в импортируемых и экспортируемых файлах ActionScript. Кодировка UTF-8 — это 8-битный формат Юникода, позволяющий включать в файл текст на нескольких языках. Кодировкой по умолчанию является текущая кодировка языка системы, которая также называется кодовой страницей по умолчанию.

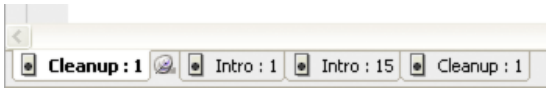
Важная информация. *При использовании локализованных приложений в системе с английским языком команда «Тестировать ролик» возвращает ошибку, если в пути доступа к SWF-файлу встречаются символы, которые нельзя представить в схеме кодировки многобайтовых наборов символов (MBCS). Например, пути доступа, представленные на японском языке и работающие в японских системах, не будут работать в системах на английском языке. В английских системах необходимо использовать пути доступа только на английском языке. Это ограничение применяется ко всем элементам приложений, использующим проигрыватель Test Movie.*

Наверх

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Закрепление сценариев на панели «Действия»

Если код в FLA-файле не упорядочен относительно одного централизованного местоположения или используются варианты поведения, можно закрепить отдельные сценарии на панели «Действия», чтобы облегчить перемещение между ними. Закрепление сценария означает, что расположение кода можно держать открытым на панели «Действия» и легко перемещаться между сценариями. Это особенно полезно при отладке.

На следующем рисунке сценарий, связанный с текущим местоположением на временной шкале, находится на кадре 1 слоя с именем Cleanup. (Крайняя слева вкладка всегда соответствует местоположению на временной шкале.) Этот сценарий закреплен (показан на крайней правой вкладке). Два других сценария закреплены — один на кадре 1, второй на кадре 15 слоя с именем Intro. По закрепленным сценариям можно перемещаться, нажимая на вкладки или с помощью комбинаций клавиш. Перемещение по закрепленным сценариям не меняет текущего положения на временной шкале.



Закрепленный сценарий

Если содержимое поля «Сценарий» не меняется при перемещении по временной шкале, в поле «Сценарий», вероятно, отображается закрепленный сценарий. Щелкните вкладку в левой нижней части панели «Сценарий», чтобы отобразить сценарий, связанный с местоположением на временной шкале.

Закрепление сценария

1. Нажмите временную шкалу, чтобы на панели «Действия» появился сценарий в левой нижней части поля «Сценарий».
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Щелкните значок канцелярской кнопки справа на вкладке.
   - Откройте вкладку, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите «Закрепить сценарий».
   - В меню панели ▾≡ (в правой верхней части панели «Действия») выберите «Закрепить сценарий».

Отмена закрепления сценария

- Если на панели «Действия» в левой нижней части поля «Сценарий» имеется закрепленный сценарий, щелкните значок канцелярской кнопки справа на вкладке.
- Откройте вкладку, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите «Закрыть сценарий» или «Закрыть все сценарии».
- В меню панели ▾≡ (в правой верхней части панели «Действия») выберите «Закрыть сценарий» или «Закрыть все сценарии».

Клавиатурные сокращения для закрепленных сценариев

Если курсор вставки находится на панели «Сценарий», для работы с закрепленными сценариями используются следующие клавиатурные сокращения.

Операция	Комбинация клавиш для Windows	Комбинация клавиш для Macintosh
Закрепление сценария	«Control» + «=» (знак равенства)	«Command» + «=»
Отмена закрепления сценария	«Control» + «-» (знак минус)	«Command» + «-»

Перемещение фокуса на вкладку справа	«Control» + «Shift» + «.» (точка)	«Command» + «Shift» + «.»
Перемещение фокуса на вкладку слева	«Control» + «Shift» + «,»	«Command» + «Shift» + «,»
Отмена закрепления всех сценариев	«Control» + «Shift» + «-» (знак минус)	«Command» + «Shift» + «-»

Наверх

Вставка целевых путей

Многие действия сценариев затрагивают фрагменты роликов, кнопки и другие экземпляры символов. В программном коде можно ссылаться на экземпляры символов на временной шкале, указывая целевой путь — адрес нужного экземпляра. Можно указывать абсолютный или относительный целевой путь. Абсолютный целевой путь содержит полный адрес экземпляра. Относительный целевой путь содержит только ту часть адреса, которая отличается от адреса самого сценария в FLA-файле и становится недействительным, если сценарий перемещается в другое местоположение.

1. На панели «Действия» нажмите нужное действие в сценарии.
2. Нажмите «Целевой путь» ⊕.
3. Введите путь к целевому экземпляру или выберите из списка.
4. Выберите абсолютный или относительный путь назначения.

Наверх

Использование подсказок кода

При работе на панели «Действия» или окне «Сценарий» программа может определить вводимое действие и вывести соответствующую подсказку кода . Существует два типа подсказок кода: всплывающая подсказка с полным синтаксисом действия и всплывающее меню, в котором приводится список всех возможных элементов ActionScript, таких как методы или имена свойств (иногда такое меню называют формой завершения кода).

Подсказки кода включены по умолчанию. В установках можно отключить подсказки кода или определить скорость их появления. Если подсказки кода отключены, можно вручную вывести подсказку кода для конкретной команды.

Примечание. *Если не удается вывести подсказки кода для переменной или объекта, созданных на языке ActionScript 2.0, но подсказки кода включены в установках ActionScript, убедитесь, что у имени переменной или объекта правильный суффикс и что для этой переменной или объекта использован режим строгой типизации.*

Включение подсказок кода

Подсказки кода можно запускать разными способами.

Строгая типизация для объектов

При использовании ActionScript 2.0 и строгой типизации для переменной, основанной на встроенном классе (например, Button, Array и так далее), на панели «Сценарий» отображаются подсказки кода для этой переменной. Представим, что вводятся следующие две строки кода:

```
var foo:Array = new Array();
foo.
```

Как только вводится точка (.), Flash отобразит список методов и свойств, доступных для объектов Array, во всплывающем меню, поскольку тип переменной был определен как массив.

Суффиксы и подсказки кода

Если используется ActionScript 1.0 или нужно отображать подсказки кода для объектов без строгой типизации, при создании каждого объекта добавьте суффикс к имени этого объекта. Например, суффиксом, запускающим подсказки кода для класса Camera, является _cam. Допустим, вводится следующий программный код:

```
var my_array = new Array();
var my_cam = Camera.get();
```

Если затем ввести my_cam и точку, появятся подсказки кода для объекта Camera.

Для объектов, которые появляются в рабочей области, используется суффикс в поле «Имя экземпляра» в инспекторе свойств. Например, чтобы вывести подсказки кода для объектов MovieClip, используется инспектор свойств для присвоения именам экземпляров суффикса _mc всем объектам MovieClip. После этого при вводе имени экземпляра, за которым следует точка, появится подсказка кода.

Хотя при использовании строгой типизации для запуска подсказок кода не требуются суффиксы, их использование делает программный код более понятным.

В следующей таблице приводится список суффиксов, которые запускают подсказки кода в языке ActionScript 2.0.

Тип объекта	Суффикс переменной
Array	_array
Button	_btn
Camera	_cam
Color	_color
ContextMenu	_cm
ContextMenuItem	_cmi
Date	_date
Error	_err
LoadVars	_lv
LocalConnection	_lc
Microphone	_mic
MovieClip	_mc
MovieClipLoader	_mcl
PrintJob	_pj
NetConnection	_nc
NetStream	_ns
SharedObject	_so
Sound	_sound
String	_str
TextField	_txt
TextFormat	_fmt
Video	_video
XML	_xml
XMLNode	_xmlnode
XMLSocket	_xmlsocket

Комментарии и подсказки кода

Чтобы задать класс объекта для подсказок кода, можно также использовать примечания ActionScript. В следующем примере примечание сообщает ActionScript, что классом экземпляра theObject является Object и так далее.

```
// Object theObject;// Array theArray;// MovieClip theMC;
```

Если затем ввести theMC и точку, отобразятся подсказки кода со списком методов и свойств MovieClip. Если ввести theArray и точку, появятся подсказки кода со списком методов и свойств Array и так далее.

Однако вместо этого метода рекомендует использовать строгую типизацию или суффиксы, поскольку такие методы автоматически включают подсказки кода и делают программный код более понятным.

Настройки автоматического вывода подсказок кода

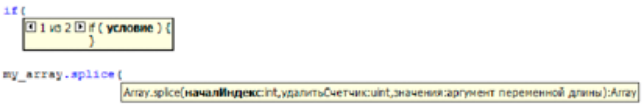
❖ На панели «Действия» или в окне «Сценарий» выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или Flash > «Настройки» (Macintosh), выберите «Редактор кода» в списке категорий и включите или отключите параметр «Подсказки кода».

(Не поддерживается во Flash Professional CC.) Установка задержки подсказок кода

1. На панели «Действия» или в окне «Сценарий» выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. Нажмите ActionScript в списке категорий.
3. С помощью ползунка установите время задержки (в секундах).

Использование всплывающих подсказок кода

1. Отобразите подсказку кода, введя открывающую скобку «(» после элемента, требующего скобки (например, после имени метода или команды if либо do..while и так далее).

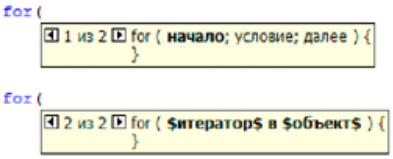


Открывающая скобка вызывает подсказку кода.

2. Введите значение параметра.

   Значения для нескольких параметров разделяются запятыми. Значения для функций и операторов, например для цикла for, разделяются точками с запятой.

   Для перегружаемых команд (функций или методов, которые можно вызывать с разными наборами параметров), например gotoAndPlay() или for, отображается индикатор, позволяющий выбрать нужный параметр. Для выбора параметра щелкните одну из маленьких стрелок или нажмите клавиши «Control» + «Стрелка влево» или «Control» + «Стрелка вправо».

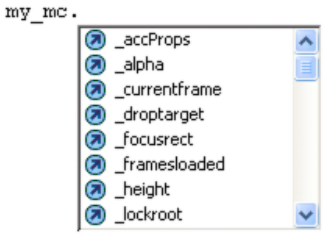


Подсказка кода с несколькими наборами параметров.

3. Чтобы закрыть подсказку кода, выполните одно из следующих действий.
   - Введите закрывающую скобку «)».
   - Щелкните мышью за пределами оператора.
   - Нажмите клавишу «Escape».

Использование подсказок кода в меню

1. Отображение подсказок кода при вводе точки после имени переменной или объекта.



Подсказки кода в меню

2. Для перемещения по подсказкам кода используются клавиши со стрелками вверх и вниз.
3. Чтобы выбрать элемент меню, нажмите клавишу «Enter» или «Tab» либо дважды щелкните мышью этот элемент.
4. Чтобы закрыть подсказку кода, выполните одно из следующих действий.
   - Выберите один из элементов меню.
   - Щелкните мышью над окном меню или под ним.
   - Введите закрывающую скобку «)», если уже введена открывающая «(».
   - Нажмите клавишу «Escape».

Вывод подсказки кода вручную

1. Щелкните мышью место в коде, где может появиться подсказка кода, например следующие места.
   - после точки (.); после оператора или команды, где нужно ввести свойство или метод;
   - между скобками [()] в имени метода.
2. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы включить подсказки кода вручную, выберите пункт меню «Вид» > «Показать подсказку кода».
- Нажмите клавиши Control + Пробел (Windows) или Command + Пробел (Macintosh).

Подсказки кода для заказных классов

При создании пользовательских классов ActionScript 3.0 среда Flash автоматически анализирует классы и определяет включенные в них объекты, свойства и методы. В процессе написания кода, в котором используются ссылки на пользовательские классы, можно воспользоваться подсказкой кода Flash. Завершение кода заказного класса выполняется автоматически для любого класса, связываемого с любым другим кодом командой import.

Подсказка кода ускоряет работу разработчиков, поскольку им не требуется запоминать все объекты, методы и свойства, используемые классом. Дизайнеры могут работать с классами, которые они не создавали самостоятельно, поскольку не требуется личный опыт работы с этими классами.

Подсказка кода включает следующее:

- Подсказка кода для ступенчатых ссылок классов

  При написании ступенчатых ссылок постоянная поддержка подсказок кода может быть полезной.

- Подсказка кода для строки this

  При вводе строки this в файле класса создается подсказка кода для этого класса.

- Подсказка кода для строки «new+<пробел>»

  При вводе строки «new+<пробел>» в среде Flash отображается список доступных классов и пакетов.

- Подсказка кода для строки import

  При вводе строки «import + <пробел>» в среде Flash отображается список всех встроенных и заказных пакетов.

- Подсказка кода для библиотек SWC

  При добавлении библиотеки SWC в путь к внешней библиотеке в среде Flash включаются подсказки кода для всех классов, содержащихся в SWC-файле.

Дополнительные разделы справки

Объекты и классы

Компиляция и экспорт классов (ActionScript 2.0)

Отладка сценариев ActionScript 3.0

Типы данных

Описания типов данных

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Эффекты

Учебное руководство по графическим эффектам в среде Flash
Adobe (27 февраля 2012 г.)
руководство
Adobe Flash Professional CS5 предоставляет ряд функций для создания впечатляющих графических эффектов, позволяющих улучшить внешний вид и восприятие проектов. В учебном руководстве по графическим эффектам в среде Flash описаны все эти функции: от основных задач, таких как использование мозаики и режимы наложения, до более сложных понятий, таких как анимация фильтров и применение масок с использованием ActionScript. Прочитайте перечисленные ниже разделы по интересующей вас теме.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Анимация движения

Об анимации движения
Применение наборов настроек движения
Создание анимации движения
Изменение траектории движения анимации движения
Изменение диапазонов анимации движения на временной шкале
Работа с анимацией движения, сохраненной в виде XML-файлов
(не используется с Flash Professional CC) Редактирование кривых свойств анимации с помощью редактора движения
(не используется с Flash Professional CC) Замедление анимации движения

Об анимации движения

Наверх

Приступая к работе

Примечание. *Как и для большинства операций в Flash, для анимации не требуется ActionScript. Однако если необходимо, можно создать анимации с помощью ActionScript.*

Перед созданием анимации бывает полезно понять следующие термины Flash Pro:

- Рисование в рабочей области
- Слои временной шкалы и порядок наложения объектов в одном или нескольких слоях
- Перемещение и преобразование объектов в рабочей области и в инспекторе свойств
- Использование временной шкалы, включая время жизни объекта и выбор объектов в определенные моменты времени. Базовые сведения см. в разделе «Кадры и ключевые кадры».
- Символы и свойства символов. К анимируемым типам символов относятся фрагменты роликов, кнопки и графика. Анимацию движения также можно применить к тексту.
- Вложенные символы. Экземпляры символов можно вкладывать в другие символы.
- Необязательно: редактирование кривой Безье с использованием инструментов Выделение и Спецвыделение. Эти инструменты можно использовать для редактирования траекторий движения.

Дополнительные сведения об этих понятиях см. в списке ссылок в нижней части этой страницы.

Основные сведения об анимации движения

Анимация движения — это анимация, создаваемая заданием различных значений свойства объекта в разных кадрах. Flash Pro вычисляет значения этого свойства для всех промежуточных кадров между этими двумя. Термин «Tween» происходит от выражения «in-between» («в промежутке»).

Например, можно поместить символ в левой части рабочей области в кадре 1 и переместить его в правую часть рабочей области в кадре 20. При создании анимации движения Flash Pro рассчитывает все промежуточные положения фрагмента ролика. Результатом становится анимация перемещения символа слева направо от кадра 1 до кадра 20. В каждом промежуточном кадре Flash Pro перемещает фрагмент ролика на одну двадцатую часть протяженности рабочей области.

Диапазон анимации — это группа кадров на временной шкале, в которой одно или несколько свойств объекта на временной шкале меняются со временем. Диапазон анимации выглядит на временной шкале как группа кадров на одном слое с синим фоном. Эти диапазоны анимации можно выбрать в качестве единичного объекта, перетащить из одного места на временной шкале в другое и даже в другой слой. В каждом диапазоне анимации анимирован может быть только один объект в рабочей области. Этот объект называется *целевым объектом* диапазона анимации.

Ключевой кадр свойства — это кадр в диапазоне анимации движения, где явно определены одно или несколько значений свойств для целевого анимационного объекта. Эти свойства могут включать положение альфа (прозрачность), оттенок цвета и т. д. Для каждого свойства, определенного пользователем, создается отдельный ключевой кадр свойства. Если во одном кадре задать более одного свойства, то ключевые кадры для каждого из этих свойств будут размещены в этом кадре. Все свойства диапазона анимации и его ключевые кадры свойств можно просмотреть на панели редактора движения. Из контекстного меню диапазона анимации можно также выбрать, какие типы ключевых кадров свойств отображать на временной шкале.

В предыдущем примере создания анимации движения фрагмента ролика с кадра 1 до кадра 20 кадры 1 и 20 являются ключевыми кадрами свойств. Для задания значений анимируемых свойств можно использовать инспектор свойств, редактор движения и другие

инструменты Flash. Значения свойств задаются в выбранных кадрах, а Flash Pro добавляет необходимые ключевые кадры свойств к диапазону анимации. Flash Pro интерполирует значения каждого из этих свойств в кадрах, которые находятся между созданными вами ключевыми кадрами свойств.

Примечание. *Начиная с Adobe Flash Professional CS4, концепции «ключевого кадра» и «ключевого кадра свойства» различаются. Термин «ключевой кадр» относится к кадру на временной шкале, в котором впервые в рабочей области появляется экземпляр символа. Отдельный термин «ключевой кадр свойства» относится к значению, определенному для свойства объекта в определенное время или в определенном кадре анимации движения.*

Если анимированный объект изменяет свое место расположения в рабочей области во время анимации, то в диапазоне анимации для него назначается связанная с ним траектория движения. Эта траектория движения показывает путь, который проходит анимированный объект во время перемещения по рабочей области. Траекторию движения по рабочей области можно редактировать при помощи инструментов Выделение, Спецвыделение, Преобразовать опорную точку, Удалить опорную точку, Свободное преобразование и команд в меню Модификация. Если анимация положения отсутствует, то траектория движения в рабочей области не появляется. Также в качестве траектории движения можно применить существующую траекторию. Для этого его нужно вставить в диапазон анимации на временной шкале.

Анимация движения — это эффективный и рациональный способ создавать движения и изменения во времени с сохранением минимального размера файла. В случае анимации движения в FLA-файле и опубликованном SWF-файле хранятся только значения ключевых кадров свойств.

Объекты и свойства, для которых возможна анимация движения

В число анимируемых объектов входят фрагменты ролика, графические символы и символы кнопок, а также текстовые поля. Эти объекты могут иметь следующие свойства:

- Положение по осям X и Y на плоскости
- Положение по оси Z в трехмерном пространстве (только фрагменты роликов)
- Вращение на плоскости (вокруг оси z)
- Вращение вокруг осей X, Y и Z в трехмерном пространстве (только фрагменты роликов)

  Для создания трехмерного движения в параметрах публикации требуется указать, что FLA-файл предназначен для ActionScript 3.0 и Flash Player 10 или более поздней версии. Adobe AIR также поддерживает трехмерное движение.
- Наклон по осям X и Y
- Масштаб по осям X и Y
- Цветовые эффекты

  Цветовые эффекты включают в себя альфа-канал (прозрачность), яркость, тон и расширенные параметры для цветов. Цветовые эффекты можно анимировать только для символов и текста TLF. Анимируя эти свойства, можно добиться плавного появления или изменения цвета объекта.

  Чтобы создать анимацию движения цветового эффекта для классического текста, преобразуйте текст в символ.
- Свойства фильтров (фильтры нельзя применять к графическим символам)

Различия между анимацией движения и классической анимацией

Flash Pro поддерживает два различных типа анимации для создания движения. *Анимации движения*, представленные в Flash CS4 Professional, являются мощным и несложным в создании средством. Анимация движения позволяет очень гибко управлять анимацией. *Классическая анимация*, включающая все возможности анимации из предыдущих версий Flash Pro, сложнее в создании. Хотя анимация движения обеспечивает более гибкий контроль, классическая анимация движения предлагает ряд возможностей, которые могут в ряде случаев потребоваться пользователям.

Вот несколько различий между анимацией движения и классической анимацией.

- Классическая анимация использует ключевые кадры. Ключевые кадры — это кадры, в которых появляются новые экземпляры объектов. С анимацией движения может быть связан только один экземпляр объекта, и используются ключевые кадры свойств вместо ключевых кадров.
- Анимация движения состоит из одного целевого объекта, использующегося во всем диапазоне анимации. Классическая анимация позволяет создавать анимацию между двумя ключевыми кадрами, которые содержат экземпляры одинаковых или разных символов.
- И та, и другая позволяет анимировать только объекты определенных типов. Когда анимация движения применяется к объектам неразрешенных типов, Flash предлагает преобразовать их в фрагменты роликов в процессе создании анимации движения. При применении классической анимации они преобразуются в графические символы.
- Анимация движения считает текст анимируемым и не преобразует текстовые объекты во фрагменты ролика. При классической же анимации текстовые объекты превращаются в графические символы.
- В диапазоне анимации движения не допускается использование кадровых сценариев. Классическая анимация допускает

использование кадровых сценариев.

- Никакие сценарии объектов для целевой анимации движения не могут изменяться в пределах диапазона анимации движения.
- Диапазоны анимации движения могут быть растянуты или их размер может быть изменен на временной шкале, при этом с ними можно обращаться как с одним объектом. Классическая анимация состоит из групп отдельно выбираемых на временной шкале кадров.
- Чтобы выбрать отдельные кадры в диапазоне анимации движения, необходимо щелкнуть кадр правой кнопкой мыши (Windows) или с удержанием клавиши Command (Macintosh).
- В классической анимации движения можно применять замедления к группам кадров между ключевыми кадрами в пределах анимации движения. При анимации движения замедления применяются по всей протяженности диапазона анимации. Для замедления отдельных кадров анимации движения требуется создание специальной кривой замедления.
- Для эффекта перехода между двумя цветами, например тонирования или альфа-прозрачности, можно использовать классическую анимацию. При анимации движения к одному переходу можно применять только один цветовой эффект.
- Для анимации трехмерных объектов можно использовать только анимацию движения. Нельзя анимировать трехмерный объект с помощью классической анимации движения.
- В качестве наборов настроек движения можно сохранять только анимацию движения.
- При использовании анимации движения нельзя менять местами символы или задавать отображение номера кадра графического символа в ключевом кадре свойства. Если при анимации требуется выполнение одной из этих техник, следует использовать классическую анимацию.
- Один слой может содержать несколько экземпляров анимации, но только одного типа (либо классической анимации, либо анимации движения).

Дополнительные ресурсы

Сведения об отличиях между классической анимацией и анимацией движения содержатся в следующих статьях.

- Создание простой анимации во Flash (Adobe.com)
- Руководство по миграции движения для Flash Professional (Adobe.com)
- Джен ДеХаан (Jen DeHaan) опубликовала информативную заметку о модели движения во Flash Pro и различиях между классической анимацией и анимацией движения в своем блоге на сайте Flashthusiast.com.

Наверх

Применение наборов настроек движения

Наборы настроек движения — это предварительно сконфигурированные анимации движения, которые можно применять к объекту в рабочей области. Необходимо просто выбрать объект и нажать кнопку Применить на панели Наборы настроек движения.

Применение наборов настроек движения — это наиболее быстрый способ ознакомления с основами анимации в Flash Pro. Увидев, как работают наборы настроек, вам станет легче создавать собственную анимацию.

Можно создавать и сохранять собственные пользовательские наборы настроек. Это могут быть элементы существующих наборов настроек движения, а также произвольные анимации движения, созданные пользователями.

Панель Наборы настроек движения также позволяет импортировать и экспортировать наборы настроек. Можно обмениваться наборами настроек со своими коллегами или воспользоваться наборами настроек, предоставленными членами сообщества дизайнеров Flash Pro.

Наборы настроек позволяют сэкономить время работы во время создания и совершенствования проектов, особенно если часто используются похожие виды анимации.

Примечание. *Наборы настроек движения могут содержать только анимацию движения. Классическую анимацию нельзя сохранить в качестве набора настроек движения.*

В следующих видеоруководствах показаны принципы использования наборов настроек движения. В некоторых видеоматериалах может быть показана рабочая среда Flash Pro CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Pro CS5.

- Работа с наборами настроек движения (3:29)
- Использование наборов настроек движения (3:25)
- Повседневные средства экономии времени. Веб: наборы настроек движения (3:32)

Просмотр наборов настроек движения

Все наборы настроек движения Flash Pro предоставляют возможность просмотра, реализуемую с помощью панели Наборы настроек движения. Просмотр позволяет понять, как будет выглядеть анимация после применения ее к объекту в FLA-файле. При создании или импорте пользовательских наборов настроек можно добавлять собственные файлы для просмотра.

1. Откройте панель Наборы настроек движения.
2. Выберите из списка набор настроек движения.

   Файл воспроизводится в области просмотра в верхней части панели.

3. Чтобы остановить воспроизведение, щелкните, установив курсор за пределами панели Наборы настроек движения.

Применение наборов настроек движения

Выбрав анимируемый объект (экземпляр символа или текстовое поле) в рабочей области, можно нажать кнопку Применить, чтобы применить набор настроек. К каждому объекту можно применить только один набор настроек. Если к объекту применить последовательно два набора настроек, то второй набор настроек заменит первый.

После применения набора настроек к объекту в рабочей области анимация движения, созданная на временной шкале, утрачивает связь с панелью Наборы настроек движения. Если удалить или переименовать набор настроек на панели Наборы настроек движения, это не повлияет на анимации движения, созданные ранее с помощью этого набора настроек. Если вы сохраните новый набор настроек, заменив один из существующих наборов настроек на панели, это не повлияет на анимации, уже созданные с помощью исходного набора настроек.

Каждый набор настроек движения содержит определенное число кадров. После применения набора настроек в диапазоне анимации движения, созданном на временной шкале, будет заключено именно это количество кадров. Если к целевому объекту уже применена анимация движения другой продолжительности, диапазон анимации движения изменяется в соответствии с длиной набора настроек движения. Длину диапазона анимации можно отрегулировать на временной шкале после применения набора настроек.

Наборы настроек движения, содержащие трехмерное движение могут применяться только к экземплярам фрагмента ролика. Свойства трехмерной анимации не применяются к символам графики или кнопок, а также к классическим текстовым полям. Двухмерные или трехмерные наборы настроек движения могут быть применены к любому двухмерному или трехмерному фрагменту ролика.

Примечание. *Применение наборов настроек движения, которые анимируют положение фрагмента ролика по оси Z, приведет к тому, что он также изменит свое положение по осям X и Y. Это вызвано тем, что движение по оси Z идет вдоль невидимых линий перспективы, которые исходят из точки исправления 3D-перспективы (заданной в инспекторе свойств экземпляра 3D-символа) до границ рабочей области.*

Чтобы применить набор настроек движения, выполните следующие действия.

1. Выберите анимируемый объект в рабочей области. Если попытаться применить набор настроек движения к неанимируемому объекту, появится диалоговое окно, разрешающее преобразовать этот объект в символ.
2. Выберите набор настроек на панели Наборы настроек движения.
3. Нажмите на панели кнопку Применить или выберите из меню панели пункт Применить к текущему месту.

   Движение применяется, начиная с текущего положения фрагмента ролика в рабочей области. Если с набором настроек связан траектория движения, он появляется в рабочей области.

   Чтобы применить набор настроек таким образом, чтобы движение заканчивалось на текущем положении объекта в рабочей области, удерживая клавишу Shift, нажмите кнопку Применить или выберите из меню панели пункт Завершить на текущем месте.

Также набор предварительных настроек движения можно применить к нескольким выбранным кадрам в разных слоях, если каждый выбранный кадр содержит только один объект с поддержкой анимации движения.

Сохранение анимации движения в виде пользовательского набора настроек движения

Создав собственную анимацию движения или внеся изменения в анимацию движения, к которой применялся набор настроек с панели Наборы настроек движения, можно сохранить эту пользовательскую анимацию движения в виде нового набора настроек движения. Новый набор настроек появится в папке Custom Presets на панели Наборы настроек движения.

Чтобы сохранить пользовательскую анимацию движения как набор настроек, выполните следующие действия.

1. Выберите один из следующих элементов.
   - Диапазон анимации на временной шкале.
   - Объект в рабочей области, к которому применялась пользовательская анимация.
   - Траектория движения в рабочей области.
2. Нажмите кнопку Сохранить заданные настройки выделенной области на панели Наборы настроек движения или выберите в контекстном меню выбранного объекта Сохранить как набор настроек движения.

   На панели Наборы настроек движения появляется новый набор настроек. Flash Pro сохраняет набор настроек в виде XML-файла. Эти файлы хранятся в следующих каталогах.

   - Windows: <жесткий диск>\Documents and Settings\<пользователь>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash

CC\<язык>\Configuration\Motion Presets\

- Macintosh: <жесткий диск>/Пользователи/<пользователь>/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CC/<язык>/Configuration/Motion Presets/

Примечание. *Нельзя отменить операции сохранения, удаления или переименования в отношении пользовательских наборов настроек.*

Импортирование наборов настроек движения

Наборы настроек движения сохраняются в виде XML-файлов. Импортируйте XML-файл анимации движения, чтобы добавить его на панель Наборы настроек движения. Обратите внимание, что наборы настроек движения, импортированные как XML-файлы можно добавлять только в классические анимации движения.

1. Выберите в меню панели Наборы настроек движения команду «Импорт».
2. В диалоговом окне Открыть выберите импортируемый XML-файл и нажмите кнопку Открыть.

Flash Pro открывает файл XML и добавляет на панель набор настроек движения.

Экспортирование наборов настроек движения

Наборы настроек движения можно экспортировать в виде XML-файлов, доступ к которым можно открыть для других пользователей Flash Pro.

1. Выберите набор настроек на панели Наборы настроек движения.
2. В меню панели выберите Экспорт.
3. В диалоговом окне Сохранить как выберите имя и местоположение файла XML, а затем нажмите кнопку Сохранить.

Удаление наборов настроек движения

Можно удалять наборы настроек с панели Наборы настроек движения. При удалении набора настроек Flash Pro удаляет XML-файл с жесткого диска. Если позднее вам могут потребоваться наборы настроек, сначала создайте их резервные копии путем экспорта.

1. Выберите набор настроек, который нужно удалить, на панели Наборы настроек движения.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - В меню панели выберите Удалить.
   - Нажмите на панели кнопку Удалить элемент.

Создание файла просмотра для пользовательского набора настроек

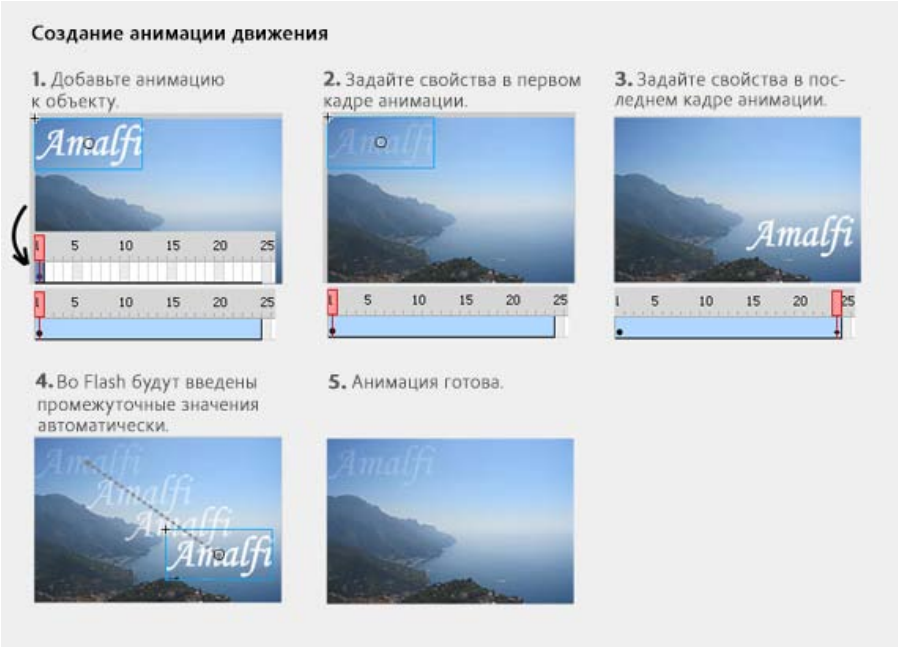
Для любого создаваемого набора настроек движения можно создать просмотр. Для этого сохраните SWF-файл, демонстрирующий анимацию в том же каталоге, что и XML-файл набора настроек движения.

1. Создайте анимацию движения и сохраните ее в виде пользовательского набора настроек.
2. Создайте FLA-файл, который содержит демонстрацию этой анимации движения. Имя сохраненного FLA-файла должно в точности соответствовать имени пользовательского набора настроек.
3. Создайте SWF-файл на основе FLA-файла, выполнив команду Опубликовать.
4. Поместите SWF-файл в тот же каталог, что и сохраненный XML-файл с пользовательским набором настроек движения. Эти файлы хранятся в следующих каталогах.
   - Windows: <жесткий диск>\Documents and Settings\<пользователь>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<язык>\Configuration\Motion Presets\
   - Macintosh: <жесткий диск>/Пользователи/<пользователь>/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CC/<язык>/Configuration/Motion Presets/

Теперь при выборе пользовательской анимации движения на панели Наборы настроек движения будет выполняться просмотр.

Создание анимации движения

Наверх



Действия при создании анимации движения.

Приступая к работе

Прежде чем приступить к анимации свойств, необходимо учесть следующее:

ActionScript не требуется.Как и для многих операций во Flash, для анимации не требуется ActionScript. Однако если необходимо, можно создать анимации с помощью ActionScript.

Основы временной шкалы и редактирования свойств. Перед началом работы с анимацией движения необходимо ознакомиться с основами использования временной шкалы и редактирования свойств. Базовые сведения см. в разделе «Кадры и ключевые кадры».

Редактировать ключевые кадры отдельных свойств в рабочей области можно в инспекторе свойств или в редакторе движения. Обратите внимание, что использование редактора движения является необязательным при создании многих типов простых анимаций движения.

⊘ Редактор движений не поддерживается во Flash Professional CC.

Только экземпляры символов и текстовые поля. Flash анимирует только экземпляры символов и текстовые поля. Все остальные типы объектов заключаются в оболочку символа, когда к ним применяется анимация движения. Экземпляр символа может содержать вложенные символы, которые, в свою очередь, тоже могут быть анимированными на своих временных шкалах.

Один объект для анимации.Минимальным структурным элементом слоя анимации движения является диапазон анимации. Диапазон анимации в слое анимации может содержать только один экземпляр символа или текстовое поле. Этот экземпляр символа называется целью диапазона анимации. Тем не менее, один символ может содержать много объектов.

Изменение цели.Добавление второго символа или текстового поля в диапазон анимации движения приведет к замене исходного символа в анимации движения. Целевой объект анимации можно изменить, перетащив другой символ из библиотеки в диапазон анимации на временной шкале или выбрав Модификация > Символ > Заменить символ. Символ можно удалить из слоя анимации, не удаляя и не разделяя саму анимацию. Позже в анимацию можно будет добавить другой экземпляр символа. Также можно в любое время изменить символ или его тип.

Изменение траекторий движения.Когда анимация содержит движение, в рабочей области появляется траектория движения. Траектория движения показывает положение анимируемого объекта в каждом кадре. Можно изменить траекторию движения в рабочей области, перетаскивая его контрольные точки. Нельзя добавлять направляющую движения в слой анимации или обратной кинематики.

Сведения о создании анимации движения с помощью обратной кинематики см. в разделе «Анимация каркаса».

Добавление анимации движения на временную шкалу

При добавлении анимации в объект или слой Flash Pro выполняет одно из следующих действий.

- Слой преобразуется в слой анимации.
- Создается новый слой, чтобы сохранить исходный порядок наложения объектов в слое.

Слои добавляются согласно следующим правилам:

- Если в слое нет других объектов, кроме выбранных, слой преобразуется в слой анимации.
- Если выделенный фрагмент находится внизу порядка наложения объектов в слое (под всеми другими объектами), то Flash создает

слой над исходным слоем. Этот новый слой содержит невыбранные элементы. Исходный слой преобразуется в слой анимации.

- Если выделенный фрагмент находится вверху порядка наложения объектов слоя (над всеми другими объектами), то Flash создает новый слой. Выделение перемещается в новый слой, и этот слой преобразуется в слой анимации.
- Если выделенный фрагмент находится в середине порядка наложения объектов слоя (имеются объекты выше и ниже выбранного фрагмента), то Flash создает два слоя. Один слой содержит новую анимацию, а другой расположенный над ним слой содержит невыбранные элементы, находящиеся вверху порядка наложения. Невыделенные элементы в нижней части порядка наложения остаются в исходном слое, под вновь вставленными слоями.

Слой анимации может содержать диапазоны анимации, а также статические кадры и код ActionScript. Однако кадры из слоя анимации, содержащие диапазон анимации, могут содержать только объекты с анимацией. Чтобы добавить дополнительные объекты в тот же кадр, их нужно поместить в отдельные слои.

Видеоматериалы и руководства

В следующих руководствах показаны методы создания анимаций движения:

- Видео: анимация положения объекта. Создание анимаций движения (продолжительность: 2:04, Adobe TV)
- Видео: Создание анимаций движения: часть 1 (продолжительность: 10:53, Adobe TV)
- Видео: Создание анимаций движения: часть 2 (продолжительность: 5:55, Adobe TV)
- Видео: анимация положения и альфа-прозрачности, изменение траектории движения, сохранение анимации движения как набора настроек анимации движения. Создание анимации в среде Flash CS5 (продолжительность: 5:34, Adobe TV)
- Видео: анимации положения, альфа, 3D-вращение, фильтры, общие сведения о редакторе движения, добавление замедления, копирование и вставка свойств анимации, изменение траектории движения, управление диапазонами анимации движения на временной шкале, сохранение и применение наборов настроек движения. Flash Downunder: анимация движения (продолжительность: 29:57, Adobe TV)
- Видео: Layers TV: эпизод 71. Анимированный текст (продолжительность: 20:19, Adobe TV)
- Видео: в каких случаях использовать анимацию движения и классическую анимацию движения. Анимация движения Flash (продолжительность: 10:13, журнал Layers Magazine)
- Руководство: анимация альфа (прозрачность). Создание анимации движения в Adobe Flash (eHow.com)
- Руководство: создание анимации, изменение траектории движения. Анимация временной шкалы во Flash (Layersmagazine.com)
- Видео: Значки временной шкалы в анимации движения на основе объектов (продолжительность: 5:08, Peachpit.com)

Анимация положения с помощью анимации движения

Перемещение или сдвиг объекта в рабочей области:

1. Выделите экземпляр символа или текстовое поле для анимации движения в рабочей области. Объект может находиться в слоях следующих типов: обычный, направляющий, маскирующий или маскированный.

   Если выделенный фрагмент содержит другие объекты или содержит несколько объектов из слоя, то Flash предлагает преобразовать выделенный фрагмент в символ фрагмента ролика.

2. Выполните одно из следующих действий.

   - Выберите Вставка > Анимация движения.
   - Щелкните выделенный объект или текущий кадр правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните их левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Macintosh), и выберите в контекстном меню Создать анимацию движения.

   Если появится диалоговое окно Преобразовать выделенный фрагмент в символ для анимации, нажмите кнопку «OK» для преобразования выделенного фрагмента в символ фрагмента ролика.

   Если анимированный объект является единственным элементом в слое, Flash Pro преобразует слой, содержащий этот объект, в слой анимации. Если в слое есть другие объекты, Flash Pro вставляет слои, чтобы сохранить порядок наложения. Flash помещает анимированный объект в собственный слой.

   Если исходный объект находился только в первом кадре временной шкалы, длина диапазона анимации равна продолжительности в одну секунду. Если исходный объект находился более чем в одном смежном кадре, диапазон анимации движения будет содержать то количество кадров, которое занимал исходный объект.

3. Перетащите любой конец диапазона анимации движения на временной шкале, чтобы удлинить или укоротить его до нужного числа кадров. Существующие ключевые кадры свойств в анимации пропорционально перемещаются вместе с концом диапазона.

   Чтобы переместить конец диапазона, не перемещая существующие ключевые кадры, перетащите его, удерживая клавишу Shift.

4. Чтобы добавить в анимацию движение, поместите точку воспроизведения в кадр, входящий в диапазон анимации, а затем перетащите объект на новое место.

   В рабочей области появляется траектория движения, показывающая траекторию от положения в первом кадре диапазона анимации до нового положения. Поскольку свойства X и Y объекта были указаны точно, в кадр, содержащий точку воспроизведения, добавляются ключевые кадры свойств для X и Y. Ключевые кадры свойств отображаются на диапазоне анимации в виде небольших ромбов.

   По умолчанию на временной шкале отображаются ключевые кадры свойств для всех типов свойств. Можно выбрать тип отображаемых ключевых кадров свойств, щелкнув диапазон анимации правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Command (Macintosh) и выбрав из контекстного меню пункт Показывать ключевые кадры > тип свойства.

5. Чтобы указать другое положение объекта, поместите точку воспроизведения в другой кадр в диапазоне анимации и перетащите объект в рабочей области в другое положение.

   Траектория движения корректируется путем включения всех указанных вами положений.

6. Для анимации трехмерного поворота или положения пользуйтесь инструментами Поворот 3D-объекта и Перемещение 3D-объекта. Первым делом поместите точку воспроизведения в кадр, в который нужно добавить ключевой кадр свойств 3D.

Примечание. *Чтобы создать сразу несколько анимаций, разместите анимируемые объекты на нескольких слоях, выделите их все и выберите Вставка > Анимация движения. Точно так же наборы настроек движения можно применять к нескольким объектам.*

Анимация движения других свойств с помощью инспектора свойств

Команда Создать анимацию движения позволяет анимировать большинство свойств экземпляра символа или текстового поля, например поворот, масштабирование, прозрачность или оттенок (только для символов и текста TLF). Например, можно изменить свойство альфа-прозрачности экземпляра символа, чтобы он плавно появлялся на экране. Список свойств, к которым можно применять анимацию движения, приведен в разделе Анимируемые объекты и свойства.

1. Выделите экземпляр символа или текстовое поле в рабочей области.

   Если выделенный фрагмент содержит другие объекты или содержит несколько объектов из слоя, то Flash предлагается преобразовать его в символ фрагмента ролика.

2. Выберите Вставка > Анимация движения.

   Если появится диалоговое окно Преобразовать выделенный фрагмент в символ для анимации, нажмите кнопку «OK» для преобразования выделенного фрагмента в символ фрагмента ролика.

   Когда анимация движения применяется к объекту, который существует только в одном кадре, точка воспроизведения перемещается в последний кадр новой анимации движения. В противном случае точка воспроизведения не перемещается.

3. Поместите точку воспроизведения в кадр диапазона анимации, для которого необходимо указать значение свойства.

   Точку воспроизведения можно поместить в любой другой кадр диапазона анимации. Анимация движения начинается со значений свойства в первом кадре диапазона анимации, который всегда является ключевым кадром свойств.

4. Выберите объект в рабочей области и установите значение свойства, не относящегося к положению (например, альфа-прозрачности, поворота или наклона). Задайте значение при помощи инспектора свойств или одного из средств панели Инструменты.

   Текущий кадр в диапазоне становится ключевым кадром свойств.

   Можно отобразить различные типы ключевых кадров свойств в диапазонах анимации. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая клавишу Ctrl (Macintosh), по диапазону анимации и выберите в контекстном меню Просмотреть ключевые кадры > тип свойства.

5. Проведите точкой воспроизведения по временной шкале, чтобы просмотреть анимацию движения в рабочей области.

6. Чтобы добавить дополнительные ключевые кадры свойств, переместите точку воспроизведения в нужный кадр диапазона и установите значение свойства в инспекторе свойств.

Примечание. *Также с помощью редактора движения можно анимировать свойства на протяжении всей анимации. Дополнительные сведения см. в разделе «Редактирование кривых свойств в редакторе движения».*

Добавление дополнительной анимации движения в существующий слой анимации

В существующий слой анимации можно добавить дополнительную анимацию движения. Это позволяет использовать меньшее количество слоев при создании Flash-содержимого с анимацией.

- Выполните одно из следующих действий.

Добавьте пустой ключевой кадр в слой (Вставка > Временная шкала > Пустой ключевой кадр), добавьте элементы в ключевой кадр, а затем добавьте анимацию для элементов.

- Создайте анимацию движения в отдельном слое, а затем перетащите диапазон на нужный слой.
- Перетащите статические кадры из другого слоя в слой анимации, а затем добавьте анимацию движения к объекту в статическом кадре.
- Перетащите существующий диапазон, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh), чтобы создать его дубликат в том же или в другом слое.
- Скопируйте и вставьте диапазон анимации из того же или другого слоя.

Примечание. *Целевой объект анимации движения можно скопировать в буфер обмена из любого кадра диапазона движения.*

Наверх

Изменение траектории движения анимации движения

Можно редактировать или изменить траекторию движения анимации движения следующими способами.

- Измените положение объекта в любом кадре диапазона анимации.
- Переместите всю траекторию движения в другое место рабочей области.
- Измените форму или размер траектории при помощи инструментов Выделение, Спецвыделение или Свободное преобразование.
- Измените форму или размер траектории при помощи панели Преобразование или инспектора свойств.
- Используйте команды в меню Модификация > Преобразовать.
- Примените пользовательскую линию в качестве траектории движения.
- Используйте редактор движения.

Чтобы показывать все траектории движения на всех слоях рабочей области одновременно, можно воспользоваться параметром Всегда показывать траектории движения. Такое отображение полезно при создании нескольких анимаций с различными взаимно пересекающимися траекториями движения. После выбора траектории движения или диапазона анимации, этот параметр можно выбрать из меню «Параметры» инспектора свойств.

Редактирование формы траектории движения с помощью инструментов «Выделение» и «Спецвыделение»

С помощью инструментов Выделение и Спецвыделение можно изменить форму траектории движения. С помощью инструмента Выделение можно изменить форму сегмента путем перетаскивания. Ключевые кадры свойств анимации движения отображаются на траектории в виде контрольных точек. Инструмент Спецвыделение позволяет открыть доступ к якорным точкам и маркерам Безье на траектории, соответствующем каждому положению ключевого кадра свойств. Эти маркеры можно использовать для изменения формы траектории с учетом точек в ключевых кадрах свойств.

Когда создается нелинейная траектория движения, например движение по окружности, возможно, потребуется добавить вращение анимируемого объекта во время его перемещения. Для поддержания постоянной ориентации относительно траектории перемещения выберите режим Ориентировать по траектории в инспекторе свойств.

Анимированный объект не ориентирован вдоль траектории движения (слева) и ориентирован вдоль траектории движения (справа).

1. Нажмите инструмент Выделение на панели Инструменты.
2. Щелкните целевой экземпляр анимации, чтобы в рабочей области отобразилась траектория движения.
3. С помощью инструмента Выделение перетащите любой сегмент траектории движения, чтобы изменить его форму. Не щелкайте сначала по сегменту, чтобы выбрать его.
4. Чтобы показать контрольные точки Безье, относящиеся к точке ключевого кадра свойств в траектории, щелкните инструмент Спецвыделение, а затем щелкните траекторию.

   Точки ключевого кадра свойств обозначаются в траектории движения маленькими ромбами.
5. Чтобы переместить контрольную точку, перетащите ее с помощью инструмента Спецвыделение.

6. Чтобы скорректировать кривую траектории с учетом контрольной точки, перетащите маркеры Безье контрольной точки с помощью инструмента Спецвыделение.

   Если маркеры не расширены, их можно расширить путем перетаскивания с одновременным удержанием клавиши Alt (Windows) или перетаскиванием с использованием параметров (Macintosh) контрольной точки.

7. Чтобы удалить узловую точку, щелкните ее, предварительно выбрав инструмент Удалить узловую точку. Большинство узловых точек, создаваемых инструментом Выделение являются гладкими. Чтобы преобразовать узловую точку, щелкните ее инструментом Преобразовать узловую точку. Опорная точка становится угловой.
8. Также можно выдвинуть из точки новые маркеры Безье и разместить их так же, как и для обычной опорной точки.

   Примечание. *Узловые точки нельзя добавить на траекторию с помощью инструмента Добавить узловую точку.*

Материалы сообщества, рекомендуемые Adobe

- Видео: Пользовательские траектории движения во Flash (3:51, SchoolofFlash.com. Анимация движения, изменение траектории движения, создание пользовательской траектории движения и ее применение к анимации.)
- Видео: Flash Downunder: анимация движения (29:57, Adobe TV. Изменение траектории движения. Перейдите к отметке времени 05:00.)
- Руководство: Анимация временной шкалы в Flash (Layersmagazine.com. Создание анимации, изменение траектории движения.)
- Видео: Изменение кривой траектории движения (продолжительность: 3:45 Peachpit.com)

Изменение положения анимированного объекта

Самый простой способ редактирования траектории движения заключается в том, чтобы переместить целевой экземпляр анимации движения на рабочей области в любой кадр диапазона анимации. Если в текущем кадре пока отсутствует ключевой кадр свойств, Flash Pro добавляет в него такой кадр.

1. Поместите точку воспроизведения в тот кадр, куда требуется переместить целевой экземпляр.
2. Перетащите целевой экземпляр в новое место рабочей области с помощью инструмента Выделение.

Происходит обновление траектории движения с включением нового места. Все остальные ключевые кадры свойств в траектории движения остаются в исходных положениях.

Изменение положения траектории движения в рабочей области

Можно перетащить траекторию движения целиком в рабочую область или установить ее положение в инспекторе свойств.

1. Нажмите инструмент «Выделение» на панели «Инструменты».
2. Выберите траекторию движения, выполнив одно из следующих действий.
   - Щелкните диапазон анимации на временной шкале, а затем выберите траекторию движения в рабочей области.
   - Щелкните анимированный объект в рабочей области, а затем выберите траекторию движения.
   - Используя перетаскивание, охватите областью выделения траекторию движения и целевой экземпляр, чтобы выбрать их.
   - (Только для CS5.5) Выберите несколько траекторий движения, удерживая клавишу Shift при щелчке по траектории движения каждой анимации, которую требуется изменить. Также можно выделить все траектории движения перетаскиванием области выделения.
3. Переместите траекторию движения, выполнив одно из следующих действий.
   - Перетащите траекторию в выбранное место в рабочей области.
   - Установите для траектории значения X и Y в инспекторе свойств. Значения X и Y предназначены для определения верхнего левого угла ограничительной рамки траектории движения.
   - Перемещайте траекторию движения с помощью клавиш со стрелками.

Примечание. *Чтобы переместить целевой экземпляр анимации движения и траекторию движения, указав местоположение траектории движения, выберите траекторию и экземпляр, а затем укажите положения X и Y в инспекторе свойств. Чтобы переместить анимированный объект, у которого нет траектории движения, выделите его и введите значения X и Y в инспекторе свойств.*

Редактирование траектории движения с помощью инструмента «Свободное преобразование»

1. Щелкните инструмент Свободное преобразование на панели Инструменты.
2. Щелкните траекторию движения с помощью инструмента Свободное преобразование. Не нажимайте на целевой экземпляр анимации движения.

3. Масштабируйте, наклоните или поверните траекторию с помощью инструмента Свободное преобразование.

Примечание. *Свободное преобразование траектории движения можно также выполнить, выбрав ее с помощью инструмента Спецвыделение, а затем нажав клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh). При нажатии клавиши появляются те же органы управления, что и в случае инструмента Свободное преобразование. Удерживая нажатой эту клавишу, можно выполнять преобразования путем перетаскивания.*

Масштабирование нескольких анимированных объектов и траекторий движения (только для CS5.5)

1. Поместите точку воспроизведения в первом кадре анимации движения, которую требуется изменить.
2. Выберите инструмент Свободное преобразование на панели Инструменты.
3. Выделите несколько анимированных объектов и их траектории движения, выполнив одно из следующих действий.
   - Удерживая клавишу Shift, щелкайте по анимированным объектам и их траекториям движения.
   - Перетаскивая мышь, очертите область вокруг анимированных объектов и их траекторий движения.
4. Для масштабирования области выделения перетащите углы ограничивающей рамки, которая содержит выделенные объекты и их траектории.

Поскольку точка воспроизведения находится в первом кадре анимации, масштабирование применяется ко всем кадрам анимации. Новые ключевые кадры свойств не создаются.

Удаление траектории движения из анимации движения

1. Выберите траекторию движения в рабочей области, щелкнув на инструменте Выделение.
2. Нажмите клавишу Delete.

Копирование траектории движения в качестве обводки

1. Чтобы выделить траекторию движения, щелкните по ней в рабочей области.
2. В меню Правка выберите пункт Скопировать.

Затем можно вставить траекторию на другой слой в качестве обводки или траектории движения для другой анимации движения.

Применение пользовательской линии в качестве траектории движения

В качестве траектории движения для анимации можно применить линию из отдельного слоя или временной шкалы.

1. Выберите линию в слое, который отличается от слоя анимации, и скопируйте ее в буфер обмена.

   Линия не должна быть замкнутой. Можно использовать только незамкнутые обводки.
2. Выберите на временной шкале диапазон анимации.
3. Вставьте линию, не снимая выделение с диапазона анимации.

   Flash Pro применяет обводку в качестве новой траектории движения для выбранного диапазона анимации. Целевой экземпляр анимации движется теперь вдоль этой новой линии.
4. Чтобы поменять местами начальную и конечную точки анимации, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой при нажатой клавише «Ctrl» (Macintosh) диапазон анимации, а затем выберите в контекстном меню диапазона анимации Траектория движения > Обратная траектория.

Использование привязанных ко времени ключевых кадров свойства

Привязанный ко времени ключевой кадр свойства — это ключевой кадр, не связанный с конкретными кадрами на временной шкале. Flash корректирует положение привязанных ко времени ключевых кадров так, чтобы скорость движения была постоянной на протяжении всей анимации движения.

Привязанные ко времени ключевые кадры доступны только для пространственных свойств X, Y и Z. Они бывают полезны при изменении траектории движения в рабочей области перетаскиванием анимированного объекта в другие положения в других кадрах. Такое изменение траектории движения часто приводит к созданию отрезков траектории, на которых движение быстрее или медленнее, чем на других отрезках. Это происходит, потому что количество кадров на отдельном отрезке может быть больше или меньше, чем на других.

Привязанные ко времени ключевые кадры могут пригодиться для задания однородной скорости движения для всей анимации движения. Если ключевой кадр свойства привязывается ко времени, Flash корректирует положение привязанных ко времени ключевых кадров так, чтобы в каждом кадре объект проходил одинаковое расстояние. Для корректировки движения можно использовать замедление, чтобы ускорение в начале и в конце анимации движения выглядело естественно.

При вставке специальной траектории в анимацию движения Flash по умолчанию привязывает ключевые кадры ко времени.

Для привязки ключевых кадров ко времени для всей анимации движения выполните следующее.

- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните левой кнопкой, удерживая клавишу Command (Macintosh), на диапазоне анимации на временной шкале и выберите в контекстном меню Траектория движения > Переключиться на ключевые кадры без привязки по времени.

Для привязки одного ключевого кадра свойства ко времени выполните следующее.

- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните левой кнопкой, удерживая клавишу Command (Macintosh), на ключевом кадре свойства в редакторе движения и выберите в контекстном меню пункт «Переключиться на ключевые кадры без привязки по времени». Подробнее о редакторе движения см. в разделе Редактирование кривых свойств в редакторе движения.

Когда ключевые кадры свойств привязаны ко времени, в редакторе движения они обозначаются круглыми точками, а не квадратами.

Примечание. *При привязке ко времени ключевых кадров в диапазоне анимации и последующей отмене этой настройки ключевые кадры остаются на своих местах в диапазоне, который образовался в результате привязки ко времени.*

Траектория движения, где ключевые кадры не привязаны ко времени. Обратите внимание, что неоднородное распределение кадров ведет к неравномерной скорости движения.

Та же траектория движения, где ключевые кадры привязаны ко времени. В результате кадры распределяются вдоль траектории равномерно, а скорость движения однородна.

Наверх

Изменение диапазонов анимации движения на временной шкале

При создании анимации в среде Flash Pro часто вначале необходимо настроить диапазон анимации движения на временной шкале. Изначально упорядочив объекты по слоям и кадрам, можно завершить создание анимаций движения, изменяя значения их свойств в инспекторе свойств или редакторе движения.

Чтобы выбрать диапазоны анимации и кадры на временной шкале, выполните любое из следующих действий. Убедитесь, что в общих настройках (Редактирование > Установки) включено выделение на основе диапазона.

- Чтобы выбрать весь диапазон анимации, щелкните его.
- Чтобы выбрать несколько диапазонов анимации движения, включая несмежные диапазоны, щелкните поочередно все диапазоны, удерживая нажатой клавишу «Shift».
- Чтобы выбрать один кадр в диапазоне анимации, щелкните его, удерживая нажатой клавиши Ctrl и Alt (Windows) или клавиши Command и Option (Macintosh).
- Чтобы выбрать несколько смежных кадров в диапазоне, перетащите указатель мыши в пределах диапазона, удерживая клавиши Ctrl и Alt (Windows) или клавиши Command и Option (Macintosh).
- Чтобы выбрать кадры в нескольких диапазонах анимации на разных слоях, перетащите указатель мыши, удерживая клавиши Ctrl и Alt (Windows) или клавиши Command и Option (Macintosh), на нескольких слоях.
- Чтобы выбрать отдельный ключевой кадр свойства в диапазоне анимации, щелкните его, удерживая клавиши Ctrl и Alt (Windows) или клавиши Command и Option (Macintosh). Затем его можно перетащить в новое местоположение.

Полный список клавиш-модификаторов для работы с интервалами движения на временной шкале доступен по адресу Flashthusiast.com.

Перемещение, дублирование и удаление диапазонов анимации движения

- Чтобы переместить диапазон анимации на новое место в том же слое, перетащите его.

  ***Примечание**. Блокировка слоя не позволяет редактировать его в рабочей области, но не влияет на работу на временной шкале. Перемещение диапазона поверх другого диапазона приводит к замене перекрытых кадров второго диапазона.*

- Чтобы переместить диапазон анимации в другой слой, перетащите этот диапазон в этот слой или скопируйте и вставьте его в новый слой.

  Диапазон анимации можно перетащить в существующий слой анимации или в нормальный, направляющий, маскирующий и маскируемый слой. Если новый слой является нормальным пустым слоем, он становится слоем анимации.

- Чтобы дублировать диапазон, перетащите его на новое место на временной шкале, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или клавишу Command (Macintosh), либо скопируйте и вставьте его.
- Чтобы удалить диапазон, выберите его, а затем выберите Убрать кадры или Удалить кадры в контекстном меню диапазона.

Изменение смежных диапазонов анимации

- Чтобы поместить линию разрыва между смежными диапазонами анимации движения, перетащите ее.

  Каждая из анимаций движения рассчитывается заново.

- Чтобы отделить начальный и конечный кадры, расположенные рядом в двух смежных диапазонах анимации движения, перетащите начальный кадр второго диапазона, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или клавишу Command (Macintosh).

  Это позволяет освободить место для кадров между двумя этими диапазонами.

- Чтобы разделить диапазон анимации движения на два отдельных диапазона, щелкните их, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню диапазона Разделить движение.

  Оба диапазона анимации движения будут иметь один и тот же целевой экземпляр.

  ***Примечание**. Если выбрано более одного кадра, разделить движение нельзя. Если разделена анимация, к которой было применено замедление, движение в двух полученных анимациях может не совпадать с движением оригинала.*

- Чтобы объединить два смежных диапазона анимации движения, выберите оба диапазона, а затем выберите Объединить движения в контекстном меню диапазона.

Изменение длины диапазона анимации

- Чтобы изменить длину анимации, перетащите правую или левую границу диапазона анимации.

  Перетаскивание границы одного диапазона в кадры другого диапазона приводит к замене кадров второго диапазона.

- Чтобы расширить присутствие анимированного объекта в рабочей области за пределы анимации движения, перетащите любой конечный кадр диапазона анимации, удерживая нажатой клавишу Shift. Flash Pro добавляет кадры к концу диапазона без анимации этих кадров.

  Также можно выбрать кадр после диапазона анимации в том же слое и нажать F6. Flash Pro расширяет диапазон анимации и добавляет ключевой кадр свойства для всех свойств к выбранному кадру. При нажатии клавиши F5 Flash Pro добавляет к выделенному кадру новые кадры, не добавляя при этом ключевых кадров свойств.

  ***Примечание**. Чтобы добавить статические кадры к концу диапазона, который плотно прилегает к другому диапазону, сначала переместите прилегающий диапазон, чтобы освободить пространство для новых кадров.*

Добавление и удаление кадров в диапазоне анимации движения

- Чтобы удалить кадры из диапазона, перетащите их, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), чтобы выбрать кадры, а затем выберите в контекстном меню диапазона Удалить кадры.
- Чтобы вырезать кадры из диапазона, перетащите их, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), чтобы выбрать кадры, а затем выберите в контекстном меню диапазона Вырезать кадры.
- Чтобы вставить кадры в существующий диапазон анимации движения, перетащите их, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), чтобы выбрать заменяемые кадры, а затем выберите в контекстном меню диапазона Вставить кадры.

  Если просто вставить целый диапазон в другой диапазон, то это приведет к замене всего второго диапазона.

Замена или удаление целевого экземпляра анимации

Чтобы заменить целевой экземпляр диапазона анимации, выполните одно из следующих действий.

- Выберите диапазон, а затем перетащите новый символ с панели Библиотека в рабочую область.
- Выберите новый символ на панели библиотеки и целевой экземпляр анимации движения в рабочей области и последовательно нажмите Модификация > Символ > Заменить символ.
- Выберите диапазон и вставьте экземпляр символа или текст из буфера обмена.

Чтобы удалить целевой экземпляр диапазона анимации, не удаляя саму анимацию движения, выберите диапазон и нажмите клавишу «Delete».

Просмотр и изменение ключевых кадров свойств диапазона анимации

- Чтобы просмотреть в диапазоне кадры, содержащие ключевые кадры свойств, которые относятся к другим свойствам, выделите диапазон, а затем выберите Просмотреть ключевые кадры в контекстном меню диапазона и тип свойства во вложенном меню.
- Чтобы убрать из диапазона ключевой кадр свойства, щелкните этот кадр, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh), чтобы выделить его, а затем щелкните ключевой кадр свойства правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Ctrl (Macintosh) и выберите Удалить ключевой кадр рядом с типом свойства, для которого требуется удалить ключевой кадр.
- Чтобы добавить в диапазон ключевые кадры свойств для определенного типа свойств, щелкните один или несколько кадров диапазона, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh). Затем щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или, удерживая клавишу Ctrl (Macintosh), откройте контекстное меню диапазона и выберите Вставить ключевой кадр > *тип свойства*. Flash Pro добавляет ключевые кадры свойств к выбранным кадрам. Для добавления ключевого кадра свойств можно также задать свойство целевого экземпляра выбранного кадра.
- Чтобы добавить к диапазону ключевой кадр свойства для всех типов свойств, разместите точку воспроизведения в кадре, к которому необходимо добавить ключевой кадр, а затем выберите из меню Вставка > Временная шкала > Ключевой кадр или нажмите F6.
- Чтобы сменить направление воспроизведения анимации движения, выберите Траектория движения > Обратная траектория в контекстном меню диапазона.
- Чтобы заменить диапазон анимации статическими кадрами, выберите диапазон, а затем выберите Удалить анимацию движения в контекстном меню диапазона.
- Чтобы преобразовать диапазон анимации в покадровую анимацию, выберите диапазон, а затем в контекстном меню диапазона укажите пункт Преобразовать в покадровую анимацию.
- Чтобы переместить ключевой кадр свойства в другой кадр того же или другого диапазона анимации, щелкните на ключевом кадре свойства, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh), затем перетащите ключевой кадр свойства в новое место.
- Чтобы скопировать ключевой кадр свойства в другой кадр того же диапазона анимации, щелкните на ключевом кадре свойства, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh), затем перетащите ключевой кадр свойства в новое место, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh).

Добавление к анимации движения ключевых кадров свойств 3D или удаление их из нее

- Выполните одно из следующих действий.
  - Добавьте 3D-свойства с помощью 3D-инструментов на панели Инструменты.
  - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните левой кнопкой, удерживая клавишу Ctrl (Macintosh), на диапазоне анимации на временной шкале и выберите в контекстном меню пункт «3D-анимация».
  - Если диапазон анимации не содержал ключевых кадров свойств 3D, Flash Pro добавляет их к каждому существующему положению X и Y и ключевому кадру свойств вращения. Если диапазон анимации уже содержал ключевые кадры свойств 3D, Flash Pro удаляет их.

Перемещение или дублирование диапазона анимации

Диапазоны анимации и их фрагменты можно дублировать или перемещать путем перетаскивания на панели Временная шкала.

- Перетащите диапазон анимации, чтобы переместить его в другое место на временной шкале.
- Перетащите диапазон анимации, удерживая клавишу Alt, чтобы продублировать его в другом месте на временной шкале.

Копирование и вставка анимации движения

Можно скопировать свойства анимации движения из одного диапазона анимации движения в другой. Анимированные свойства применяются к новому целевому объекту, но местоположение этого целевого объекта не изменяется. Это позволяет применить анимацию движения из одной части рабочей области к объекту в другой ее части, не изменяя местоположения нового целевого объекта.

1. Выберите диапазон анимации движения, содержащий анимированные свойства, которые требуется скопировать.
2. Выберите меню Правка > Временная шкала > Копировать движение.

3. Выберите диапазон анимации движения, куда передается копируемая анимация движения.
4. Выберите меню Правка > Временная шкала > Вставить движение.

   Adobe Flash применяет анимированные свойства к целевому диапазону анимации движения и настраивает длину диапазона анимации для соответствия копируемому диапазону анимации.

   Чтобы скопировать анимацию движения на панель Действия или использовать ее в другом проекте в виде кода ActionScript®, используйте команду Копировать движение как ActionScript 3.0.

Копирование и вставка свойств анимации движения

Можно скопировать свойства из выбранного кадра в другой кадр в том же или другом диапазоне анимации. Значения свойств добавляются только к тем кадрам, которые выбраны во время вставки свойств. Скопированные значения свойств цветовых эффектов, фильтров и 3D-свойств вставляются, только если анимированный объект в этом кадре использует цветовые эффекты, фильтры или 3D-свойства. Свойства 2D-позиции нельзя вставить в 3D-анимацию.

Для выполнения этих действий необходимо предварительно включить выделение на основе диапазона в настройках (Редактирование > Установки).

1. Чтобы выбрать один кадр в диапазоне анимации, щелкните его, удерживая клавиши Ctrl и Alt (Windows) или клавиши Command и Option (Macintosh).
2. Щелкните выделенный кадр правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Command» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт Копировать свойства.
3. Выберите один кадр, чтобы получить скопированные свойства, щелкнув его с удержанием клавиш Ctrl и Alt (Windows) или Command и Option (Macintosh).

   Целевой кадр должен находиться в диапазоне анимации.
4. Чтобы вставить скопированные свойства в выбранный кадр, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы вставить все скопированные свойства, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните с удержанием клавиши «Command» (Macintosh) на выбранном кадре целевого диапазона анимации и выберите из контекстного меню пункт Вставка свойств.
   - Чтобы вставить все скопированные свойства, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните с удержанием клавиши «Command» (Macintosh) на выбранном кадре целевого диапазона анимации и выберите из контекстного меню пункт Особая вставка свойств. В открывшемся диалоговом окне выберите свойства, которые необходимо вставить, и нажмите кнопку OK.

Flash Pro создает в выбранном кадре ключевые кадры свойств для всех вставляемых свойств и производит повторную интерполяцию анимации движения.

Преобразование диапазона анимации в покадровую анимацию

Можно преобразовать диапазон классической анимации или анимации движения в покадровую анимацию. В покадровой анимации у каждого кадра есть ключевые кадры (не путать с ключевыми кадрами свойств), каждый из которых содержит экземпляры анимированных символов. Покадровая анимация не содержит интерполированных значений свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Покадровая анимация».

- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой с удержанием клавиши Ctrl (Macintosh) на диапазоне анимации, который необходимо преобразовать, и выберите в контекстном меню Преобразовать в покадровую анимацию.

(Больше не поддерживается во Flash Professional CC) Копирование движения в виде ActionScript 3.0

Скопируйте свойства, которые задают анимацию движения на временной шкале в виде ActionScript 3.0, и примените это движение к другому символу, который находится либо на панели Действия, либо в исходных файлах (таких как файлы классов) в документе Flash Pro, использующем ActionScript 3.0.

Чтобы настроить код ActionScript, формируемый Flash Pro, для конкретного проекта, используйте классы `fl.motion`. Дополнительные сведения см. в описании классов `fl.motion` в руководстве *Справочник ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Команда Копировать движение как ActionScript 3.0 позволяет захватывать следующие свойства анимации движения.

- Позиция
- Scale
- Наклон
- Поворот
- Точка преобразования

- Цвет
- Режим наложения
- Ориентация по траектории
- Кэшировать в растровом формате
- Замедление
- Фильтры
- Поворот и позиция 3D-объекта

1. Выберите диапазон анимации на временной шкале или объект в рабочей области, содержащий анимацию движения, которую требуется скопировать.

   Для копирования как ActionScript 3.0 может быть выбран только диапазон анимации или анимированный объект.

2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите Правка > Временная шкала > Копировать движение как ActionScript 3.0.
   - В рабочей области щелкните диапазон анимации или анимированный объект правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Control (Macintosh) и выберите команду Копировать движение как ActionScript 3.0.

   Flash Pro копирует код ActionScript 3.0, который описывает выбранную анимацию движения, в буфер обмена системы. В коде анимация движения описана как покадровая анимация.

   Чтобы использовать скопированный код, вставьте его на панель Действия документа Flash Pro, содержащего экземпляр символа, в который требуется вставить копируемую анимацию движения. Снимите пометку примечания со строки, вызывающей функцию `addTarget()`, и замените текст `<instance name goes here>` в строке именем экземпляра символа, который необходимо анимировать.

   Чтобы задать имя экземпляру символа, который необходимо анимировать при помощи вставленного ActionScript, выберите экземпляр в рабочей области и введите имя в инспекторе свойств.

   Чтобы присвоить имя экземпляру анимации движения, также можно выбрать диапазон анимации на временной шкале и ввести имя в инспекторе свойств. После этого на этот диапазон анимации можно ссылаться в коде ActionScript 3.0.

   Дополнительные сведения об анимации при помощи ActionScript 3.0 см. в разделе о классах `fl.motion` в *справочнике ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Наверх

Работа с анимацией движения, сохраненной в виде XML-файлов

Flash Pro позволяет работать с анимацией движения в виде XML-файлов. Изначально Flash Pro позволяет применять следующие команды в любой анимации движения:

- Копировать движение как XML
- Экспортировать движение как XML
- Импортировать движение как XML

Копировать движение как XML

Позволяет копировать свойства движения, примененные к любому объекту в указанном кадре в рабочей области.

1. Создайте анимацию движения.
2. Выберите ключевой кадр на временной шкале.
3. Выберите «Команды» > «Копировать движение как XML».

Свойства движения копируются в буфер обмена как XML-данные, после этого их можно редактировать в любом текстовом редакторе.

Экспортировать движение как XML

Позволяет экспортировать свойства движения, примененные к любому объекту в рабочей области, в XML-файл, который можно сохранить.

1. Создайте анимацию движения.
2. Выберите «Команды» > «Экспортировать движение как XML».
3. Найдите подходящее местоположение для сохранения файла.
4. Укажите имя для XML-файла и нажмите кнопку «Сохранить».

Анимация движения экспортируется как XML-файл в указанное местоположение.

Импортировать движение как XML

Позволяет импортировать существующий XML-файл, для которого определены свойства движения.

1. Выберите объект в рабочей области.
2. Выберите «Команды» > «Импортировать движение как XML».
3. Укажите местоположение и выберите XML-файл. Нажмите кнопку «OK».
4. В диалоговом окне «Специальная вставка движения» выберите свойства, которые требуется применить к выбранному объекту.
5. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

(не используется с Flash Professional CC) Редактирование кривых свойств анимации с помощью редактора движения

В следующих **видео и статьях** показаны принципы использования редактора движения.

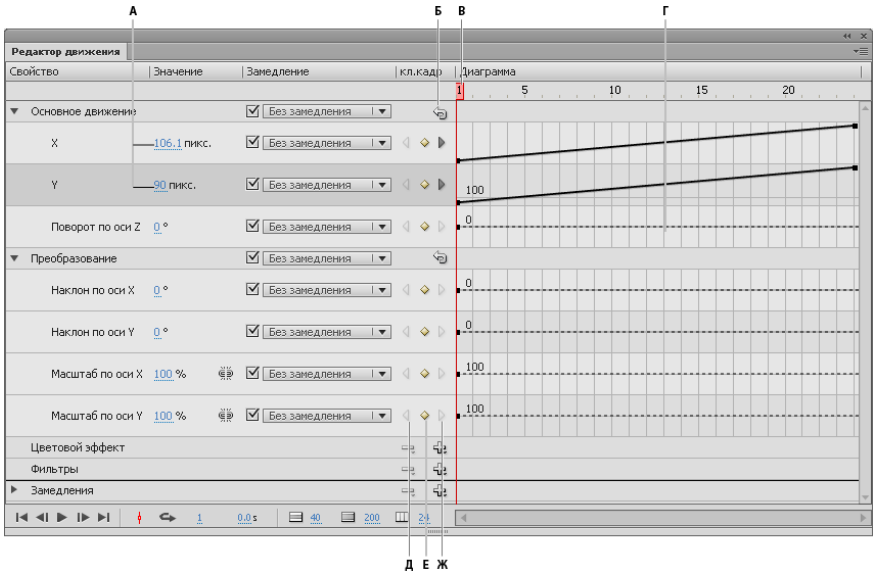
- Видео: управление свойствами анимации. Настройка значений x и y и ключевых кадров свойств. Добавление эффектов с помощью фильтров. Начало работы: использование редактора движения (3:40)
- Видео: точная настройка анимации отдельных свойств. Применение кривых замедления к отдельным свойствам анимации. Использование редактора движения (6:08)
- Видео: Использование редактора движения (продолжительность: 7:42, Peachpit.com)
- Статья: Список клавиш-модификаторов для работы с анимациями движения (Flashthusiast.com)

Панель редактора движения позволяет добавлять и изменять все свойства анимации движения и их ключевые кадры свойств. Она также предоставляет средства для детализации данных анимации. Редактор движения отображает свойства выбранной в настоящий момент анимации движения. Как только на временной шкале создана анимация движения, редактор движения позволяет несколькими способами управлять ей.

Примечание. *Использование редактора движения является необязательным для многих типов распространенных простых анимаций движения. Редактор движения предназначен для облегчения создания более сложных анимаций движения. Он не используется с классическими анимациями.*

Панель Редактор движения позволяет выполнять следующие действия.

- Указание значений ключевых кадров отдельных свойств.
- Добавление или удаление ключевых кадров свойств к отдельным свойствам.
- Перемещайте ключевые кадры в другие кадры анимации движения.
- Копирование и вставка кривой свойства из одного свойства в другое.
- Резервирование ключевых кадров для отдельных свойств.
- Сброс отдельных свойств или категорий свойств.
- Точный контроль за формой кривых анимации движения для отдельных свойств с помощью маркеров Безье. (Свойства X, Y и Z не содержат маркеров Безье.)
- Добавление или удаление фильтров и цветовых эффектов, а также выбор их параметров.
- Изменение траектории движения анимации движения.
- Добавление различных наборов настроек замедлений для отдельных свойств и категорий свойств.
- Создание пользовательских кривых замедления.
- Добавление пользовательского замедления к свойствам анимации движения и группам свойств.
- Установить для свойств X, Y и Z привязку ко времени отдельных ключевых кадров свойств. Привязка ко времени позволяет перемещать ключевой кадр свойств на другой кадр или между отдельными кадрами для создания плавного движения.
- (Только для CS5.5) Анимации можно воспроизводить, пропускать вперед и назад, а также зацикливать с помощью кнопок воспроизведения в нижней части панели.



Редактор движения.
***А.** Значения свойств **Б.** Кнопка «Сбросить значения» **В.** Точка воспроизведения **Г.** Область кривой свойств **Д.** Кнопка «Предыдущий ключевой кадр» **Е.** Кнопка «Добавление или удаление ключевого кадра» **Ж.** Кнопка «Следующий ключевой кадр»*

Если выбрать диапазон анимации движения на временной шкале или анимированный объект или траекторию движения в рабочей области, в редакторе движения отображаются кривые свойств для этой анимации движения. Редактор движения показывает кривые свойств в координатной сетке, соответствующей кадрам временной шкалы, по которой выполняется анимация выбранного движения. Точка воспроизведения отображается как на временной шкале, так и в редакторе движения, всегда в одном и том же числе кадров.

Редактор движения отображает значения свойств анимации при помощи построения двухмерного графика для каждого свойства. У каждого свойства есть свой график. По горизонтальной шкале графика (слева направо) отсчитывается время, а изменение значения свойства указывается на вертикальной шкале. Каждый ключевой кадр свойства отображается в виде контрольной точки на кривой свойств данного свойства. Если к кривой свойства применить кривую замедления, то вторая кривая отображается в виде пунктирной линии в области кривых свойств. Пунктирная кривая показывает влияние замедления на значения свойства.

Некоторые свойства не могут быть анимированы, поскольку они содержат только одно значение на протяжении всего существования объекта на временной шкале. Примером может служить свойство Качество фильтра Градиентная фаска. Значения этих свойств можно задать при помощи редактора движения, но графики для них не строятся.

Можно точно контролировать форму большинства кривых свойств в редакторе движения, добавляя ключевые кадры свойств и управляя кривой с помощью стандартных элементов управления Безье. Для свойств X, Y и Z можно добавлять и удалять контрольные точки на кривых свойств, но для них нельзя использовать маркеры Безье. При изменении контрольных точек кривой свойств эти изменения немедленно отображаются в рабочей области.

Редактор движения также позволяет применять замедление к кривой любого свойства. Применение замедления в редакторе движения позволяет создавать определенные типы сложных анимационных эффектов, не используя сложные траектории движения. Кривые замедления являются графиками, показывающими, как значения свойств анимации движения интерполируются во времени. Применив кривую замедления к кривой свойства, можно с минимальными усилиями создать сложное движение.

Некоторые свойства имеют минимальные или максимальные значения, за рамки которых нельзя выходить, например альфа-прозрачность (0-100 %). К графикам для этих свойств нельзя применять значения вне допустимого диапазона.

Управление отображением редактора движения

В редакторе движения можно управлять тем, какие кривые свойств отображаются, а также размером экрана, выделяемым для каждого такой кривой. Кривые свойств, отображающиеся с большим размером, проще редактировать.

- Для настройки того, какие свойства отображаются в редакторе движения, щелкните треугольник рядом с категорией свойства, чтобы развернуть или свернуть данную категорию.
- Для управления числом кадров анимации движения, которые показываются в редакторе движения, укажите число кадров, которые требуется отобразить, в поле Кадров для просмотра в нижней части редактора движения. Максимальное число кадров — это совокупное число кадров в выделенном диапазоне анимации движения.
- Для переключения между развернутым и свернутым представлениями кривой свойств щелкните имя свойства. Развернутое представление обеспечивает большие возможности для редактирования кривой свойства. Можно настроить размеры развернутого и свернутого представлений с помощью полей Размер графика и Размер развернутого графика в нижней части редактора движения.
- Чтобы включить или выключить отображение подсказок в области графика, выберите пункт Показывать подсказки в меню параметров панели.

Чтобы добавить новый цветовой эффект или фильтр к анимации движения, нажмите кнопку Добавить в строке категории свойства и выберите конкретный элемент, который требуется добавить. Новый элемент немедленно появляется в редакторе движения.

Изменение формы кривых свойств

Редактор движения позволяет осуществлять точное управление формами всех кривых свойств анимации движения, кроме X, Y и Z. Для всех остальных свойств можно изменять кривую каждого графика при помощи стандартных маркеров Безье. Использование этих маркеров аналогично изменению обводок при помощи инструмента Выделение или Перо. Переместите сегмент кривой или контрольную точку вверх, чтобы увеличить значение свойства, либо переместить вниз, чтобы уменьшить значение.

При непосредственной работе с кривой свойств появляются следующие возможности:

- Создавать сложные кривые для сложных анимационных эффектов.
- Настраивать значения свойств в ключевых кадрах свойств.
- Увеличивать или уменьшать значения свойств в любом месте кривой свойства.
- Добавлять дополнительные ключевые кадры свойств к анимации движения.
- Устанавливать для отдельных ключевых кадров свойств, привязанные они ко времени или нет.

В редакторе движения основные свойства движения X, Y и Z отличаются от других свойств. Эти три свойства связаны между собой. Кадр в диапазоне анимации движения, являющийся ключевым кадром для одного из этих свойств, должен быть ключевым кадром для всех трех свойств. Кроме того, контрольные точки на кривых свойств X, Y Z не могут быть изменены при помощи маркеров Безье.

Контрольные точки кривых свойств могут являться точками смягчения или преломления. Когда кривая свойства проходит через точку преломления, она образует угол. Когда кривая свойства проходит через точку смягчения, она образует плавную кривую. Для X, Y и Z тип контрольной точки на кривой свойства зависит от типа соответствующей контрольной точки на траектории движения в рабочей области.

Обычно лучше изменять свойства анимации движения X, Y и Z путем изменения траектории движения в рабочей области. Используйте редактор движения для незначительных корректировок значений свойств или для перемещения их ключевых кадров свойств в другие кадры диапазона анимации.

- Чтобы изменить форму сегмента кривой между двумя контрольными точками, используйте перетаскивание. При перетаскивании сегмента кривой выбираются управляющие элементы Безье, находящиеся по краям этого сегмента. Если выбранные контрольные точки являются точками смягчения, то отображаются их маркеры Безье.
- Чтобы переключить кривую свойств в статическое состояние с неанимированным значением свойства, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните мышью, удерживая клавишу Command (Macintosh) область графика свойств, и выберите Сбросить свойство.
- Чтобы сбросить всю категорию свойств в статическое состояние с неанимированными значениями, нажмите кнопку Сбросить значения для этой категории.
- Чтобы изменить направление анимации движения свойства, щелкните область графика свойства правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните ее мышью, удерживая клавишу Command (Macintosh), и выберите Обратить ключевые кадры.
- Чтобы скопировать кривую свойства из одного свойства в другое, щелкните область графика кривой правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Command (Macintosh) и выберите команду Копировать кривую. Чтобы вставить кривую в другое свойство, щелкните область графика свойства правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Command (Macintosh) и выберите команду Вставить кривую. Также можно копировать кривые из одного пользовательского замедления в другое, а также из пользовательского замедления в свойство и наоборот.

Работа с ключевыми кадрами свойств

Можно изменять форму кривой свойства, добавляя, удаляя и изменяя ключевые кадры свойств для каждого графика.

- Чтобы добавить ключевой кадр свойств к кривой свойства, разместите точку воспроизведения в нужном кадре и нажмите кнопку Удалить ключевой кадр или Добавить ключевой кадр на панели свойств редактора движения.

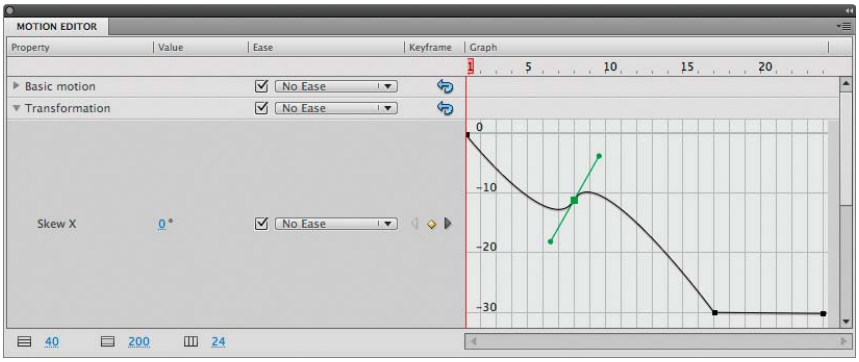
  Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши (Windows) или щелкнуть, удерживая клавишу Option (Macintosh), график в кадре, к которому необходимо добавить ключевой кадр свойства.

  Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши (Windows) или щелкнуть, удерживая клавишу Command (Macintosh), кривую свойства и выбрать Добавить ключевой кадр.
- Чтобы удалить ключевой кадр свойства из кривой свойств, щелкните на контрольной точке ключевого кадра свойства на кривой свойств, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Option (Macintosh).

  Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши (Windows) или щелкнуть, удерживая клавишу Command (Macintosh), контрольную точку и выбрать Удалить ключевой кадр.
- Чтобы изменить тип контрольной точки с точки преломления на точку смягчения, щелкните эту контрольную точку, удерживая клавишу Alt (Windows) или клавишу Command (Macintosh).

Если контрольная точка является точкой смягчения, становятся видны ее элементы управления Безье, а кривая свойства проходит через точку как плавно изгибающаяся кривая. Если контрольная точка является угловой точкой, то кривая свойства образует угол при прохождении через эту контрольную точку. Для угловых точек маркеры Безье не отображаются.

Чтобы задать точку сглаживания, можно также щелкнуть на контрольной точке правой кнопкой мыши (Windows) или левой с удержанием клавиши Command (Macintosh) и выбрать Точка сглаживания, Сглаживание справа или Сглаживание слева. Чтобы изменить тип точки на точку сглаживания, выберите пункт Точка преломления.



На кривой свойств показаны точка смягчения (кадр 8) и точка преломления (кадр 17).

- Чтобы перенести ключевой кадр свойства в другой кадр, перетащите его контрольную точку.

  Нельзя перетаскивать ключевой кадр свойства через предшествующие или последующие ключевые кадры.

- Чтобы переключить ключевой кадр свойства для пространственных свойств X, Y и Z между привязанным ко времени или не привязанным ко времени, щелкните этот ключевой кадр свойства правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая клавишу Command (Macintosh) в редакторе движения Дополнительные сведения о ключевых кадрах с отсутствующей привязкой см. в разделе Изменение траектории движения анимации движения.

  Также можно выключить привязку ко времени для отдельного ключевого кадра свойства в редакторе движения, перетащив привязанный ко времени ключевой кадр в вертикальный разделитель кадра.

- Чтобы связать между собой свойства X и Y, нажмите кнопку Связать значения свойств X и Y для любого из свойств, которые необходимо связать. Когда свойства связаны, их значения ограничиваются таким образом, чтобы их соотношение сохранялось при вводе значения для любого из этих свойств. Примеры связанных свойств X и Y включают в себя свойства Масштаб X и Масштаб Y, а также Размытие X и Размытие Y фильтра Тень.

Руководства и примеры

Дополнительные сведения о работе с редактором движения см. в следующих видеороликах и статьях.

- Видео: Редактор движения во Flash CS4 (5:08, Adobe TV)
- Видео: Начало работы: 14. Использование Редактора движения (3:40, Adobe TV)
- Видео: Использование редактора движения (6:08, Adobe TV)
- Видео: Быстрый доступ к свойствам анимации (4:17, Adobe TV)

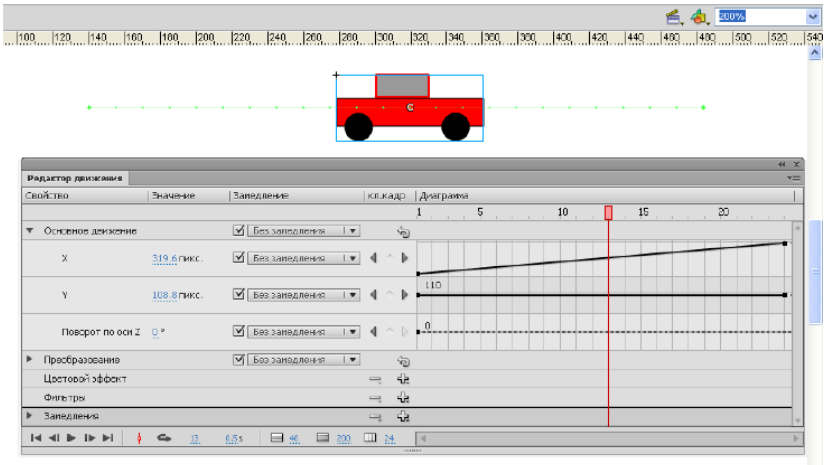
Наверх

(не используется с Flash Professional CC) Замедление анимации движения

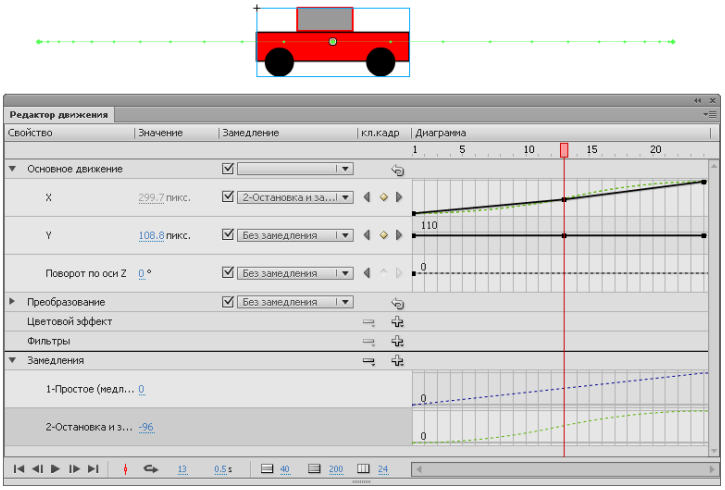
Замедление позволяет ускорить или замедлить начало или окончание анимации для более реалистичного движения или более привлекательных эффектов. Это технология, позволяющая модифицировать способ, которым в Adobe Flash рассчитываются значения свойств между ключевыми кадрами свойства в анимации движения. Без замедления эти значения в Adobe Flash рассчитываются таким образом, что смена значения в каждом кадре одинакова. С помощью замедления можно настроить скорость изменения значений для создания более естественной или более сложной анимации.

Замедление, это математическая кривая, применяемая к значениям свойств анимации движения. Окончательный эффект анимации движения вычисляется как комбинация диапазона значений свойств в анимации движения и кривой замедления.

Например, если выполняется анимация перемещения машины через рабочую область, движение получается более реалистичным, если машина начинает движение из состояния покоя и постепенно набирает скорость, а затем плавно замедляется до полной остановки в другом конце рабочей области. Без замедления машина будет резко начинать двигаться на полной скорости из остановленного положения и затем также резко будет останавливаться на другом конце рабочей области. Благодаря замедлению можно применить анимацию движения к машине и таким образом заставить ее плавно начинать движение и останавливаться.



Применяется траектория движения без замедлений. Обратите внимание на равномерное распределение кадров вдоль траектории.



Применена такая же траектория движения с командами «Остановить» и «Начать» замедление (среднее). Обратите внимание на плотность кадров в конце траектории, которая позволяет создать более реалистичное ускорение и замедление машины.

Можно применить замедление в инспекторе свойств или редакторе движения. Замедления, применяемые в инспекторе свойств, влияют на все свойства, включенные в анимацию движения. Замедления, применяемые в редакторе движения, могут влиять на отдельное свойство, группу свойств или на все свойства анимации движения.

Замедление может быть простым и сложным. Adobe Flash содержит широкий спектр наборов настроек замедлений, которые можно применить для получения простых или сложных эффектов. В редакторе движения можно также создавать собственные пользовательские кривые замедления.

Одним из наиболее распространенных случаев использования замедления является случай, когда изменяется траектория перемещения объекта по рабочей области и разрешаются привязанные ко времени ключевые кадры, чтобы сделать скорость перемещения согласованной в каждом сегменте траектории. Затем замедление можно применять для добавления более реалистичного ускорения и замедления в конце траектории.

Когда к кривой свойства применяется кривая замедления, в области графика кривой свойства отображается визуальное наложение кривой замедления. Отображая кривые свойства и замедления в одной области графика, наложение позволяет лучше представить окончательный эффект, показываемый в рабочей области при тестировании анимации.

Поскольку кривые замедления в редакторе движения могут быть сложными, их можно использовать для создания сложных движений в рабочей области без необходимости создавать сложные траектории движения. Также можно использовать кривые замедления для создания сложных анимаций движения по любым другим свойствам в дополнение к пространственным свойствам X, Y и Z.

Руководства и статьи:

- Руководство: Изменение и применение пользовательского замедления (Flashthusiast.com)
- Руководство: Замедление между ключевыми кадрами (Flashthusiast.com)
- Руководство: Создание и применение пользовательского замедления (Kirupa.com)
- Видео: Замедление движения Flash (продолжительность: 7:40 LayersMagazine.com)

Видео: Задание свойства замедления анимации (продолжительность: 5:10, Peachpit.com)

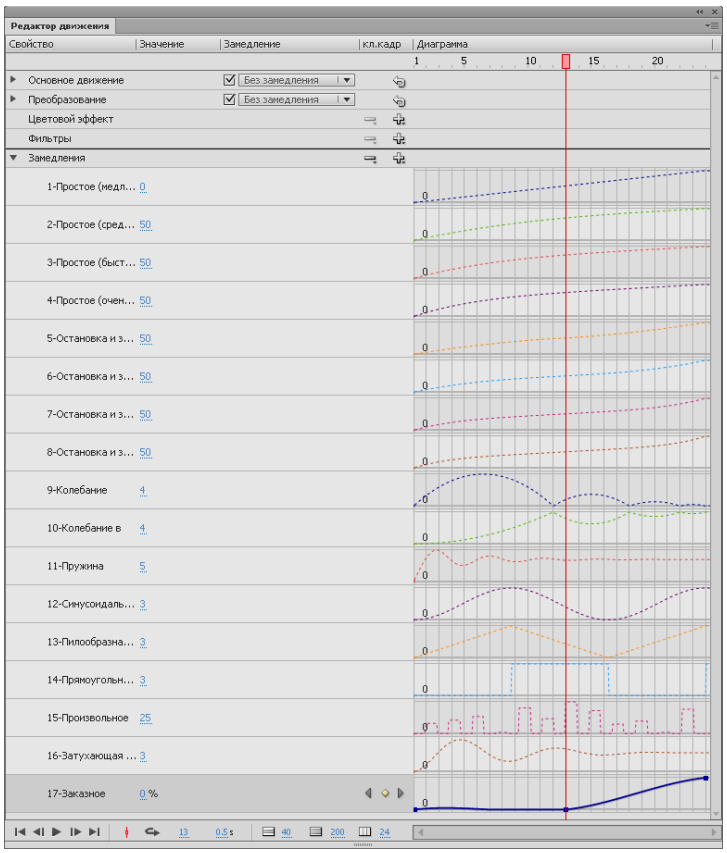
Замедление всех свойств анимации движения в инспекторе свойств

Если замедление применяется к анимации движения в инспекторе свойств, оно влияет на все свойства, включенные в эту анимацию движения. Инспектор свойств применяет простую (медленную) кривую замедления, которая также имеется в редакторе движения.

1. Выберите анимацию движения на временной шкале или траекторию движения в рабочей области.
2. В инспекторе свойств выберите замедление, которое будет применено, из меню Замедление.
3. Введите значение для степени замедления в поле Значение замедления.

Замедление отдельных свойств в редакторе движения

Можно применить набор настроек замедления к отдельному свойству или категории свойств в редакторе движения.



Формы кривых замедления входят в комплект поставки Flash.

Для использования замедлений в редакторе движения добавьте кривую замедления в список замедлений, доступных для выбранной анимации движения, и затем примените это замедление к выбранным свойствам. Когда к свойству применяется кривая замедления, на область графика свойства накладывается пунктирная кривая. Пунктирная кривая показывает воздействие кривой замедления на фактические значения данного свойства анимации.

- Чтобы добавить замедление к списку замедлений, доступных в выбранной анимации движения, нажмите кнопку Добавить в разделе Замедление редактора движения, а затем выберите замедление для добавления.
- Чтобы добавить замедление к отдельному свойству, выберите его в меню Выделенное замедление для данного свойства.
- Чтобы добавить замедление к целой категории свойств, таких как движение, преобразование, цветовые эффекты или фильтры, выберите тип заземления в меню Выделенное замедление для данной категории свойств.
- Чтобы включить или отключить эффект замедления для свойства или категории свойств, установите флажок Включение или отключение замедления для этого свойства или категории свойств. Эта функция позволяет быстро просматривать влияние замедления на кривые свойств.
- Чтобы удалить замедление из списка доступных анимаций движения, нажмите кнопку Удалить замедление в разделе Замедления редактора движения, а затем выберите замедление из всплывающего меню.

Изменение кривых замедления в редакторе движения

В редакторе движения можно изменить свойства встроенных кривых замедления и создать собственные пользовательские кривые замедления.

- Чтобы изменить набор настроек кривой замедления, установите значение для замедления в поле с названием замедления.

  Для простых кривых замедления это значение является процентной долей, выражающей степень применения кривой замедления к кривой свойства. Положительные значения увеличивают замедление в конце кривой. Отрицательные значения увеличивают замедление в начале кривой.

  Для кривых замедления, описываемых волновыми функциями, например для синусоиды или пилообразной волны, значение выражает число полуциклов в волне.

  Для редактирования стиля замедления, добавьте его к списку доступных замедлений с помощью кнопки Добавить в разделе Замедление редактора движения.

- Чтобы изменить пользовательскую кривую замедления, добавьте ее экземпляр в список замедлений, а затем измените эту кривую, используя те же приемы, что и при изменении любой другой кривой Безье в Adobe Flash. Кривая замедления всегда должна иметь начальное значение 0%.

  Также кривую можно скопировать и вставить из одного пользовательского замедления в другое, даже если они находятся в разных анимациях движения.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Обводки, заливки и градиенты

Создание и изменение градиентной заливки
Настройка цвета обводки и заливки
Модификация закрашенных областей
Преобразование градиента и растровых заливок
Блокировка градиента или растровой заливки рабочей области

Наверх

Создание и изменение градиентной заливки

Градиент — это многоцветная заливка, в которой один цвет постепенно переходит в другой. Flash Pro позволяет применить до 15 цветовых переходов к градиенту. Создание градиента — удобный способ добиться плавного перехода цвета в одном объекте или между несколькими объектами. Можно сохранить градиент как образец, чтобы упростить его применение к нескольким объектам. Flash Pro поддерживает создание градиентов двух типов:

Линейные градиенты изменяют цвет вдоль одной оси (горизонтальной или вертикальной).

Радиальные градиенты изменяют цвет во внешнем направлении, начиная с центральной фокальной точки. Можно настроить направление градиента, его цвета, положение фокальной точки и многие другие свойства.

предоставляет дополнительное управление линейным и радиальным градиентами для использования в Flash Player. Эти элементы, называемые режимами переполнения, позволяют указать, как применяются цвета за градиентом.

Примеры градиентов см. на веб-странице «Примеры Flash» по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Чтобы получить доступ к примеру, загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Graphics\AnimationAndGradients.

1. Чтобы применить заливку градиентом к существующей иллюстрации, выберите в рабочей области объект или объекты.

2. Если панель «Цвет» не видна, выберите меню «Окно» > «Цвет».

3. Чтобы выбрать режим отображения цветов, выберите «RGB» (параметр по умолчанию) или «HSB».

4. Выберите тип градиента в меню «Тип».

   Линейный Создает градиент, который меняет оттенок от начальной точки до конечной точки по прямой.

   Радиальный Создает градиент, который меняется от центральной фокальной точки в круговом контуре к краям.

   ***Примечание**. При выборе линейного или радиального градиента на панели «Цвет» появляются еще два параметра, если материал готовится для Flash Player версии 8 или более поздней. Во-первых, под меню «Тип» активируется меню «Переполнение». С помощью меню «Переполнение» можно управлять цветами, применяемыми за пределами градиента. Во-вторых, появляется панель определения градиента с двумя указателями под панелью, указывающими цвета для градиента.*

5. В меню «Переполнение» выберите режим переполнения для градиента: «Расширение» (по умолчанию), «Отражение» и «Повтор» (необязательно).

6. Чтобы создать линейный или радиальный градиент, совместимый с масштабируемой векторной графикой (SVG), установите флажок «Линейный RGB» (необязательно). Благодаря этому градиент будет выглядеть ровнее при последующих изменениях масштаба.

7. Чтобы изменить цвет в градиенте, выберите один из цветовых указателей под панелью определения градиента (треугольник над выделенным указателем станет черным). После этого щелкните на панели пространства цвета, которая появится над панелью градиента. Перетащите ползунок яркости, чтобы настроить яркость цвета.

8. Чтобы добавить курсор к градиенту, щелкните панель определения градиента или ниже. Выберите цвет для нового указателя, как описано в предыдущем шаге.

   Можно добавить до 15 цветовых указателей, что позволяет создавать до 15 цветовых переходов.

9. Чтобы изменить положение курсора на градиенте, перетащите курсор вдоль панели определения градиента. Перетащите указатель вниз и от панели определения градиента, чтобы удалить его.

10. Чтобы сохранить градиент, щелкните треугольник в правом верхнем углу на панели «Цвет» и выберите в меню «Добавить

образец».

На панель «Образцы» в текущем документе будет добавлен градиент.

11. Чтобы преобразовать градиент, например, сделать его вертикальным вместо горизонтального, используйте инструмент «Преобразование градиента». Дополнительные сведения см. в разделе Преобразование градиента и растровых заливок.

Наверх

Настройте цвета обводки и заливки.

Можно задать цвет обводки и заливки графического объекта или фигуры с помощью элементов управления обводки и заливки на панели инструментов или с помощью таких же элементов управления в инспекторе свойств.

Разделы панели инструментов «Цвет обводки» и «Цвет заливки» содержат элементы управления для вызова окон «Цвет обводки» и «Цвет заливки», которые, в свою очередь, определяют, влияет ли выбор цвета на обводку или заливку выбранных объектов. Кроме того, в разделе «Цвета» есть элементы управления для быстрого сброса цветов до цветов по умолчанию, задания бесцветных обводки и заливки и смены местами цветов заливки и обводки.

Кроме возможности выбирать цвет обводки и заливки для графического объекта или фигуры, инспектор свойств предлагает элементы управления для задания толщины и стиля обводки.

Чтобы изменить атрибуты раскраски существующих объектов с помощью этих элементов, сначала выберите объекты в рабочей области.

См. также: Интерактивный просмотр цветов.

Настройка цвета обводки и заливки на панели «Инструменты»

Элементы «Цвет обводки» и «Цвет заливки» панели «Инструменты» устанавливают атрибуты раскраски новых объектов, создаваемых с помощью инструментов рисования и раскраски. Чтобы изменить атрибуты раскраски существующих объектов с помощью этих элементов, сначала выберите объекты в рабочей области.

- Нажмите элемент «Цвет обводки» или «Цвет заливки» и выберите образец цвета.
- Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» во всплывающем окне и выберите цвет. Кроме того, можно наводить курсор на различные цвета, чтобы просмотреть, как они будут смотреться в фигуре.
- Введите в поле шестнадцатеричное значение цвета.
- Чтобы возвратить параметры цветов по умолчанию (белая заливка и черная обводка), нажмите кнопку «Черно-белый» на панели «Инструменты».
- Чтобы удалить все обводки и заливки, нажмите кнопку «Нет цвета».

  ***Примечание**. Кнопка «Нет цвета» появляется только при создании овала или прямоугольника. Можно создать объект без обводки и заливки, но невозможно использовать кнопку «Нет цвета» для существующего объекта. Вместо этого выберите существующую обводку или заливку и удалите ее.*
- Чтобы поменять между собой цвета обводки и заливки, нажмите на панели инструментов кнопку «Поменять местами цвета».

Flash Professional CC позволяет просмотреть цвет мазка или заливки при изменении образца цвета. Более подробную информацию см. в разделе Интерактивный просмотр цветов.

Применение сплошной заливки цветом с помощью инспектора свойств

1. Выберите в рабочей области замкнутый объект или объекты.
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».
3. Чтобы выбрать цвет, нажмите элемент управления «Цвет заливки» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из поля палитры.
   - Введите в поле шестнадцатеричное значение цвета.

С помощью инспектора свойств выберите цвет, стиль и толщину обводки.

Чтобы изменить цвет, стиль обводки и толщину выбранного объекта, используйте элемент «Цвет обводки» в инспекторе свойств. Выберите стиль обводки из стилей, которые предварительно поставляются вместе с Flash Pro, либо создайте заказной стиль. Чтобы выбрать заливку сплошным цветом, используйте элемент «Цвет заливки» в инспекторе свойств.

1. Выберите в рабочей области объект или объекты (символы необходимо сначала дважды щелкнуть мышью, чтобы войти в режим редактирования символа).
2. Выберите меню «Окно» > «Свойства».
3. Чтобы выбрать стиль обводки, щелкните на меню «Стиль» и выберите нужный вариант. Чтобы создать пользовательский стиль,

щелкните в инспекторе свойств «Другой», выберите параметры в диалоговом окне «Стиль обводки» и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. *Выбор стиля обводки, отличной от «Сплошной», может увеличить размер файла.*

4. Толщину обводки можно выбрать с помощью ползунка или введя значение в текстовое поле.
5. Чтобы разрешить уточнение обводки, установите флажок «Уточнение обводки». «Уточнение обводки» настраивает узловые точки кривых и линий на целые пикселы, предотвращая размытие вертикальных и горизонтальных линий.
6. Чтобы задать стиль края контура, выберите параметр «Край контура».

   Не задано Обрезается по краю контура.

   Круглый Добавляет круглое окончание, выдающееся за край контура на половину толщины обводки.

   Квадратный Добавляет прямоугольное окончание, выдающееся за край контура на половину толщины обводки.
7. Если линии рисуются с помощью инструментов «Карандаш» или «Кисть» и установлен режим рисования «Сглаживание», то используйте ползунок «Сглаживание», чтобы указать степень, до которой Flash Pro сглаживает рисуемые линии.

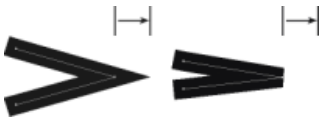
   По умолчанию значение «Смягчение» установлено в значение 50, но можно указать значение от 0 до 100. Чем больше значение сглаживания, тем более сглаживается в результате линия.

   Примечание. *Если режим рисования установлен в значение «Выпрямление» или «Краска», то ползунок «Смягчение» отключен.*
8. Чтобы определить, как соединяются два сегмента, выберите параметр «Объединение». Чтобы изменить углы в открытом или замкнутом контуре, выберите контур и другое значение параметра объединения.

Стыки «уголок», «круглый» и «фаска».

9. Чтобы избежать скашивания стыка «уголок», введите предел заострения.

   Если длина линии превосходит это значение, то линии заканчиваются квадратными, а не точечными окончаниями. Например, предел среза 2 для 3-точечной обводки означает, что если длина точки в два раза превышает толщину обводки, то Flash Pro удаляет граничную точку.



Применение предела среза.

Корректировка обводок нескольких линий или фигур

Чтобы изменить цвет обводки, толщину и стиль одной или нескольких линий или контуров фигур, используйте инструмент «Чернильница». К линиям и контурам фигур можно применить только сплошные цвета, не градиенты и не растровые изображения.

С помощью инструмента «Обводка» проще изменить атрибуты обводки нескольких объектов одновременно, не выделяя отдельные линии.

1. Выберите инструмент «Обводка» на панели «Инструменты».
2. Выберите цвет обводки.
3. Выберите стиль обводки и толщину обводки в инспекторе свойств.
4. Щелкните объект в рабочей области, чтобы применить изменения обводки.

Копирование обводки и заливки

С помощью инструмента «Пипетка» можно копировать атрибуты заливки и обводки одного объекта и немедленно применять их к другому объекту. Инструмент «Пипетка» также позволяет взять образец изображения в растровом изображении и использовать его в качестве заливки.

1. Чтобы применить атрибуты обводки или области с заливкой к другой обводке или области с заливкой, выберите инструмент «Пипетка» и щелкните обводку или область с заливкой, атрибуты которой нужно применить.

   Если щелкнуть обводку, инструмент автоматически превращается в инструмент «Чернильница». Если нажать на область с заливкой, инструмент автоматически превращается в инструмент «Ведро с краской» с включенным модификатором «Блокировать заливку».
2. Чтобы применить новые атрибуты, щелкните другую обводку или область с заливкой.

Модификация закрашенных областей

Наверх

Инструмент «Заливка» заполняет цветом замкнутые области. Этот инструмент позволяет выполнить следующие действия.

- Заполните пустую область и измените цвет уже заполненных областей.
- Раскрашивайте сплошными цветами, градиентными и растровыми заливками.
- Используйте инструмент «Ведро с краской», чтобы заполнить области, замкнутые не полностью.
- Выберите в Flash Pro закрытие интервалов в контурах фигуры при использовании инструмента «Ведро с краской».

1. Выберите инструмент «Заливка» на панели «Инструменты».
2. Выберите цвет и стиль заливки.
3. Выделите модификатор «Размер промежутка» в нижней части панели «Инструменты» и выберите параметр размера зазора:
   - «Не закрывать интервалы», чтобы вручную закрыть интервалы перед заливкой фигуры. Для сложных рисунков закрытие интервалов вручную может быть более быстрым.
   - Параметр «Закрыть» для заливки фигуры, имеющей интервалы.

   Примечание. *Если интервалы слишком велики, то, возможно, придется закрыть их вручную.*
4. Щелкните фигуру или замкнутую область для заливки.

Преобразование градиента и растровых заливок

Наверх

Можно преобразовать градиентную или растровую заливку, настраивая размер, направление или центр заливки.

1. Выберите инструмент «Преобразование градиента» на панели «Инструменты». Если на панели «Инструменты» нет средства «Преобразование градиента», нажмите и удерживайте кнопку мыши на инструменте «Свободное преобразование», затем в открывшемся меню выберите «Преобразование градиента».
2. Щелкните мышью область, заполненную градиентной или растровой заливкой. Появится ограничительная рамка с маркерами редактирования. Когда курсор находится над каким-либо из этих маркеров, он изменяется, показывая функцию маркера.

   Центральная точка Значок прокрутки для маркера центральной точки — это четырехконечная стрелка.

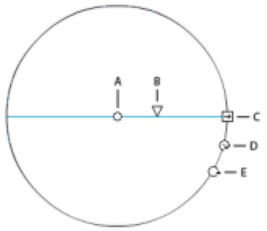
   Фокальная точка Маркер фокальной точки появляется только при выборе радиального градиента. Значок прокрутки для маркера фокальной точки — это инвертированный треугольник.

   Размер Значок прокрутки для маркера размера (значок среднего маркера на краю ограничительной рамки) — это круг со стрелкой внутри.

   Поворот Настраивает поворот градиента. Значок прокрутки для маркера поворота (значок нижнего маркера на краю ограничительной рамки) — это четыре стрелки в фигуре круга.

   Width Настраивает ширину градиента. Значок прокрутки для маркера ширины (прямоугольный маркер) — это двусторонняя стрелка.

   Нажмите клавишу «Shift», чтобы ограничить направление линейной градиентной заливки значениями, кратными 45°.



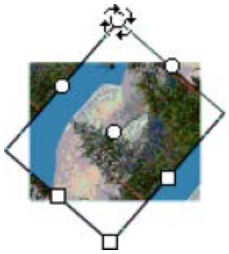
Элементы управления радиального градиента
А. *Центральная точка* ***Б.*** *Ширина* ***В.*** *Поворот* ***Г.*** *Размер* ***Д.*** *Фокус.*

3. Перерисуйте градиент или заливку любым из следующих способов.
   - Чтобы переместить центральную точку градиентной или растровой заливки, перетащите центральную точку.

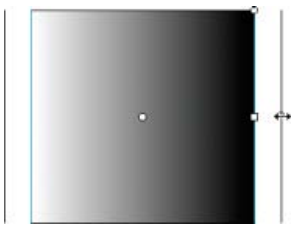
- Чтобы изменить ширину градиентной или растровой заливки, перетащите прямоугольный маркер на стороне ограничительной рамки. (Этот параметр изменяет только ширину заливки, а не объекта, содержащего заливку.)

- Чтобы изменить высоту градиентной или растровой заливки, перетащите прямоугольный маркер внизу ограничительной рамки.

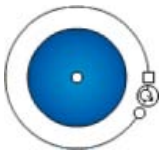
- Чтобы повернуть градиентную или растровую заливку, перетащите круглый маркер поворота в углу. Можно также перетаскивать самый нижний маркер ограничительного круга кругового градиента или заливки.



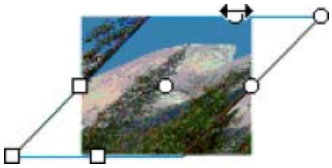
- Чтобы изменить масштаб линейного градиента или заливки, перетащите прямоугольный маркер в центре ограничительной рамки.



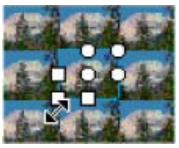
- Чтобы изменить фокальную точку кругового градиента, перетащите средний круглый маркер на ограничительном круге.



- Чтобы наклонить заливку внутри фигуры, перетащите один из круглых маркеров на верхнюю или правую сторону ограничительной рамки.



- Чтобы замостить фигуру растровым изображением, выполните масштабирование заливки.



Примечание. *Чтобы просмотреть все маркеры при работе с большими заливками или заливками, близкими к границе рабочей области, выберите пункт «Просмотр» > «Область вставки».*

Наверх

Блокировка градиента или растровой заливки рабочей области

Градиентную или растровую заливку можно заблокировать, так что она выглядит занимающей всю рабочую область. При этом объекты, раскрашенные заливкой, выглядят как маски, открывающие градиент или растровую заливку под ними.

Если при использовании инструментов «Кисть» или «Заливка» выбрать модификатор «Блокировка заливки», то градиентная или растровая заливка будет распространяться на все объекты, которые отрисовываются в рабочей области.

Использование модификатора «Блокировка заливки» создает внешний вид единой градиентной или растровой заливки, применяемой к отдельным объектам в рабочей области.

Использование блокированной градиентной заливки

1. Выберите инструмент «Кисть» или «Заливка» и выберите в качестве заливки градиент или растровое изображение.
2. На панели «Цвет» в меню «Тип» выберите «Линейный» или «Радиальный».
3. Нажмите модификатор «Блокировка заливки» .
4. Сначала раскрасьте области, в которые нужно поместить центр заливки, а потом перейдите к другим областям.

Использование блокированной растровой заливки

1. Выберите используемое растровое изображение.
2. На панели «Цвет» в меню «Тип» выберите «Растровое изображение».
3. Выберите инструмент «Кисть» или «Ведро с краской».
4. Нажмите модификатор «Блокировка заливки» .
5. Сначала раскрасьте области, в которые нужно поместить центр заливки, а потом перейдите к другим областям.

- Разделение групп и объектов
- Работа с импортированными растровыми изображениями

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Графические фильтры

О фильтрах
Работа с фильтрами
Применение фильтров

О фильтрах

Наверх

Обзор фильтров

Фильтры (графические эффекты) позволяют добавлять визуальные эффекты к тексту, кнопкам и роликам. Уникальность Flash Pro состоит в том, что применяемые фильтры можно анимировать с помощью анимации движения.

Режимы наложения Flash Pro позволяют создавать совмещенные изображения. *Совмещение* — это процесс изменения прозрачности или взаимодействия цветов двух или более перекрывающихся объектов. Режимы наложения дают также дополнительный контроль над непрозрачностью цвета объектов и изображений. Режимы наложения Flash Pro можно использовать для создания подсветки или теней, которые позволяют показать детали нижнего изображения или добавить цвет в ненасыщенное изображение.

Об анимированных фильтрах

Фильтры анимируются на временной шкале. Объекты в отдельных ключевых кадрах, соединенных анимацией движения, имеют параметры для соответствующих фильтров, соединенных анимацией движения в промежуточных кадрах. Если фильтру не соответствует фильтр того же типа на противоположном конце анимации движения, второй фильтр добавляется автоматически, чтобы эффект обязательно появлялся в конце последовательности анимации.

Во избежание неправильной анимации движения в случае, если фильтр на одном из концов анимации отсутствует или фильтры на концах применяются в разном порядке, Flash Pro делает следующее.

- Если применить анимацию движения к фрагменту ролика с фильтрами и вставить ключевой кадр на противоположном конце анимации движения, то в конечном кадре анимации движения фрагмента ролика автоматически появятся те же фильтры и в том же порядке, что и в первом кадре анимации движения.
- Если поместить фрагменты ролика на два кадра с разными фильтрами, а потом применить анимацию движения между кадрами, Flash Pro сначала обрабатывает фрагмент ролика с наибольшим количеством фильтров. Затем Flash Pro сравнивает фильтры первого фрагмента ролика с фильтрами, используемыми вторым фрагментом ролика. Если соответствующие фильтры во втором фрагменте ролика не найдены, Flash Pro создает пустой фильтр без параметров и с цветами существующих фильтров.
- Если между двумя ключевыми кадрами существует анимация движения и к объекту в одном из ключевых кадров добавляется фильтр, то Flash Pro автоматически добавляет фиктивный фильтр к фрагменту ролика, когда достигает ключевого кадра на другом конце анимации движения.
- Если между двумя ключевыми кадрами существует анимация движения и из объекта в одном из ключевых кадров удаляется фильтр, Flash Pro автоматически удаляет соответствующий второй фильтр из фрагмента ролика, когда достигает ключевого кадра на другом конце анимации движения.
- Если заданные параметры фильтров между началом и концом анимации движения не согласуются, Flash Pro применяет к интерполированным кадрам параметры фильтров начального кадра. Несогласованность параметров возникает в случае, если следующие параметры установлены по-разному в начале и в конце анимации движения: маскирование, внутренняя тень слоя и внутреннее свечение слоя, а также тип градиентного свечения и градиентная фаска.

  Например, если создать анимацию движения с помощью фильтра «Тень» и применить в первом кадре анимации движения тень с маскированием, а в последнем — внутреннюю тень слоя, Flash Pro устранит несогласованность фильтров в анимации движения. В этом случае Flash Pro применяет параметры фильтров, используемые в первом кадре анимации движения: отбрасываемая тень с маскированием исходного объекта.

О фильтрах и скорости воспроизведения Flash Player

Тип, количество и качество фильтров, применяемых к объектам, может влиять на скорость воспроизведения SWF-файлов. Чем больше фильтров применяется к объекту, тем больше вычислений должен выполнить Adobe® Flash® Player, чтобы правильно отобразить созданные визуальные эффекты. Adobe® рекомендует ограничить количество фильтров, применяемых к объекту.

Каждый фильтр содержит элементы управления, которые позволяют настроить интенсивность и качество применяемого фильтра. Использование более низких параметров повышает скорость воспроизведения на менее мощных компьютерах. Если создается

содержимое для воспроизведения на разных компьютерах или вы не знаете, насколько мощные компьютеры доступны пользователям, задайте уровень качества «Низкое», чтобы максимально увеличить скорость воспроизведения.

О фильтрах Pixel Bender

Adobe Pixel Bender™ — это язык программирования, разработанный компанией Adobe. Он позволяет создавать пользовательские фильтры, эффекты и режимы наложения для использования в ПО Flash и After Effects. Pixel Bender работает независимо от аппаратных средств и автоматически обеспечивает эффективную работу в разных конфигурациях графического и центрального процессоров.

Для создания фильтра разработчики Pixel Bender пишут код Pixel Bender и сохраняют его в текстовом файле с расширением pbj. Созданный таким образом фильтр Pixel Bender можно использовать в документе Flash. Используйте ActionScript® 3.0 для загрузки фильтра и применения его элементов управления.

Дополнительная информация о работе с Pixel Bender через ActionScript приведена в Руководстве разработчика ActionScript 3.0.

Ли Браймлоу (Lee Brimelow) опубликовал несколько полезных примеров Pixel Bender в своем блоге по адресу http://theflashblog.com/?cat=44.

В следующих видеоруководствах показано использование фильтров Pixel Bender в среде Flash Pro:

- Pixel Bender: заказные фильтры (9:20)
- Flash Downunder: фильтры Pixel Bender (15:07)

Работа с фильтрами

Наверх

Усовершенствования во Flash Professional CC

Каждый раз, когда к объекту добавляется новый фильтр, этот фильтр добавляется в список фильтров, применяемых к объекту, в инспекторе свойств. Можно применить к объекту несколько фильтров или удалить прежние фильтры. Фильтры можно применить только к тексту, кнопке, ролику, его компонентам и скомпилированным роликам.

Можно создать библиотеку параметров фильтров, которая позволит легко применять к объекту тот же самый фильтр или наборы фильтров. Flash Pro сохраняет наборы настроек фильтров, созданные в разделе «Фильтры» инспектора свойств, в меню «Фильтры» > «Наборы настроек».

В программе Flash Professional CS6 и более ранних ее версиях применение фильтров ограничивается только роликами и символами кнопок. В программе Flash Professional CC можно также применять фильтры к компонентам роликов и скомпилированных роликов. Это позволяет добавлять различные эффекты к компонентам напрямую — одним или двумя щелчками кнопки мыши — и легко совершенствовать внешний вид приложений. Во Flash Pro CS6 для добавления фильтров или других эффектов к компоненту необходимо «заключить» его внутри символа ролика. Инструкция:

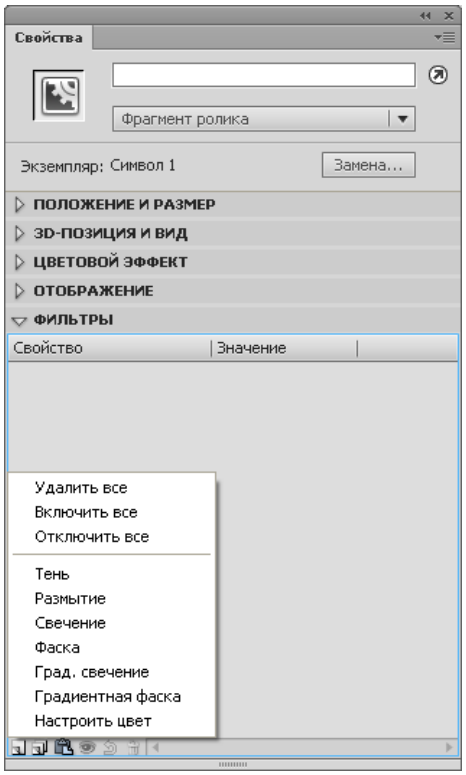
1. Создание или добавление компонента в рабочей области.
2. Щелкните по компоненту правой кнопкой мыши и выберите «Преобразовать в символ».

В программе Flash Professional CS6 (и более ранних ее версиях) можно добавлять фильтры и другие виды эффектов после заключения компонента внутри символа. Однако, это только обходной путь, а не рекомендованное решение.

Во Flash Professional CC фильтры к компонентам можно добавлять напрямую, используя параметры «Фильтры», «Цветовые эффекты» и «Настройки дисплея» на панели «Свойства». Для более четкого понимания принципа действия этого усовершенствования рассмотрим следующий пример.

Добавление фильтра фаски к компоненту кнопки

1. Создайте или добавьте кнопку в рабочей области с помощью панели компонентов, последовательно выбрав команду «Кнопка».
2. В инспекторе свойств нажмите раскрывающийся список в разделе «Фильтры» и выберите «Фильтр фаски». Будут отображены свойства и значения для фильтра фаски.
3. Измените или задайте подходящие значения для необходимых свойств. Например «Размытие X», «Размытие Y», «Интенсивность», «Тень» и т. д. Можно сразу же просмотреть применение этих эффектов к выбранной кнопке.



Меню «Добавить фильтр» в инспекторе свойств

Применение или удаление фильтра

1. Выберите текст, кнопку или объект фрагмента ролика, где применяется фильтр или удаляется фильтр.
2. В разделе «Фильтры» инспектора свойств выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы добавить фильтр, нажмите кнопку и выберите фильтр. Экспериментируйте с параметрами, пока не получите нужный внешний вид.
   - Чтобы удалить фильтр, выберите этот фильтр в списке примененных фильтров и нажмите кнопку «Удалить фильтр» . Можно удалить или переименовать любой набор настроек.

Копирование и вставка фильтра

1. Выберите объект, из которого копируется фильтр, и панель «Фильтры».
2. Выберите фильтр, который необходимо скопировать, и нажмите кнопку . В раскрывающемся списке нажмите «Копировать выбранный фильтр». Для копирования всех фильтров выберите «Копировать все фильтры».
3. Выберите объект, к которому нужно применить фильтр, и нажмите кнопку. В раскрывающемся списке нажмите «Вставить фильтры».

Применение набора настроек фильтра к объекту

1. Выберите объект, к которому хотите применить набор настроек фильтра, и вкладку «Фильтр».
2. Нажмите кнопку , чтобы открыть раскрывающееся меню.
3. Выберите набор настроек фильтра из списка наборов настроек в нижней части раскрывающегося списка.

Примечание. *Когда к объекту применяется набор настроек фильтра, Flash Pro замещает все фильтры, применяемые к выделенным объектам на данный момент, фильтрами набора настроек.*

Включение или выключение фильтра, примененного к объекту

- По умолчанию все фильтры включены. Щелкните значок рядом с именем фильтра, чтобы отключить его. Нажмите кнопку «X» рядом с именем фильтра, чтобы включить его.

  Примечание. *Чтобы включить другие фильтры в списке, щелкните значок включения в списке «Фильтры» при нажатой кнопке «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Если щелкнуть значок при нажатой клавише «Alt», выбранный фильтр будет включен, а все остальные фильтры в списке будут отключены.*

Включение и выключение всех фильтров, примененных к объекту

- Нажмите кнопку и выберите «Включить все» или «Отключить все» в раскрывающемся списке.

  Примечание. *Чтобы включить или выключить все фильтры в списке, щелкните значок включения или выключения в списке «Фильтры» при нажатой клавише «Control».*

Создание библиотек наборов настроек фильтров

Сохраняйте параметры фильтров в виде библиотек наборов настроек, которые можно легко применить к фрагменту ролика или текстовым объектам. Используйте готовые наборы настроек фильтров вместе с другими пользователями, предоставляя им файл конфигурации фильтров. Файл конфигурации фильтра — это XML-файл, который хранится в папке конфигураций Flash Pro:

- Windows 7 и 8: C:\Пользователи*имя пользователя*\AppData\Local\Adobe\Flash CC*язык*\Configuration
- ***(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Windows XP: C:\Documents and Settings*имя пользователя*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6*язык*\Configuration\Filters*название_фильтра.xml*
- ***(только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Windows Vista: C:\Пользователи*имя пользователя*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6*язык*\Configuration\Filters*название_фильтра.xml*
- Macintosh: жесткий диск Macintosh/Пользователи/*имя пользователя*/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash /*язык*/Configuration/Filters/*имя_фильтра.xml*

Создание библиотеки фильтров с параметрами наборов настроек

1. Применение одного или нескольких фильтров к объекту.
2. Для добавления нового фильтра нажмите кнопку .
3. Выберите фильтр, нажмите кнопку и выберите «Сохранить как набор».
4. Введите имя для параметров фильтра в диалоговом окне «Сохранить набор настроек как» и нажмите кнопку «OK».

Переименование наборов настроек фильтра

1. Нажмите кнопку и добавьте новый фильтр.
2. Выберите фильтр и нажмите кнопку . Нажмите «Изменить наборы».
3. Дважды щелкните имя набора настроек, которое хотите модифицировать.
4. Введите новое имя набора и нажмите кнопку «OK».

Удаление набора настроек фильтра

1. Нажмите кнопку и добавьте новый фильтр.
2. Выберите фильтр и нажмите кнопку .
3. Нажмите «Изменить наборы».
4. В диалоговом окне «Изменить наборы» выберите набор, который необходимо удалить, и нажмите «Удалить».

Применение фильтров

Наверх

Применение тени

Фильтр «Тень» имитирует вид объекта, отбрасывающего тень на поверхность.

Текст с применением фильтра «Тень»

Пример отбрасываемой тени с классической анимацией движения см. на странице «Примеры Flash» по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Загрузите и распакуйте файл «Samples.zip» и перейдите в каталог «Graphics\AnimatedDropShadow».

1. Выберите объект, к которому нужно применить отбрасывание тени.

2. В разделе «Фильтры» инспектора свойств нажмите кнопку и выберите фильтр «Тень».
3. Редактирование параметров фильтра.
   - Чтобы задать ширину и высоту отбрасываемой тени, установите значения «Размытие X» и «Размытие Y».
   - Чтобы задать интенсивность тени, установите значение «Интенсивность». Чем больше значение, тем темнее тень.
   - Выберите уровень качества для тени. Значение «Высокое» близко к размытию по Гауссу. Значение «Низкое» увеличивает производительность воспроизведения.
   - Чтобы задать угол отбрасывания тени, введите значение.
   - Чтобы задать расстояние от объекта до тени, установите значение «Расстояние».
   - Выберите «Выбивка», чтобы замаскировать (или скрыть) исходный объект и отобразить только тень на изображении с замаскированным объектом.
   - Чтобы применить тень внутри границ объекта, выберите «Внутренняя тень слоя».
   - Чтобы скрыть объект и отобразить только его тень, выберите «Скрыть объект». Параметр «Скрыть объект» позволяет легко создавать реалистичные тени.
   - Чтобы открыть палитру цветов и задать цвет тени, щелкните элемент цвета.

Создание тени с наклоном

Наклон тени, созданной фильтром «Тень», для более реалистичного вида тени

1. Выберите объект с тенью, которую хотите наклонить.
2. Создайте дубликат исходного объекта (выберите «Правка» > «Создать дубликат»).
3. Выберите дублированный объект и наклоните его с помощью инструмента «Свободное преобразование» («Модификация» > «Преобразование» > «Вращение и наклон»).
4. Примените фильтр «Тень» к дублированному фрагменту ролика или текстовому объекту. (Этот фильтр будет применен, если отбрасываемая тень уже была у дублируемого объекта.)
5. На панели «Фильтры» выберите «Скрыть объект», чтобы скрыть дублированный объект и оставить видимой только его тень.
6. Выберите «Модификация» > «Упорядочить» > «На задний план», чтобы дублированный объект и его тень находились за исходным объектом.
7. Корректируйте параметры фильтра «Тень» и угол наклона тени, пока не получите нужный результат.

Применение размытия

Фильтр «Размытие» смягчает края и детали объектов. Объект, к которому применен фильтр «Размытие», может выглядеть так, как если бы он был позади других объектов или двигался.

Текст с применением фильтра «Размытие»

1. Выберите объект, к которому хотите применить размытие, а затем «Фильтры».
2. Нажмите кнопку и выберите «Размытие»
3. Отредактируйте параметры фильтра на вкладке «Фильтр» следующим образом.
   - Чтобы задать ширину и высоту размытия, задайте значения «Размытие X» и «Размытие Y».
   - Выберите уровень качества для размытия. Значение «Высокое» близко к размытию по Гауссу. Значение «Низкое» увеличивает производительность воспроизведения.

Применение свечения

Фильтр «Свечение» позволяет применить цвет вокруг границ объекта.

Текст с применением фильтра «Свечение»

1. Выберите объект, к которому хотите применить свечение, затем выберите «Фильтры».
2. Нажмите кнопку и выберите «Свечение»
3. Отредактируйте параметры фильтра на вкладке «Фильтр».
   - Чтобы задать ширину и высоту свечения, задайте значения «Размытие X» и «Размытие Y».
   - Чтобы открыть палитру цветов и задать цвет свечения, щелкните элемент цвета.
   - Чтобы настроить четкость свечения, задайте значение «Интенсивность».
   - Выберите «Выбивка», чтобы замаскировать (или скрыть) исходный объект и отобразить только тень на изображении с замаскированным объектом.

Использование фильтра «Свечение» с параметром «Выбивка»

   - Чтобы применить свечение внутри границ объекта, выберите «Внутреннее свечение».
   - Выберите уровень качества для свечения. Значение «Высокое» близко к размытию по Гауссу. Значение «Низкое» увеличивает производительность воспроизведения.

Применение фаски

Фаска создает подсветку объекта, так что она кажется изогнутой над поверхностью фона.

Текст с примененным эффектом фаски

1. Выберите объект, к которому хотите применить фаску, и «Фильтры».
2. Нажмите кнопку и выберите «Фаска».
3. Отредактируйте параметры фильтра на вкладке «Фильтр».
   - Чтобы задать тип фаски, выберите фаску в меню «Тип».
   - Чтобы задать ширину и высоту фаски, задайте значения «Размытие X» и «Размытие Y».
   - Выберите тень и цвет подсветки для фаски из всплывающей палитры цветов.
   - Чтобы задать непрозрачность фаски, не изменяя ее ширину, задайте значение «Интенсивность».
   - Чтобы изменить угол тени, отбрасываемой скошенным краем, введите значение угла.
   - Чтобы задать ширину фаски, введите значение параметра «Расстояние».
   - Выберите «Выбивка», чтобы замаскировать (или скрыть) исходный объект и отобразить только фаску на изображении с замаскированным объектом.

Применение градиентного свечения

В результате применения градиентного свечения это свечение отображается с градиентным цветом по поверхности свечения. Градиентное свечение требует одного цвета в начале градиента со значением «Альфа-канал», равным 0. Невозможно изменить позицию этого цвета, но можно изменить цвет.

Текст с градиентным свечением

1. Выделите объект, к которому требуется применить градиентное свечение.
2. В разделе «Фильтры» инспектора свойств нажмите кнопку и выберите «Градиентное свечение».
3. Отредактируйте параметры фильтра на вкладке «Фильтр» следующим образом.
   - Выберите тип свечения для объекта во всплывающем меню «Тип».
   - Чтобы задать ширину и высоту свечения, задайте значения «Размытие X» и «Размытие Y».

- Чтобы задать непрозрачность свечения, не изменяя его ширину, задайте значение «Интенсивность».
- Чтобы изменить угол тени, отбрасываемой свечением, введите значение угла.
- Чтобы задать расстояние от объекта до тени, установите значение «Расстояние».
- Выберите «Выбивка», чтобы замаскировать (или скрыть) исходный объект и отобразить только градиентное свечение на изображении с маскированным объектом.
- Укажите градиентный цвет для свечения. Градиент содержит два цвета или более, которые сливаются или накладываются друг на друга. Цвет, выбранный для начала градиента, называется цветом *альфа-канала*.
- Чтобы изменить цвет в градиенте, выберите один из курсоров цвета под панелью определения градиента и щелкните цветовое пространство прямо под панелью градиента, чтобы отобразить палитру цветов. Перемещение этих курсоров настраивает уровень и позицию цвета в градиенте.
- Чтобы добавить курсор к градиенту, щелкните панель определения градиента или ниже. Чтобы создать градиент с цветовыми переходами (до 15), добавьте до 15 цветовых курсоров. Чтобы изменить положение курсора на градиенте, перетащите курсор вдоль панели определения градиента. Чтобы удалить курсор, перетащите его вниз и с панели определения градиента.
- Выберите уровень качества для градиентного свечения. Значение «Высокое» близко к размытию по Гауссу. Значение «Низкое» увеличивает производительность воспроизведения.

Применение градиентной фаски

В результате применения градиентной фаски кажется, что объект приподнят над фоном с градиентным цветом вдоль поверхности фаски. Для градиентной фаски необходимо, чтобы в середине градиента был один цвет с значением «Альфа-канал», равным «0».

1. Выделите объект, к которому требуется применить градиентную фаску.
2. В разделе «Фильтры» инспектора свойств нажмите кнопку и выберите «Градиентная фаска».
3. Отредактируйте параметры фильтра на вкладке «Фильтр» следующим образом.
   - Выберите тип фаски для объекта во всплывающем меню «Тип».
   - Чтобы задать ширину и высоту фаски, задайте значения «Размытие X» и «Размытие Y».
   - Чтобы изменить гладкость фаски, не затрагивая ширину, введите значение интенсивности.
   - Чтобы задать угол, под которым свет падает из источника, введите значение в поле «Угол».
   - Выберите «Выбивка», чтобы замаскировать (или скрыть) исходный объект и показать только градиентную фаску на изображении с замаскированным объектом.
   - Укажите градиентный цвет для фаски. Градиент содержит два цвета или более, которые сливаются или накладываются друг на друга. Средний курсор управляет цветом альфа-канала для градиента. Можно изменить цвет курсора альфа-канала, но невозможно поменять позицию цвета в градиенте.

     Чтобы изменить цвет градиента, выберите один из курсоров цвета под панелью определения градиента и щелкните цветовое пространство под панелью градиента, чтобы отобразить палитру цветов. Для настройки уровня и позиции этого цвета в градиенте передвиньте эти курсоры.

     Чтобы добавить курсор к градиенту, щелкните панель определения градиента или ниже. Чтобы создать градиент с цветовыми переходами (до 15), добавьте до 15 цветовых курсоров. Чтобы изменить положение курсора на градиенте, перетащите курсор вдоль панели определения градиента. Чтобы удалить курсор, перетащите его вниз и с панели определения градиента.

Применение фильтра «Настроить цвет»

Фильтр «Настроить цвет» позволяет точно управлять атрибутами цвета выделенного объекта, включая контраст, яркость, насыщенность и цветовой тон.

1. Выделите объект, для которого требуется настроить цвет.
2. В разделе «Фильтры» инспектора свойств нажмите кнопку и выберите фильтр «Настроить цвет».
3. Введите значения атрибутов цвета. Вот список атрибутов и их значений:

   Контрастность Настройка подсветок, теней и средних тонов изображения.

   Яркость Настройка яркости изображения.

   Насыщенность Настройка интенсивности цвета.

   Цветовой тон Настройка оттенка цвета.

4. Чтобы сбросить все цветовые настройки до 0 и вернуть объект в исходное состояние, нажмите кнопку «Сброс фильтра».

- Работа с шейдерами Pixel Bender
- Изменение цвета и прозрачности экземпляра

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Создание листа спрайтов

Создание листов спрайтов

Лист спрайтов — это файл растрового изображения, содержащий меньшие изображения, упорядоченные в виде «плитки». Компиляция нескольких графических объектов в один файл позволяет использовать графику в Flash Professional и других приложениях, загружая только один файл. Это повышает эффективность загрузки изображений, что полезно в случае повышенных требований к производительности, например при разработке игр.

Лист спрайтов, содержащий спрайты покадровой анимации.

Листы спрайтов можно создавать из любого выбранного набора роликов, символов кнопок, графических символов или растровых изображений. Элементы можно выбирать на панели библиотеки или в рабочей области (нельзя выбирать элементы из этих двух источников одновременно). Каждое растровое изображение и каждый кадр выбранных символов будут представлены отдельным графическим элементом листа спрайтов. При экспорте объектов рабочей области будут сохранены все преобразования (масштабирование, наклон и т. п.), которые были применены к экземпляру символа.

Чтобы создать лист спрайтов, выполните следующие действия.

1. Выделите один или несколько символов в библиотеке или экземпляры символов в рабочей области. Выделение также может содержать растровые изображения.
2. Щелкните выделенные объекты правой кнопкой мыши и выберите пункт «Создать лист спрайта».
3. В диалоговом окне «Создать лист спрайта» задайте необходимые параметры и нажмите «Экспорт».

Доступны следующие параметры экспорта:

Размеры изображения Общий размер листа спрайтов в пикселях. Значение по умолчанию (Автоматический размер) позволяет вместить все включаемые спрайты.

Формат изображения Формат файла изображения, содержащего экспортируемые спрайты. Прозрачность изображения (альфа-канал) поддерживается для 8-битных и 32-битных изображений PNG. В 24-битных изображениях PNG и изображениях JPG прозрачный фон не поддерживается. В общем случае разница в визуальном качестве 8-битных и 32-битных изображений PNG незначительна. Размер 32-битных файлов PNG в 4 раза превышает размер 8-битных файлов PNG.

Отступы листа Отступы в пикселах от краев листа спрайтов

Отступы фигуры Отступы в пикселах между изображениями на листе спрайтов

Алгоритм Способ размещения изображений на листе спрайтов. Этот параметр может принимать два значения:

- Основной (по умолчанию)
- MaxRects

Формат данных Внутренний формат для хранения данных изображений. Выберите формат, который наилучшим образом подходит для предполагаемого использования листа спрайтов после экспорта. По умолчанию используется формат «Starling».

Поворот Поворачивает спрайты на 90 градусов. Данная настройка доступна только для некоторых форматов данных.

Обрезка Данная настройка обеспечивает экономию места на листе спрайтов за счет обрезания неиспользуемых пикселей каждого

символьного кадра, добавляемого на лист.

Кадры стека Выбор этой настройки исключает дублирование повторяющихся кадров выбранных символов на результирующем листе спрайтов.

Ключевые слова: лист спрайтов, flash professional, cs6, starling, easeljs, создать лист спрайтов, создание листа спрайтов, экспорт листа спрайтов

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Покадровая анимация

Создание покадровой анимации
Создание покадровой анимации путем преобразования классической анимации или анимации движения
Использование режима калькирования.

Создание покадровой анимации

Наверх

При покадровой анимации содержимое рабочей области изменяется в каждом кадре. Покадровая анимация наиболее хорошо подходит для сложной анимации, при которой изображение меняется в каждом кадре, а не перемещается по рабочей области. При покадровой анимации размер файла увеличивается сильнее, чем при tween-анимации. В покадровой анимации Flash Professional хранит значения для каждого завершенного кадра.

Для создания покадровой анимации определите все кадры как ключевые и создайте различные изображения для каждого кадра. Изначально каждый новый ключевой кадр имеет то же содержимое, что и предшествующий ему ключевой кадр, поэтому можно последовательно модифицировать кадры анимации.

1. Щелкните имя слоя, чтобы сделать его активным, и выберите кадр слоя, с которого должна начинаться анимация.
2. Если кадр еще не является ключевым, выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр».
3. Создайте иллюстрацию для первого кадра последовательности. Используйте инструменты рисования, вставьте графику из буфера или импортируйте файл.
4. Чтобы добавить новый ключевой кадр, содержимое которого не отличается от содержимого первого ключевого кадра, щелкните следующий кадр справа в той же самой строке и выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр» (Windows) или нажмите кадр, удерживая нажатой клавишу «Control», и выберите «Вставить ключевой кадр» (Macintosh).
5. Чтобы добавить следующий фрагмент анимации, измените содержимое этого кадра в рабочей области.
6. Чтобы завершить последовательность покадровой анимации, повторяйте шаги 4 и 5 до тех пор, пока не будет создана нужная анимация.
7. Чтобы протестировать последовательность анимации, выберите команду «Управление» > «Воспроизвести» или нажмите кнопку «Воспроизвести» на средстве управления («Окно» > «Панели управления» > «Средство управления»).

Создание покадровой анимации путем преобразования классической анимации или анимации движения

Наверх

Можно преобразовать диапазон классической анимации или анимации движения в покадровую анимацию. В покадровой анимации у каждого кадра есть ключевые кадры (не путать с ключевыми кадрами свойств), каждый из которых содержит экземпляры анимированных символов. Покадровая анимация не содержит интерполированных значений свойств.

❖ Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой с удержанием клавиши Ctrl (Macintosh) на диапазоне анимации, который необходимо преобразовать, и выберите в контекстном меню «Преобразовать в покадровую анимацию».

Использование режима калькирования.

Наверх

Обычно в рабочей области находится один кадр в последовательности анимации. Чтобы упростить размещение и редактирование покадровой анимации, просматривайте на рабочей области два и несколько кадров одновременно. Кадр в точке воспроизведения выглядит полноцветным, тогда как окружающие его кадры выглядят затененными, создавая впечатление, что они нарисованы на листах

полупрозрачной бумаги, а листы наложены друг на друга. Затененные кадры редактировать нельзя.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Выравнивание объектов с многослойной структурой и сеткой (продолжительность: 8:34, Adobe Press)

Одновременный просмотр нескольких кадров анимации в рабочей области

❖ Нажмите кнопку «Калька». Все кадры между режимами начала и конца кальки (в заголовке временной шкалы) наложены друг на друга как один кадр в окне документа.

Управление отображением режима калькирования

- Чтобы отобразить кадры кальки в виде контуров, нажмите кнопку «Контуры кальки».
- Чтобы изменить позицию любого режима кальки, перетащите его указатель в новое место. (Обычно режимы кальки перемещаются вместе с указателем текущего кадра.)
- Чтобы включить редактирование всех кадров между режимами кальки, нажмите кнопку «Редактировать несколько кадров» в. Обычно режим калькирования позволяет редактировать только один текущий кадр. Однако можно отобразить содержимое всех кадров между режимами кальки и сделать каждый кадр доступным для редактирования, вне зависимости от того, какой кадр является текущим.

Примечание. *Заблокированные слои (с иконкой замка) не отображаются при включенном режиме калькирования. Чтобы избежать отображения множества сбивающих с толку рисунков, заблокируйте или скройте слои, которых не должно быть в режиме кальки.*

Изменение отображения режимов кальки

❖ Нажмите кнопку «Изменить маркеры кальки» и выберите элемент.

Всегда показывать маркеры Отображает режимы кальки в заголовке временной шкалы независимо от того, включен ли режим калькирования.

Привязка кальки Привязывает режимы кальки к текущей позиции в заголовке временной шкалы. Обычно диапазон режима кальки относителен к указателю текущего кадра и маркерам кальки. Привязка режимов кальки предотвращает их перемещение вместе с указателем на текущий кадр.

Калька 2 Отображает два кадра с каждой стороны текущего кадра.

Калька 5 Отображает пять кадров с каждой стороны текущего кадра

Все кадры в кальку Отображает все кадры с каждой стороны текущего кадра.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Кадры и ключевые кадры

Вставка кадров во временную шкалу
Выбор кадров на временной шкале
Маркировка кадров на временной шкале
Разрешение выделения кадра на основе диапазона
(Только во Flash Professional CC) Распределение по ключевым кадрам
Копирование и вставка кадра или последовательности кадров
Удаление кадров или последовательности кадров
Перемещение ключевого кадра или последовательности кадров
Изменение длины последовательности статических кадров
Преобразование ключевого кадра в кадр
Предварительный просмотр содержимого кадра на временной шкале

В документах Adobe® Flash® Professional время делится на кадры, как на кинопленке. Работа с этими кадрами выполняется на временной шкале в целях организации и управления содержимым документа. Кадры размещаются на временной шкале в том порядке, в котором присутствующие на них объекты должны появляться в конечном материале.

Ключевой кадр — это кадр, при котором на временной шкале появляется новый экземпляр символа. Ключевым кадром также может быть кадр с кодом ActionScript®, который тем или иным образом управляет документом. На временную шкалу также можно добавить пустой ключевой кадр, который может быть позже использован для добавления символов или специально может быть оставлен пустым кадром.

Ключевой кадр свойств — это кадр, в котором определяется изменение свойств анимации объекта. Flash Professional может автоматически заполнять (анимировать) значения свойств между ключевыми кадрами свойств, добиваясь таким образом плавности анимации. Ключевые кадры свойств облегчают создание анимации, поскольку позволяют обойтись без прорисовки каждого отдельного кадра. Серии кадров, содержащих автоматически создаваемые промежуточные кадры, называются анимацией движения.

Анимационный кадр — это любой кадр, являющийся составной частью анимации движения.

Статический кадр — это любой кадр, который не является составной частью анимации движения.

Ключевые кадры и ключевые кадры свойств можно расположить на временной шкале, чтобы управлять последовательностью событий в документе и его анимацией.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: редактирование кадров на временной шкале (продолжительность = 9:27 Peachpit.com)

Вставка кадров во временную шкалу

Наверх

- Чтобы добавить новый кадр, выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Кадр» (F5).
- Чтобы создать новый ключевой кадр, выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр» (F6) либо щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой, удерживая клавишу Control (Macintosh), кадр в том месте, где необходимо разместить ключевой кадр, а затем выберите из контекстного меню пункт «Вставить ключевой кадр».
- Чтобы создать новый ключевой кадр, выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Пустой ключевой кадр» либо щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), кадр в том месте, где должен быть размещен ключевой кадр, а затем выберите из контекстного меню пункт «Вставить ключевой кадр».

Выбор кадров на временной шкале

Наверх

Flash Professional обеспечивает два различных метода выделения кадров на временной шкале. При выборе на основе кадров (по умолчанию) отдельные кадры выбираются на временной шкале. При выделении на основе диапазона щелчком на любом из кадров выделяется вся последовательность, от предыдущего до следующего ключевого кадра. Выделение на основе диапазона может быть включено в настройках Flash Professional.

- Чтобы выделить один кадр, щелкните его. Если активировано выделение на основе диапазона, щелкните на кадре, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh).
- Чтобы выделить несколько смежных кадров, перетащите курсор по кадрам или щелкайте дополнительные кадрам, удерживая клавишу Shift.
- Чтобы выбрать несколько несмежных кадров, щелкните остальные, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).

- Чтобы выбрать все кадры на временной шкале, выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Выделить все кадры».
- Для выбора диапазона кадров дважды щелкните на кадре между двумя ключевыми кадрами. Если активировано выделение на основе диапазона, щелкните на любом кадре из этой последовательности.
- Чтобы выбрать целый диапазон кадров (анимации движения или обратной кинематики), щелкните его один раз, если в настройках включено выделение на основе диапазона. Если выделение на основе диапазона выключено, дважды щелкните диапазон. Чтобы выбрать несколько диапазонов, щелкните каждый из них удерживая клавишу Shift.

Маркировка кадров на временной шкале

Наверх

Кадры на временной шкале можно пометить, чтобы упростить работу с содержимым. Кадры также можно пометить, чтобы ссылаться на них в коде ActionScript, используя присвоенные метки. Таким образом, если изменить расположение кадров на временной шкале и передать метку кадру с другим номером, код ActionScript по-прежнему будет ссылаться на метку, и его не потребуется обновлять.

Метки кадров можно присваивать только ключевым кадрам. Лучше создать на временной шкале отдельный слой, который будет содержать метки кадров.

Чтобы добавить метку кадра, выполните следующие действия.

1. На временной шкале выделите кадр, который требуется пометить.
2. Пока кадр выделен, введите текст метки в разделе «Метка» инспектора свойств. Нажмите клавишу Enter или Return.

Видеоматериалы и руководства

- Видеоролик: «Использование меток кадров» (Продолжительность = 8:29, Peachpit.com)

Разрешение выделения кадра на основе диапазона

Наверх

Выделение кадра на основе диапазона позволяет выбрать диапазон кадров между двумя ключевыми кадрами одним щелчком мыши.

1. Выберите меню «Правка» > «Установки».
2. Выберите категорию «Общие».
3. В разделе «Временная шкала» выберите «Выделение на основе диапазона».
4. Нажмите кнопку «OK».

(Только во Flash Professional CC) Распределение по ключевым кадрам

Наверх

Параметр «Распределить по ключевым кадрам» позволяет распределить несколько объектов (символов или растровых изображений) на рабочей области по отдельным ключевым кадрам.

1. Выберите несколько объектов любого слоя на рабочей области.
2. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте на рабочей области и выберите «Распределить по ключевым кадрам»

Копирование и вставка кадра или последовательности кадров

Наверх

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выделите кадр или последовательность кадров, а затем выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры». Выделите кадр или последовательность кадров, которые необходимо заменить, и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».
    - Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh), перетащите ключевой кадр в место, куда его требуется скопировать.

Удаление кадров или последовательности кадров

Наверх

❖ Выделите кадр или последовательность кадров и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Удалить кадр» либо щелкните кадр или последовательность кадров правой кнопкой мыши (Windows) или при нажатой клавише «Control» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт «Удалить кадр».
Соседние кадры остаются без изменений.

Перемещение ключевого кадра или последовательности кадров

Наверх

❖ Выберите ключевой кадр или последовательность кадров, а затем перетащите в нужное место.

Наверх

Изменение длины последовательности статических кадров

❖ С нажатой клавишей Ctrl (Windows) или Command (Macintosh) перетащите начальный или конечный кадр диапазона влево или вправо.

Об изменении длины покадровой последовательности анимации см. в разделе Создание покадровой анимации.

Наверх

Преобразование ключевого кадра в кадр

❖ Выделите кадр или последовательность кадров и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Очистить ключевой кадр» либо щелкните ключевой кадр правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт «Очистить ключевой кадр».

Содержимое рабочей области для очищаемого ключевого кадра и всех последующих кадров до следующего ключевого заменяются содержимым рабочей области кадра, предшествующего очищаемому ключевому кадру.

Наверх

Предварительный просмотр содержимого кадра на временной шкале

В каждом ключевом кадре временной шкалы можно просмотреть миниатюры содержащихся в нем элементов.

❖ Нажмите кнопку «Просмотр» из меню «Параметры» в правом верхнем углу панели «Временная шкала».

Дополнительные разделы справки

Основы анимации

Анимации движения

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Анимация формы

Об анимации форм
Создание анимации формы
Управление изменениями формы с помощью хинтов кривых

Об анимации форм

Наверх

При анимации формы в отдельном кадре на временной шкале рисуется векторная форма, а в другом кадре эта форма изменяется, либо рисуется новая форма. Flash Professional затем интерполирует фигуры для промежуточных кадров, создавая анимацию одной фигуры, перетекающей в другую.

Анимация формы лучше всего подходит для простых форм. Не используйте фигуры с пустыми или отрицательными областями. Поупражняйтесь с нужными фигурами, чтобы увидеть, что получается. Можно использовать хинты кривых, чтобы указать Flash Professional, какие точки начальной фигуры должны соответствовать конкретным точкам конечной фигуры.

Также можно анимировать положение и цвет форм в рамках анимации формы.

Чтобы применить анимацию формы для групп, экземпляров или растровых изображений, разбейте эти элементы. См. Разбивка экземпляра символа.

Чтобы применить анимацию формы к тексту, дважды разбейте текст, чтобы преобразовать текст в объекты. См. Разбивка экземпляра символа.

В следующих видеоруководствах показаны принципы создания анимаций формы. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Создание анимаций с использованием анимаций формы (5:36)
- Видео: Создание анимаций формы (3:47)

Создание анимации формы

Наверх

Ниже показано, как создать анимацию формы с 1 по 30 кадр временной шкалы. Тем не менее, можно создавать анимацию в любой части временной шкалы.

1. В кадре 1 нарисуйте квадрат с помощью инструмента «Прямоугольник».
2. Выберите кадр 30 в том же слое и добавьте пустой ключевой кадр, выбрав «Вставка» > «Временная шкала» > «Пустой ключевой кадр» или нажав F7.
3. В кадре 30 нарисуйте в рабочей области круг с помощью инструмента «Овал».

   Теперь у вас должен быть ключевой кадр с квадратом в кадре 1 и ключевой кадр с кругом в кадре 30.
4. Выберите на временной шкале один из кадров между двумя ключевыми кадрами в том же слое, в котором содержатся обе фигуры.
5. Выберите «Вставка» > «Анимация формы».

   Flash интерполирует фигуры во всех кадрах между двумя ключевыми.
6. Для просмотра анимации движения протащите точку воспроизведения через кадры во временной шкале или нажмите Enter.
7. Чтобы анимировать не только фигуру, но и движение, переместите фигуру в кадре 30 в какое-нибудь положение в рабочей области, отличное от положения фигуры в кадре 1.

   Просмотрите анимацию, нажав Enter.
8. Чтобы анимировать цвет фигуры, измените цвет фигуры в кадре 1, так чтобы цвета фигур в кадрах 1 и 30 отличались.
9. Если нужно добавить замедление, выберите один из кадров между двумя ключевыми и введите значение замедления в соответствующее поле инспектора свойств.

   Введите отрицательное значение для замедления в начале анимации движения. Введите положительное значение для замедления в конце анимации.

Управление изменениями формы с помощью хинтов кривых

Наверх

Для управления более сложными или неожиданными изменениями формы можно использовать контрольные точки. Контрольные точки определяют точки, которые должны соответствовать в начальной и конечной форме. Например, при выполнении tween-анимации лица,

выражение которого изменяется, контрольные точки можно использовать, чтобы отметить каждый глаз. Тогда во время изменения формы лицо не становится бесформенным и неясным, каждый глаз остается распознаваемым и изменяется отдельно во время перехода.

Хинты кривых содержат буквы (от a до z), которые определяют точки, соответствующие начальной и конечной фигуре. Можно использовать до 26 хинтов кривых.

В начальном ключевом кадре контрольные точки желтые, в конечном ключевом кадре они зеленые, а вне кривой они красные.

При создании tween-анимации формы для получения наилучших результатов следуйте следующим правилам.

- В сложной анимации формы создавайте промежуточные формы и делайте для них tween-анимацию, вместо того, чтобы определять только начальную и конечную форму.
- Убедитесь в логичной расстановке контрольных точек. Например, если в треугольнике используется три контрольных точки, они должны быть расставлены в одинаковом порядке как для исходного треугольника, так и для промежуточного. Если порядок в первом кадре abc, то порядок acb во втором кадре невозможен.
- Контрольные точки лучше всего размещать против часовой стрелки, начиная с верхнего левого угла фигуры.

Использование контрольных точек

1. Выберите первый кадр в последовательности tween-анимации формы.
2. Выберите «Модификация» > «Фигура» > «Добавить хинт кривых» Начальная контрольная точка выглядит как красная окружность с буквой a, расположенной на фигуре.
3. Переместите контрольную точку в нужную точку.
4. Выберите последний ключевой кадр в последовательности анимации. Конечная контрольная точка выглядит как зеленая окружность на фигуре с буквой a.
5. Переместите контрольную точку в положение на конечной форме, соответствующее первой помеченной точке.
6. Воспроизведите анимацию снова, чтобы просмотреть, как контрольные точки изменяют анимацию формы. Чтобы настроить tween-анимацию, переместите контрольные точки.
7. Чтобы добавить дополнительные контрольные точки, повторите этот процесс. Новые точки появляются со следующими буквами (b, c и т.д.).

Просмотр всех контрольных точек

❖ Выберите «Просмотр» > «Показать хинты кривых». Чтобы команда «Показать хинты кривых» была доступна, необходимо, чтобы слой и ключевой кадр, содержащий хинты кривых, были активны.

Удаление контрольной точки

❖ Перетащите контрольную точку с рабочей области.

Удаление всех контрольных точек

❖ Выберите «Модификация» > «Фигура» > «Удалить все хинты кривых».

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с классической анимацией движения

О классической анимации движения
Создание и редактирование ключевых кадров для классической анимации движения
Добавление классической анимации движения в экземпляр, группу или текст
Создание направляющего слоя движения
Создание классической анимации движения вдоль траектории
Вставка свойств классической анимации движения
Применение пользовательского ускорения/замедления к классической анимации движения

О классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Как и для большинства операций в Flash, для анимации не требуется ActionScript. Однако если необходимо, можно создать анимации с помощью ActionScript.*

Классическая анимация — это старый способ создания анимации в Flash Professional. Эти анимации похожи на новые анимации движения, однако иногда их сложнее создавать и они менее гибкие. Однако классическая анимация предоставляет некоторые возможности управления, недоступные для анимации движения. Большинство пользователей предпочтет работу с новой анимацией движения, но некоторые пользователи по-прежнему будут использовать классическую анимацию. Дополнительные сведения о различиях см. в разделе Различия между анимацией движения и классической анимацией.

Дополнительные сведения о миграции классических анимаций движения в анимации движения см. в статье «Руководство по миграции движения для Flash Professional» в центре разработчика Adobe Flash.

Приступая к работе:

Перед началом работы с классической анимацией движения следует учитывать следующее:

- Классическая анимация — это старый способ создания анимации движения в Flash. Новый более простой способ заключается в использовании анимации движения. См. раздел Анимация движения.
- В некоторых ситуациях, например при синхронизации губ, классическая анимация по-прежнему является наилучшим решением. Список этих ситуаций см. вВ каких случаях использовать классическую анимацию движения и Видеоруководство по анимации движения Flash.
- С помощью классической анимации нельзя анимировать 3D-свойства.
- Полное руководство по переходу с технологического процесса классической анимации движения на технологический процесс анимации движения см. вРуководство по переходу на новую технологию движения в Flash.

Примеры классической анимации см. на веб-странице «Примеры Flash Professional» по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Доступны следующие примеры.

- Анимированное отбрасывание тени. Чтобы получить доступ к примеру, загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Graphics\AnimatedDropShadow.
- Анимация и градиенты. Чтобы получить доступ к примеру, загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Graphics\AnimationAndGradients.

В следующем руководстве демонстрируется, в каких случаях следует использовать классическую анимацию движения:

- Видео: Анимация движения Flash (10:13, журнал Layers Magazine. В каких случаях использовать анимацию движения и классическую анимацию движения.)

Создание и редактирование ключевых кадров для классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Этот раздел посвящен созданию ключевых кадров для старой классической анимации. Справочные сведения о ключевых кадрах свойств для новых анимаций движения см. в разделе Создание анимации движения.*

Изменения в классической анимации описаны в ключевой кадр. В tween-анимации ключевые кадры задаются в основных моментах анимации, а Flash Professional создает содержимое кадров между ключевыми кадрами. Промежуточные кадры tween-анимации выделяются светло-синим или светло-зеленым со стрелкой, нарисованной между кадрами. Поскольку в документах Flash Professional фигуры сохраняются в каждом ключевом кадре, ключевые кадры следует создавать только в тех точках анимации, в которых что-то изменяется.

Ключевые кадры обозначаются на временной шкале следующим образом: сплошной круг представляет собой ключевой кадр с содержимым, пустой круг перед кадром представляет собой пустой ключевой кадр. Последующие кадры, добавленные в один слой,

имеют то же содержимое, что и ключевой кадр.

В классической анимации можно редактировать только ключевые кадры. Tween-кадры можно просмотреть, но их невозможно редактировать напрямую. Чтобы отредактировать tween-кадры, измените один из определяющих ключевых кадров или добавьте новый ключевой кадр между начальным и завершающим кадром. Чтобы добавить элементы в текущий ключевой кадр, перетащите элементы из панели «Библиотека» в рабочую область.

Отображение и редактирование одновременно более одного кадра см. в разделе Использование режима калькирования..

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Значки временной шкалы в классической анимации движения (7:49, Peachpit.com)
- Видео: Изменение свойств классической анимации движения (3:03, Peachpit.com)

Создание ключевых кадров

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выберите кадр на временной шкале и выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр».
- Щелкните кадр на временной шкале правой кнопкой мыши (Windows) или при нажатой клавише «Control» (Macintosh) и выберите команду «Вставить ключевой кадр».

Вставка кадров во временную шкалу

- Чтобы добавить новый кадр, выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Кадр».
- Чтобы добавить новый ключевой кадр, выберите «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), кадр, в который помещается ключевой кадр, и выберите команду «Вставить ключевой кадр».
- Чтобы добавить новый пустой ключевой кадр, выберите «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр», щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), кадр, в который помещается ключевой кадр, и выберите команду «Пустой ключевой кадр».

Удаление или изменение кадра или ключевого кадра

- Чтобы удалить кадр, ключевой кадр или последовательность кадров, выберите их, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите команду «Удалить кадры». Соседние кадры остаются без изменений.
- Чтобы переместить кадр или последовательность кадров вместе с содержимым, выберите их и перетащите в нужное положение.
- Чтобы увеличить продолжительность ключевого кадра, перетащите его, удерживая нажатой клавишу «Alt» или «Option», к конечному кадру новой последовательности.
- Чтобы скопировать и вставить кадр или последовательность кадров, выберите их и выберите команду «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры». Выберите кадр или последовательность кадров для замены и выберите команду «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».
- Чтобы преобразовать ключевой кадр в простой кадр, выберите ключевой кадр и выберите команду «Модификация» > «Временная шкала» > «Очистить ключевой кадр» или щелкните ключевой кадр правой кнопкой мыши (Windows) или при нажатой клавише «Control» (Macintosh) и выберите команду «Очистить ключевой кадр». Очищенный ключевой кадр и все кадры, вплоть до следующего ключевого кадра, будут замещены содержимым кадра, предшествующего очищенному кадру.
- Чтобы скопировать ключевой кадр или последовательность кадров с помощью перетаскивания, выберите их и перетащите в новое место, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
- Чтобы изменить длину последовательности tween-кадров, перетащите влево или вправо начальный или конечный кадр.
- Чтобы добавить элемент из библиотеки в текущий ключевой кадр, перетащите элемент из панели «Библиотека» в рабочую область.
- Чтобы инвертировать последовательность анимации, выберите нужные кадры в одном или нескольких слоях и выберите команду «Модификация» > «Временная шкала» > «Обратить кадры». В начале и в конце последовательности должны быть ключевые кадры.

Наверх

Добавление классической анимации движения в экземпляр, группу или текст

Примечание. *Этот раздел посвящен созданию старой классической анимации. Справочные сведения о создании новых анимаций движения см. в разделе Создание анимации движения.*

Чтобы анимировать изменения свойств экземпляров, групп и типов, можно использовать классическую анимацию движения. Flash Professional может создать промежуточную позицию, размер, поворот и наклон экземпляров, групп и шрифта. Кроме того, Flash Professional может создать промежуточные цвета экземпляров и шрифта, создавая постепенные сдвиги цвета или заставляя экземпляр постепенно исчезать или появляться.

Прежде чем создавать промежуточные кадры цвета групп или шрифта, превратите их в символы. Прежде чем анимировать отдельные

символы в блоке текста, поместите каждый символ в отдельный текстовый блок.

Если применить классическую анимацию, а затем изменить число кадров между двумя ключевыми кадрами либо переместить группу или символ в другой ключевой кадр, Flash Professional снова автоматически создает промежуточные кадры.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Создание простой классической анимации движения (продолжительность: 4:28, Peachpit.com)
- Видео: Изменение свойств классической анимации движения (продолжительность: 3:03, Peachpit.com)
- Видео: Создание анимаций с использованием анимации движения. Учтите, что в этом старом видеоматериале классическая анимация движения называется «анимацией движения». Это обусловлено тем, что в старых версиях Flash классическая анимация была единственным способом создания анимации движения.
- Видео: Значки временной шкалы в классической анимации движения (продолжительность: 7:49, Peachpit.com)

Создание классической анимации анимация

1. Щелкните имя слоя, чтобы сделать его активным, и выберите пустой ключевой кадр слоя, с которого должна начинаться анимация. Это будет первый кадр классической анимации.
2. Чтобы добавить содержимое в первый кадр классической анимации, выполните одно из следующих действий.
   - Создайте графический объект с помощью инструментов «Перо», «Овал», «Прямоугольник», «Карандаш» или «Кисть», а затем преобразуйте его в символ.
   - Создайте экземпляр, группу или текстовый блок в рабочей области.
   - Перетащите экземпляр символа с панели «Библиотека».

   Примечание. *Для создания анимации движения необходимо, чтобы на слое находился только один элемент.*
3. Создайте второй ключевой кадр, на котором должна заканчиваться анимация, и оставьте новый ключевой кадр выбранным.
4. Чтобы изменить элемент в конечном кадре, выполните одно из следующих действий:
   - Переместите элемент в новую позицию.
   - Измените размер, поворот и наклон элемента.
   - Измените цвет элемента (только экземпляра или текстового блока). Чтобы создать промежуточные кадры для цвета элементов, которые не являются экземплярами или текстовыми блоками, используйте анимацию формы.
5. Чтобы создать классическую анимацию, выполните одно из следующих действий.
   - Щелкните любой кадр в диапазоне кадров анимации и выберите «Вставка» > «Классическая анимация движения».
   - В диапазоне кадров анимации щелкните любой кадр правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Control (Macintosh) и в контекстном меню выберите «Создать классическую анимацию движения».

   Если на шаге 2 был создан графический объект, Flash Professional автоматически преобразует объект в символ и присвоит ему имя tween1.
6. Если на шаге 4 был изменен размер элемента, выберите «Масштаб» и разделе «Анимация» инспектора свойств, чтобы анимировать изменение размера выделенного элемента.
7. Чтобы обеспечить более реалистичное ощущение движения, примените замедление/ускорение к классической анимации движения. Чтобы применить замедление к классической анимации, используйте поле «Замедление» в разделе «Анимация» инспектора свойств, чтобы указать значение замедления для каждого экземпляра классической анимации движения. В диалоговом окне «Пользовательское замедление и ускорение» можно более точно контролировать скорость классической анимации движения.

   Перетащите значение в поле «Замедление» или введите значение, чтобы настроить скорость изменений между промежуточными кадрами.
   - Чтобы начать классическую анимацию движения медленно и ускорить по направлению к конечному кадру анимации, введите отрицательное значение между -1 и -100.
   - Чтобы начать классическую анимацию движения быстро и замедлить по направлению к конечному кадру анимации, введите положительное значение между 1 и 100.
   - Чтобы выполнить более сложное изменение скорости в пределах диапазона кадров анимации, щелкните кнопку «Редактировать» рядом с полем «Замедление», чтобы открыть диалоговое окно «Пользовательское замедление и ускорение».

     По умолчанию скорость изменений между промежуточными кадрами постоянна. Ускорение дает более естественный вид ускорения или замедления за счет постепенного изменения скорости изменений.
8. Чтобы повернуть выделенный элемент в процессе анимации, выберите нужный вариант в меню «Вращение» инспектора свойств.
   - Чтобы запретить поворот, выберите «Нет» (параметр по умолчанию).
   - Чтобы повернуть объект один раз в направлении, требующем наименьшего движения, выберите «Авто».

Чтобы повернуть объект как указано, а затем ввести число поворотов, выберите «По часовой стрелке» или «Против часовой стрелки».

Примечание. *Поворот на шаге 8 добавляется к любому повороту, который был применен к конечному кадру на шаге 4.*

9. При использовании траектории движения выберите параметр «Ориентация по контуру» в инспекторе свойств, чтобы сориентировать базовую линию анимируемого элемента по отношению к траектории движения.
10. Чтобы синхронизировать анимацию экземпляров графических символов с основной временной шкалой, выберите параметр «Синхр.» в инспекторе свойств.
    Примечание. *Как команда «Модификация» > «Временная шкала» > «Синхронизировать символы», так и параметр «Синхр.» заново вычисляют число кадров в анимации движения, чтобы число соответствовало числу кадров, выделенных на временной шкале. Используйте команду «Синхронизировать», если число кадров в последовательности анимации внутри символа не кратно числу кадров, которое занимает в документе графический экземпляр.*
11. При использовании контура движения выберите «Привязать», чтобы прикрепить анимируемый элемент к контуру движения по точке регистрации.

Работа с классической анимацией, сохраненной в виде XML-файлов

Flash Pro позволяет работать с классической анимацией в виде XML-файлов. Собственная среда Flash Pro позволяет применять следующие команды для любой классической анимации:

- Копировать движение как XML
- Экспортировать движение как XML
- Импортировать движение как XML

Копировать движение как XML.

Позволяет копировать свойства движения, примененные к любому объекту в указанном кадре в рабочей области.

1. Создайте классическую анимацию.
2. Выберите ключевой кадр на временной шкале.
3. Выберите «Команды» > «Копировать движение как XML».

Свойства движения копируются в буфер обмена как XML-данные, после этого их можно редактировать в любом текстовом редакторе.

Экспортировать движение как XML.

Позволяет экспортировать свойства движения, примененные к любому объекту в рабочей области, в XML-файл, который можно сохранить.

1. Создайте классическую анимацию.
2. Выберите «Команды» > «Экспортировать движение как XML».
3. Найдите подходящее местоположение для сохранения файла.
4. Укажите имя для XML-файла и нажмите кнопку «Сохранить».

Классическая анимация экспортируется как XML-файл в указанное местоположение.

Импортировать движение как XML.

Позволяет импортировать существующий XML-файл, для которого определены свойства движения.

1. Выберите объект в рабочей области.
2. Выберите «Команды» > «Импортировать движение как XML».
3. Укажите местоположение и выберите XML-файл. Нажмите кнопку «OK».
4. В диалоговом окне «Специальная вставка движения» выберите свойства, которые требуется применить к выбранному объекту.
5. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

Создание направляющего слоя движения

Для управления движением объектов при классической анимации движения создайте направляющий слой.

Нельзя перетащить слой с анимацией движения или слой с позами обратной кинематики на направляющий слой.

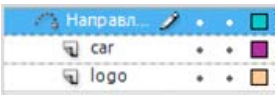
❖ Перетащите обычный слой на направляющий слой. В результате направляющий слой превратится в направляющий слой движения и свяжет обычный слой с новым направляющем слоем движения.
Примечание. *Чтобы избежать случайного преобразования направляющего слоя, все направляющие слои лучше поместить в нижней части списка слоев.*

Наверх

Создание классической анимации движения вдоль траектории

Примечание. *Этот раздел посвящен работе со старой классической анимацией движения. Справочные сведения об использовании новых анимаций движения с траекториями движения см. в разделе Изменение траектории движения анимации движения.*

Ведущие слои позволяют рисовать контуры, вдоль которых можно анимировать экземпляры, группы и текстовые блоки. Чтобы несколько объектов следовали по одному контуру, можно привязать несколько слоев к ведущему слою. Обычный слой, привязанный к ведущему слою, становится ведомым слоем.



В этом примере два объекта на отдельных слоях прикрепляются к одному и тому же контуру движения.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Использование направляющей движения в классической анимации движения (продолжительность: 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_ru. Учтите, что в этом старом видеоматериале классическая анимация движения называется «анимацией движения». Это обусловлено тем, что в старых версиях Flash классическая анимация была единственным способом создания анимации движения.

Создание траектории движения для классической анимации движения

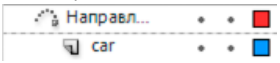
1. Создание последовательности классической анимации движения.

   При выборе параметра «Ориентировать по контуру» в инспекторе свойств базовая линия промежуточных элементов ориентируется по траектории движения. При выборе параметра «Привязать» точка регистрации промежуточного элемента привязывается к траектории движения.

2. Щелкните имя слоя, содержащего классическую анимацию движения, правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Control (Macintosh) и выберите команду «Добавить направляющую классической анимации».

   Flash Professional добавляет слой направляющей движения над слоем классической анимации движения и делает отступ перед именем слоя классической анимации движения, чтобы показать, что он привязан к слою направляющей движения.

   Примечание. *Если на временной шкале уже есть слой направляющей, можно перетащить слой с классической анимацией движения под слой направляющей, чтобы превратить его в направляющую движения и привязать к нему классическую анимацию движения.*

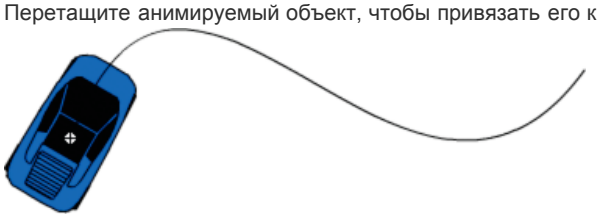
   

   Слой направляющей движения над слоем, содержащий классическую анимацию движения.

3. Чтобы добавить в слой направляющей движения траекторию для классической анимации движения, выделите слой направляющей движения и нарисуйте нужную траекторию с помощью инструмента «Перо», «Карандаш», «Линия», «Круг», «Прямоугольник» или «Кисть».

   Также в слой направляющей движения можно вставить контур.

4. Перетащите анимируемый объект, чтобы привязать его к началу линии в первом кадре и к концу линии в последнем кадре.

   Изображение автомобиля, привязанное к началу направляющего контура.

   Примечание. *Для достижения лучших результатов привязки перетащите символ к его точке преобразования.*

5. Чтобы скрыть слой направляющей и траекторию так, чтобы во время работы было видно только перемещение объекта, щелкните столбец со значком глаза на ведущем слое.

   При воспроизведении анимации группа или символ следует вдоль контура движения.

Привязка слоев к ведущему слою

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите существующий слой под ведущий слой. Слой под ведущим слоем располагается с отступом. Все объекты на этом слое автоматически привязываются к контуру движения.
- Создайте новый слой под ведущим слоем. Объекты на этом слое, для которых применяется tween-анимация, автоматически двигаются вдоль контура движения.
- Выберите слой под ведущим слоем. Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя» и выберите

«Направляющая».

Отсоединение слоев от ведущего слоя

❖ Выделите слой для отмены связи и выполните одно из следующих действий.

- Перетащите слой в положение над ведущим слоем.
- Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Параметры слоя» и выберите «Обычный» для типа слоя.

Вставка свойств классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Этот раздел посвящен вставке свойств старой классической анимации. Справочные сведения о вставке свойств новых анимаций движения см. в разделе Копирование и вставка свойств анимации движения.*

Команда «Вставить движение» позволяет копировать классическую анимацию движения и вставлять только определенные свойства, применяемые к другому объекту.

1. На временной шкале выделите кадры, содержащие копируемую классическую анимацию. Выделенные кадры должны располагаться на одном слое, однако они не обязательно должны охватывать одну классическую анимацию. Выбранная область может охватывать tween-анимацию, пустые кадры либо две или несколько tween-анимаций.
2. Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать движение».
3. Выберите экземпляр символа, который получает копируемую классическую анимацию движения.
4. Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить специальное движение». Выберите особые свойства классической анимации движения, которые следует добавить к экземпляру символа. Существуют следующие свойства классической анимации движения.

   Положение по оси X Смещение объекта по оси X.

   Положение по оси Y Смещение объекта по оси Y.

   Масштаб по горизонтали Отношение между текущим размером объекта и его фактическим размером по горизонтали (X).

   Масштаб по вертикали Указывает отношение между текущим размером объекта и его фактическим размером по вертикали (Y).

   Поворот и наклон Поворот и наклон объекта Эти свойства должны быть применены к объекту одновременно. Наклон — это мера поворота в градусах, поэтому при одновременном повороте и наклоне каждое из этих свойств влияет на другое.

   Color К объекту применяются все значения цвета, такие как тон, яркость и альфа-канал.

   Фильтры Все значения и изменения фильтра для выбранного диапазона. Если к объекту применяются фильтры, то фильтр добавляется с неизмененными значениями и его состояние (включен или выключен) тоже применяется к новому объекту.

   Режим наложения Применяет режим наложения объекта.

   Изменить конечные свойства масштаба Если свойство не установлено, то оно указывает, что все свойства добавляются относительно целевого объекта. Если установлено, то этот параметр перезаписывает свойства масштаба целевого объекта.

   Изменить конечные свойства поворота и наклона Если свойство не установлено, то оно указывает, что все свойства добавляются относительно целевого объекта. Если установлено, то добавляемые свойства перезаписывают существующие свойства поворота и наклона объекта.

   Необходимые кадры, tween-анимация и сведения о символах добавляются так, чтобы соответствовать исходной копируемой tween-анимации.

   Чтобы скопировать классическую анимацию движения символа на панель «Действия» или использовать ее в другом проекте в качестве ActionScript, используйте команду «Копировать движение как ActionScript 3.0».

Применение пользовательского ускорения/замедления к классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Этот раздел посвящен добавлению замедления к старой классической анимации. Справочные сведения о добавлении замедления в новые анимации движения см. в разделе Замедление анимации движения.*

Диалоговое окно «Заказное замедление/ускорение» выводит диаграмму, в которой дается графическое представление о скорости движения во времени. На горизонтальной оси показаны кадры, а на вертикальной — процент изменений. Первый ключевой кадр представлен как 0%, а последний ключевой кадр — как 100%.

Наклон кривой диаграммы показывает скорость изменений объекта. Если кривая горизонтальна (без наклона), то скорость равна нулю; если кривая вертикальна, то изменение происходит мгновенно.

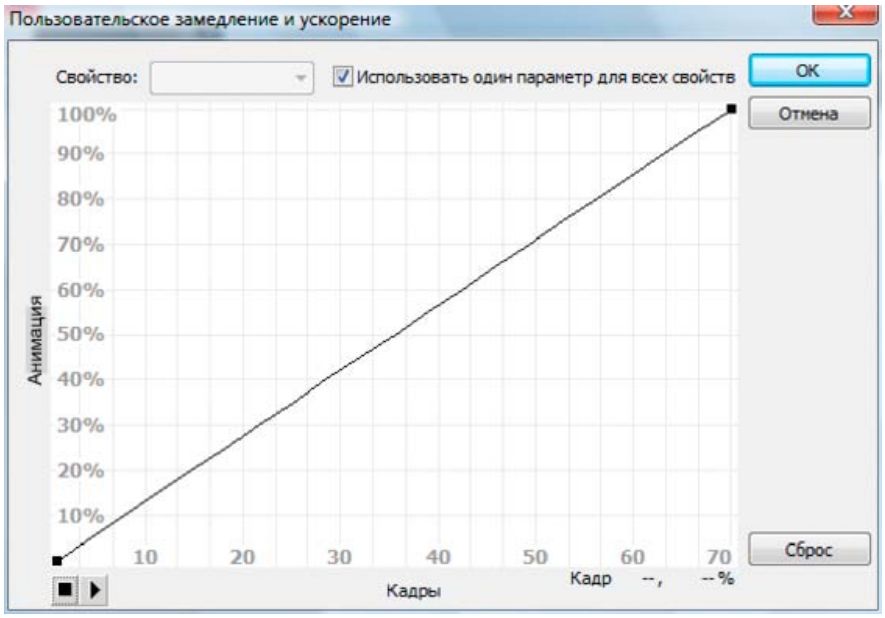


Диаграмма «Заказное замедление/ускорение», на которой отображена постоянная скорость. Откройте это диалоговое окно, выбрав кадр в классической анимации движения и нажав кнопку «Изменить» в разделе «Замедление» в инспекторе свойств.

Дополнительные элементы управления для диалогового окна «Заказное замедление/ускорение»

Использование флажка «Одна настройка для всех свойств» По умолчанию установлен; отображаемая кривая используется для всех свойств, а всплывающее меню выключено. Если флажок снят, то всплывающее меню включено и каждое свойство имеет отдельную кривую, которая задает скорость изменения этого свойства.

Всплывающее меню «Свойства» Включено только в том случае, если флажок «Использовать один параметр для всех свойств» не установлен. Если включено, то для каждого из пяти свойств, появляющихся в меню, имеется отдельная кривая. При выборе свойства в меню отображается кривая для этого свойства. Существуют следующие свойства.

Позиция Указывает заказные настройки замедления для положения анимированного объекта в рабочей области.

Поворот Задает заказные настройки замедления для поворота анимированного объекта. Например, можно настроить, насколько быстро или медленно анимированный символ вращается в рабочей области, прежде чем повернется к пользователю.

Масштаб Задает заказные настройки замедления для масштаба анимированного объекта. Например, можно намного проще настроить масштаб объекта, чтобы он выглядел так, как будто он уходит от наблюдателя, затем приближается к наблюдателю, а затем снова уходит от наблюдателя.

Цвет Задает заказные настройки замедления скорости изменения цвета, применяемых к анимированному объекту.

Фильтры Задает заказные настройки замедления скорости изменения фильтров, применяемых к анимированному объекту. Например, можно управлять параметром замедления отбрасываемой тени, которая имитирует изменение направления источника света.

Кнопки воспроизведения и остановки Позволяют выполнить предварительный просмотр анимации в рабочей области с помощью всех текущих кривых скорости, определенных в диалоговом окне «Заказное замедление/ускорение».

Кнопка сброса Позволяет сбросить кривую скорости к линейному состоянию, которое является состоянием по умолчанию.

Положение выбранной опорной точки Числовое значение в нижнем правом углу диалогового окна отображает ключевой кадр и положение выбранной опорной точки. Если опорная точка не выбрана, значение не появляется.

Чтобы добавить к линии опорную точку, щелкните мышью один раз диагональную линию. Чтобы более точно управлять движением объекта, перетащите позиции опорных точек.

Используя индикаторы кадра (представленных квадратными маркерами), нажмите область, где перемещение объекта должно быть замедлено или ускорено. При щелчке квадратного маркера управляющей точки эта опорная точка выделяется и отображаются точки касательных по обе стороны от нее. Точки касательных представлены полыми окружностями. Чтобы переместить опорную точку или точки ее касательных, перетащите их с помощью мыши или используйте клавиши со стрелками на клавиатуре.

По умолчанию опорная точка привязана к сетке. Привязку можно отключить, нажав клавишу X во время перетаскивания опорной точки.

Если щелкнуть мышью область кривой в месте, свободном от опорных точек, то в этом месте кривой будет добавлена новая управляющая точка, при этом форма кривой останется неизменной. Если щелкнуть мышью область вне кривой и управляющих точек, то с текущей выделенной опорной точки будет снято выделение.

Добавление пользовательского замедления

1. Выберите слой на временной шкале, к которому применена классическая анимация движения.
2. В инспекторе свойств нажмите кнопку «Изменить» рядом с ползунком «Замедление».
3. (При необходимости) Чтобы отобразить кривую для отдельного свойства анимации движения, снимите флажок «Использовать один

параметр для всех свойств» и выберите свойство в меню.

4. Чтобы добавить опорную точку, щелкните мышью диагональную линию, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Macintosh).
5. Чтобы увеличить скорость объекта, перетащите опорную точку наверх, чтобы уменьшить скорость объекта, перетащите управляющую точку вниз.
6. Для дальнейшей настройки кривой замедления и настройки значения ускорения tween-анимации перетащите маркеры вершин.
7. Чтобы просмотреть анимацию в рабочей области, нажмите кнопку воспроизведения в левом нижнем углу.
8. Выполняйте настройку до тех пор, пока не будет достигнут нужный эффект.

Примечание. *Если для пользовательского ускорения в кадре используется диалоговое окно «Пользовательское замедление/ускорение», то в окне редактирования, где отображаются значения ускорения, показывается '--'. Если для пользовательского замедления в кадре используется поле редактирования или всплывающий ползунок, то в диаграмме «Пользовательское замедление» устанавливается эквивалентная кривая и устанавливается флажок «Использовать один параметр для всех свойств».*

Копирование и вставка кривой замедления

- Чтобы скопировать текущую кривую замедления, нажмите клавиши «Ctrl» +«C» (Windows) или «Command» +«C» (Macintosh).
- Чтобы вставить скопированную кривую замедления в другую кривую ускорения, нажмите клавиши «Ctrl» +«V» (Windows) или «Command» +«V» (Macintosh).

  Кривую замедления можно копировать и вставлять. Скопированная кривая остается доступной до выхода из приложения Flash Professional.

Неподдерживаемые кривые ускорения

Некоторые типы кривых ускорения не поддерживаются. Никакая часть диаграммы не может представлять нелинейную кривую (такую как окружность).

Диалоговое окно «Заказное замедление» автоматически блокирует перемещение опорной точки или маркера касательной в положение, в котором кривая становится недопустимой.

- Все точки должны существовать на диаграмме. Опорные точки нельзя переместить за границы диаграммы.
- Все сегменты кривой должны существовать внутри диаграммы. Форма кривой уплощенная, что предотвращает выход кривой за границы диаграммы.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Изменение свойств классической анимации движения (3:03, Peachpit.com)

Дополнительные разделы справки

Об анимации движения

Разбиение текста TLF

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с несколькими временными шкалами

О множественных временных шкалах и уровнях
О вложенных фрагментах ролика и иерархии «родительский элемент-дочерний элемент»

О множественных временных шкалах и уровнях

Наверх

В проигрывателе Flash® Player существует порядок следования уровней. В каждом документе Flash Professional есть основная временная шкала, расположенная в проигрывателе Flash Player на уровне 0. Команда loadMovie позволяет загружать в проигрыватель Flash Player другие документы Flash Professional (SWF-файлы) на разных уровнях.

При загрузке документов на уровень выше нулевого они размещаются один над другим, как рисунки на прозрачной бумаге. Если в рабочей области нет содержимого, то видно содержимое более низких уровней. Документ, загруженный на уровень 0, заменяет основную временную шкалу. Каждый документ, загружаемый на уровень проигрывателя Flash Player, имеет собственную временную шкалу.

Временные шкалы могут обмениваться сообщениями при помощи сценариев ActionScript. Например, действие в последнем кадре первого фрагмента ролика может запустить воспроизведение второго. При управлении временной шкалой при помощи ActionScript должен использоваться целевой путь, указывающий местонахождение временной шкалы.

Дополнительные сведения см. в описании метода MovieClip.loadMovie в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

О вложенных фрагментах ролика и иерархии «родительский элемент-дочерний элемент»

Наверх

При создании экземпляра фрагмента ролика в документе Flash Professional фрагмент ролика обладает собственной временной шкалой. Каждый символ фрагмента ролика имеет собственную временную шкалу. Временная шкала фрагмента ролика вложена в главную временную шкалу документа. Экземпляр фрагмента ролика может также быть вложен в другой символ фрагмента ролика.

Когда фрагмент ролика создается в документе или внутри другого фрагмента ролика, он становится дочерним объектом этого документа или фрагмента, который, в свою очередь, становится его родителем. Flash Professional Между вложенными фрагментами ролика возникает иерархическая связь: изменения в родителе воздействуют на его дочерние элементы. Корневая временная шкала для каждого уровня представляет собой родителя для всех фрагментов ролика на этом уровне, и поскольку это верхняя временная шкала, у нее нет родителя. С помощью панели «Обзор ролика» можно просматривать иерархию вложенных фрагментов ролика документа, выбрав в меню панели пункт «Показать определения символов».

Иерархия фрагментов роликов устроена точно так же, как файловая система компьютера: на жестком диске есть корневой каталог (или папка) и вложенные каталоги. Корневой каталог — аналог основной (или корневой) временной шкалы документа Flash Professional, он является родителем всего остального. Вложенные каталоги являются аналогом фрагментов роликов.

Иерархия фрагментов роликов в Flash Professional позволяет упорядочивать связанные объекты. Допустим, имеется документ Flash Professional, содержащий автомобиль, движущийся по рабочей области. Автомобиль представлен символом фрагмента ролика и задана анимация движения, перемещающая его по рабочей области.

Чтобы добавить вращающиеся колеса, можно подготовить фрагмент ролика, содержащий автомобильное колесо, и создать два его экземпляра с именами frontWheel и backWheel. Затем колеса размещаются на временной шкале фрагмента ролика автомобиля (но не на основной временной шкале). Поскольку на дочерние элемены car, на frontWheel и backWheel влияют любые изменения, внесенные во фрагмент ролика car, они вместе с автомобилем перемещаются по рабочей области в рамках заданной анимации движения.

Чтобы оба экземпляра колес вращались, необходимо задать анимацию движения, которая будет поворачивать символы колес. Даже если изменить frontWheel и backWheel, они по-прежнему будут зависеть от анимации движения родительского фрагмента ролика car. Колеса вращаются, но также и перемещаются по рабочей области вместе с родительским фрагментом ролика car.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Применение режимов наложения

О режимах наложения
Примеры режимов наложения
Применение режима наложения
Дополнительные ресурсы

О режимах наложения

Наверх

Режимы наложения позволяют создавать совмещенные изображения. Совмещение — это процесс изменения прозрачности или взаимодействия цветов двух или более перекрывающихся объектов. Наложение позволяет создавать уникальные эффекты путем наложения цветов в перекрывающихся фрагментах ролика.

Режим наложения содержит следующие элементы.

Накладываемый цвет Цвет, применяемый в режиме наложения.

Непрозрачность Степень прозрачности, применяемая в режиме наложения.

Основной цвет Цвет пикселей под накладываемым цветом.

Результирующий цвет Результат эффекта наложения на основной цвет.

Режимы наложения зависят как от цвета объекта, к которому применяется наложение, так и от цвета под ним. Adobe® рекомендует экспериментировать с различными режимами наложения для получения нужного эффекта.

Обычный Цвет применяется обычным образом без взаимодействия с основными цветами.

Слой Позволяет складывать фрагменты ролика один на другой, не влияя на их цвет.

Затемнить Замещаются только области, которые светлее, чем накладываемый цвет. Области, которые темнее накладываемого цвета, не меняются.

Умножить Умножает основной цвет на накладываемый, что в результате дает более темные цвета.

Осветлить Замещаются только пикселы, которые темнее накладываемого цвета. Области, которые светлее накладываемого цвета, не меняются.

Экран Умножает цвет, обратный накладываемому, на основной цвет, что дает эффект осветления.

Перекрытие Перемножает или осветляет цвета в зависимости от основных цветов.

Направленный свет Перемножает или осветляет цвета в зависимости от накладываемого цвета. Полученный эффект аналогичен освещению объекта рассеянным светом.

Разница Вычитает значение основного цвета из накладываемого или наоборот в зависимости от того, какой из них имеет большую яркость. Эффект аналогичен цветному негативу.

Добавление Обычно используется для создания анимированного осветляющего эффекта растворения между двумя изображениями.

Вычитание Обычно используется для создания анимированного затемняющего эффекта растворения между двумя изображениями.

Инверсия Инвертирует основной цвет.

Альфа-канал Применяет маску альфа-канала.

Очистка Удаляет все пикселы основного цвета, включая пикселы в фоновом изображении.

Примечание. *Режимы наложения «Очистка» и «Альфа-канал» требуют, чтобы к родительскому фрагменту ролика был применен режим наложения «Слой». Невозможно применить к фоновому фрагменту режим «Очистка», а затем применить фрагмент, потому что объект будет невидимым.*

Примеры режимов наложения

Наверх

Следующий пример показывает, как разные режимы наложения влияют на внешний вид изображения. Итоговый эффект режима наложения может сильно зависеть от цвета нижнего изображения и типа применяемого режима наложения.

Исходное изображение	*Слой*	*Затемнить*

Умножить	*Осветлить*	*Экран*
Перекрытие	*Направленный свет*	*Добавление*
Вычитание	*Разница*	*Инверсия*

Применение режима наложения

Наверх

Чтобы применить наложение к выбранным фрагментам ролика, используйте инспектор свойств.

Примечание. *Невозможно применять различные режимы наложения к различным графическим символам, так как при публикации SWF-файла несколько графических символов объединяются в одну фигуру.*

1. Выберите (в рабочей области) экземпляр фрагмента ролика, к которому нужно применить режим наложения.
2. С помощью всплывающего меню «Цвет» на панели «Свойства» настройте цвет и прозрачность экземпляра фрагмента ролика.
3. Выберите режим наложения для фрагментов ролика на панели «Свойства» во всплывающем меню «Наложение». Режим наложения применяется к выбранному экземпляру фрагмента ролика.
4. Убедитесь в том, что выбран правильный режим наложения для эффекта, который вы хотите получить.

   Для получения нужного эффекта экспериментируйте с параметрами цвета и прозрачности фрагмента ролика, а также с разными режимами наложения.

Дополнительные ресурсы

Наверх

Дополнительные сведения о применении режимов наложения во Flash Professional см. в следующих источниках.

- Учебное руководство по графическим эффектам во Flash CS4 Professional (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

(Не поддерживается во Flash Professional CC) Обратная кинематика

Об обратной кинематике
Добавление костей к символам
Добавление костей к фигурам
Редактирование каркасов и объектов IK
Привязка костей к точкам фигуры
Ограничение движения костей обратной кинематики
Добавление упругости костям
Анимация каркаса
Добавление замедления к анимации IK

Об обратной кинематике

Наверх

Примечание. *Обратная кинематика больше не поддерживается во Flash Professional CC. Если открыть файл, сохраненный в более ранней версии Flash Professional, во Flash Professional CC, обратная кинематика преобразуется в покадровую анимацию. Дополнительные сведения см. в этой статье.*

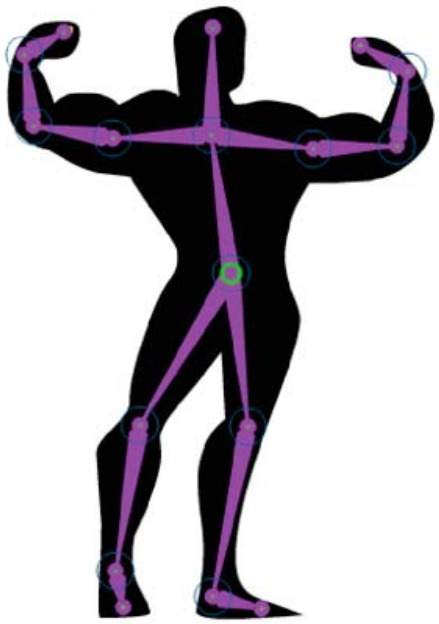
Обратная кинематика (ОК) — это способ анимации объектов с помощью костей, объединенных в линейные или ветвистые каркасы с отношениями «родитель — потомок». При движении одной кости соединенные с ней кости перемещаются относительно нее

Обратная кинематика позволяет легко создавать естественные движения. Для анимации с использованием обратной кинематики достаточно указать начальное и конечное положения костей на временной шкале. Flash автоматически интерполирует положения костей каркаса между начальным и конечным кадрами.

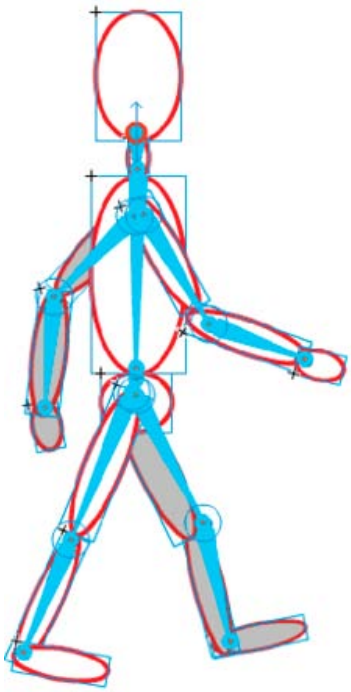
Обратную кинематику можно использовать двумя способами:

- Используя фигуру в качестве контейнера для нескольких костей. Например, можно добавить кости к рисунку змеи, чтобы она перемещалась реалистично. Эти фигуры можно нарисовать в режиме рисования объектов.
- Объединяя в цепочку экземпляры символа. Например, можно связать фрагменты роликов, отображающие руку, предплечье и ладонь, чтобы они реалистично перемещались относительно друг друга. Каждый экземпляр имеет только одну кость.

Примечание. *Можно анимировать каркасы не только на временной шкале, но также с помощью ActionScript 3.0. Дополнительные сведения см. в классах fl.ik руководства «Справочник по языку и компонентам ActionScript 3.0».*



Фигура с каркасом костей обратной анимации добавлена. Обратите внимание на то, что головная часть каждой кости закруглена, а хвостовая часть заострена. Первая добавленная кость (корневая кость) имеет окружность в головной части.



Группа из нескольких символов с каркасом костей обратной кинематики присоединена. Плечи и бедра фигуры являются точками ветвления каркаса. Точками преобразования по умолчанию являются головная часть корневой кости, внутренние соединения и хвостовая часть последней кости ветви.

Примечание. *Для использования обратной кинематики в качестве значения параметра «Сценарий» диалогового окна «Параметры публикации» на вкладке «Flash» для FLA-файла должен быть указан ActionScript 3.0.*

Стили кости

Существует 4 способа отрисовки костей в рабочей области Flash.

- Сплошной. Это стиль по умолчанию.
- Каркасный. Удобно использовать, когда сплошной стиль закрывает слишком большой процент изображения под костью.
- Линия. Удобно использовать для небольших каркасов.
- Не задано. Кости скрываются, чтобы было видно только находящееся под ними изображение.

Чтобы задать стиль кости, выберите диапазон обратной кинематики на временной шкале, а затем выберите стиль из меню «Стиль» в разделе «Параметры» панели «Свойства».

Примечание. *Если документ сохраняется со стилем кости «Не задано», Flash автоматически изменяет стиль кости на «Линия» при следующем открытии документа.*

Слои позы

При добавлении костей к экземплярам символов или фигурам Flash создает для них новый слой на временной шкале. Этот новый слой называется слоем позы. Flash добавляет слои позы к временной шкале, размещая их между существующими слоями, чтобы сохранить ранее существовавший порядок расположения объектов в рабочей области.

Во Flash Pro CS5 каждый слой позы может содержать только один каркас и связанные с ним экземпляры или фигуру. Во Flash CS5.5 слой позы может содержать другие объекты помимо одного или нескольких каркасов костей.

Руководства и видео

В следующих видеоруководствах показаны принципы использования обратной кинематики. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка ОК (5:45) (Adobe TV)
- Видео: Использование обратной кинематики (7:30) (Adobe.com)
- Видео: Flash Downunder: инструменты «Кость» и «Декорирование» (22:00) (Adobe.com)
- Видео: Анимация костей (обратная кинематика) (2:41) (Adobe.com)
- Видео: Использование инструмента «Кость» (5:12) (YouTube.com)
- Видео: Анимирование символов с помощью инструмента «Кость» (3:26) (YouTube.com)

Наверх

Добавление костей к символам

Кости IK можно добавлять к фрагментам ролика, графическим объектам и экземплярам кнопок. Для использования текста сначала его нужно преобразовать в символ. Экземпляры символов перед добавлением костей могут располагаться в различных слоях. Flash добавляет их в слой позы.

Примечание. *Также можно разбить текст («Модификация» > «Разделить») на отдельные фигуры и добавить к ним кости.*

При создании цепочки объектов следует учитывать их взаимоотношения, например можно создать цепочку от плеча к локтю, а затем к запястью.

1. Создайте экземпляры символов в рабочей области. Для последующей экономии времени расположите экземпляры в нужной пространственной конфигурации.
2. Выберите инструмент «Кость» на панели «Инструменты».
3. Щелкните по экземпляру символа, который нужно назначить корневой костью каркаса. Щелкните по точке, в которой нужно присоединить кость к символу.

   По умолчанию Flash создает кость в месте щелчка. Чтобы обеспечить более точное добавление кости, выключите параметр «Установить точку преобразования автоматически» в настройках рисования («Редактирование» >«Установки»). Когда параметр «Установить точку преобразования автоматически» выключен, кость привязывается к точке преобразования символа при щелчке по следующему символу.
4. Перетащите на другой экземпляр символа и отпустите кнопку мыши в той точке, в которой ее нужно присоединить.
5. Чтобы добавить к каркасу еще одну кость, перетащите от хвостовой части первой кости к следующему экземпляру символа.

   Добиться точного размещения хвостовой части проще при отключении функции «Привязывать к объектам» («Вид» > «Привязывание» > «Привязывать к объектам»).
6. Чтобы создать разветвленный каркас, щелкните по головной части существующей кости в том месте, где нужно начать разветвление. Затем перетащите, чтобы создать первую кость новой ветви.

   Каркас может содержать неограниченное количество ответвлений.

   Примечание. *Ветка может подсоединяться только той ветке, которая является для нее корневой.*
7. Чтобы изменить положение элементов завершенного каркаса, перетаскивайте кости или сами экземпляры.
   - Перетаскивание кости перемещает связанный с ней экземпляр, не позволяя вращать его относительно кости.
   - Перетаскивание экземпляра позволяет его перемещать и поворачивать относительно кости.
   - Перетаскивание экземпляра из середины ветки приводит к повороту родительских костей в месте шарнирного соединения. Дочерние кости перемещаются без поворота в месте соединения.

После создания каркаса в него по-прежнему можно добавлять новые экземпляры из различных слоев. Перетяните новую кость к новому экземпляру и Flash переместит экземпляр на слой расположения каркаса.

Видеоматериалы и руководства:

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка OK (5:45) (Adobe TV)
- Видео: Упругость для костей (продолжительность: 4:29; включает добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. Adobe TV.)

Наверх

Добавление костей к фигурам

Кости добавляются к отдельным фигурам или к группе фигур, расположенных в том же слое. В любом случае необходимо выбрать все фигуры перед добавлением первой кости. После добавления костей Flash преобразует все фигуры и кости в объект фигуры обратной кинематики и перемещает объект в новый слой позы.

После добавления костей к фигуре к ней применяются следующие ограничения.

- Нельзя объединять фигуру обратной кинематики с другими не входящими в нее фигурами.
- Нельзя поворачивать, масштабировать и наклонять фигуру с помощью инструмента «Свободное преобразование».
- Редактировать контрольные точки фигуры не рекомендуется.

1. Создание заполненной фигуры или фигур в рабочей области.

   Фигура может содержать множество цветов и обводок. Отредактируйте фигуры, максимально приблизив их к финальному виду. После добавления костей к фигуре, возможности изменения фигуры становятся более ограниченными.

   Если фигура является слишком сложной, Flash предложит преобразовать ее в фрагмент ролика перед добавлением костей.
2. Выберите в рабочей области фигуру целиком.

   Если фигура содержит несколько цветных областей или обводок, перетащите прямоугольник выделения вокруг фигур, чтобы убедиться, что выбрана вся фигура целиком.

3. Выберите инструмент «Кость» на панели «Инструменты».
4. При помощи инструмента «Кость» щелкните на внутреннем элементе фигуры и перетащите курсор к другому месту в пределах фигуры.
5. Чтобы добавить еще одну кость, протащите курсор от хвостовой части первой кости к другому место в пределах фигуры.

   Вторая кость станет дочерней корневой кости. Связывайте области фигуры с костями в порядке создаваемой структуры отношений «родительский элемент-дочерний элемент». Например, связь от плеча к локтю, а затем к запястью.
6. Чтобы создать разветвленный каркас, щелкните по головной части существующей кости в том месте, где нужно начать разветвление. Затем перетащите, чтобы создать первую кость новой ветви.

   Каркас может содержать неограниченное количество ответвлений.

   Примечание. *Ветка может подсоединяться только той ветке, которая является для нее корневой.*
7. Чтобы переместить каркас, выберите объект IK-фигуры при помощи инструмента «Выделение», а затем перетащите любую из костей, чтобы переместить их.

Когда фигура становится IK-фигурой, к ней применяются следующие ограничения.

- Фигуру больше нельзя преобразовывать (масштабировать или наклонять).
- К фигуре нельзя добавлять новые обводки. Для существующих обводок фигуры можно и дальше добавлять и удалять контрольные точки.
- Не поддерживается контекстное редактирование фигуры (путем двойного щелчка по ней в рабочей области).
- У IK-фигуры есть собственная точка регистрации, точка преобразования и ограничительная рамка.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка OK (5:45) (Adobe TV)

Наверх

Редактирование каркасов и объектов IK

Нельзя редактировать каркасы обратной кинематики, если слой позы включает позы после первого кадра временной шкалы. Перед редактированием каркаса удалите дополнительные позы после первого кадра каркаса на временной шкале.

Если просто производится изменение положения каркаса для создания анимации, можно изменить позицию в любом кадре слоя позы. Flash преобразует кадр в кадр позы.

Выделение костей и связанных с ними объектов

- Чтобы выделить отдельную кость, щелкните кость при помощи инструмента «Выделение». Для выбора нескольких костей щелкайте мышью, удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы переместить выделение на смежные кости, нажмите кнопку «Перейти к родительской кости», «Перейти к дочерней кости» или «Перейти к следующей кости того же уровня/Перейти к предыдущей кости того же уровня» в инспекторе свойств.
- Чтобы выделить все кости каркаса, дважды щелкните любую кость.
- Чтобы выделить весь каркас и отобразить его свойства и слой позы, щелкните кадр в слое позы, содержащем каркас.
- Чтобы выбрать IK-фигуру, щелкните фигуру.
- Чтобы выбрать экземпляр символа, подсоединенного к кости, щелкните экземпляр.

Смена расположения костей и связанных с ними объектов

- Чтобы сменить расположение линейного каркаса, перетащите любую кость каркаса.

  Если каркас содержит соединенные экземпляры символов, можно также перетащить экземпляр. Таким образом можно поворачивать экземпляр относительно его кости.
- Чтобы сменить расположение разветвленного каркаса, перетащите любую кость любого ответвления.

  Переместятся все кости ответвления. Кости остальных ответвлений останутся на месте.
- Чтобы повернуть кость и ее дочерние кости, не перемещая родительскую кость, перетащите кость, удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы переместить IK-фигуру на новое место в рабочей области, выберите фигуру и измените в инспекторе свойств значения ее свойств X и Y. Фигуру можно также перетаскивать, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh).

Удаление костей

Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы удалить отдельную кость и все ее дочерние кости, щелкните кость и нажмите клавишу Delete.

  Можно выделить несколько костей для удаления, щелкая их с одновременным удержанием нажатой клавиши Shift.

- Для удаления всех костей каркаса IK-фигуры или каркаса символов из временной шкалы, щелкните правой кнопкой диапазон IK-каркаса на временной шкале и выберите команду «Удалить каркас» из контекстного меню.

- Чтобы удалить все кости из IK-фигуры или каркаса символов в рабочей области, щелкните кость каркаса, чтобы выделить все кости. Нажмите клавишу Delete.

  IK-фигуры будут преобразованы в обычные фигуры.

Перемещение костей, связанных с фигурой или символом

- Чтобы переместить любой из концов кости в пределах IK-фигуры, перетащите конец кости при помощи инструмента «Спецвыделение».

  Примечание. *Инструмент «Спецвыделение» не работает при наличии нескольких поз в IK-диапазоне. Перед редактированием каркаса удалите дополнительные позы после первого кадра каркаса на временной шкале.*

- Чтобы изменить местоположение соединения костей, головной или хвостовой части в пределах экземпляра символа, переместите точку преобразования экземпляра. Используйте инструмент «Свободное преобразование».

  Кость переместится вместе с точкой преобразования.

- Чтобы переместить отдельный экземпляр символа без перемещения остальных связанных экземпляров, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или клавишу Command (Macintosh) перетащите экземпляр, или перетащите его при помощи инструмента «Свободное преобразование».

  Кости, соединенные с экземпляром, будут растянуты или укорочены для сохранения соответствия с новым местоположением экземпляра.

Редактирование IK-фигуры

При помощи инструмента «Частичное выделение» можно добавлять, удалять и изменять контрольные точки контуров в IK-фигуре.

- Чтобы изменить местоположение кости без изменения IK-фигуры, перетащите конечную точку кости.
- Чтобы отобразить контрольные точки привязки IK-фигуры, щелкните обводку фигуры.
- Чтобы переместить контрольную точку, перетащите контрольную точку.
- Чтобы добавить новую контрольную точку, щелкните часть обводки, не содержащую контрольных точек.
- Чтобы удалить существующую контрольную точку, щелкните ее, чтобы выделить, а затем нажмите клавишу Delete.

Примечание. *IK-фигуры нельзя преобразовывать (масштабировать или наклонять).*

Наверх

Привязка костей к точкам фигуры

По умолчанию контрольные точки фигуры соединены с теми костями, которые находятся к ним ближе остальных. Изменение соединений между отдельными костями и контрольными точками фигуры можно выполнить с помощью инструмента «Связывание». Таким образом можно управлять изгибом обводки при движении каждой кости, чтобы добиться лучших результатов. Этот метод полезен, когда обводка фигуры не деформируется нужным образом при перемещении каркаса.

Можно связывать несколько контрольных точек с одной костью, и несколько костей с одной контрольной точкой.

- Чтобы выделить контрольные точки, соединенные с костью, щелкните кость при помощи инструмента «Связывание» .

  Соединенные точки будут выделены желтым цветом, а выбранная кость будет выделена красным. Контрольные точки, подсоединенные только к одной кости, отображаются в виде квадратов. Контрольные точки, подсоединенные к нескольким костям, отображаются в виде треугольников.

- Чтобы добавить контрольные точки к выбранной кости, щелкните не выделенную контрольную точку, нажав клавишу Shift.

  Также можно, удерживая нажатой клавишу Shift, перетащить курсор, чтобы выделить несколько контрольных точек и добавить их к выбранной кости.

- Чтобы удалить контрольные точки из кости, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh), щелкните контрольную точку, которая выделена желтым цветом.

  Также можно, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh) перетащить курсор, чтобы удалить несколько контрольных точек из выбранной кости.

- Чтобы выделить кости, связанные с контрольной точкой, щелкните контрольную точку при помощи инструмента «Связывание» .

  Соединенные кости будут выделены желтым цветом, а выбранная контрольная точка будет выделена красным.

- Чтобы еще добавить кости к выбранной контрольной точке, щелкните кость удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы удалить кость из выбранной контрольной точки, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh), щелкните кость выделенную желтым цветом.

Наверх

Ограничение движения костей обратной кинематики

Чтобы создать более реалистичное движение IK-каркасов, можно управлять свободой движения отдельных костей. Например, две кости руки можно ограничить таким образом, чтобы локоть не мог сгибаться в неправильном направлении.

По умолчанию каждой кости обратной кинематики при ее создании назначается фиксированная длина. Кости можно поворачивать вокруг соединения и по осям x и y. Однако их нельзя переместить способами, которые требуют изменения длины родительской кости, если не разрешено движение по оси x или y. По умолчанию повороты включены, а движение вдоль осей x и y отключено.

Можно также ограничить скорость движения кости, чтобы создать эффект наличия у кости веса.

В каркасах с цепочками соединенных костей нельзя ограничивать движения последнего соединения в любой ветви каркаса. Чтобы придать вид ограничения последнему соединению, используйте кости с фрагментами роликов и соедините последнюю кость с фрагментом ролика, значение свойства альфа которого равно нулю. Затем ограничьте предпоследнюю кость вместо последней.

Примеры:

- Для руки можно ограничить количество градусов поворота в локте, чтобы движение предплечья не выходило за пределы нормального диапазона.
- Чтобы объект мог перемещаться по рабочей области, необходимо включить перемещение по оси X или Y для корневой кости. Отключите поворот при использовании перемещения по оси X и Y, чтобы получить более точное перемещение.

Эти свойства можно задать в инспекторе свойств, когда выбрана одна или несколько костей.

- Чтобы включить для выбранной кости движение вдоль оси x или y с изменением длины родительской кости, выберите вариант «Включить» в разделе «Соединение: перенос по оси X» или «Соединение: перенос по оси Y» в инспекторе свойств.

  На соединении перпендикулярно кости отобразится двунаправленная стрелка, означающая, что движение по оси x включено. На соединении параллельно кости отобразится двунаправленная стрелка, означающая, что движение по оси y включено. Одновременное разрешение перемещения кости по осям x и y упрощает задачи позиционирования кости при запрещении поворота кости.
- Чтобы ограничить амплитуду движения вдоль оси x или y, выберите пункт «Ограничить» в разделе «Соединение: перенос по оси X» или «Соединение: перенос по оси Y» инспектора свойств и введите значение минимального и максимального расстояния, на которое может перемещаться кость.
- Чтобы отключить поворот выбранной кости относительно соединения, снимите флажок «Включить» в разделе «Соединение: поворот» инспектора свойств.

  Этот флажок установлен по умолчанию.
- Чтобы ограничить поворот кости, введите минимальный и максимальный градусы поворота в разделе «Соединение: поворот» инспектора свойств.

  Углы поворота измеряются относительно родительской кости. Над соединением кости отобразится дуга, показывающая углы свободы поворота.
- Чтобы зафиксировать выбранную кость в определенном положении относительно родительской кости, отключите поворот и перенос по осям x и y.

  Кость станет неподвижной и будет следовать перемещениям родительской кости.
- Чтобы ограничить скорость перемещения выбранной кости, введите значение в поле «Скорость соединения» инспектора свойств.

  Скорость соединения позволяет придавать кости эффект наличия веса. Максимальное значение в 100 % эквивалентно неограниченной скорости.

Ограничение движения кости с помощью закрепления (только CS5.5)

Движение определенных костей можно запретить, закрепив их в рабочей области. Закрепленные кости неподвижны, а другие соединенные с ними кости по-прежнему свободно перемещаются. Примером такого используется может служить фигура человека с зафиксированными костями ступней, которые не могут двигаться выше или ниже пола, на котором стоит фигура.

Чтобы зафиксировать одну или несколько костей на рабочей области, выполните следующие действия.

1. Выберите кости в рабочей области, щелкнув по ним.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Поместите указатель мыши над суставом кости и дождитесь, когда появится курсор закрепления. После этого щелкните по суставу.
   - В разделе «Расположение» в инспекторе свойств поставьте флажок «Закрепить».

Выбранные кости больше не могут перемещаться в любом направлении.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: закрепление поддержки для ОК (2:35, Adobe TV)
- Видео: Упругость для костей (продолжительность: 4:29; включает добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com)
- Статья TechNote: «Не удалось установить ограничение движения хвостовой кости обратной кинематики в соединении»

Добавление упругости костям

Наверх

Два свойства костей можно использовать для добавления упругости костям ОК. Свойства «Интенсивность» и «Демпфирование» костей обеспечивают действительное физическое перемещение костей ОК путем интеграции динамической физики в систему костей ОК. Эти свойства облегчают процесс создания анимации с использованием элементов физики. Свойства «Интенсивность» и «Демпфирование» обеспечивают правдоподобное перемещение в анимации и легки в настройке. Эти свойства лучше задавать перед добавлением поз в слой позы.

Интенсивность Твердость пружины. Чем больше значение, чем больший эффект жесткости пружины.

Демпфирование: Степень затухания колебаний пружины. Чем больше значение, тем быстрее прекратятся колебательные движения пружины. При значении 0 упругость пружины будет оставаться неизменной на протяжении кадров слоя позы.

Чтобы включить упругость, выберите одну или несколько костей и задайте значения «Интенсивность» и «Демпфирование» в инспекторе свойств. Чем выше значение «Интенсивность», тем жестче пружина. Демпфирование определяет скорость угасания эффекта пружины. Чем больше значение, тем быстрее заканчивается анимация.

Отключите свойства «Интенсивность» и «Демпфирование», выберите слой позы на временной шкале и снимите флажок «Включить» в разделе «Пружина» в инспекторе свойств. После этого в рабочей области отобразятся позы, заданные в слое позы, без эффекта свойства «Пружина».

Далее перечислены факторы, влияющие на окончательный вид анимации костей при работе со свойствами «Пружина». Поэкспериментируйте со значениями каждого из них, чтобы добиться желаемого результата.

- Значение свойства «Интенсивность».
- Значение свойства «Демпфирование».
- Число кадров между позами в слое позы.
- Общее число кадров в слое позы.
- Число кадров между конечной позой и последним кадром следующей позы.

Дополнительные ресурсы

- Видео: Работа со свойствами упругости обратной кинематики (7:50, Adobe TV)
- Видео: (продолжительность: 4:29, включает: добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com) Упругость для костей
- Статья: Изучение инструмента «Упругость» в Flash Professional CS5 (Adobe.com)

Анимация каркаса

Наверх

Во Flash анимация каркасов IK производится не таким способом, как анимация остальных объектов. В случае с каркасами к слою позы просто добавляются дополнительные кадры, а для создания ключевого кадра положение каркаса меняется в рабочей области. Ключевые кадры в слое позы называются позами. Поскольку каркасы IK обычно используются для создания анимации, все слои позы автоматически выполняют функции слоев анимации.

Однако слои позы IK отличаются от слоев анимации, поскольку в слое позы можно анимировать только свойства положения костей. Для анимации других свойств объекта IK, таких как расположение, преобразование, цветовые эффекты или фильтры, перенесите каркас и связанные с ним объекты на фрагмент ролика или графический символ. После этого можно будет анимировать свойства символа при помощи команды «Вставка» > «Анимация движения», а также панели «Редактор движения».

Также каркасы IK можно анимировать при исполнении при помощи ActionScript 3.0. Если планируется анимировать каркас при помощи ActionScript, его нельзя анимировать на временной шкале. У каркаса может быть только одна поза на слое позы. Она должна находиться в первом кадре, в котором каркас появляется в слое позы.

Анимация каркаса демонстрируется в следующих дополнительных ресурсах:

- Видео: Анимация костей (обратная кинематика) (2:41) (Adobe TV)
- Видео: (продолжительность: 4:29, включает: добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com) Упругость для костей

- Статья: Анимация персонажей с помощью инструмента «Кость» по Flash
- Использование инструмента «Кость»(5: 12) (YouTube.com)
- Анимирование символов с помощью инструмента «Кость» (3:26) (YouTube.com)

Анимация каркаса на временной шкале

Каркасы IK располагаются в слоях позы на временной шкале. Чтобы анимировать каркасы на временной шкале, вставьте позы, щелкнув кадр в слое позы и выбрав пункт меню «Добавить позу». Для изменения конфигурации каркаса воспользуйтесь инструментом «Выделение». Flash Professional автоматически интерполирует положения костей в кадрах между позами.

1. При необходимости на временной шкале добавьте кадр к слою позы каркаса, чтобы создать пространство для анимации, которую необходимо создать.

   Кадры можно добавить, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или щелкнув с удержанием клавиши Option (Macintosh) кадр в слое позы справа от любого существующего кадра и выбрав из контекстного меню пункт «Добавить кадр». Кадры можно будет добавлять и удалять позже в любое время.

2. Чтобы добавить позу к кадру в слое позы, выполните одно из следующих действий.

   - Разместите точку воспроизведения в том кадре, куда необходимо добавить позу, а затем измените расположение каркаса в рабочей области.
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните с удержанием нажатой клавиши Option (Macintosh) кадр в слое позы и выберите пункт меню «Добавить позу».
   - Разместите точку воспроизведения в том кадре, куда необходимо добавить позу, а затем нажмите клавишу F6.

   Flash вставит позу в слой позы текущего кадра. Новая поза будет обозначено маркером позы в виде ромба.

3. Добавьте дополнительные позы в отдельных кадрах, чтобы создать желаемую анимацию.
4. Чтобы изменить длину анимации на временной шкале, наведите указатель мыши последний кадр каркаса, чтобы появился курсор изменения размера. Затем перетащите последний кадр слоя позы вправо или влево, чтобы добавить или удалить кадры.

   Flash пропорционально переставляет кадры поз, чтобы изменить продолжительность слоя, и повторно интерполирует промежуточные кадры. Чтобы изменить размер диапазона каркаса на временной шкале, не затрагивая местоположение кадров позы, перетащите последний кадр диапазона каркаса, удерживая клавишу Shift.

Закончив, выберите точку воспроизведения на временной шкале, чтобы просмотреть анимацию. Можно увидеть положения каркаса, интерполированные между кадрами позы.

Изменить расположение каркаса в кадрах позы или добавить новые кадры позы можно в любое время.

Изменение расположения поз в каркасе

Расположение поз можно изменить следующими способами.

- Чтобы переместить позу в новое место, щелкните ее, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), а затем перетащите ее в новое место в пределах каркаса.
- Чтобы скопировать позу в новое место, щелкните ее, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), а затем перетащите ее в новое место в пределах каркаса, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh).
- Вырезание, копирование и вставка. Удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), щелкните позу, которую нужно вырезать или скопировать, и выберите команду «Вырезать позу» или «Копировать позу» из контекстного меню.

  Затем, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), щелкните кадр в диапазоне каркаса, куда требуется вставить позу, и выберите в контекстном меню команду «Вставить позу».

Применение дополнительных анимационных эффектов к свойствам объекта обратной кинематики

Чтобы применить анимационные эффекты (помимо положения костей) к свойствам объекта обратной кинематики, перенесите объект во фрагмент ролика или в графический символ.

1. Выделите каркас IK и все связанные с ним объекты.

   Для IK-фигуры можно просто щелкнуть фигуру. Для связанных наборов экземпляров символов можно щелкнуть слой позы на временной шкале или охватить областью выделения все связанные символы в рабочей области.

2. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Macintosh), выделенный объект и выберите в контекстном меню «Преобразовать в символ».
3. В диалоговом окне «Преобразовать в символ» введите имя символа и выберите «Фрагмент ролика» или «Графический объект» из меню «Тип». Нажмите кнопку «OK».

   Flash создает символ с собственной временной шкалой, содержащей слой позы для каркаса.

4. Чтобы использовать новый символ на основной временной шкале FLA-файла, перетащите символ из библиотеки в рабочую

область.

Теперь к новому экземпляру символа в рабочей области можно добавлять эффекты анимации движения.

Можно вкладывать столько символов, содержащих каркасы IK, и создавать такое количество слоев для других вложенных символов, сколько понадобится для создания необходимого эффекта.

Подготовка каркаса для анимации при помощи ActionScript 3.0 во время выполнения

Можно использовать ActionScript 3.0 для управления каркасами обратной кинематики, соединенными с фигурами или экземплярами фрагмента ролика. Однако с помощью ActionScript нельзя управлять каркасами, соединенными с графикой или экземплярами символов кнопки.

Управлять при помощи ActionScript можно только каркасами, содержащими одну позу. Каркасы, содержащие несколько поз, управляются только при помощи временной шкалы.

1. Инструментом «Выделение» выберите кадр слоя позы, содержащий каркас.
2. В инспекторе свойств из меню «Тип» выберите пункт «Время выполнения».

Теперь иерархией можно манипулировать с помощью ActionScript 3.0 при исполнении.

По умолчанию имя каркаса в инспекторе свойств соответствует его имени в слое позы. Используйте это имя чтобы обращаться к каркасу в ActionScript. Имя можно изменить в инспекторе свойств.

Наверх

Добавление замедления к анимации IK

Замедление — это изменение скорости анимации в кадрах вокруг каждой позы для создания более реалистичного движения.

1. Выберите кадр между двумя кадрами позы в слое позы или кадр позы.
   Промежуточный кадр Замедление влияет на кадры между кадрами позы, расположенные слева и справа от выбранного кадра.

   Кадр позы Замедление влияет на кадры между выбранной позой и следующей позой в слое.
2. В инспекторе свойств из меню «Замедление» выберите тип замедления.
   Простые замедления Четыре замедления, замедляющие движения в кадрах либо непосредственно до, либо после выбранного кадра.

   Запуск и остановка замедления Замедление движения в кадрах сразу после предыдущего кадра позы и в кадрах непосредственно перед следующим кадром позы.

   Примечание. *Такие же типы замедления доступны в редакторе движения при использовании анимации движения. В редакторе движения можно просмотреть кривую для каждого типа замедления, выбрав анимацию движения на временной шкале.*
3. В инспекторе свойств введите значение интенсивности замедления.

   По умолчанию интенсивность равна 0, что означает отсутствие замедления. Максимальное значение — 100, что соответствует применению наиболее интенсивного эффекта к кадрам, предшествующим кадру позы. Минимальное значение — 100%, что соответствует применению наиболее интенсивного эффекта к кадрам, стоящим сразу после предыдущего кадра позы.

После завершения просмотрите замедленное движение в рабочей области. Удалите точку воспроизведения на временной шкале между двумя кадрами позы, к которым применялось замедление.

Дополнительные разделы справки
Анимации движения

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Слои временной шкалы

Создание и организация слоев
Просмотр слоев и папок слоев
(Только во Flash Professional CC) Установка свойств для нескольких слоев

Наверх

Создание и организация слоев

Слои позволяют упорядочить графические объекты в документе. Рисование и редактирование объектов в одном слое не влияет на объекты, находящиеся в другом слое. Сквозь участки рабочей области, где на слое ничего нет, виден нижележащий слой.

Чтобы рисовать, закрашивать или другим образом изменять слой или папку слоев, его необходимо выделить на временной шкале, сделав активным. Значок карандаша рядом со слоем или именем папки на временной шкале указывает, что этот слой или папка слоев активны. Одновременно может быть активным только один слой (хотя выделено может быть несколько слоев).

При создании документа Flash Professional он содержит только один слой. Для упорядочивания изображений, анимации и других элементов в документе добавляются новые слои. Слои могут быть скрыты, блокированы и переупорядочены. Число создаваемых слоев ограничивается лишь памятью компьютера, и не влияет на размер публикуемого SWF-файла. Размер файла увеличивается только за счет объектов, добавляемых к слоям.

Для упорядочивания и упрощения работы со слоями создаются папки слоев. Папки слоев на временной шкале могут разворачиваться или сворачиваться, не влияя на отображение в рабочей области. Для звуковых файлов, кода ActionScript, меток кадров и комментариев к кадрам используются отдельные слои или папки. Это помогает быстро найти нужный элемент для редактирования.

Для поддержки создания сложных эффектов применяются специальные направляющие слои, которые упрощают рисование и редактирование, а также создание маскирующих слоев.

Flash позволяет использовать пять типов слоев:

- Обычные слои: в них содержится большая часть графики в FLA-файле.
- Маскирующие слои: они содержат объекты, используемые в качестве масок для скрытия отдельных областей нижних слоев. Дополнительные сведения см. в разделе Использование маскирующих слоев.
- Маскируемые слои: эти слои лежат под маскирующим слоем и ассоциируются с этим маскирующим слоем. Видна только та часть слоя, которая не покрыта маской. Дополнительные сведения см. в разделе Использование маскирующих слоев.
- Направляющие слои: они содержат обводки, которые можно использовать для правильного расположения объектов на других слоях или для задания движения при классической анимации на других слоях. Дополнительные сведения см. в разделах Направляющие слои и Создание классической анимации движения вдоль траектории.
- Направляемые слои: эти слои связываются с направляющим слоем. Объекты на направляемом слое могут располагаться или анимироваться по обводкам, нанесенным на направляющий слой. Направляемые слои могут содержать статичную графику и классическую анимацию, но не анимацию движения.
- Слои анимации движения содержат объекты, для которых используется анимация движения. Дополнительные сведения см. в разделе Об анимации движения.
- Слои каркасов содержат объекты, к которым прикреплены кости обратной кинематики. Дополнительные сведения см. в разделе Об обратной кинематике.

Обычные, маскирующие, маскируемые и направляющие слои могут содержать анимацию движения и кости обратной кинематики. При наличии этих элементов в одном из указанных слоев накладываются ограничения на типы содержимого, которое можно добавлять к слою. Дополнительные сведения см. в разделах Анимации движения и (Не поддерживается во Flash Professional CC) Обратная кинематика.

Создание слоя

После создания слоя он появляется над выделенным слоем. Новый слой становится активным.

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку «Создать слой» , которая находится в нижней части временной шкалы.
- Выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Слой».
- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh) имя слоя на временной шкале и выберите в контекстном меню пункт «Вставить слой».

Создание папки слоев

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните на временной шкале слой или папку слоев и выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Папка слоев».
- Щелкните имя слоя на временной шкале правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Вставить папку». Новая папка появляется над выделенным слоем или папкой слоев.
- Щелкните на значке новой папки внизу временной шкалы. Новая папка появляется над выделенным слоем или папкой слоев.

Упорядочивание слоев и папок слоев

Чтобы упорядочить документ, можно перегруппировать слои и папки на временной шкале.

Папки слоев помогают организовать рабочий процесс, позволяя размещать слои в виде древовидной структуры. Чтобы увидеть слои, которые содержатся в папке слоев, не затрагивая другие слои в рабочей области, разверните или сверните папку. В папках слоев могут содержаться слои и вложенные папки слоев, что позволяет упорядочивать слои таким же образом, как файлы на компьютере.

Элементы управления слоями на временной шкале воздействуют на все слои, содержащиеся в папке. Например, при блокировке папки слоев будут заблокированы все слои, содержащиеся в этой папке.

- Чтобы переместить слой или папку в папку слоев, перетащите имя слоя или папки слоев на имя нужной папки слоев.
- Для изменения порядка расположения слоев или папок слоев перетащите один или несколько слоев или папок на временной шкале в нужное местоположение.
- Чтобы развернуть или свернуть папку слоев, щелкните треугольник слева от ее имени.
- Чтобы развернуть или свернуть все папки слоев, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите пункт «Развернуть все папки» или «Свернуть все папки».

Переименование слоя или папки слоев

По умолчанию новые слои именуются в порядке их создания: «Слой 1», «Слой 2» и так далее. Чтобы имена слоев отражали их содержимое, переименуйте слои.

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Дважды щелкните мышью имя слоя или папки слоев на временной шкале и введите новое имя.
- Щелкните мышью имя слоя или папки слоев правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Свойства». В текстовом поле «Имя» введите новое имя и нажмите кнопку «OK».
- Выделите слой или папку на временной шкале и выберите меню «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя». В текстовом поле «Имя» введите новое имя и нажмите кнопку «OK».

Выделение слоя или папки слоев

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните мышью имя слоя или папки слоев на временной шкале.
- Щелкните мышью любой кадр нужного слоя на временной шкале.
- Выделите в рабочей области объект, принадлежащий этому слою.
- Чтобы выделить смежные слои или папки слоев, щелкните их имена на временной шкале, удерживая нажатой клавишу «Shift».
- Чтобы выделить несмежные слои или папки слоев, щелкните их имена на временной шкале, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).

Копирование кадров из одного слоя

1. Выделите диапазон кадров в слое. Чтобы выделить весь слой, нажмите его имя на временной шкале.
2. Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры».
3. Щелкните кадр, в котором требуется начать вставку, и выберите «Редактирование» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».

Копирование кадров из папки слоев

1. Сверните папку (нажмите на треугольник слева от ее имени на временной шкале) и щелкните имя папки, чтобы выделить ее.
2. Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры».
3. Чтобы создать папку слоев, выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Папка слоев».
4. Нажмите новую папку и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».

Удаление слоя или папки слоев

1. Чтобы выделить слой или папку, нажмите ее имя на временной шкале или любой кадр этого слоя.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку «Удалить слой» на временной шкале.
   - Перетащите слой или папку на кнопку «Удалить слой».
   - Нажмите имя слоя или папки слоев правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем в контекстном меню выберите пункт «Удалить слой».

     Примечание. *При удалении папки слоя все вложенные слои удаляются вместе с содержимым.*

Блокирование и разблокирование одного или нескольких слоев или папок слоев

- Чтобы заблокировать слой или папку слоев, щелкните столбец «Заблокировать» справа от имени слоя. Чтобы разблокировать слой или папку слоев, еще раз щелкните столбец «Заблокировать».
- Чтобы заблокировать все слои и папки, щелкните значок замка. Чтобы разблокировать все слои и папки слоев, щелкните его еще раз.
- Чтобы заблокировать или разблокировать несколько слоев или папок, перетащите указателем по столбцу «Заблокировать».
- Чтобы заблокировать все другие слои или папки слоев, нажмите столбец «Заблокировать» справа от имени слоя или папки слоев, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Чтобы разблокировать все слои и папки слоев, еще раз щелкните столбец «Заблокировать», удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Копирование и вставка слоев (только CS5.5)

Можно копировать целые слои и папки слоев на временной шкале и вставить их в ту же или в другую временную шкалу. Можно скопировать слой любого типа.

При копировании и вставке слоев сохраняется структура папок копируемых слоев.

1. Выберите один или несколько слоев на временной шкале, щелкнув имя слоя. Для выбора нескольких слоев, следующих друг за другом, щелкайте их, удерживайте клавишу Shift. Удерживайте клавишу Control (Windows) или Command (Macintosh), чтобы выбрать несмежные слои.
2. Выберите «Редактирование» > «Временная шкала» > «Копировать слои» или «Вырезать слои». Также можно щелкнуть слои правой кнопкой и в контекстном меню выбрать команду «Копировать слои» или «Вырезать слои».
3. На нужной временной шкале выберите слой, который находится непосредственно под местом, в которое требуется вставить скопированные слои.
4. Выберите «Редактирование» > «Временная шкала» > «Вставить слои».

Слои добавляются на временной шкале над выбранным слоем. Если скопирована папка слоев, вставленные слои отображаются внутри папки.

Чтобы вставить слой в маскирующий или направляющий слой, необходимо сначала выбрать слой, находящийся под маской или направляющей, а затем выполнить вставку. Маскирующий, направляющий слой или слой папки нельзя вставить под маскирующий или направляющий слой.

Также можно дублировать слои. Для этого выделите слои и выберите «Редактирование» >«Временная шкала» > «Дубликат слоев». К имени новых слоев прибавляется слово «Копия».

Просмотр слоев и папок слоев

Наверх

Скрытие и отображение слоя или папки

Красный крестик рядом с именем слоя (папки слоев) на временной шкале указывает, что он скрыт. В параметрах публикации можно задать, включать ли скрытые слои в публикуемый SWF-файл.

- Чтобы скрыть слой или папку слоев, на временной шкале щелкните столбец под изображением глаза справа от имени слоя или папки слоев. Чтобы отобразить слой или папку, щелкните этот столбец еще раз.
- Чтобы скрыть все слои и папки на временной шкале, нажмите значок глаза. Чтобы отобразить все слои и папки слоев, нажмите значок еще раз.
- Чтобы отобразить или скрыть несколько слоев или папок, перетащите указателем по столбцу под изображением глаза.
- Чтобы скрыть все слои и папки слоев, за исключением текущего, щелкните столбец под изображением глаза справа от имени слоя папки слоев, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Чтобы отобразить все слои и папки слоев, нажмите еще раз, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Просмотр содержимого слоя в виде контуров

Чтобы отличить, к какому слою принадлежит тот или иной объект, отобразите все объекты слоя в виде окрашенных контуров.

- Чтобы отобразить все объекты слоя в виде контуров, щелкните столбец «Контур» справа от имени слоя. Чтобы отключить отображение контура, щелкните его еще раз.
- Чтобы отобразить все объекты во всех слоях в виде контуров, щелкните значок контура. Чтобы отключить отображение контуров для всех слоев, нажмите его еще раз.
- Чтобы отобразить все объекты в виде контуров во всех слоях, за исключением текущего, нажмите в столбце «Контур» справа от имени слоя, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Чтобы отключить контурное отображение для всех слоев, нажмите его еще раз, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Изменение цвета контура для слоя

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью значок слоя (слева от имени слоя) на временной шкале.
   - Щелкните имя слоя правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Свойства».
   - Выделите слой на временной шкале и выберите меню «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя».
2. В диалоговом окне «Свойства слоя» нажмите поле «Цвет контура», выберите новый цвет и нажмите кнопку «OK».

Примечание. *Траектории движения, расположенные на слое, также используют цвет обводки слоя.*

Наверх

(Только во Flash Professional CC) Установка свойств для нескольких слоев

1. Во Flash Professional CC создайте новый или откройте существующий FLA-файл.
2. Если это еще не сделано, добавьте хотя бы два слоя.
3. Выберите те слои, свойства которых требуется изменить, щелкните правой кнопкой мыши и выберите «Свойства».
4. В диалоговом окне «Свойства слоя» измените нужные свойства.
5. Нажмите кнопку OK

Скрытие и отображение слоя или папки

Красный крестик рядом с именем слоя (папки слоев) на временной шкале указывает, что он скрыт. В параметрах публикации можно задать, включать ли скрытые слои в публикуемый SWF-файл.

- Чтобы скрыть слой или папку слоев, на временной шкале щелкните столбец под изображением глаза справа от имени слоя или папки слоев. Чтобы отобразить слой или папку, щелкните этот столбец еще раз.
- Чтобы скрыть все слои и папки на временной шкале, нажмите значок глаза. Чтобы отобразить все слои и папки слоев, нажмите значок еще раз.
- Чтобы отобразить или скрыть несколько слоев или папок, перетащите указателем по столбцу под изображением глаза.
- Чтобы скрыть все слои и папки слоев, за исключением текущего, щелкните столбец под изображением глаза справа от имени слоя папки слоев, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Чтобы отобразить все слои и папки слоев, нажмите еще раз, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Просмотр содержимого слоя в виде контуров

Чтобы отличить, к какому слою принадлежит тот или иной объект, отобразите все объекты слоя в виде окрашенных контуров.

- Чтобы отобразить все объекты слоя в виде контуров, щелкните столбец «Контур» справа от имени слоя. Чтобы отключить отображение контура, щелкните его еще раз.
- Чтобы отобразить все объекты во всех слоях в виде контуров, щелкните значок контура. Чтобы отключить отображение контуров для всех слоев, нажмите его еще раз.
- Чтобы отобразить все объекты в виде контуров во всех слоях, за исключением текущего, нажмите в столбце «Контур» справа от имени слоя, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh). Чтобы отключить контурное отображение для всех слоев, нажмите его еще раз, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Изменение цвета контура для слоя

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью значок слоя (слева от имени слоя) на временной шкале.
   - Щелкните имя слоя правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Свойства».

- Выделите слой на временной шкале и выберите меню «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя».

2. В диалоговом окне «Свойства слоя» нажмите поле «Цвет контура», выберите новый цвет и нажмите кнопку «OK».

Примечание. *Траектории движения, расположенные на слое, также используют цвет обводки слоя.*

Дополнительные разделы справки

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Временные шкалы и ActionScript

Абсолютные пути
Относительные пути
Использование абсолютных и относительных целевых путей
Задание целевых путей

При помощи ActionScript® можно управлять временной шкалой при исполнении. С помощью ActionScript в FLA-файлах можно создавать интерактивные и другие возможности, которые недоступны при использовании одной только временной шкалы.

Абсолютные пути

Наверх

Абсолютный путь начинается от имени уровня, на который загружен документ, и продолжается через список отображения, пока не достигнет целевого экземпляра. Можно также пользоваться псевдонимом _root, который ссылается на самую верхнюю временную шкалу текущего уровня. Например, действие во фрагменте ролика california, которое ссылается на фрагмент ролика oregon, может использовать абсолютный путь _root.westCoast.oregon.

Первый документ, открываемый в проигрывателе Flash Player, загружается на уровень 0. Каждому следующему загруженному документу необходимо назначить номер уровня. Если абсолютная ссылка в сценарии ActionScript используется для обращения к загруженному документу, пользуйтесь форматом _levelX, где X — номер уровня, на который загружен документ. Например, первый документ, который открыт в проигрывателе Flash Player, называется _level0. Документ, загруженный на уровень 3, называется _level3.

Чтобы обеспечить связь между документами на различных уровнях, необходимо указывать в целевом пути имя уровня. В следующих примерах показано, каким образом экземпляр portland обращается к экземпляру atlanta, размещенному во фрагменте ролика georgia (georgia находится на том же уровне, что и oregon):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Псевдоним _root позволяет ссылаться на основную временную шкалу текущего уровня. Для основной временной шкалы псевдоним _root соответствует _level0 при обращении к фрагменту ролика, также находящемуся на _level0. Для документа, загруженного на _level5, _root соответствует _level5 при обращении к фрагменту ролика, который находится также на уровне 5. Например, если фрагменты ролика southcarolina и florida загружены на один уровень, то действие, вызванное из экземпляра southcarolina, может указать следующий абсолютный путь для обращения к экземпляру florida:

```
_root.eastCoast.florida
```

Относительные пути

Наверх

Относительный путь зависит от отношений между управляющей и целевой временной шкалой. Относительные пути могут указывать только на цели, находящиеся на том же уровне Flash Player. Например, в действии на уровне _level0, которое обращается к временной шкале на уровне _level5, относительный путь использовать нельзя.

В относительных путях ключевое слово this ссылается на текущую временную шкалу на текущем уровне. Псевдоним _parent указывает на родительскую временную шкалу для текущей временной шкалы. Псевдоним _parent может указываться несколько раз, позволяя перейти на следующий уровень иерархии фрагментов ролика в пределах одного уровня Flash Player. Например, _parent._parent управляет фрагментом ролика, который находится выше на два уровня иерархии. Самая верхняя временная шкала на любом уровне Flash Player — это единственная временная шкала с неопределенным значением _parent.

Действие во временной шкале экземпляра charleston, расположенного на один уровень ниже экземпляра southcarolina, может использовать для обращения к экземпляру southcarolina следующий целевой путь.

```
_parent
```

Чтобы обратиться к экземпляру eastCoast (на один уровень выше) из действия в экземпляре charleston, можно использовать следующий относительный путь.

```
_parent._parent
```

Чтобы обратиться к экземпляру atlanta (на один уровень выше) из действия во временной шкале charleston, можно использовать следующий относительный путь.

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Относительные пути могут оказаться полезными для повторного использования в сценариях. Например, следующий сценарий может быть присоединен к фрагменту ролика, который увеличивает размеры родителя на 150%.

```
onClipEvent (load) {    _parent._xscale
= 150;    _parent._yscale = 150;
}
```

Этот сценарий может быть использован повторно, если присоединить его к любому другому экземпляру фрагмента ролика.

Примечание. *В версиях Flash Lite 1.0 и 1.1 сценарии могут присоединяться только к кнопкам. Присоединить сценарий к фрагменту ролика нельзя.*

При использовании как абсолютного, так и относительного пути на временной шкале может быть определена переменная или свойство объекта с точкой (), за которой следует имя переменной или свойства. Например, следующий оператор присваивает переменной name экземпляра form значение "Gilbert".

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Наверх

Использование абсолютных и относительных целевых путей

Сценарий ActionScript позволяет отправлять сообщения из одной временной шкалы в другую. Временная шкала, которая содержит действие, называется управляющей временной шкалой, а та, которая получает действие — целевой временной шкалой. Например, в последнем кадре первой временной шкалы может быть задано действие, которое запускает воспроизведение другой временной шкалы. Для обращения к целевой временной шкале указывается целевой путь, который задает местонахождение фрагмента ролика в списке отображения.

В следующем примере показана иерархия документа westCoast на уровне 0, в котором содержатся три фрагмента ролика: california, oregon и washington. Каждый из них, в свою очередь, содержит еще по два фрагмента ролика.

```
_level0
        westCoast
                california
                        sanfrancisco
                        bakersfield
                oregon
                        portland
                        ashland
                washington
                        olympia
                        ellensburg
```

На веб-сервере каждая временная шкала в Flash Professional может быть адресована двумя способами: по абсолютному и по относительному пути. Абсолютный путь экземпляра всегда представляет собой полный путь от имени уровня, независимо от временной шкалы, вызвавшей действие, например абсолютный путь к экземпляру california будет равен _level0.westCoast.california. Относительный путь имеет различный вид при вызове из разных мест, например относительный маршрут до california из sanfrancisco будет равен _parent, но из portland — уже _parent._parent.california.

Наверх

Задание целевых путей

Для управления фрагментом ролика, загруженным SWF-файлом или кнопкой необходимо указать целевой путь. Это можно сделать либо вручную, либо с помощью диалогового окна «Вставить целевой путь», либо создав выражение, результатом которого является целевой путь. Чтобы задать целевой путь для фрагмента ролика или кнопки, необходимо назначить для них имя экземпляра. Загруженному документу не требуется имя экземпляра, так как в качестве него используется номер уровня (например, _level5).

Назначение имени экземпляра фрагменту ролика или кнопке

1. Выделите фрагмент ролика или кнопку в рабочей области.
2. Введите имя экземпляра в инспектор свойств.

Задание целевого пути в диалоговом окне «Вставить целевой путь»

1. Выделите фрагмент ролика, кадр или экземпляр кнопки, которому необходимо назначить действие.

   Он становится управляющей временной шкалой.

2. На панели «Действия» («Окно» > «Действия») перейдите к панели инструментов «Действия» слева и выберите действие или метод,

для которого требуется целевой путь.

3. Щелкните поле параметра или место в сценарии, куда должен быть вставлен целевой путь.
4. Нажмите «Вставить целевой путь» над панелью «Сценарий».
5. Выберите «Абсолютный» или «Относительный» режим целевого пути.
6. Выделите фрагмент ролика в списке отображения «Вставить целевой путь» и нажмите кнопку «OK».

Задание целевого пути вручную

1. Выделите фрагмент ролика, кадр или экземпляр кнопки, которому необходимо назначить действие.

   Он становится управляющей временной шкалой.

2. На панели «Действия» («Окно» > «Действия») перейдите к панели инструментов «Действия» слева и выберите действие или метод, для которого требуется целевой путь.
3. Щелкните поле параметра или место в сценарии, куда должен быть вставлен целевой путь.
4. Введите абсолютный или относительный целевой путь на панели «Действия».

Использование выражения в качестве целевого пути

1. Выделите фрагмент ролика, кадр или экземпляр кнопки, которому необходимо назначить действие.

   Он становится управляющей временной шкалой.

2. На панели «Действия» («Окно» > «Действия») перейдите к панели инструментов «Действия» слева и выберите действие или метод, для которого требуется целевой путь.
3. Выполните одно из следующих действий.

   - В поле параметров введите выражение, результатом которого является целевой путь.
   - Щелкните, чтобы поместить курсор вставки в сценарий. Затем в категории «Функции» на панели инструментов «Действия» дважды щелкните мышью функцию targetPath. Функция targetPath преобразует ссылку на фрагмент ролика в строку.
   - Щелкните, чтобы поместить курсор вставки в сценарий. Затем в категории «Функции» панели инструментов «Действия» выберите функцию eval. Функция eval преобразует строку в ссылку на фрагмент ролика, по которой могут вызываться методы, например play.

     Следующий сценарий присваивает переменной i значение 1. Затем применяется функция eval для создания ссылки на экземпляр фрагмента ролика и присваивания ее переменной x. Переменная x становится ссылкой на экземпляр фрагмента ролика и может использоваться для вызова методов объекта MovieClip.

     ```
     i = 1;
     x = eval("mc"+i);
     x.play();
     // this is equivalent to mc1.play();
     ```

     Функция eval может также применяться для прямого вызова методов, как показано в следующем примере.

     ```
     eval("mc" + i).play();
     ```

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Использование маскирующих слоев

О маскирующих слоях
Работа с маскирующими слоями

О маскирующих слоях

Наверх

При создании эффектов прожектора и перехода маскирующий слой используется, чтобы создать прокол, через который видны нижележащие слои. Маскирующий элемент может быть заполненной фигурой, текстовым объектом, экземпляром графического символа или фрагмента ролика. Сгруппируйте несколько слоев под одним маскирующим слоем, чтобы создать сложные эффекты.

Чтобы создать динамические эффекты, анимируйте маскирующий слой. Для заполненной формы, используемой в качестве маски, используйте анимацию формы, для текстового объекта, графического экземпляра или фрагмента ролика используйте анимацию движения. При использовании фрагмента ролика в качестве маски анимируйте маску вдоль контура движения.

Чтобы создать маскирующий слой, поместите маскирующий элемент на слой, который планируется использовать в качестве маскирующего. Маскирующий элемент не имеет заполнения или обводки, вместо этого он ведет себя как окно, которое открывает область связанных слоев под этим окном. Остальная часть маскирующего слоя скрывает все, кроме того, что показывает маскирующий элемент. Маскирующий слой может содержать только один маскирующий элемент. Маскирующий слой не может находиться внутри кнопки, и нельзя применить маску к другой маске.

Чтобы создать маскирующий слой из фрагмента ролика, используйте ActionScript. Маскирующий слой, созданный с помощью ActionScript, можно применить только к другому фрагменту ролика. См. раздел «Использование фрагментов ролика в качестве масок» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Примечание. *3D-инструменты нельзя использовать для объектов, находящихся в маскирующих слоях, а слои, содержащие 3D-объекты, нельзя использовать в качестве маскирующих. Дополнительные сведения о 3D-инструментах см. в разделе Трехмерная графика.*

В следующих видеоруководствах показаны принципы создания и анимации маскирующих слоев. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Layers TV: эпизод 21. Маски в среде Flash (9:25)
- Создание и анимация масок (CS3) (2:12)

Работа с маскирующими слоями

Наверх

Маскирующие слои можно использовать, чтобы открыть части рисунка или графики на нижележащем слое. Чтобы создать маску, следует указать, что слой является маскирующим, и нарисовать или разместить фигуру на этом слое. В качестве маски можно использовать любую заполненную фигуру, в том числе группы, текст и символы. Маскирующий слой открывает область связанных слоев под заполненной фигурой.

Создание маскирующего слоя

1. Выберите или создайте слой, содержащий объекты, которые должны появляться внутри маски.
2. Выберите «Вставка» > «Временная шкала» > «Слой», чтобы создать новый слой над ним. Маскирующий слой всегда маскирует слой непосредственно под ним; создавайте маскирующий слой в правильном месте.
3. Разместите на маскирующем слое заполненную фигуру, текст или экземпляр символа. Flash Professional игнорирует растровые изображения, градиенты, прозрачность, цвета и стили линий на маскирующем слое. Любая заполненная область полностью прозрачна в маске; любая незаполненная область непрозрачна.
4. Нажмите на имя маскирующего слоя на временной шкале правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните мышью, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите пункт «Маска». Значок маскирующего слоя указывает маскирующий слой. Слой, который находится непосредственно под ним, привязывается к маскирующему слою, и его содержимое отображается сквозь заполненную область на маске. Имя маскируемого слоя располагается с отступом, а его значок изменяется на значок маскируемого слоя.
5. Чтобы отобразить маскирующий эффект в Flash Professional, заблокируйте маскирующий и маскируемый слой.

Маскирование дополнительных слоев после создания маскирующего слоя

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите существующий слой напрямую под маскирующий слой.

- Создайте новый слой в любом месте под маскирующим слоем.
- Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя» и выберите «Маскируемый».

Отсоединение слоев от маскирующего слоя

❖ Выделите слой для отмены связи и выполните одно из следующих действий.

- Перетащите слой в положение над маскирующим слоем.
- Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя» и выберите «Обычный».

Анимация заполненной фигуры, текстового объекта или экземпляра графического символа на маскирующем слое.

1. Выберите маскирующий слой на временной шкале.
2. Чтобы разблокировать маскирующий слой, щелкните столбец блокировки.
3. Выполните одно из следующих действий.
   - Если маскирующий объект является заполненной формой, примените к нему анимацию формы.
   - Если маскирующий объект является текстовым объектом или экземпляром графического символа, примените к объекту анимацию движения.
4. Когда операция анимации завершится, щелкните столбец блокировки для маскирующего слоя, чтобы разблокировать слой.

Анимация фрагмента ролика на маскирующем слое

1. Выберите маскирующий слой на временной шкале.
2. Чтобы отредактировать фрагмент ролика на месте и отобразить его временную шкалу, дважды щелкните мышью фрагмент ролика в рабочей области.
3. Примените анимацию движения к фрагменту ролика.
4. Когда процедура анимации завершится, нажмите кнопку «Назад», чтобы вернуться в режим редактирования документа.
5. Чтобы снова заблокировать слой, щелкните столбец блокировки для маскирующего слоя.

Дополнительные разделы справки

Анимации движения

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с монтажными кадрами

Отображение панели «Монтажный кадр»
Добавление монтажного кадра
Удаление монтажного кадра
Переименование монтажного кадра
Дублирование монтажного кадра
Изменение порядка следования монтажных кадров в документе
Просмотр конкретного монтажного кадра

Для тематического упорядочивания документа можно использовать монтажные кадры. Например, можно выделить отдельные монтажные кадры для введения, сообщения о загрузке и вывода списка авторов. У монтажных кадров есть некоторые недостатки, но существуют ситуации, в которых проявляются лишь немногие из них, например при создании длительных анимаций. При использовании монтажных кадров избегайте необходимости управлять большим количеством FLA-файлов, поскольку каждый монтажный кадр содержится в одном FLA-файле.

Применение монтажных кадров аналогично использованию нескольких FLA-файлов вместе для создания более масштабной презентации. Каждый монтажный кадр имеет временную шкалу. Кадры в документе нумеруются последовательно по всем монтажным кадрам. Например, если в документе содержатся два монтажных кадра, в каждом из которых по десять кадров, то кадры в монтажном кадре 2 имеют номера 11-20. Монтажные кадры документа проигрываются в том порядке, в каком они перечислены на панели «Монтажный кадр». Когда точка воспроизведения достигает последнего кадра монтажного кадра, она автоматически переходит к следующему монтажному кадру.

Недостатки монтажных кадров

При публикации SWF-файла временные шкалы всех монтажных кадров объединяются в одну временную шкалу SWF-файла. После компиляции SWF-файл работает так же, как если бы он был создан из FLA-файла с одним монтажным кадром. Поэтому монтажным кадрам присущи следующие недостатки.

- Монтажные кадры могут затруднить редактирование документов, особенно в средах с несколькими авторами. Возможно, пользователю FLA-документа, чтобы найти код и ресурсы, придется выполнять поиск по нескольким монтажным кадрам во FLA-файле. Вместо этого лучше загружать внешнее содержимое SWF или использовать фрагменты роликов.
- К тому же использование монтажных кадров часто приводит к увеличению размера SWF-файла. Это вызвано тем, что в каждом FLA-файле удобно размещать больше содержимого, что приводит к большему размеру SWF-файлов.
- Пользователям приходится последовательно загружать с сервера весь SWF-файл с монтажными кадрами, даже если они не собираются или не хотят смотреть его целиком. Без использования монтажных кадров пользователи смогут управлять загрузкой содержимого при просмотре SWF-файла.
- Сочетание монтажных кадров и сценариев ActionScript может приводить к непредвиденным результатам. Временная шкала каждого монтажного кадра сжимается в единую временную шкалу, что может привести к ошибкам, связанным со сценариями ActionScript и монтажными кадрами, для которых обычно требуется дополнительная сложная отладка.

Управление воспроизведением монтажных кадров

Чтобы остановить или приостановить воспроизведение документа после каждого монтажного кадра либо предоставить пользователю возможность нелинейно перемещаться по документу, используется ActionScript. Дополнительные сведения см. в описании ActionScript

В этом видеоруководстве демонстрируется, каким образом создавать и использовать монтажные кадры.

- Видео: Общее представление о монтажных кадрах Flash

Отображение панели «Монтажный кадр»

Наверх

❖ Выберите меню «Окно» > «Другие панели» > «Монтажный кадр».

Добавление монтажного кадра

Наверх

❖ Выберите «Вставка» > «Монтажный кадр» или нажмите кнопку «Добавить монтажный кадр» на панели «Монтажный кадр».

Удаление монтажного кадра

Наверх

❖ Нажмите кнопку «Удалить монтажный кадр» на панели «Монтажный кадр».

Переименование монтажного кадра

Наверх

❖ Дважды щелкните мышью имя монтажного кадра на панели «Монтажный кадр» и введите новое имя.

Дублирование монтажного кадра

Наверх

❖ Нажмите кнопку «Дублировать монтажный кадр» на панели «Монтажный кадр».

Изменение порядка следования монтажных кадров в документе

Наверх

❖ Перетащите имя монтажного кадра в другое место на панели «Монтажный кадр».

Просмотр конкретного монтажного кадра

Наверх

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню «Просмотр» > «Перейти к», а затем выберите имя монтажного кадра из вложенного меню.
- Нажмите кнопку «Изменить монтажный кадр» в правом верхнем углу окна документа и выберите имя монтажного кадра из всплывающего меню.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Рабочая среда и рабочий процесс

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Специальные возможности в рабочем пространстве Flash

О поддержке специальных возможностей
Выбор элементов управления на панели с помощью сочетаний клавиш
Перемещение по элементам управления диалогового окна с помощью сочетаний клавиш
Выбор рабочей области или объектов в рабочей области с помощью сочетаний клавиш
Перемещение по древообразным структурам в виде дерева с помощью сочетаний клавиш
Работа с элементами библиотеки с помощью сочетаний клавиш

Рабочим пространством Adobe® Flash® Professional можно управлять с клавиатуры. Это особенно удобно пользователям, у которых могут возникать сложности с использованием мыши.

О поддержке специальных возможностей

Наверх

Поддержка специальных возможностей в среде разработчика обеспечивает использование сочетаний клавиш и интерфейсных элементов управления, включая панели, инспектор свойств, диалоговые окна, рабочую область и объекты в рабочей области, позволяя пользователю работать с ними без использования мыши.

Примечание. *Некоторые клавиатурные элементы управления и функции специальных возможностей в среде разработчика доступны только в Windows.*

Настроить сочетания клавиш в среде разработчика можно в разделе «Команды обеспечения специальных возможностей рабочего пространства» диалогового окна «Сочетания клавиш».

- Чтобы скрыть все панели и инспектор свойств, нажмите клавишу «F4». Чтобы отобразить все панели и инспектор свойств, снова нажмите клавишу «F4».

Выбор элементов управления на панели с помощью сочетаний клавиш

Наверх

Перемещение фокуса по элементам управления панели или инспектора свойств, если они имеют фокус, производится по клавише «Tab». Активация меню, имеющего фокус, производится клавишей «Пробел» (иначе говоря, нажатие клавиши «Пробел» эквивалентно щелчку мыши по этому меню на панели). Flash Pro не поддерживает перемещение с одной панели на другую с помощью клавиши Tab.

При использовании сочетания клавиш для элемента управления панели он получает фокус и активируется при соблюдении следующих условий.

- Чтобы элемент управления был доступен для выбора по клавише «Tab» на панели, имеющей фокус, эта панель должна быть развернута. Если панель свернута, нажатие клавиши «Tab» не дает результата.
- Чтобы отобразить элементы меню «Панель», когда оно имеет фокус, нажмите клавишу «Пробел».
- Переместить фокус на элемент управления панели можно только тогда, когда он активен. Если элемент управления затенен (неактивен), он не может получить фокус.

Перемещение фокуса по элементам меню панели

1. Чтобы отобразить элементы меню панели, если фокус находится в меню «Панель», нажмите клавишу «Пробел».
2. Для перемещения по элементам меню «Панель» нажмите клавишу «Стрелка вниз».
3. Чтобы выбрать текущий элемент меню «Панель», нажмите клавишу «Ввод» (Windows) или «Return» (Macintosh).

Перемещение фокуса по элементам управления панели

1. Когда фокус находится на меню «Панель», нажмите клавишу «Tab». Для перемещения фокуса между элементами управления панели нажимайте клавишу «Tab».
2. Для активации текущего выбранного меню на панели, нажмите клавишу Enter или Return.
3. Чтобы изменить числовое значение в выделенном текстовом поле, введите число и нажмите клавишу Enter или Return.

Перемещение по элементам управления диалогового окна с помощью сочетаний клавиш

Наверх

- Для перемещения по элементам управления диалогового окна нажимайте клавишу «Tab».
- Для перемещения по элементам управления внутри одного раздела используются клавиши «Стрелка вниз» и «Стрелка вверх».

Для активации кнопки (эквивалент щелчка мыши), если она имеет фокус, нажмите клавишу «Enter».

- Чтобы применить текущие параметры и закрыть диалоговое окно (эквивалентно нажатию кнопки «OK»), когда ни одна из кнопок диалогового окна не имеет фокуса, нажмите клавишу «Enter».
- Чтобы закрыть диалоговое окно, не применяя изменения (эквивалент нажатия кнопки «Отмена»), нажмите клавишу «Escape».
- Чтобы просмотреть содержимое справки диалогового окна (эквивалент щелчка мыши на меню «Справка»), если кнопка «Справка» имеет фокус, нажмите клавишу «Ввод» или «Пробел».

Выбор рабочей области или объектов в рабочей области с помощью сочетаний клавиш

Наверх

Выбор рабочей области с помощью сочетания клавиш является эквивалентом щелчка мыши в рабочей области.

После выбора рабочей области для навигации по объектам во всех слоях используется клавиша «Tab». Могут быть выбраны экземпляры (включая графические символы, кнопки, фрагменты роликов, растровые изображения, видео или звуки), группы или окна. Нельзя выбирать фигуры (например, прямоугольники), если они не являются экземплярами символов. Сочетания клавиш позволяют выбрать не более одного объекта за раз.

Выбрать объекты в рабочей области можно следующим образом.

- Чтобы выбрать объект в рабочей области, когда она активна, нажмите клавишу «Tab».
- Чтобы переместить фокус с текущего объекта на предыдущий, нажмите клавиши «Shift» + «Tab».
- Чтобы выбрать первый созданный объект в активном слое активного кадра, нажмите клавишу «Tab». Когда выбран последний объект в самом верхнем слое, нажатие клавиши «Tab» приводит к переходу на следующий (нижележащий) слой и выбору первого объекта в этом слое.
- Если выбран последний объект в самом нижнем слое, по нажатию клавиши «Tab» производится переход к следующему кадру и выбирается первый объект в самом верхнем слое этого кадра.
- Объекты в скрытых или заблокированных слоях с помощью клавиши «Tab» выбрать невозможно.

Примечание. *При вводе текста в текстовое поле выбор объектов с помощью сочетаний клавиш невозможен. Сначала необходимо нажать клавишу Esc, а затем выбрать объект.*

Перемещение по древообразным структурам в виде дерева с помощью сочетаний клавиш

Наверх

Сочетания клавиш позволяют перемещаться по древообразным структурам, то есть отображению иерархии файлов в некоторых панелях программы Flash Professional.

- Чтобы развернуть или свернуть папку, выберите ее и нажмите клавишу «Стрелка вправо».
- Чтобы свернуть развернутую папку, выберите ее и нажмите клавишу «Стрелка влево».
- Для перехода из развернутой папки к родительской нажмите клавишу «Стрелка влево».
- Для перехода из развернутой папки к дочерней нажмите клавишу «Стрелка вправо».

Работа с элементами библиотеки с помощью сочетаний клавиш

Наверх

1. Чтобы вырезать выделенный элемент библиотеки при операциях копирования-вставки, нажмите клавиши «Control» + «X» (Windows) или «Command» + «X» (Macintosh). Чтобы скопировать элемент, нажмите клавиши «Control» + «C» (Windows) или «Command» + «C» (Macintosh).
2. Чтобы вставить вырезанный или скопированный элемент, щелкните мышью рабочую область или другую библиотеку, задав точку вставки, а затем нажмите клавиши Control+V (Windows) или Command+V (Macintosh), чтобы вставить элемент в центр рабочей области, либо Control+Shift+V (Windows) или Command+Shift+V (Macintosh), чтобы вставить элемент на исходное место (такое же, как и в оригинале).

   Вырезание, копирование и вставка элементов производятся следующим образом.

   - Вырезание или копирование одного или нескольких элементов.
   - Вырежьте или скопируйте элемент из панели «Библиотека» и вставьте его в рабочую область или другую библиотеку либо вставьте папку в другую библиотеку.
   - Нельзя вставлять в библиотеку фигуру из рабочей области.
   - Вставить элемент библиотеки в разделяемую библиотеку нельзя, так как она недоступна для изменения. Однако разделяемая библиотека может быть создана.
   - При вставке элемента библиотеки в рабочую область он размещается по центру.

- При вставке папки будут вставлены также все содержащиеся в ней элементы.
- Чтобы вставить элемент библиотеки в папку целевой библиотеки, перед вставкой щелкните эту папку.
- Элемент библиотеки можно вставить в другую папку той же самой библиотеки.
- При вставке элемента библиотеки в папку, содержащую другой элемент с тем же именем, нужно будет решить, следует ли заменить существующий элемент новым.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Автоматизация задач при помощи команд меню «Команды»

Создание команд и управление ими
Выполнение команд
Другие команды
Шаги, которые нельзя использовать в командах

Создание команд и управление ими

Наверх

Если одна и та же задача выполняется многократно, создайте на основе шагов, содержащихся на панели «Журнал», команду в меню «Команды» и используйте ее повторно. Шаги воспроизводятся в той же последовательности, в которой выполнялись. Изменять шаги во время их воспроизведения нельзя.

Для воспроизведения шагов при следующем запуске программы Flash Professional создайте и сохраните команду. Сохраненные команды хранятся до тех пор, пока не будут удалены пользователем. Шаги, скопированные с помощью команды «Копировать шаги» на панели «Журнал» после выполнения следующего копирования исчезнут.

Создайте команду на основе выделенных шагов на панели «Журнал». Переименование и удаление команд производится в диалоговом окне «Работа с сохраненными командами».

Создание команды

1. Выделите шаг или группу шагов на панели «Журнал».
2. В меню панели «Журнал» выберите пункт «Сохранить как команду».
3. Введите имя команды и нажмите кнопку «OK». Команда появляется в меню «Команды».
   Примечание. *Новая команда сохраняется в виде файла JavaScript (с расширением JSFL) в папке Commands. Расположение этой папки различается для разных систем. Windows XP: загрузочный диск\Documents and Settings\<пользователь>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<язык>\Configuration\Commands. Mac OS® X: жесткий диск Macintosh/ Пользователи/<имя_пользователя>/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CS5/<язык>/Configuration/Commands.*

Переименование команд в меню «Команды»

1. Выберите меню «Команды» > «Работа с сохраненными командами».
2. Выделите нужную команду.
3. Нажмите кнопку «Переименовать».
4. Введите новое имя и нажмите кнопку «OK».

Удаление имени из меню «Команды»

1. Выберите меню «Команды» > «Работа с сохраненными командами», а затем выделите нужную команду.
2. Щелкните «Удалить», затем «Да» в диалоговом окне с предостережением, после чего нажмите кнопку «OK».

Выполнение команд

Наверх

- Чтобы выполнить хранимую команду, выберите ее в меню «Команды».
- Чтобы выполнить команду JavaScript или Flash JavaScript, выберите меню «Команды» > «Выполнить команду», перейдите к нужному сценарию и нажмите кнопку «Открыть».

Другие команды

Наверх

Параметр «Другие команды» в меню «Команды» позволяет подключиться к веб-сайту Flash Exchange по адресу www.adobe.com/go/flash_exchange_ru, с которого можно загрузить команды, опубликованные другими пользователями Flash Professional. Дополнительные сведения об опубликованных командах см. на веб-сайте Flash Exchange.

1. Убедитесь, что компьютер подключен к Интернету.
2. Выберите меню «Команды» > «Другие команды».

Наверх

Шаги, которые нельзя использовать в командах

Некоторые задачи не могут быть сохранены в виде команды и повторены командой «Правка» > «Повторить». Эти команды могут быть отменены и восстановлены, но повторить их нельзя.

В качестве примеров можно привести выделение кадра или изменение размеров документа. При попытке сохранения в виде команды неповторяемое действие не будет сохранено.

Дополнительные разделы справки

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Рабочие процессы и рабочее пространство Flash

Общие рабочие процессы Flash
Описание рабочей среды
Управление окнами и палитрами/панелями
Сохранение и переключение рабочих пространств/сред

Рекомендации Adobe... **Хотите поделиться собственными рекомендациями?**

Определение элементов рабочей среды Flash
Обучающие видео Adobe Press
На этом занятии представляется пользовательский интерфейс Flash Professional CS5.

В следующих дополнительных видеоруководствах описаны рабочая область и технологический процесс Flash Professional.

- Введение во Flash Professional (4:00)
- Описание среды Flash (1:17)
- Описание типов файлов Flash (1:55)
- Изучение интерфейса Flash (1:49)
- Настройка рабочих пространств (2:14)
- Управление рабочими средами пакета оформления (7:44) (данная демонстрация создана в программе Photoshop, но также применяется в отношении Flash Professional)

Примечание. *Большую часть операций в Flash можно выполнять, используя или не используя ActionScript. ActionScript необходим для нелинейного воспроизведения и ситуаций, в которых автор предпочитает избегать использования временной шкалы.*

Общие рабочие процессы Flash

Наверх

Создание приложения Flash Professional обычно состоит из следующих основных этапов.

Планирование приложения.
Определение основных задач приложения.

Добавление мультимедийных элементов.
Создание и импорт мультимедийных элементов, то есть изображений, видео, звуков и текста.

Упорядочивание этих элементов.
Упорядочивание элементов мультимедиа в рабочей области и на временной шкале, то есть определение порядка и способа их появления в приложении.

Применение спецэффектов.
Применение графических фильтров (размытия, свечения, скоса и других), переходов и других спецэффектов.

Использование языка ActionScript для управления вариантами поведения.
Программный код на языке ActionScript® позволяет управлять поведением мультимедийных элементов, в том числе их реакцией на взаимодействие с пользователем.

Тестирование и публикация приложения.
Тестирование FLA-файла («Управление» > «Тестировать ролик») требуется для того, чтобы убедиться, что оно работает правильно, а также найти и исправить выявленные ошибки. Приложение должно тестироваться на протяжении всего процесса создания документа. Протестировать файл можно во Flash Pro, AIR Debug Launcher и на устройстве через USB (только для Flash CS5.5).

FLA-файл публикуется («Файл» > «Опубликовать») в виде SWF-файла, который может быть отображен на веб-странице и воспроизведен

с помощью Flash® Player.

В зависимости от проекта и стиля работы эти этапы могут выполняться в разном порядке.

Для получения дополнительной помощи по началу работы с технологическим процессом Flash Professional см. следующие ресурсы:

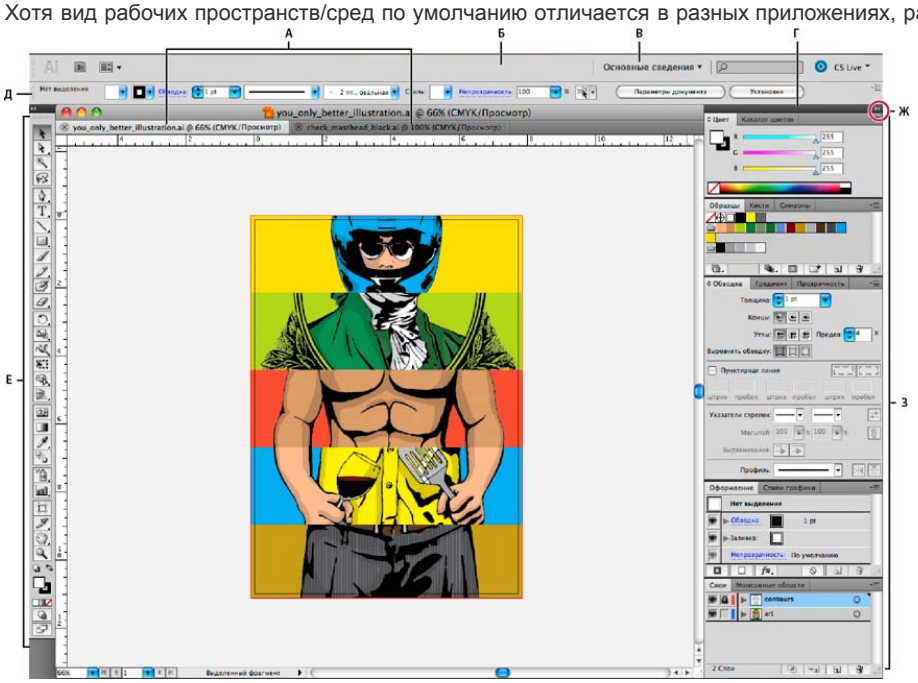
- Статья: *Введение в Adobe Flash Professional*: http://www.adobe.com/devnet/logged_in/dwinnie_flcs4.html
- Статья: *Создание простого документа в среде Flash Professional*: http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash_cs4_createfla.html
- Видео: *Основы технологического процесса Flash* : http://www.adobe.com/go/lrvid4053_fl_ru
- Обзор Flash: www.adobe.com/go/lrvid4053_fl_ru
- Рабочие процессы Flash: www.adobe.com/go/vid0132_ru.
- Создание первого интерактивного Flash-файла: www.adobe.com/go/vid0118_ru.

Наверх

Описание рабочей среды

Для создания и управления документами и файлами используются такие элементы интерфейса, как палитры, панели и окна. Расположение этих элементов называется рабочим пространством/средой. Рабочие среды разных приложений Adobe® Creative Suite® 5 выглядят одинаково, что дает возможность пользователю легко перемещаться между ними. Пользователь может настроить каждое приложение в соответствии со своими потребностями, выбрав рабочее пространство/среду из набора или создав новое.

Хотя вид рабочих пространств/сред по умолчанию отличается в разных приложениях, работа с ними происходит похожим образом.



Рабочая среда Illustrator по умолчанию

А. *Окна документа с закладками* ***Б.*** *Панель приложения* ***В.*** *Переключатель рабочих сред* ***Г.*** *Строка заголовка панели* ***Д.*** *Панель «Управление»* ***Е.*** *Панель «Инструменты»* ***Ж.*** *Кнопка «Свернуть в значки»* ***З.*** *Четыре группы палитр, закрепленные вертикально*

- Находящаяся в верхней части окна панель приложения содержит переключатель рабочих пространств/сред, меню (только Windows) и другие элементы управления приложением. При работе в некоторых программах Adobe на платформе Mac пользователь может отобразить или скрыть эту панель, используя меню «Окно».
- Панель «Инструменты») содержит инструменты для создания и редактирования изображений, графических объектов, элементов страниц и т. д. Связанные инструменты располагаются в группах.
- На панели «Управление» выводятся настройки выбранного в данный момент инструмента. В программе Illustrator панель управления содержит параметры для текущего выбранного объекта. (В программе Adobe Photoshop® она также называется панелью параметров. В Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® и Adobe Fireworks® она называется Инспектором свойств и содержит свойства текущего выбранного элемента.)
- Окно документа отображает находящийся в работе файл. В окна документа можно поместить закладки, а в некоторых случаях, их можно группировать и закреплять.
- Палитры упрощают отслеживание и изменение обрабатываемого объекта. Например, временная шкала в Flash, панель «Кисть» в Illustrator, панель «Слои» в Adobe Photoshop® и панель «Стили CSS» в Dreamweaver. Палитры можно группировать, собирать в подборки или закреплять.
- Фрейм приложения группирует все элементы рабочей среды в единое интегрированное окно, которое позволяет работать с

приложением как с единым целым. При перемещении или изменении размера фрейма приложения или его элементов все элементы внутри него взаимодействуют друг с другом и не перекрываются. Палитры не исчезают при переключении приложений или при случайном щелчке за пределами приложения. При работе с несколькими приложениями можно расположить их рядом на экране или на нескольких мониторах.

Если вы предпочитаете традиционный произвольный интерфейс Mac, то можно отключить фрейм приложения. В Adobe Illustrator®, например, выберите «Окно» > «Фрейм приложения», чтобы включить или выключить его. (В программе Flash фрейм приложения для Mac постоянно включен, а Dreamweaver для Mac не использует фрейм приложения.)

Скрытие или отображение всех палитр/панелей

- (Приложения Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Чтобы скрыть или отобразить все палитры и панели, включая панель «Инструменты» и панель «Управление», нажмите клавишу «Tab».
- (Приложения Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Чтобы скрыть или отобразить все палитры/панели, кроме панели «Инструменты» и панели «Управление», нажмите клавиши Shift+Tab.

  Можно временно отобразить скрытые панели, если в установках интерфейса выбран параметр «Автоматически показывать скрытые панели». В Illustrator этот параметр всегда активирован. Переместите курсор к краю окна приложения (Windows®) или к краю монитора (Mac OS®) и наведите его на появившуюся полосу.
- (Приложения Flash, Dreamweaver, Fireworks) Чтобы скрыть или показать все палитры/панели, нажмите клавишу F4.

Параметры отображения палитр/панелей

❖ Нажмите значок меню палитры/панели в ее правом верхнем углу.

Меню палитры/панели можно открыть, даже если она свернута.

В Photoshop можно изменить размер шрифта для текста панелей и всплывающих подсказок. В настройках интерфейса выберите размер в меню «Размер шрифта меню».

(Приложение Illustrator) Настройка яркости палитры

❖ В установках пользовательского интерфейса передвиньте ползунок «Яркость». Этот элемент управления влияет на все палитры/панели, включая панель «Управление».

Перенастройка панели «Инструменты»

Инструменты панели «Инструменты» могут располагаться в один или два столбца (эта возможность недоступна для панели «Инструменты» в Fireworks и Flash).

Кроме того, в приложениях InDesign и InCopy имеется возможность переключения отображения в один столбец на отображение в два столбца (или в один ряд) с помощью соответствующего параметра в установках интерфейса.

❖ Щелкните двойную стрелку, расположенную в верхней части панели «Инструменты».

Управление окнами и палитрами/панелями

Наверх

Пользовательское рабочее пространство/среду можно создать, перемещая и изменяя окна документов и палитр/панелей. Можно сохранить несколько рабочих сред и переключаться между ними. Для программы Fireworks переименование пользовательских рабочих сред может привести к непредсказуемым результатам.

Примечание. *Следующие примеры основаны на использовании приложения Photoshop. Во всех других приложениях рабочее пространство/среда функционирует аналогичным образом.*

Упорядочение, стыковка и свободное перемещение окон документа

Если открыто более одного файла, окна документов снабжаются закладками.

- Для изменения порядка окон документов перетащите закладку окна в новое место в группе.
- Для открепления (свободного перемещения или отстыковки) окна документа из группы окон перетащите закладку окна из группы.

  Примечание. *В Photoshop можно выбрать меню «Окно» > «Упорядочить» > «Свободно перемещать содержимое окна» для перемещения одного окна документа либо «Окно» > «Упорядочить» > «Свободно перемещать все содержимое окон» для перемещения всех окон документа сразу. Более подробную информацию см. в технической записке kb405298.*
  Примечание. *Dreamweaver не поддерживает прикрепление и открепление окон документов. Используйте кнопку «Свернуть» для создания перемещаемых окон либо выберите меню «Окно» > «Окна по вертикали», чтобы расположить окна документов рядом, по вертикали. Для получения дополнительной информации введите «Окна по вертикали» в строке поиска в справке Dreamweaver. Для пользователей Macintosh рабочий процесс будет немного другим.*
- Для прикрепления окна документа к другой группе окон перетащите закладку окна в эту группу.
- Чтобы создать группы документов, расположенные каскадно или мозаично, перетащите окно к одной из зон перетаскивания, расположенных вдоль верхнего, нижнего или боковых краев другого окна. Также можно выбрать макет для группы с помощью кнопки

«Макет» на панели приложения.

Примечание. *Некоторые программы не поддерживают эту функцию. Однако в программе могут присутствовать команды «Каскад» или «Рядом» в меню «Окно», позволяющие расположить документы нужным образом.*

- Чтобы переключиться на другой документ в группе со вкладками при перетаскивании выделенной области, перетащите выделенную область на вкладку документа на короткое время.

  Примечание. *Некоторые программы не поддерживают эту функцию.*

Прикрепление и открепление палитр/панелей

Док — это набор палитр/панелей или групп палитр/панелей, отображаемых вместе, чаще всего вертикально. Палитры/панели можно прикреплять и открреплять перетаскиванием в область дока или из нее.

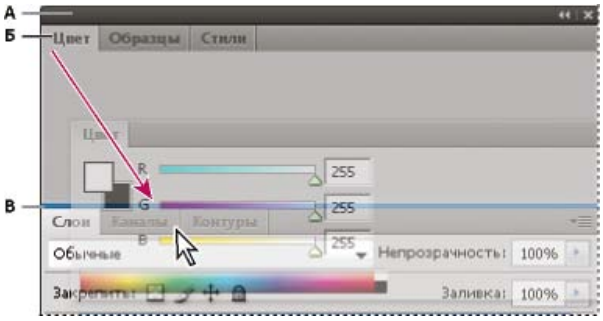
- Чтобы прикрепить палитру/панель, перетащите ее за вкладку в док и поместите сверху или снизу от других палитр/панелей либо между ними.
- Чтобы прикрепить группу палитр/панелей, перетащите ее в док за строку заголовка (пустую одноцветную строку над вкладками).
- Чтобы удалить палитру/панель или группу палитр/панелей из дока, перетащите ее из дока, удерживая за вкладку или строку заголовка. Можно перетащить палитру/панель в другой док или сделать плавающей.

Перемещение палитр/панелей

При перемещении палитр/панелей отображаются подсвеченные зоны перетаскивания — зоны, в которые можно поместить палитру/панель. Например, можно переместить палитру/панель выше или ниже в доке. Для этого нужно перетащить ее на узкую синюю зону перетаскивания, которая отображается над другой палитрой/панелью или под ней. Если перетащить палитру/панель в область, не являющуюся зоной перетаскивания, такая палитра/панель станет плавающей.

Примечание. *Активация зоны перетаскивания зависит от позиции указателя мыши (а не положения панели), поэтому если вы ее не видите, попробуйте переместить указатель мыши в то место, где должна быть зона перетаскивания.*

- *Чтобы переместить панель, перетащите ее за вкладку.*
- *Чтобы переместить группу панелей, перетащите строку заголовка.*



Зона перетаскивания, обозначенная узкой синей линией, означает прикрепление одиночной палитры/панели «Цвет» над группой палитр/панелей «Слои»

А. *Строка заголовка* ***Б.*** *Вкладка* ***В.*** *Зона перетаскивания*

Чтобы избежать закрепления палитры/панели при перемещении, удерживайте клавишу Ctrl (в Windows) или Command (в Mac OS). Для отмены операции при перемещении палитры/панели нажмите клавишу «Esc».

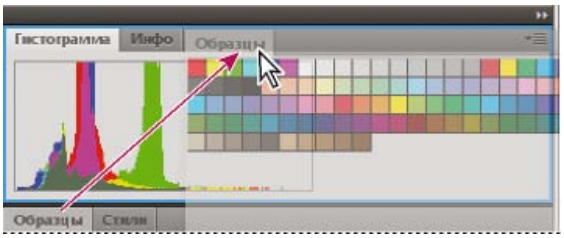
Добавление и удаление палитр/панелей

Если из дока удалить все палитры/панели, то он исчезнет. Можно создать док, перемещая палитры/панели в правый угол рабочего пространства/среды до появления зоны перетаскивания.

- Для удаления палитры/панели щелкните правой кнопкой (Windows) или удерживая клавишу Control (Mac) на ее закладке и выберите «Закрыть» или удалите ее из меню «Окно».
- Чтобы добавить палитру/панель, выберите ее в меню «Окно» и закрепите в нужном месте.

Управление группами палитр/панелей

- Чтобы добавить палитру/панель в группу, перетащите вкладку этой палитры/панели в выделенную зону перетаскивания группы.

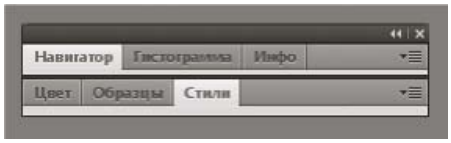


Добавление палитры/панели в группу палитр/панелей

- Чтобы изменить порядок расположения палитр/панелей в группе, перетащите вкладку палитры/панели на новое место внутри группы.
- Чтобы убрать палитру/панель из группы и сделать ее плавающей, перетащите палитру/панель за ее вкладку за пределы группы.
- Чтобы переместить группу, перетащите панель заголовка (область над вкладками).

Создание ряда плавающих палитр/панелей

При перетаскивании палитры/панели из дока не в зону перетаскивания палитра/панель становится плавающей. Плавающую палитру/панель можно разместить в любом месте рабочего пространства/среды. Плавающие панели или группы панелей можно собрать в одну подборку, тогда при перетаскивании самой верхней строки заголовка они будут перемещаться как одно целое.



Ряд плавающих палитр/панелей

- Чтобы создать ряд плавающих палитр/панелей, перетащите палитру/панель за вкладку в зону перетаскивания, расположенную в нижней части другой палитры/панели.
- Чтобы изменить порядок палитр/панелей в ряду, перетащите палитру/панель за вкладку вверх или вниз.

  Примечание. *Вкладку следует отпустить над тонкой зоной перетаскивания между палитрами/панелями, а не над широкой зоной перетаскивания в строке заголовка.*

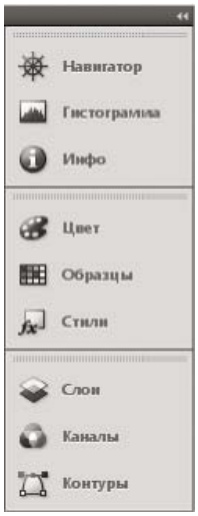
- Чтобы убрать палитру/панель или группу палитр/панелей из ряда и сделать ее плавающей, перетащите палитру/панель за его пределы, удерживая за вкладку.

Изменение размеров палитр/панелей

- Чтобы свернуть или развернуть палитру/панель, группу палитр/панелей или ряд палитр/панелей, дважды щелкните вкладку. Также можно дважды щелкнуть область вкладки (пустое пространство рядом с вкладками).
- Для изменения размера палитры/панели перетащите любую ее сторону. Размеры некоторых палитр/панелей, например палитры «Цвет» в Photoshop, нельзя изменить таким способом.

Свертывание и развертывание значков панели

Чтобы уменьшить загромождение рабочего пространства/среды, можно свернуть палитры/панели в значки. В некоторых случаях палитры/панели сворачиваются в значки в рабочем пространстве/среде по умолчанию.



Палитры/панели, свернутые в значки

Развернутые палитры/панели

- Чтобы свернуть или развернуть все значки панели в столбце, щелкните двойную стрелку в его верхней части.
- Чтобы развернуть значок одиночной палитры/панели, щелкните его.
- Чтобы изменить размер значков палитры/панели так, чтобы видеть только значки (без подписей), изменяйте ширину дока до исчезновения текста. Чтобы восстановить текст, увеличьте ширину дока.
- Чтобы свернуть развернутую палитру/панель в значок, щелкните ее вкладку, значок или двойную стрелку в строке заголовка.

  В некоторых приложениях — если выбран параметр «Автоматически сворачивать палитры со значками» в разделе установок «Интерфейс» или в установках окна «Параметры интерфейса пользователя», то развернутая палитра/панель будет автоматически сворачиваться по щелчку за ее пределами.
- Чтобы добавить плавающую палитру/панель или группу палитр/панелей в док значков, перетащите ее туда за вкладку или строку заголовка (палитры/панели автоматически сворачиваются в значки при добавлении их в док значков).
- Чтобы переместить значок палитры/панели (или группу значков палитр/панелей), перетащите значок. Значки панелей можно перетаскивать вниз и вверх в пределах одного дока, в другие доки (где значки будут отображаться в стиле панелей этого дока) либо за пределы дока (где они станут плавающими значками).

Наверх

Сохранение и переключение рабочих пространств/сред

Если текущий размер и положение панелей сохранены как именованное рабочее пространство/среда, то это рабочее пространство/среду можно восстановить позднее, даже если некоторые палитры/панели были перемещены или закрыты. Названия сохраненных рабочих пространств/сред выводятся в переключателе рабочих пространств/сред на панели приложения.

Сохранение пользовательского рабочего пространства/среды

1. После необходимой настройки рабочего пространства/среды выполните одно из приведенных ниже действий для его сохранения.
   - (Illustrator) Выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Сохранить рабочую среду».
   - (Photoshop, InDesign, InCopy) Выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Создать рабочую среду».
   - (В приложении Dreamweaver) Выберите «Окно» > «Макет рабочего пространства» > «Создать рабочее пространство».
   - (В приложении Flash) Выберите «Создать рабочее пространство» в переключателе рабочих пространств на панели приложения.
   - (В приложении Fireworks) Выберите «Сохранить текущее» в переключателе рабочих пространств на панели приложения.
2. Введите имя рабочего пространства/среды.
3. (В приложениях Photoshop, InDesign) В меню «Запомнить»/«Захват» задайте необходимые параметры.

   Расположение палитр Сохраняет текущее расположение панелей (только в InDesign).

   Сочетания клавиш Сохраняет текущий набор комбинаций клавиш (только для Photoshop).

   Меню или пользовательская настройка меню Сохраняет текущий набор меню.

Отображение рабочих пространств/сред и переключение между ними

❖ Выберите рабочее пространство/среду в переключателе рабочих пространств/сред на панели приложения.

В Photoshop между различными стилями рабочей среды можно быстро переключаться с помощью комбинаций клавиш.

Удаление пользовательского рабочего пространства/среды

- Выберите «Управление рабочими пространствами» или «Управление рабочими средами» в переключателе рабочих пространств/сред на панели приложения, выберите рабочее пространство/среду и нажмите «Удалить» (этот параметр недоступен в Fireworks).
- (В приложении Photoshop, InDesign, InCopy) Выберите «Удалить рабочую среду» в переключателе рабочих сред.
- (В приложении Illustrator) Выберите «Окно» > «Рабочая среда» > «Управление рабочими средами», выберите нужную рабочую среду и щелкните значок «Удалить».

(В приложении Photoshop, InDesign) Выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Удалить рабочую среду», выберите нужную рабочую среду и нажмите кнопку «Удалить».

Восстановление рабочего пространства/среды по умолчанию

1. Выберите рабочую среду «По умолчанию» или «Основная» с помощью переключателя рабочих сред на панели приложения. Информацию для программы Fireworks см. в статье http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

   Примечание. *В приложении Dreamweaver «Конструктор» является рабочей средой по умолчанию.*

2. Для Fireworks (Windows) удалите следующие папки:
   Windows Vista \\Пользователи\<Имя пользователя>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP \\Documents and Settings\<Имя пользователя>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3. (InDesign, InCopy) Выберите «Окно» > «Рабочая среда» > «Сбросить [имя_рабочей_среды].

(Photoshop) Восстановление сохраненной рабочей среды

В Photoshop рабочие среды отображаются автоматически в порядке, который использовался при последнем запуске. Однако можно восстановить исходное (сохраненное) расположение панелей.

- Для восстановления отдельной рабочей среды выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Сбросить имя_рабочей_среды.
- Для восстановления всех рабочих сред, установленных с Photoshop, нажмите «Восстановление рабочих сред по умолчанию» в настройках интерфейса.

Переупорядочить рабочие среды на панели приложения можно с помощью перетаскивания.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Комбинации клавиш

Копирование текущего набора сочетаний клавиш в буфер
Создание и модификация пользовательских сочетаний клавиш

Копирование текущего набора сочетаний клавиш в буфер

Наверх

1. Выберите меню «Правка» > «Сочетания клавиш» (Windows) или Flash > «Сочетания клавиш» (Macintosh).
2. Нажмите кнопку «Копировать в буфер». Затем вы можете вставить набор сочетаний клавиш в любой текстовый редактор для справки или печати.

Создание и модификация пользовательских сочетаний клавиш

Наверх

В Flash Professional можно создавать и изменять сочетания клавиш.

Настройка сочетаний клавиш

1. Выберите (Windows) «Правка» > «Сочетания клавиш» или (Macintosh) Flash > «Сочетания клавиш».

   Появится диалоговое окно «Сочетания клавиш».

2. Для добавления, удаления и изменения сочетаний клавиш настройте следующие параметры.
   Наборы настроек раскладки клавиатуры Позволяет выбрать в раскрывающемся меню набор предварительно определенных сочетаний клавиш или любой определенный пользователем набор.

   Поиск Позволяет выполнить поиск любой команды, для которой требуется настроить или изменить сочетание клавиш. Также можно найти нужную команду в древовидном представлении.

   Учитывать регистр Позволяет выполнить поиск команды с учетом регистра.

   Добавление Добавляет новое сочетание клавиш к выбранной команде. Чтобы добавить новое сочетание клавиш для выбранной команды, нажмите «Добавить» и введите нужное сочетание. Для каждой команды можно назначить одно сочетание клавиш. Если команда уже имеет сочетание клавиш, кнопка «Добавить» неактивна.

   Отменить Позволяет отменить последнее настроенное сочетание клавиш для команды.

   Скопировать в буфер обмена Позволяет копировать весь список сочетаний клавиш в буфер обмена операционной системы.

   Перейти к конфликту Позволяет перейти к конфликтующей команде. В случае конфликта при настройке сочетаний клавиш появляется предупреждение.

   Сохранить сочетания клавиш в набор Позволяет сохранить весь набор сочетаний клавиш как набор. После этого наборы можно выбрать в раскрывающемся списке Наборы настроек раскладки клавиатуры.

   Удалить сочетание клавиш Позволяет удалить выбранное сочетание клавиш

   Примечание. *Нельзя назначить функции одиночным клавишам, которые привязаны к какой-либо общей задаче, такой как удаление или прокрутка страницы (Delete, PageUp).*
3. Нажмите кнопку «OK».

Удаление сочетания клавиш из команды

1. В раскрывающемся меню «Команды» выберите категорию команд, затем команду из списка «Команды».
2. Щелкните знак X рядом с сочетанием клавиш.

Добавление сочетания клавиш к команде

1. В раскрывающемся меню «Команды» выберите категорию команд, а затем команду.
2. Нажмите кнопку «Добавить».
3. Нажмите сочетание клавиш.
   Примечание. *Если сочетание клавиш вызывает конфликт (например, если оно уже назначено другой команде), под списком «Команды» появляется сообщение с описанием проблемы. Нажмите кнопку Перейти к конфликту, чтобы быстро перейти к конфликтующей команде и изменить сочетание клавиш.*
4. Нажмите кнопку «OK».

Изменение существующего сочетания клавиш

1. В раскрывающемся меню «Команды» выберите категорию команд, затем команду из списка «Команды».
2. Дважды щелкните сочетание клавиш.
3. Нажмите новое сочетание клавиш.
   Примечание. *Если сочетание клавиш вызывает конфликт (например, если оно уже назначено другой команде), под списком «Команды» появляется сообщение с описанием проблемы. Нажмите кнопку Go To Conflict, чтобы быстро перейти к конфликтующей команде и изменить сочетание клавиш.*

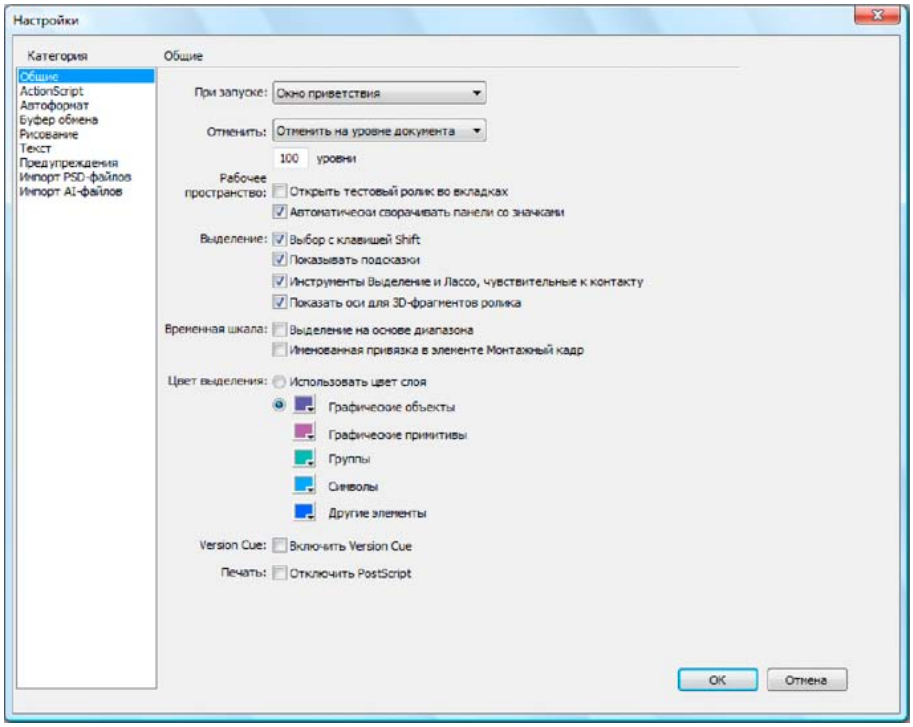
(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Задание установок в программе Flash.

Задание настроек
Задание настроек «Общие»
Настройка установок автоформата для ActionScript
Настройки буфера обмена
Настройка установок текста
Настройка установок предупреждений
Параметры кэша публикации (CS5.5)
Восстановление всех настроек по умолчанию

Установки могут быть настроены для основных операций приложения, операций редактирования и буфера обмена.



Категория «Общие» в диалоговом окне «Настройки».

Задание настроек

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. В списке «Категория» выберите соответствующую категорию и задайте нужные параметры.

Задание настроек «Общие»

Наверх

При запуске Укажите, какой документ откроется при запуске приложения.

Отменить на уровне документа/Отменить на уровне объекта В режиме отмены на уровне документа сохраняется полный список действий в одном документе Flash Professional. В режиме отмены на уровне объекта для каждого объекта в документе ведется отдельный список действий. Отмена на уровне документа позволяет отменять действия для одного объекта, не затрагивая другие объекты, которые были изменены позже целевого объекта.

Примечание. *Отмена на уровне объекта больше не поддерживается во Flash Professional CC.*

Уровни отмены Чтобы задать число уровней отмены и повторного выполнения, введите значение от 2 до 300. Уровни отмены занимают память. Чем больше число уровней отмены, тем больше нужно памяти. Значение по умолчанию равно 100.

Рабочее пространство Чтобы при выборе команды «Управление» > «Тест» в окне приложения открывалась вкладка нового документа, выберите параметр «Открыть тестовый ролик во вкладках». По умолчанию тестовый ролик открывается в отдельном окне. Чтобы панели в режиме значков автоматически складывались при щелчке мышью за границами этих панелей, выберите «Автоматическое свертывание панелей значков».

Выделение Параметр «Выбор с клавишей "Shift"» управляет способом выделения группы элементов. Если **Выбор с клавишей «Shift»** отключен, то щелчок по дополнительным элементам добавляет их к выделенному фрагменту. Если же этот параметр установлен, то щелчок дополнительного элемента отменяет выделение остальных элементов, если не нажата клавиша «Shift».

Показывать подсказки Отображает подсказки, если курсор задерживается над элементом управления. Чтобы скрыть подсказки, снимите этот флажок.

Выделение по фрагменту Выделяет объект, если его часть включена в прямоугольную область выделения инструментов «Лассо» или «Выделение». По умолчанию объект выделяется, если область выделения инструмента окружает его полностью.

Отображение осей в 3D Для всех трехмерных фрагментов ролика отображаются оси X, Y и Z. Таким образом их проще различать в рабочей области.

Временная шкала Чтобы выделение производилось на основе диапазона временной шкалы, а не покадрово (режим по умолчанию), выберите параметр «Выделение на основе диапазона».

Именованная привязка в монтажном кадре Делает первый кадр каждого монтажного кадра в документе именованной привязкой. Именованные привязки позволяют пользоваться для перемещения между монтажными кадрами кнопками браузера «Вперед» и «Назад».

Цвет подсветки Чтобы использовался цвет обводки текущего слоя, выберите цвет из панели или установите параметр «Использовать цвет слоя».

Печать (только Windows) Чтобы отключить вывод в формате PostScript® при печати на принтер с поддержкой PostScript, выберите параметр «Отключить PostScript». По умолчанию этот параметр не выбран. Этот параметр следует выбирать только в том случае, если возникают трудности с печатью на принтере с поддержкой PostScript. Если этот параметр не выбран, печать выполняется медленнее.

Автоматическое восстановление (только CS5.5) При включении (настройка по умолчанию), эта функция сохраняет копию каждого открытого файла через указанные интервалы времени в той же папке, что и оригинал. Если файл еще не сохранен, Flash сохраняет копии в папке Temp. Имена файлов — это имена оригинальных файлов с добавленным в начало префиксом RECOVER_. Если Flash Pro неожиданно завершает работу, то при последующем запуске появляется диалоговое окно, в котором можно открыть файл автоматического восстановления. При обычном завершении работы с Flash Pro файлы автоматического восстановления удаляются.

Масштабирование содержимого (только для CS5.5) Параметры масштабирования содержимого при изменении размера рабочей области с помощью диалогового окна «Свойства документа» («Модификация» > «Документ»). Чтобы сохранить выравнивание объектов по верхнему левому углу рабочей области, выберите **Выровнять по верхнему левому углу**. Чтобы изменить размер элементов в скрытых и заблокированных слоях временной шкалы, выберите **Включить заблокированные и скрытые слои**.

Настройка установок автоформата для ActionScript

Наверх

❖ Выберите любой параметр. Результат можно увидеть на панели «Просмотр».

Настройки буфера обмена

Наверх

Параметры буфера обмена определяют, как Flash обрабатывает растровые изображения, которые копируются в буфер обмена.

Глубина цвета (Только в Windows) Задает максимальную глубину цвета для данных изображения, скопированных в буфер обмена. Изображения с большой глубиной копируются с низким разрешением. Рекомендуется задать максимальную глубину изображений, с которыми требуется работать.

Тип (Только в Macintosh) Задает максимальную глубину цвета для данных изображения, скопированных в буфер обмена. Изображения с большой глубиной копируются с низким разрешением. Рекомендуется задать максимальную глубину изображений, с которыми требуется работать.

Разрешение Указывает разрешения для данных изображения, скопированных в буфер обмена. Рекомендуется задать максимальное разрешение изображений, с которыми требуется работать.

Ограничения размера (Только в Windows) Чтобы задать объем оперативной памяти, который используется при помещении растрового изображения в буфер обмена, введите значение в килобайтах в текстовое поле «Ограничения размера». Если приходится работать с растровыми изображениями большого размера или высокого разрешения, это значение нужно увеличить.

Настройка установок текста

Наверх

- В разделе «Подстановка шрифтов по умолчанию» выберите шрифт, который будет использоваться для замены отсутствующих шрифтов в документах Flash Professional.
- В разделе «Текст по вертикали» выберите параметр «Ориентация текста по умолчанию» (по умолчанию не выбран).
- Чтобы изменить направление текста по умолчанию, установите параметр «Поток текста справа налево» (по умолчанию не установлен).
- Чтобы отключить кернинг для вертикального текста, установите параметр «Нет кернинга» (по умолчанию не установлен). Отключение кернинга позволяет улучшить межсимвольный интервал для некоторых шрифтов, использующих таблицы кернинга.
- В параметре «Метод набора» выберите соответствующий язык.

Наверх

Настройка установок предупреждений

- Чтобы выводилось предупреждение при попытке сохранения документов с содержимым для инструмента разработки Adobe® Flash® Professional в формате Flash CS5/5.5, установите параметр «Предупреждать о сохранении в режиме совместимости с Adobe Flash CS4» (установлен по умолчанию).
- Чтобы выдавалось предупреждение о том, что URL-адрес документа с момента последнего открытия и изменения изменился, установите параметр «Предупреждать при изменении URL-адреса при запуске и редактировании».
- Чтобы выдавалось предупреждение, при вставке в документ Flash Professional кадров для согласования импортируемого видео или звука, установите параметр «Предупреждать при добавлении кадров при импорте содержимого».
- Чтобы выводилось предупреждение о том, что выбор кодировки по умолчанию может привести к потере данных или повреждению текстовых символов, выберите «Предупреждать о конфликтах кодировок при экспорте файлов ActionScript». (Например, если при создании файла с английскими, японскими и корейскими символами в системе для английского языка выбран параметр «Кодировка по умолчанию», то японские и корейские символы станут нечитаемыми.)
- Чтобы выдавалось предупреждение при попытке редактировать символ, к которому применены эффекты временной шкалы, выберите параметр «Предупреждать о преобразовании графических объектов с помощью эффектов».
- Чтобы выдавалось предупреждение при создании сайта, на котором локальная корневая папка перекрывается с другим сайтом, выберите параметр «Предупреждать о сайтах с перекрывающейся корневой папкой».
- Чтобы выдавалось предупреждение при преобразовании символа с поведением, назначенным символу другого типа (например, при преобразовании фрагмента ролика в кнопку) выберите параметр «Предупреждать о преобразовании символа поведения».
- Чтобы выдавалось предупреждение при преобразовании символа в символ другого типа, выберите параметр «Предупреждать о преобразовании символа».
- Чтобы выдавалось предупреждение, если Flash Professional преобразует в группу графический объект, созданный в режиме «Рисование объектов», выберите параметр «Предупреждать об автоматическом преобразовании графического объекта в группу».
- Чтобы отображалось предупреждение об управляющих элементах функций, не поддерживаемых в версии Flash Player, на которую ссылается текущий FLA-файл в параметрах публикации, выберите параметр «Показывать предупреждения о несовместимости управляющих элементов функций».
- Предупреждать об автосохранении и автовосстановлении документа (только во Flash Pro CS5.5). Если этот флажок установлен, Flash будет напоминать о необходимости включить автоматическое сохранение для любого документа, который был сохранен, а затем изменен, если для него еще не включено автосохранение. Это напоминание появляется только один раз для каждого документа.

Наверх

Параметры кэша публикации (CS5.5)

В кэше публикации сохраняются шрифты и звуки MP3 для ускорения создания SWF-файла при использовании команд «Опубликовать» или «Тестировать ролик».

Во время сеанса Flash Pro при первом создании SWF-файла из FLA-файла сжатые копии используемых шрифтов и MP3-файлов сохраняются в кэше публикации. Если шрифты и звуки в FLA-файле не изменяются, во время последующих операций тестирования ролика или публикации версии из кэша используются для создания SWF-файла.

Примечание. *В кэш публикации добавляются только звуки событий MP3, к которым Flash добавляет дополнительное сжатие. Потоковые звуки не добавляются в кэш.*

Установки кэша публикации включают следующие параметры.

Включить кэш публикации Выберите этот параметр для включения или отключения кэша публикации.

Ограничение размера кэша диска Максимальный объем места на диске для кэша публикации.

Ограничение размера кэша памяти Максимальный объем оперативной памяти для кэша публикации. Когда кэш превышает это значение, операции, не использовавшихся последнее время, перемещаются на диск.

Максимальный размер записи кэша памяти Максимальный размер отдельного сжатого шрифта или MP3-файла, который можно добавить в кэш публикации в оперативной памяти. Элементы, размер которых превышает это значение, записываются на диск.

Чтобы очистить кэш публикации, выберите «Управление» > «Очистить кэш публикации» или «Управление» > «Очистить кэш публикации и тестировать ролик».

Наверх

Восстановление всех настроек по умолчанию

❖ Нажмите и удерживайте клавиши «Control»+«Alt»+«Shift» (Windows) или «Command»+«Option»+«Shift» (Mac OS) во время запуска Flash.

Дополнительные разделы справки

Внедрение шрифтов для согласованного текста

Параметры импорта объекта Illustrator

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Временная шкала

Сведения о временной шкале
Изменение вида временной шкалы
Изменение размеров временной шкалы
Перемещение точки воспроизведения

Сведения о временной шкале

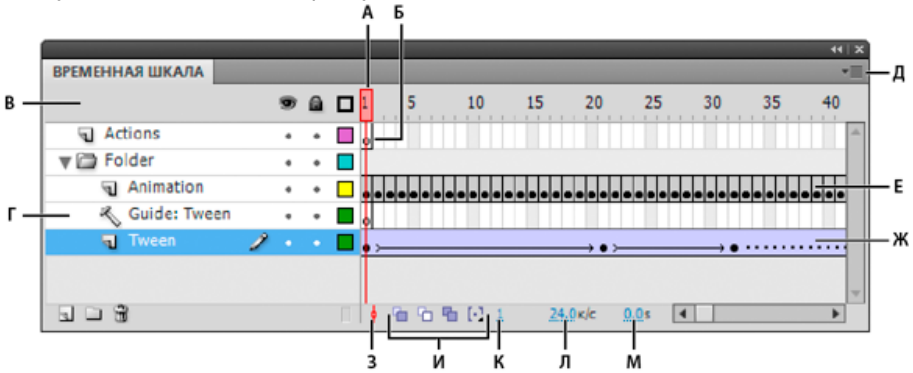
Наверх

Временная шкала упорядочивает содержимое документа по времени и управляет слоями и кадрами. В документах Flash Professional время делится на кадры, как на кинопленке. Слои можно сравнить со сложенными в стопку диапозитивами, каждый из которых содержит сцену, отображаемую в рабочей области. Основными компонентами временной шкалы являются слои, кадры и точка воспроизведения.

Список слоев в документе приводится в столбце с левой стороны от временной шкалы. Кадры, содержащиеся в каждом слое, появляются в строке справа от имени слоя. Заголовок временной шкалы в верхней ее части отражает номера кадров. Точка воспроизведения указывает на текущий кадр, отображаемый в рабочей области. По мере воспроизведения документа точка воспроизведения перемещается по временной шкале слева направо.

Строка состояния временной шкалы в нижней ее части показывает номер выделенного кадра, текущую частоту кадров и время воспроизведения, прошедшее от начала до текущего кадра.

Примечание. *При воспроизведении анимации отображается фактическая частота кадров, которая может отличаться от заданной в документе, если компьютер не успевает вычислять и выводить анимацию.*



Составные части временной шкалы

А. *Точка воспроизведения* ***Б.*** *Пустой ключевой кадр* ***В.*** *Заголовок временной шкалы* ***Г.*** *Значок направляющего слоя* ***Д.*** *Всплывающее меню «Отображение кадров»* ***Е.*** *Покадровая анимация* ***Ж.*** *Tween-анимация* ***З.*** *Кнопка «Центральный кадр»* ***И.*** *Кнопки «Калькирование»* ***К.*** *Индикатор «Текущий кадр»* ***Л.*** *Индикатор «Частота кадров»* ***М.*** *Индикатор «Затрачено времени»*

Временная шкала показывает, в каком месте документа находится анимация (в том числе покадровая и tween-анимация), а также контуры движения.

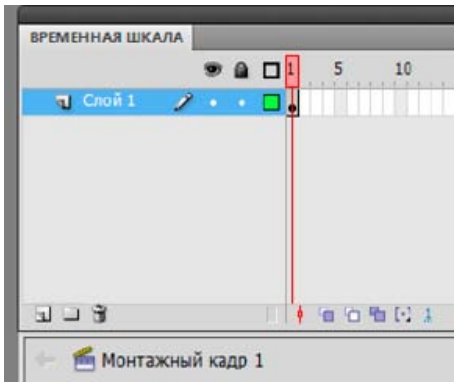
Элементы управления в разделе слоев на временной шкале позволяют отображать и скрывать, блокировать и разблокировать слои, а также отображать их содержимое в виде контуров. Кадры временной шкалы можно перетащить в другое место в том же или в другом слое.

Изменение вида временной шкалы

Наверх

По умолчанию временная шкала появляется под основным окном документа. Чтобы изменить ее положение, отделите временную шкалу от окна документа и поместите ее в отдельное окно или состыкуйте с любой другой панелью. Временную шкалу можно также спрятать.

Чтобы изменить число видимых слоев и кадров, измените размер временной шкалы. Если временная шкала содержит больше слоев, чем может отобразить, для просмотра оставшихся слоев используется полоса прокрутки с правой стороны временной шкалы.

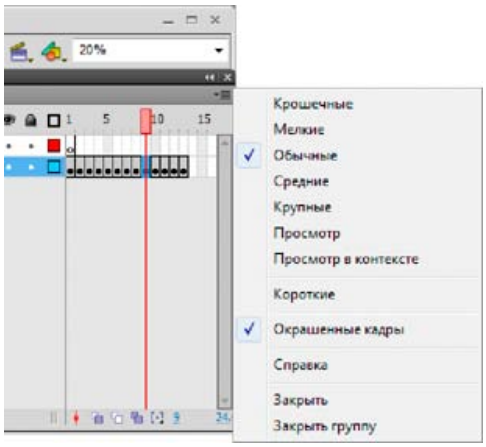


Перетаскивание временной шкалы

- Чтобы переместить временную шкалу (если она состыкована с окном документа), перетащите строку заголовка (вертикальные пунктирные линии) в левый верхний угол временной шкалы.
- Для прикрепления незакрепленной временной шкалы к окну приложения перетащите ее за строку заголовка к верхнему или нижнему краю окна документа.
- Для стыковки и расстыковки временной шкалы с другими панелями перетащите ее за строку заголовка в любое произвольное место. Чтобы временная шкала не могла стыковаться с другими панелями, во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу «Control». В месте стыковки временной шкалы отображается синяя полоска.
- Чтобы изменить ширину полей имен слоев на панели временной шкалы, перетащите вертикальную полосу, разделяющую имена слоев и область кадров временной шкалы.

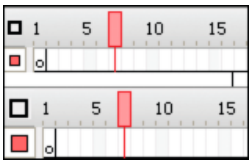
Изменение отображения кадров на временной шкале

1. Чтобы открыть раскрывающееся меню «Отображение кадров», нажмите «Отображение кадров» в правом верхнем углу временной шкалы.



Всплывающее меню «Отображение кадров».

2. Выберите следующие параметры.
   - Чтобы изменить ширину ячеек кадров, выберите «Мелкие», «Маленькие», «Нормальные», «Средние» или «Крупные». (Большие кадры удобны для детального просмотра формы звуковой волны.)
   - Чтобы изменить высоту строк ячеек кадров, выберите «Короткие».



параметры отображения кадров «Короткие» и «Нормальные».

   - Чтобы включить или выключить окраску последовательности кадров, выберите параметр «Окрашенные кадры».
   - +Чтобы отображались миниатюры содержимого каждого кадра, масштабированные до размеров кадра временной шкалы, выберите «Просмотр». Это может привести к явным различиям в размерах содержимого и потребовать дополнительного места на экране.
   - Чтобы миниатюры отображались для каждого полного кадра (включая пустое место), выберите «Просмотр в контексте». Это

может оказаться удобным при просмотре движения элементов в кадре в ходе анимации, хотя в этом случае вид обычно мельче, чем с параметром «Просмотр».

Изменение высоты слоя на временной шкале

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните мышью значок слоя (слева от имени слоя) на временной шкале.
   - Щелкните имя слоя правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню пункт «Свойства».
   - Выделите слой на временной шкале и выберите меню «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя».
2. В диалоговом окне «Свойства слоя» выберите значение параметра «Высота слоя» и нажмите кнопку «OK».

Наверх

Изменение размеров временной шкалы

- Если временная шкала состыкована с главным окном приложения, перетащите линию, отделяющую временную шкалу от рабочей области.
- Если временная шкала не состыкована с главным окном приложения, перетащите правый нижний угол (Windows) или блок управления размером в правом нижнем углу (Macintosh).

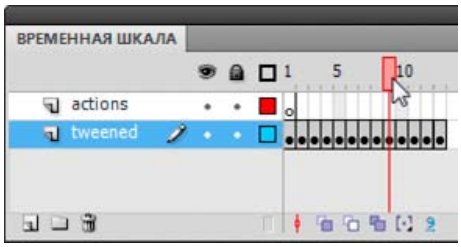
Наверх

Перемещение точки воспроизведения

Красная точка воспроизведения вверху временной шкалы перемещается по мере воспроизведения документа, указывая текущий кадр, отображаемый в рабочей области. В заголовке временной шкалы отображаются номера кадров анимации. Чтобы отобразить кадр в рабочей области, поместите на этот кадр точку воспроизведения на временной шкале.

Чтобы найти конкретный кадр при работе с большим числом кадров, которые невозможно одновременно отобразить на временной шкале, перемещайте точку воспроизведения по временной шкале.

- Чтобы перейти к кадру, нажмите его положение в заголовке временной шкалы или перетащите точку воспроизведения в нужное место.
- Чтобы центрировать временную шкалу на текущем кадре, нажмите кнопку «Центральный кадр», находящуюся в нижней части временной шкалы.
- (Только для CS5.5) Для воспроизведения, перемотки вперед и назад, перехода вперед и назад на временной шкале, используйте кнопки воспроизведения в нижней части панели «Временная шкала».
- (Только для CS5.5) Для циклического воспроизведения определенного диапазона файлов нажмите кнопку «Цикл» в нижней части панели «Временная шкала». Затем переместите маркеры диапазона к первому и последнему кадру для циклического воспроизведения.



Перемещение точки воспроизведения

Дополнительные разделы справки

Работа с временными шкалами

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Команды «Отменить», «Повторить» и панель «История»

команды «Отменить», «Вернуть» и «Повторить»
Использование панели «Журнал»
Отмена шагов с помощью панели «Журнал»
Воспроизведение шагов с помощью панели «Журнал»
Перенос шагов из одного документа в другой

команды «Отменить», «Вернуть» и «Повторить»

Наверх

Чтобы отмена и восстановление действий выполнялись над отдельными объектами или над всеми объектами в документе, для команд «Отменить» и «Вернуть» (меню «Правка» > «Отменить» или «Правка» > «Вернуть») можно задать уровень объекта или уровень документа. По умолчанию для этих команд назначен уровень документа.

Если для команды «Отменить» задан уровень объекта, то некоторые действия отменить нельзя. Эти действия включают вход в режим редактирования и выход из него, выделение, редактирование и перемещение элементов библиотеки, а также создание, удаление и перемещение монтажных кадров.

Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Отмена на уровне объектов более не поддерживается, эта функция недоступна в среде Flash Professional CC.*

Чтобы повторно применить действие к тому же или другому объекту, выберите команду «Повторить». Например, при перемещении фигуры с именем фигура_A выберите меню «Правка» > «Повторить», чтобы еще раз переместить эту фигуру, либо выделите другую фигуру, с именем фигура_B и выберите команду «Правка» > «Повторить», чтобы переместить эту фигуру.

По умолчанию программа Flash Professional поддерживает для команды «Отменить» 100 операций. Задать число операций отмены и восстановления (от 2 до 300) можно в установках Flash.

По умолчанию при отмене шага через меню «Правка» > «Отменить» или на панели «Журнал» размер файла документа не изменяется даже после удаления элементов из документа. Например, если в документ импортируется видеофайл, а затем импорт отменяется, то размер файла все равно останется большим. Все элементы, удаляемые из документа по команде «Отменить», сохраняются в документе, давая возможность восстановить их командой «Вернуть».

Использование панели «Журнал»

Наверх

На панели «Журнал» (меню «Окно» > «Другие панели» > «Журнал») представлен список шагов, которые выполнялись в активном документе с момента его создания или открытия, указанное в настройках число операций. (Панель «Журнал» не отражает операции, выполненные в других документах.) По умолчанию ползунок на панели «Журнал» установлен на последнюю выполненную операцию.

- Панель «Журнал» позволяет отменить или восстановить отдельный шаг (или несколько шагов). Шаги на панели «Журнал» применяются к тому же объекту или другим объектам документа. Порядок очередности шагов на панели «Журнал» нельзя изменить. Они заносятся в журнал в порядке их выполнения.

  Примечание. *Если отменить один шаг или последовательность шагов, а затем выполнить в документе новую операцию, то отмененные шаги нельзя будет восстановить, они исчезают из списка панели «Журнал».*

- По умолчанию программа Flash Professional поддерживает на панели «Журнал» 100 операций. Задать число операций отмены и восстановления (от 2 до 300) можно в установках Flash.
- Чтобы стереть список шагов для текущего документа, очистите панель «Журнал». После этого отменить очищенные шаги будет нельзя. Очистка списка шагов означает отмены шагов. Они просто удаляются из памяти текущего документа.

При закрытии документа список шагов очищается. Чтобы выполненные шаги были доступны после закрытия документа, скопируйте их командой «Копировать шаги» или сохраните в виде команды.

Отмена шагов с помощью панели «Журнал»

Наверх

При отмене шага он затеняется на панели «Журнал».

- Чтобы отменить последний выполненный шаг, перетащите ползунок на панели «Журнал» вверх на один шаг.
- Чтобы одновременно отменить несколько шагов, перетащите ползунок на нужный шаг или щелкните мышью слева от нужного шага рядом с ползунком. Ползунок автоматически смещается на этот шаг, отменяя все последующие шаги по мере прокрутки.

Примечание. *Прокрутка до определенного шага (и выделение последующих шагов) — не то же самое, что выбор отдельного шага.*

Чтобы выполнить прокрутку до определенного шага, щелкните мышью слева от него.

Воспроизведение шагов с помощью панели «Журнал»

Наверх

При воспроизведении шагов с помощью панели «Журнал» воспроизводятся шаги, выделенные (подсвеченные) на панели «Журнал». Это не обязательно тот шаг, на который указывает ползунок.

Шаги на панели «Журнал» применяются ко всем выделенным объектам в документе.

Воспроизведение одного шага

❖ Выделите шаг на панели «Журнал» и нажмите кнопку «Повтор».

Повторение последовательности смежных шагов

1. Выделите шаги на панели «Журнал», выполнив одно из следующих действий.
   - Перетащите мышью от одного шага до другого. (Не перетаскивайте ползунок, перетащите текстовую метку одного шага до текстовой метки другого шага.)
   - Выделите первый шаг и, удерживая нажатой клавишу «Shift», нажмите последний шаг. Или выделите последний шаг и, удерживая нажатой клавишу «Shift», нажмите первый шаг.
2. Нажмите кнопку «Повтор». Шаги воспроизводятся в том порядке, в каком они выполнялись, а на панели «Журнал» появляется новый шаг под названием «Воспроизвести шаги».

Воспроизведение несмежных шагов

1. Выделите шаг на панели «Журнал», а затем нажмите другие шаги, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh). Чтобы отменить выделение шага, щелкните его еще раз, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).
2. Нажмите кнопку «Повтор».

Перенос шагов из одного документа в другой

Наверх

Каждый открытый документ содержит собственный список шагов. Копирование шагов из одного документа и их вставка в другой производится по команде «Копировать шаги» в меню панели «Журнал». При копировании шагов в текстовый редактор шаги вставляются в виде кода JavaScript™.

1. Выделите нужные шаги в соответствующем документе на панели «Журнал».
2. В меню панели «Журнал» выберите команду «Копировать шаги».
3. Откройте документ, в который должны быть вставлены шаги.
4. Выделите объект, к которому они должны быть применены.
5. Чтобы вставить шаги, выберите меню «Правка» > «Вставка». При вставке в панель «Журнал» эти шаги воспроизводятся. На панели «Журнал» они отображаются в виде одного шага с именем «Вставить шаги».

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Использование панелей разработки Flash

Сведения об инспекторе свойств
О панели «Библиотека»
О панели «Действия»
Использование панели «Обзор ролика»
О компонентах Flash и панели «Компоненты»
О панели «Веб-службы»

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Панели (продолжительность: 11:15, Peachpit.com)

Сведения об инспекторе свойств

Наверх

Инспектор свойств предоставляет быстрый доступ к большинству наиболее часто используемых атрибутов выделенного фрагмента в рабочей области или на временной шкале. Он позволяет изменять атрибуты объекта или документа, не открывая меню или панели, также управляющие этими атрибутами.

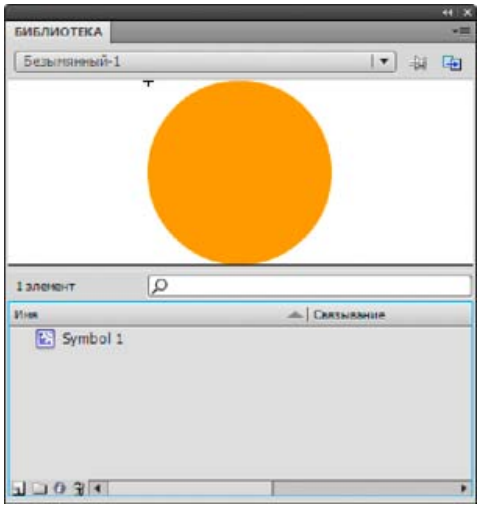
В зависимости от того, какой объект выделен в настоящий момент, инспектор свойств отображает информацию и настройки для текущего документа, текста, символа, фигуры, растрового изображения, видео, группы, кадра или инструмента. Если выделены объектов двух и более типов, то инспектор свойств отображает общее число выделенных объектов.

Чтобы отобразить инспектор свойств, выберите меню «Окно» > «Свойства» либо нажмите сочетание клавиш «Control» + «F3» (Windows) или «Command» + «F3» (Macintosh).

О панели «Библиотека»

Наверх

На панели «Библиотека» («Окно» > «Библиотека») хранятся и упорядочиваются созданные в программе Flash Professional символы и импортированные файлы, включая растровые изображения, звуковые файлы и видеоклипы. Панель «Библиотека» позволяет организовывать элементы библиотеки в папках, смотреть, как часто элемент используется в документе и сортировать элементы по имени, типу и дате, а также использовать счет или идентификатор связей ActionScript®. Также можно выполнять поиск в библиотеке с помощью поля поиска и задавать свойства сразу нескольким объектам (за редкими исключениями).

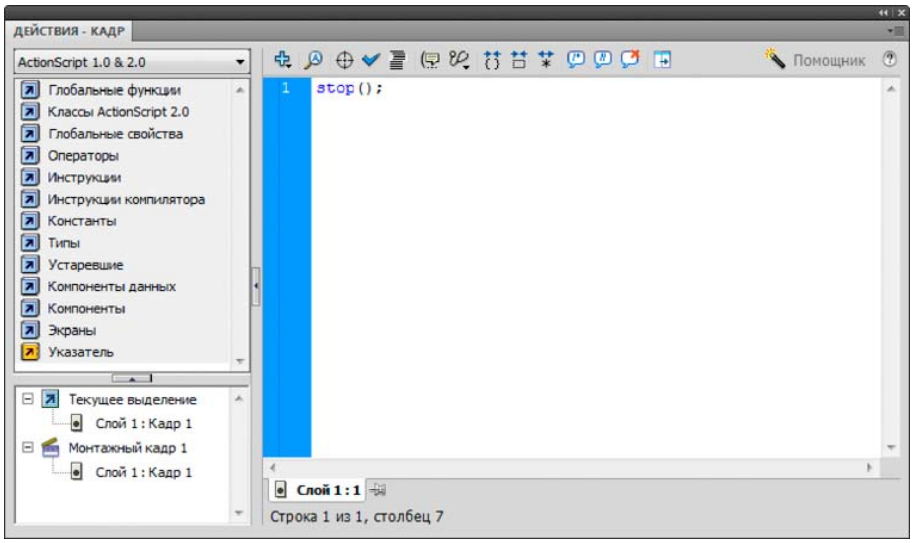


Панель «Библиотека» отображает символ фрагмента ролика.

О панели «Действия»

Наверх

Панель «Действия» позволяет создавать и редактировать программный код ActionScript для объекта или кадра. Она становится активной при выделении кадра, кнопки или фрагмента ролика. В зависимости от текущего выделенного элемента заголовок панели меняется на «Действия — кнопка», «Действия — фрагмент ролика» или «Действия — кадр».



Панель «Действия» отображает действие stop() в кадре.

Чтобы отобразить панель «Действия», выберите меню «Окно» > «Действия» или нажмите клавишу «F9».

Наверх

Использование панели «Обзор ролика»

Панель «Обзор ролика» позволяет просматривать и упорядочивать содержимое документа, а также выбирать его элементы для изменения. Она отображает список используемых в настоящее время элементов в виде иерархического дерева с возможностью навигации.

Панель «Обзор ролика» применяется для выполнения следующих действий.

- Фильтрации категорий элементов, отображающихся на панели «Обзор ролика».
- Отображения выделенных категорий в виде монтажных кадров, определений символов либо того и другого.
- Развертывания и свертывания дерева навигации.
- Поиска элементов документа по имени.
- Знакомства со структурой документа Flash Professional, созданного другим разработчиком.
- Поиска всех экземпляров конкретного символа или действия.
- Печати списка отображения на панели «Обзор ролика».

Панель «Обзор ролика» содержит меню панели и контекстное меню с параметрами выполнения операций для выделенных элементов и изменения режима отображения. Галочка с треугольником под ней на панели «Обзор ролика» указывает меню «Панель».

Примечание. *Панель «Обзор ролика» реализует несколько иные возможности при работе с экранами.*

Просмотр панели «Обзор ролика»

❖ Выберите меню «Окно» > «Обзор ролика».

Фильтрация категорий элементов, отображаемых на панели «Обзор ролика»

- Чтобы отображался текст, символы, код ActionScript, импортированные файлы, кадры или слои, нажмите одну или несколько кнопок фильтрации справа от параметра «Показать». Чтобы выбрать, какие элементы должны отображаться, нажмите кнопку «Настроить». В области «Показать» диалогового окна «Настройки обзора ролика» выберите параметры отображения.
- Чтобы отображались все элементы в монтажном кадре, выберите в меню панели «Обзор ролика» пункт «Показать элементы ролика».
- Чтобы отображалась информация о символах, выберите в меню панели «Обзор ролика» пункт «Показать определения символов».

  Примечание. *Параметры «Элементы ролика» и «Определения символов» могут быть активными одновременно.*

Поиск элемента с помощью поля «Найти»

❖ В поле «Найти» введите имя элемента, шрифта, строку кода ActionScript или номер кадра. Функция «Найти» ищет по всем элементам, отображенным на панели «Обзор ролика».

Выделение элемента на панели «Обзор ролика»

❖ Нажмите элемент в дереве навигации. Удерживайте при этом нажатой клавишу «Shift», чтобы выделить нескольких элементов.

В нижней части панели «Обзор ролика» отображается полный маршрут к выделенному элементу. Выделение монтажного кадра на

панели «Обзор ролика» приводит к отображению первого кадра этого монтажного кадра в рабочей области. Выделение элемента приводит к его выделению в рабочей области, если слой, содержащий данный элемент, не заблокирован.

Использование команд панели меню и контекстного меню панели «Обзор ролика»

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы открыть меню панели, щелкните элемент управления меню «Панель» на панели «Обзор ролика».
   - Чтобы вызвать контекстное меню, щелкните элемент в дереве навигации правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh).
2. Выберите в меню один из следующих параметров.
   Перейти к расположению Переходит к выделенному слою, монтажному кадру или кадру в документе.

   Перейти к определению символа Переходит к определению символа, который выделен в области «Элементы ролика» панели «Обзор ролика». Определение символа содержит список всех файлов, связанных с этим символом. (Для этого должен быть выбран параметр «Показать определения символов». Его определение см. в этом списке.)

   Выделить экземпляры символа Переходит к монтажному кадру, содержащему экземпляры символа, выделенного в области «Определения символов» панели «Обзор ролика». (Для этого должен быть выбран параметр «Показать элементы ролика».)

   Отображение в библиотеке Подсвечивает выделенный символ в библиотеке документа. ((Если панель «Библиотека» не отображается на экране, Flash Professional откроет ее.)

   Переименовать Позволяет ввести новое имя для выделенного элемента.

   Редактировать на месте Позволяет редактировать выделенный символ в рабочей области.

   Редактировать в новом окне Позволяет редактировать выделенный символ в новом окне.

   Показать элементы ролика Отображает элементы документа, упорядоченные в монтажные кадры.

   Показать определения символов Отображает все элементы, связанные с символом.

   Копировать весь текст в буфер обмена Копирует выделенный текст в буфер обмена. Для проверки правописания или редактирования вставьте этот текст во внешний текстовый редактор.

   Вырезать, Копировать, Вставить и Очистить Выполняет перечисленные операции с выделенным элементом. Изменение элемента в списке отображения приводит к изменению соответствующего элемента в документе.

   Раскрыть ветвь Развертывает дерево навигации для выделенного элемента.

   Свернуть ветвь Сворачивает дерево навигации для выделенного элемента.

   Свернуть остальные Сворачивает все ветви дерева навигации, кроме выделенного элемента.

   Печать Печатает иерархический список, отображаемый на панели «Обзор ролика».

Наверх

О компонентах Flash и панели «Компоненты»

Под компонентом в Flash подразумевается упакованный модуль многоразового использования, добавляющий определенную возможность в документ Flash. Компоненты могут включать графику и код. Таким образом, они представляют собой встроенные функции, которые можно с легкостью использовать в проектах Flash. Например, компонентом может быть кнопка-переключатель, диалоговое окно, полоса предварительной загрузки или даже элемент без графики, например таймер, служебная программа подключения к серверу или пользовательский анализатор XML.

Если у вас мало опыта в использовании ActionScript, то в документ можно добавлять компоненты, настроить их параметры в инспекторе свойств или компонентов, а для обработки их событий использовать панель «Поведения». Например, можно назначить поведение «Перейти на веб-страницу» компоненту «Кнопка», открывающему URL в веб-обозревателе при нажатии кнопки, не используя код ActionScript.

Если же вы программист и хотите создавать более функциональные приложения, можно создавать компоненты в динамическом режиме, использовать ActionScript для задания свойств и вызывать методы во время выполнения, а также использовать модель прослушивателя для обработки событий.

Вставка компонента с помощью панели «Компонент»

При добавлении компонента в документ проигрыватель Flash импортирует его в виде фрагмента ролика на панель «Библиотека». Также можно перетащить компонента с панели «Компоненты» прямо на панель «Библиотека», а затем добавить его экземпляр в рабочую область. В любом случае сначала компонент необходимо добавить в библиотеку, и только после этого можно использовать элементы его класса.

1. Выберите меню «Окно» > «Компонент».
2. Выберите экземпляр компонента на панели «Компонента», перетащите его на рабочую область или на панель «Библиотека». После добавления компонента в библиотеку в рабочую область можно перетащить несколько экземпляров.

3. Настройте компонент в соответствии со своими потребностями с помощью инспектора свойств или компонентов. Дополнительные сведения о параметрах, используемых компонентом, см. в документации по каждому компоненту для версии ActionScript, используемой в документе Flash.

Ввод параметров для компонента с помощью инспектора компонентов

1. Выберите меню «Окно» > «Инспектор компонентов».
2. Выберите экземпляр компонента в рабочей области.
3. Перейдите на вкладку «Параметры» и задайте необходимые настройки.

Наверх

О панели «Веб-службы»

На панели «Веб-службы» можно просмотреть или обновить список веб-служб, а также добавить или удалить их (меню «Окно» > «Другие панели» > «Веб-службы»). После добавления на панель «Веб-службы» веб-служба становится доступной любому создаваемому приложению.

Панель «Веб-службы» позволяет обновить все веб-службы сразу, если нажать кнопку «Обновить веб-службы». Если для подключения приложения применяется не рабочая область, а специально написанный код ActionScript, то панель «Веб-службы» может использоваться для управления веб-службами.

Дополнительные сведения об использовании панели «Веб-службы» см. по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_web_services_ru.

Дополнительные разделы справки

О компонентах ActionScript 3.0

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

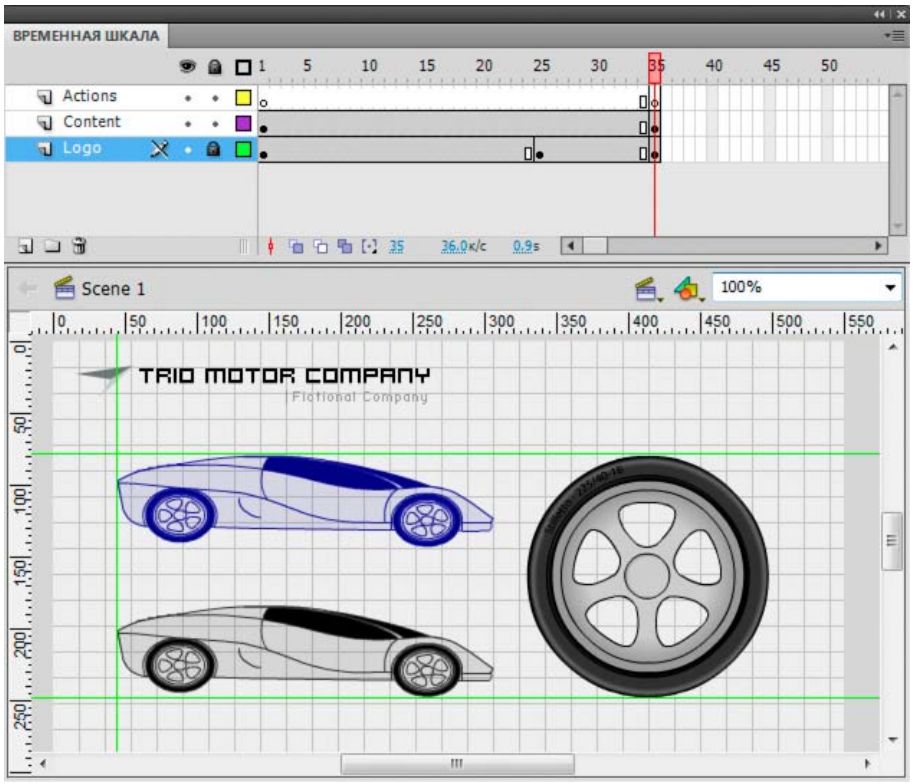
Использование рабочей области и панели «Инструменты»

Использование рабочей области
Использование линеек
Использование направляющих
Использование сетки
О главной панели «Инструменты» и панели редактирования
Использование панели «Инструменты»
Использование контекстных меню

Наверх

Использование рабочей области

Рабочая область представляет собой прямоугольную область, в которой отображается графическое содержимое при создании документов Flash Professional. Рабочая область в среде разработчика представляет собой прямоугольное окно в программе Flash Player или окне веб-браузера, где отображаются документы во время воспроизведения. Изменить вид рабочей области во время работы можно изменением масштаба. Сетка, направляющие и линейки помогают при размещении элементов в рабочей области.



Временная шкала и рабочая область с содержимым.

Масштабирование рабочей области

Чтобы увидеть рабочую область на экране целиком или, наоборот, отдельную часть рисунка в большом увеличении, измените ее масштаб. Максимальное увеличение зависит от разрешения монитора и размера документа. Минимальное значение масштаба рабочей области равно 8%. Максимальное значение масштаба рабочей области равно 2 000%.

- Чтобы увеличить масштаб элемента, выберите на панели «Инструменты» инструмент «Масштаб» и нажмите нужный элемент. Переключение функции инструмента «Масштаб» производится модификаторами «Увеличить» и «Уменьшить» (в области параметров на панели «Инструменты», когда выбран инструмент «Масштаб»), либо при нажатой клавише «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
- Чтобы увеличить масштаб так, чтобы определенная область рисунка заполнила все окно, перетащите инструментом «Масштаб» прямоугольное выделение в рабочей области.
- Чтобы изменить масштаб всей рабочей области, выберите меню «Просмотр» > «Увеличить масштаб» или «Просмотр» > «Уменьшить масштаб».

- Чтобы изменить масштаб в ту или другую сторону на заданный процент, выберите меню «Просмотр» > «Масштаб просмотра», затем выберите значение во вложенном меню или в элементе управления «Масштаб» в левом верхнем углу окна документа.
- Чтобы рабочая область полностью входила в окно приложения, выберите меню «Просмотр» > «Масштаб просмотра» > «По размерам окна».
- Чтобы отобразить содержимое текущего кадра, выберите меню «Просмотр» > «Масштаб просмотра» > «Показать все» либо выберите пункт «Показать все» в элементе управления «Масштаб» в левом верхнем углу окна приложения. Если монтажный кадр пуст, отображается вся рабочая область.
- Чтобы отобразить всю рабочую область, выберите меню «Просмотр» > «Масштаб просмотра» > «Показать кадр» либо выберите пункт «Показать кадр» в элементе управления «Масштаб» в левом верхнем углу окна документа.
- Чтобы отобразить рабочее пространство, окружающее рабочую область, или просмотреть элементы монтажного кадра, частично или полностью находящиеся за пределами рабочей области, выберите меню «Просмотр» > «Область вставки». Монтажный стол имеет светло-серый цвет. Например, чтобы птица влетала в кадр, нужно сначала поместить ее на монтажном столе за пределами рабочей области, а затем анимировать ее появление в рабочей области.

Перемещение вида рабочей области

Если рабочая область увеличена, она может не поместиться на экране целиком. Изменить вид, не изменяя масштаб рабочей области, позволяет инструмент «Рука», который перемещает рабочую область.

- На панели «Инструменты» выберите инструмент «Рука» и перетащите им рабочую область. Чтобы временно переключиться с другого инструмента на инструмент «Рука», нажмите нужный инструмент на панели «Инструменты», удерживая нажатой клавишу «Пробел».

Наверх

Использование линеек

Линейки, когда они включены, отображаются по левой и верхней границам документа. Заданную по умолчанию единицу измерения линейки (пикселы) можно сменить на другую. При перемещении элемента по рабочей области на линейках (если они включены) отображаются линии, указывающие размеры элемента.

- Чтобы показать или скрыть линейки, выберите меню «Просмотр» > «Линейки».
- Чтобы указать единицу измерения линеек для документа, выберите меню «Модификация» > «Документ», а затем в меню «Единицы измерения линеек» выберите единицу измерения.

Наверх

Использование направляющих

Если линейки включены (меню «Просмотр» > «Линейки»), с них в рабочую область можно перетаскивать горизонтальные и вертикальные направляющие.

Если имеется несколько вложенных временных шкал, то направляющие после перетаскивания появляются в рабочей области только в том случае, если активна временная шкала, в которой они созданы.

Для создания заказных или нестандартных направляющих применяются направляющие слои.

- Чтобы отобразить или скрыть направляющие, выберите меню «Просмотр» > «Направляющие» > «Показать направляющие».
  Примечание. *Если при создании направляющих отображается сетка и включен режим «Привязка к сетке», то направляющие будут привязаны к сетке.*
- Чтобы включить или отключить привязку к направляющим, выберите меню «Просмотр» > «Привязка» > «Привязка к направляющим».
  Примечание. *В тех местах, где направляющие попадают между линиями сетки, привязка к направляющим имеет более высокий приоритет, чем привязка к сетке.*
- Чтобы переместить направляющую, щелкните мышью любое место линейки инструментом «Выделение» и перетащите направляющую в нужное место в рабочей области.
- Для удаления направляющей применяется инструмент «Выделение», который позволяет перетащить разблокированную направляющую на горизонтальную или вертикальную линейку.
- Чтобы заблокировать направляющие, выберите меню «Просмотр» > «Направляющие» > «Заблокировать направляющие» или включите параметр «Блокировать направляющие» в диалоговом окне «Изменить направляющие» (меню «Просмотр» > «Направляющие» > «Изменить направляющие»).
- Чтобы удалить направляющие, выберите меню «Просмотр» > «Направляющие» > «Удалить направляющие». Если документ находится в режиме редактирования, то все направляющие в документе будут очищены. Если документ находится в режиме редактирования символов, то очищаются только направляющие, содержащиеся в символах.

Задание настроек направляющей

1. Выберите меню «Просмотр» > «Направляющие» > «Изменить направляющие» и выполните одно из следующих действий.

- Для установки цвета щелкните треугольник на панели цветов и выберите цвет направляющей из палитры. По умолчанию направляющие имеют зеленый цвет.
- Чтобы отобразить или скрыть направляющие, установите или снимите флажок «Показать направляющие».
- Чтобы включить или отключить привязку к направляющим, установите или снимите флажок «Привязать к направляющим».
- Установите или снимите флажок «Блокировать направляющие».
- Чтобы задать точность привязки, выберите параметр в раскрывающемся меню «Точность привязки».
- Чтобы удалить все направляющие, нажмите кнопку «Очистить все». Эта команда удаляет все направляющие из текущего монтажного кадра.
- Чтобы сохранить текущие настройки в качестве параметров по умолчанию, выберите «Сохранить значение по умолчанию».

2. Нажмите кнопку «ОК».

Использование сетки

Наверх

Сетка в документе представляет собой набор линий позади иллюстрации во всех монтажных кадрах.

Отображение и скрытие сетки рисунка

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню «Просмотр» > «Сетка» > «Показать сетку».
- Нажмите клавишу «Control» + «»» (двойная кавычка) (Windows) или «Command» + «»» (двойная кавычка) (Macintosh).

Включение и отключение привязки к линиям сетки

❖ Выберите меню «Просмотр» > «Привязка» > «Привязать к сетке».

Настройка установок сетки

1. Выберите меню «Просмотр» > «Сетка» > «Изменить сетку» и выберите нужные параметры.
2. Чтобы сохранить текущие настройки в качестве параметров по умолчанию, выберите «Сохранить значение по умолчанию».

О главной панели «Инструменты» и панели редактирования

Наверх

Панель меню в верхней части окна приложения содержит меню с управляющими командами.

Панель правки в верхней части рабочей области содержит информацию и элементы управления, предназначенные для редактирования монтажных кадров и символов, а также для изменения масштаба просмотра рабочей области.

Использование панели «Инструменты»

Наверх

Инструменты, доступные на панели «Инструменты», предназначены для рисования, закраски, выделения и изменения объектов, а также изменения вида рабочей области. Панель «Инструменты» делится на четыре области.

- Область инструментов содержит инструменты рисования, закраски и выделения.
- Область просмотра содержит инструменты масштабирования и панорамирования в окне приложения.
- Область цветов содержит модификаторы для обводки и заливки.
- Область параметров содержит модификаторы текущего выбранного инструмента. Модификаторы влияют на операции рисования и редактирования инструмента.

  Указать, какие инструменты следует отображать в среде разработки, можно в диалоговом окне «Настроить панель «Инструменты».

Чтобы отобразить или скрыть панель «Инструменты», выберите меню «Окно» > «Инструменты».

Выбор инструментов

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Нажмите инструмент на панели «Инструменты». Для некоторых инструментов в области параметров в нижней части панели «Инструменты» может появиться набор параметров.
- Нажмите назначенную для инструмента комбинацию клавиш. Чтобы просмотреть комбинацию клавиш, выберите меню «Правка» > «Сочетания клавиш» (Windows) или «Flash» > «Сочетания клавиш» (Macintosh). На компьютерах Macintosh может потребоваться перемещение мыши, чтобы появился новый курсор.
- Чтобы выбрать инструмент, находящийся в раскрывающемся меню отображаемого инструмента (например, для инструмента

«Прямоугольник»), щелкните его и выберите в раскрывающемся меню другой инструмент.

Настройка панели «Инструменты»

Диалоговое окно «Настроить панель «Инструменты» позволяет указать, какие из инструментов должны отображаться в среде разработки. В нем можно добавить или удалить инструменты, отображаемые на панели «Инструменты».

Если в одной позиции доступны несколько инструментов, то у верхнего инструмента группы (последних примененных) в правом нижнем углу значка имеется стрелка. Она указывает, что в раскрывающемся меню присутствуют дополнительные инструменты. Для всех инструментов в раскрывающемся меню действует то же сочетание клавиш. Если нажать и удерживать кнопку мыши на значке, в раскрывающемся меню будут отображены остальные инструменты этой группы.

1. Чтобы открыть окно «Настроить панель «Инструменты», выполните одно из следующих действий.
   - Выберите меню «Правка» > «Настроить панель «Инструменты» (Windows).
   - Выберите меню «Flash» > «Настроить панель «Инструменты» (Macintosh).

     Меню «Доступные инструменты» отражает список доступных в настоящий момент инструментов. В меню «Текущее выделение» показан список инструментов, назначенных выделенной области на панели «Инструменты».
2. Чтобы просмотреть список инструментов и указать местоположение для назначения другого инструмента, щелкните инструмент на изображении панели «Инструменты» или используйте клавиши со стрелками.
3. Чтобы добавить инструмент в выделенное место, выделите его в списке «Доступные инструменты» и нажмите кнопку «Добавить». Один инструмент может быть назначен в несколько разных мест.
4. Чтобы удалить инструмент из выделенного места, выделите его в прокручиваемом списке «Текущее выделение» и нажмите кнопку «Удалить».
5. Чтобы восстановить размещение панели «Инструменты» по умолчанию, нажмите «Восстановить настройки по умолчанию» в диалоговом окне «Настроить панель «Инструменты».
6. Нажмите кнопку «ОК», чтобы применить изменения и закрыть диалоговое окно «Настроить панель «Инструменты».

Наверх

Использование контекстных меню

Контекстные меню содержат команды, относящиеся к текущему выделению. Например, если в окне временной шкалы выделен кадр, то контекстное меню будет содержать команды создания, удаления и изменения обычных и ключевых кадров. Контекстные меню существуют для многих объектов и элементов управления, включая рабочую область, временную шкалу, панель «Библиотека» и панель «Действия».

❖ Щелкните элемент правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh).

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Разработка приложений

Учебное руководство по компонентам в среде Flash
Adobe (27 февраля 2012 г.)
руководство
Компоненты Adobe Flash Professional CS5 являются блоками построения, предназначенными для создания многофункциональных интерактивных интернет-приложений. За счет предоставления готовых к использованию настраиваемых сложных элементов управления, имеющих согласованное поведение, компоненты значительно сокращают время и усилия, необходимые для разработки приложений с нуля.

Использование SWC-файлов для создания больших проектов Flash и AIR на основе нескольких SWF-файлов для ОС iOS
Том Крча (Tom Krcha) (27 февраля 2012 г.)
руководство
При разработке игр для ОС Android или Blackberry Tablet OS в среде Adobe AIR можно оперативно загружать SWF-файлы в среду выполнения, в то время как в среде AIR for iOS такая возможность не предусмотрена. В ОС Android или Blackberry Tablet OS код интерпретируется из байт-кода ActionScript, в то время как для ОС iOS весь код должен быть скомпилирован из байт-кода ActionScript в собственный код в виде одного IPA-файла, который можно создать только на основе одного SWF-файла.

Как избежать распространенных ошибок при разработке в среде Flash Professional
Томми Вест (Tommi West) (16 января 2012 г.)
руководство
В этой серии статей описаны общие ошибки при разработке, из-за которых могут возникать проблемы с проектами Adobe Flash Professional, и предлагаются методы, помогающие избежать этих ошибок. Данные рекомендации также помогают сделать работу более эффективной и сократить количество проблем с производительностью и ошибок во время выполнения.

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Упаковка приложений AIR for iOS

Видео и руководства
Развертывание приложений AIR непосредственно на устройствах iOS
Тестирование и отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS
Публикация приложений AIR для устройств с поддержкой дисплеев Retina высокого разрешения
Тестирование и отладка с использованием режима интерпретатора
Тестирование и отладка в iOS по USB
Возможность подключения нескольких устройств через USB
Устранение неполадок

Flash Professional включает поддержку публикации приложений AIR for iOS. Приложения AIR for iOS могут работать на устройствах Apple iPhone и iPad. При публикации для iOS Flash преобразует FLA-файлы в приложения формата iPhone.

Сведения о требованиях к оборудованию и программному обеспечению для программ AIR, ориентированных на настольные компьютеры и мобильные устройства, см. на странице Системные требования AIR.

Подробные инструкции по упаковке приложений для iPhone см. на веб-странице Создание приложений Adobe AIR с помощью Packager for iPhone.

Видеоматериалы и руководства

Наверх

- Видео: Flash Professional CS5.5: публикация содержимого на устройствах с ОС iOS (8:08, Adobe TV)
- Статья: Разработка приложений Flash для Apple iPhone
- Лаборатория Adobe: Приложения для iPhone
- Блог/видео: Одна программа, пять экранов (Кристиан Кантрелл (Christian Cantrell), блоги Adobe)
- Статья: Разработка программы для мобильного устройства с помощью Flash (Джон Хаттан (John Hattan), gamedev.net)
- Статья: Компиляция крупных проектов Flash/AIR с большим количеством SWF-файлов для iOS (Том Крча (Tom Krcha), flashrealtime.com)
- Блог: Устройства-исключения к запрашиваемому режиму разрешения дисплея

Развертывание приложений AIR непосредственно на устройствах iOS

Наверх

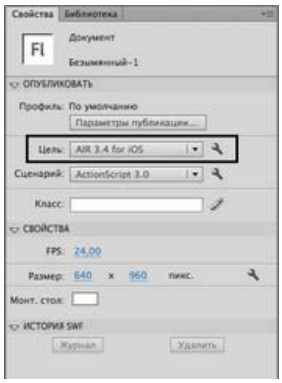
Важное нововведение рабочего процесса развертывания приложений AIR позволяет развертывать приложения AIR непосредственно на устройствах iOS. Ранее для развертывания приложений на устройствах iOS, требовалось вызывать приложения AIR из iTunes.

Однако благодаря Flash Professional приложения AIR можно разворачивать непосредственно в iOS, не используя iTunes. Это сокращает время, затрачиваемое на публикацию приложений AIR для iOS, и значительно повышает производительность.

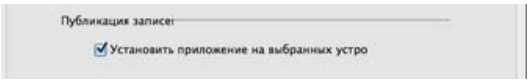
Примечание. Необходимо установить iTunes на компьютере, на котором установлен пакет Flash Professional.

Для включения функции прямого развертывания на устройстве iOS выполните следующие действия.

1. Убедитесь, что на том компьютере, на котором установлен пакет Flash Professional, установлена также программа iTunes.
2. Во Flash Professional на панели Свойства нажмите кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы открыть диалоговое окно Настройки AIR for iOS.



3. На вкладке Развертывание выберите тип развертывания Установить приложение на подключенном устройстве iOS.



4. Нажмите кнопку Опубликовать.

Тестирование и отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS

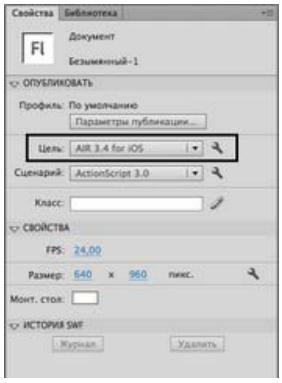
Наверх

Flash Professional можно интегрировать с Apple Xcode, чтобы использовать встроенный симулятор iOS для тестирования и отладки приложений AIR для iOS. Симулятор iOS незаменим, когда нет возможности использовать настоящие устройства (iPhone или iPad). Встроенный симулятор iOS позволяет выполнять тестирование и отладку приложений AIR, созданных для разных устройств (iPhone и iPad). Однако симулятор iOS можно интегрировать только с пакетами Flash Professional CS6, установленными в системах Macintosh.

Для работы Flash Professional с симулятором iOS требуется загрузить и установить Xcode. Дополнительные сведения см. в разделе Настройка Xcode для поддержки симулятора iOS.

Настройка Xcode для поддержки симулятора iOS

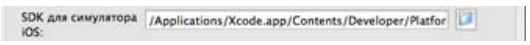
1. Загрузите и установите Xcode со страницы http://developer.apple.com или из Mac App Store.
2. Запустите Flash Professional.
3. Создайте или откройте существующий документ AIR for iOS.
4. На панели Свойства установите цель проигрывателя AIR3.6 for iOS.
5. Нажмите кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы открыть диалоговое окно Настройки AIR for iOS.



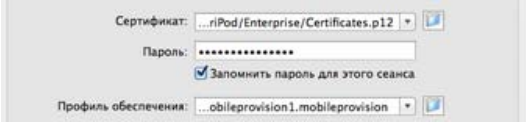
6. На вкладке Общие укажите полностью определенный путь к SDK симулятора iOS вручную или выберите нужную папку, нажав кнопку «Обзор». Например:

```
Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0
```

Примечание. *Среда Flash Pro позволяет указать путь к iOS SDK только в том случае, если приложение AIR содержит ANE-файл. Для добавления ANE-файла перейдите в пункт меню «Файл» > «Параметры ActionScript» > «Путь к библиотеке».*



7. На вкладке Развертывание укажите сертификат и пароль. При желании можно предоставить профиль обеспечения для приложения AIR.



8. Для завершения нажмите кнопку OK.

Теперь можно использовать симулятор iOS для тестирования или отладки приложений Дополнительные сведения можно найти в разделах Тестирование приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS и Отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS.

Тестирование приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS

Прежде чем тестировать приложение AIR, убедитесь, что настроено ПО Xcode и задан путь к iPhone SDK. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка Xcode для работы с симулятором iOS».

1. Во Flash Professional выберите Управление > Тестировать ролик > В симуляторе iOS, чтобы вызвать симулятор iOS. Однако если в диалоговом окне Настройки AIR для iOS не задан путь к SDK симулятора iOS, появится соответствующая ошибка.
2. В окне симулятора iOS выберите приложение и щелкните его, чтобы запустить.

Отладка приложений AIR с помощью встроенного симулятора iOS

Прежде чем выполнять отладку приложения AIR, убедитесь, что настроено ПО Xcode и задан путь к iPhone SDK. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка Xcode для работы с симулятором iOS».

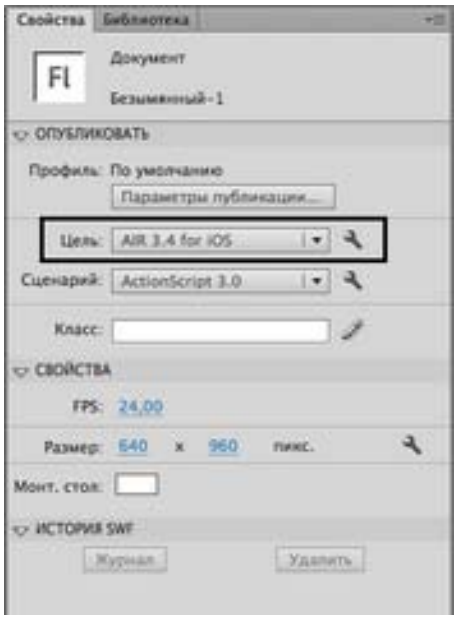
1. Во Flash Professional выберите Управление > Отладка ролика > В симуляторе iOS, чтобы вызвать симулятор iOS. Однако, если в диалоговом окне Настройки AIR для iOS не задан путь к SDK симулятора iOS, появится соответствующая ошибка.
2. Во Flash Professional выберите Отладка > Начать сеанс удаленной отладки > Файл ActionScript 3.0.
3. В окне симулятора iOS выберите приложение и щелкните его, чтобы запустить.

Наверх

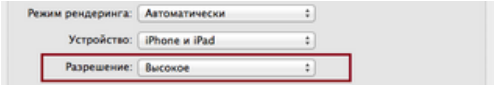
Публикация приложений AIR для устройств с поддержкой дисплеев Retina высокого разрешения

В среде Flash Professional можно создавать красочные приложения AIR для iOS, поддерживающие возможности дисплея Retina с высоким разрешением. При публикации приложений AIR можно выбрать параметр «Дисплей Retina с высоким разрешением».

1. В Flash Professional создайте новый или откройте существующий документ AIR for iOS.
2. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы отобразить диалоговое окно Настройки AIR for iOS.



3. На вкладке Общие выберите для параметра Разрешение значение `Высокое`.



4. Нажмите кнопку Опубликовать.

Тестирование и отладка с использованием режима интерпретатора

Наверх

Новые возможности Flash Professional CC

Режим интерпретатора позволяет осуществлять быструю отладку и тестирование приложений AIR, написанных для iOS. При выборе режима интерпретатора приложения AIR устанавливаются без преобразования в код ARM.

Для включения режима интерпретатора выполните следующие действия.

1. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы отобразить диалоговое окно Настройки AIR for iOS.
2. На вкладке Развертывание выберите **Т**естирование устройства в режиме интерпретатора или **О**тладка устройства в режиме интерпретатора для развертывания в iOS.
3. Для завершения нажмите кнопку OK.

Примечание. *Возможна упаковка и загрузка нескольких SWF-файлов, содержащих байт-код ActionScript, как в режиме интерпретатора, так и в режиме AOT (Ahead of Time). Дополнительную информацию см. в этом блоге.*

Примечание. *Режим интерпретатора должен использоваться лишь для целей тестирования и отладки. Установочные файлы AIR, созданные с использованием режима интерпретатора, не могут быть загружены в Mac App Store.*

Тестирование и отладка в iOS по USB

Наверх

Новое во Flash Professional CC

Тестирование и отладку устройств с ОС iOS можно осуществлять через USB. Эта функция дополняет возможности по удаленному тестированию и отладке через соединение Wi-Fi, доступные во Flash Professional CC. Однако при подключении устройств по USB процессы тестирования и отладки упрощаются, поскольку сокращается количество действий, которые необходимо выполнить, что позволяет производить тестирование и отладку быстрее.

Для включения тестирования и отладки по USB выполните один из следующих шагов.

- ***(Для отладки)*** Выберите Отладка > Отладка ролика > на устройстве через USB.
- ***(Для тестирования)*** Выберите Управление >Тестировать ролик > на устройстве через USB.

Возможность подключения нескольких устройств через USB

Наверх

Новое во Flash Professional CC

Flash Professional поддерживает одновременное тестирование приложений на нескольких устройствах. Можно подключать и тестировать несколько устройств через USB.

Эту функцию можно использовать для тестирования приложений, осуществив одновременное развертывание приложения на устройствах с различными размерами экранов, версиями операционных систем и характеристиками аппаратного обеспечения. Это позволит проанализировать быстродействие приложения одновременно на целом ряде устройств.

1. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы отобразить диалоговое окно Настройки AIR for iOS.
2. На вкладке Развертывание будет отображен список всех подключенных устройств. Выберите устройства, на которые необходимо опубликовать приложение.
3. Нажмите кнопку Опубликовать.

Устранение неполадок

Наверх

- Публикация приложения AIR for iOS завершится неудачей, если имя файла FLA или SWF содержит двухбайтовые символы.
- При публикации приложения AIR for iOS среда Flash Pro зависает, если устройство не подключено.

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Создание кнопок

Основные этапы создания кнопок
Создание кнопки с помощью символа кнопки
Включение, редактирование и проверка символов кнопок
Устранение неполадок с кнопками
Дополнительные ресурсы по использованию кнопок

Наверх

Основные этапы создания кнопок

1. **Выберите тип кнопок, которые оптимально соответствуют вашим потребностям.**

   Символ кнопки Большинство пользователей выбирают символы кнопок за счет их гибкости. Символы кнопок содержат специальную внутреннюю временную шкалу для указания состояний кнопок. Можно с легкостью создать визуально разные состояния для нажатия и отпускания кнопки, а также для наведения. Символы кнопок также автоматически изменяют состояние при реакции на действия пользователей.

   Кнопка фрагмента ролика Символ фрагмента ролика можно использовать для создания сложных эффектов кнопок. Символы фрагментов роликов могут содержать практически любой тип данных, включая анимацию. Однако символы фрагментов роликов не имеют встроенных состояний нажатия, отпускания и наведения. Указанные состояния создаются самостоятельно с помощью ActionScript. Недостаток заключается в том, что файлы фрагментов роликов имеют больший размер, чем файлы кнопок. Используйте следующие ресурсы, чтобы узнать, как создать кнопку с символом фрагмента ролика.

   - Руководство: Кнопки с фрагментом ролика (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

   Компонент кнопки ActionScript Если необходима только стандартная кнопка или переключатель и расширенная их настройка не требуется, используйте компонент кнопки. Компоненты кнопок в версиях ActionScript 2.0 и 3.0 содержат встроенный код, обеспечивающий изменения состояний. Поэтому определять внешний вид и поведение состояний кнопок не придется. Просто перетащите компонент в рабочую область.

   - **Компоненты кнопок ActionScript 3.0** поддерживают некоторую настройку. Кнопку можно привязать к другим компонентам, а также совместно использовать и отображать данные программ. Они имеют встроенные функции, такие как поддержка специальных возможностей. Доступны компоненты кнопки, переключателя и флажка. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование компонента Button» в руководстве *Использование компонентов Adobe ActionScript 3.0*. Примеры использования компонентов Button см. в руководстве Быстрое начало работы с компонентом Button в AS3.
   - **Компоненты кнопок ActionScript 2.0** не поддерживают настройку. Компонент обеспечивает изменение состояний. Дополнительные сведения см. в разделе «Компонент кнопки».

2. **Определите состояния кнопок.**

   Кадр «Отпускание» Внешний вид кнопки, если пользователь не взаимодействует с ней.

   Кадр «Наведение» Внешний вид кнопки, когда пользователь собирается выбрать ее.

   Кадр «Нажатие» Внешний вид кнопки, когда пользователь выбирает ее.

   Кадр «Щелчок» Область, реагирующая на нажатия, выполняемые пользователем. Определение кадра щелчка необязательно. Этот кадр рекомендуется определять, если кнопка имеет небольшой размер или ее графическая область не является смежной.

   - Содержимое кадра щелчка не отображается в рабочей области во время воспроизведения.
   - Изображением для кадра щелчка выступает сплошная область, достаточно большая, чтобы охватить все графические элементы в кадрах Отпускание, Нажатие и Наведение.
   - Если кадр щелчка не указан, используется изображение для состояния Отпускание.

     Можно создать кнопку, реагирующую при щелчке или наведении мыши на различные части рабочей области (так называемый же называемое разделенное наведение). Поместите изображение кадра щелчка в другое место, а не туда, где расположены другие изображения кадра кнопки.

3. **Свяжите действие с кнопкой.**

Чтобы настроить реакцию при выборе пользователем кнопки, на временную шкалу добавляется код ActionScript. Располагайте код ActionScript в тех же кадрах, где находятся кнопки. Панель Фрагменты кода содержит предварительно записанный код ActionScript 3.0 для многих распространенных вариантов использования кнопок. См. раздел Добавление интерактивности с помощью фрагментов кода.

Примечание. *Версия ActionScript 2.0 несовместима с ActionScript 3.0. Если в текущей версии Flash используется ActionScript 3.0, в кнопку невозможно вставить код ActionScript 2.0 (и наоборот). Перед тем как вставить в кнопки код ActionScript из другого источника, убедитесь в совместимости версии.*

Создание кнопки с помощью символа кнопки

Наверх

Чтобы сделать кнопку интерактивной, поместите экземпляр символа-кнопки в рабочую область и назначьте ему соответствующие действия. Действия назначаются корневой временной шкале FLA-файла. Не добавляйте действия на временную шкалу символа кнопки. Чтобы добавить действия на временную шкалу кнопок, используйте вместо этого кнопку фрагмента ролика.

1. Выберите Редактирование > Отменить выделение всего или щелкните пустую область в рабочей области, чтобы убедиться в отсутствии выделенных элементов в рабочей области.

2. Выберите Вставка > Создать символ.

3. В диалоговом окне Создать новый символ введите имя. Например, в качестве типа символа выберите Кнопка.

   В среде Flash Pro включается режим редактирования символа. Временная шкала изменяется для отображения четырех последовательных кадров: Вверх, Наведение, Вниз и Щелчок. Первый кадр кнопки в отпущенном состоянии представляет собой пустой ключевой кадр.

4. Чтобы создать изображение кнопки в отпущенном состоянии, выберите на временной шкале соответствующий кадр. Затем при помощи инструментов рисования импортируйте графику или поместите в рабочую область другой экземпляр символа.

   Для кнопки можно использовать графические символы или символы фрагмента ролика, однако использование другого символа кнопки невозможно.

5. На временной шкале щелкните кадр Наведение и выберите Вставка > Временная шкала > Ключевой кадр.

   Программа Flash Pro вставляет ключевой кадр, дублирующий содержимое предшествующего кадра «Вверх».

6. Не отменяя выделение кадра Наведение, измените или отредактируйте изображение кнопки в рабочей области для придания необходимого внешнего вида кнопки в состоянии наведения.

7. Повторите этапы 5 и 6 для кадра нажатия и необязательного кадра щелчка.

8. Чтобы назначить звук состоянию кнопки, щелкните кадр этого состояния на временной шкале и выберите Окно > Свойства. Затем выберите звук в меню Звук инспектора свойств. В меню Звук показаны только уже импортированные звуки.

9. При необходимости выберите Правка > Редактировать документ. При этом повторно откроется главная временная шкала FLA-файла. Чтобы создать экземпляр кнопки, созданной в рабочей области, перетащите символ кнопки с панели Библиотека в рабочую область.

10. Для тестирования работы кнопок используйте команду Управление > Тест. Чтобы просмотреть состояния символа кнопки в рабочей области, можно также выбрать Управление > Разрешить использование простых кнопок. Так можно проверить состояние кнопки при нажатии, отпускании и наведении курсора, не прибегая к команде Управление > Тест.

Руководства по работе с символами кнопок и примеры

В некоторых материалах показаны принципы использования Flash CS3 или CS4, которые также относятся к относятся к Flash CS5.

- Видео: Создание кнопок (продолжительность: 9:16, tv.adobe.com)
- Видео: Символы кнопок и интерактивность в Flash CS4 (Включает некоторые фрагменты кода ActionScript 3.0, tv.adobe.com)
- Руководство: Символы кнопок в среде Flash (Включает некоторые фрагменты кода ActionScript 3.0, Kirupa.com)
- Пример: ActionScript 3.0 для кнопки, открывающей веб-страницу (Flashthusiast.com)
- Пример: ActionScript 2.0 для кнопки вызова веб-страницы (Adobe.com)
- Пример: ActionScript 3.0 для кнопок, позволяющих выполнить переход к другим монтажным кадрам на временной шкале (Flashthusiast.com)
- Пример: Применение ActionScript 3.0 одновременно для нескольких кнопок в рабочей области (Flashthusiast.com)

Техническая заметка: Создание простой кнопки (Adobe.com)

Включение, редактирование и проверка символов кнопок

Наверх

По умолчанию при создании символов кнопок Flash Pro оставляет их отключенными. Выберите и включите кнопку, чтобы просмотреть ее реакцию на события мыши. Рекомендуется отключать кнопки во время работы и включать их для быстрой проверки их поведения.

- Для выбора кнопки используйте инструмент Выделение, чтобы расположить прямоугольник выбора вокруг кнопки.
- Чтобы включить или отключить кнопки в рабочей области, выберите Управление > Разрешить использование простых кнопок». Эта команда действует в качестве переключателя между двух состояний.
- Чтобы перенести кнопку, используйте клавиши со стрелками.
- Чтобы изменить кнопку, используйте инспектор свойств. Если он не отображается, выберите Окна > Свойства.
- Чтобы проверить кнопку в среде разработки, выберите Управление > Разрешить использование простых кнопок.
- Чтобы проверить кнопку в проигрывателе Flash, выберите Управление > Тестировать ролик [или Тестировать монтажный кадр] > Тест. Этот способ является единственно возможным при проверке кнопок фрагментов роликов.
- Чтобы проверить кнопку на панели предварительного просмотра библиотеки, выберите кнопку в библиотеке и нажмите Воспроизвести.

Устранение неполадок с кнопками

Наверх

Используйте следующие ресурсы для решения распространенных проблем с кнопками:

- Техническая заметка: Действующие зоны кнопок активны несмотря на то, что кнопки закрыты другими объектами (Adobe.com)
- Техническая заметка: Добавление действий общим кнопкам (Adobe.com)
- Видео: Устранение неполадок при работе с символами кнопок ActionScript 2.0 (Kirupa.com)

Дополнительные ресурсы по использованию кнопок

Наверх

Следующие технические заметки содержат инструкции для некоторых особых сценариев кнопок:

- Техническая заметка: Создание новой кнопки (Adobe.com)
- Техническая заметка: Создание кнопок с дополнительными функциями (Adobe.com)
- Техническая заметка: Создание кнопки, выполняющей разные функции в разное время (Adobe.com)

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Основы анимации

Типы анимации
О частоте кадров
Идентификация анимаций на временной шкале
О слоях в анимации движения
Распределение объектов по слоям для анимации движения
Создание анимации движения путем распределения объектов по ключевым кадрам
Дополнительные ресурсы

Примечание. *Как и для большинства операций в Flash, для анимации не требуется ActionScript. Однако если необходимо, можно создать анимации с помощью ActionScript.*

Типы анимации

Наверх

предоставляет несколько способов для создания анимации и специальных эффектов. Каждый метод предоставляет разные возможности по созданию привлекательного анимированного содержимого.

Flash поддерживает следующие типы анимации:

Анимации движения Воспользуйтесь элементами анимации движения, чтобы задать свойства объекта, такие как положение и альфа-прозрачность в одном кадре, а затем снова в другом кадре. Flash затем интерполирует значения свойств для кадров, находящихся в промежутке между указанными кадрами. Анимация движения полезна в тех случаях, когда анимация состоит из непрерывного движения или преобразования объекта. Анимация движения отображается на временной шкале как непрерывный диапазон кадров, который по умолчанию может быть выбран как один объект. Анимация движения — это мощное средство, которое несложно создать.

Классическая анимация Классическая анимация похожа на анимацию движения, но более сложна в создании. Классическая анимация позволяет создавать некоторые анимированные эффекты, которых невозможно добиться с использованием диапазонов анимированных кадров.

Позы обратной кинематики (не используются во Flash Professional CC) Позы обратной кинематики позволяют растягивать и поворачивать объекты фигур, а также соединять группы экземпляров символов, чтобы перемещать их одновременно, обеспечивая тем самым естественность движения. После добавления костей к фигуре или группе символов можно изменить положение костей или символы в разных ключевых кадрах. Flash интерполирует положения в переходных рамок.

Анимация формы При анимации формы в отдельном кадре на временной шкале рисуется форма, а в другом кадре эта форма изменяется, либо рисуется новая форма. Затем Flash Pro интерполирует фигуры для промежуточных кадров, создавая анимацию одной фигуры, перетекающей в другую.

Покадровая анимация Такая техника анимации позволяет указывать различные объекты для каждого кадра временной шкалы. Эта техника используется для создания эффекта, при котором создается впечатление быстрого воспроизведения кадров фильма. Эта техника полезна при создании комплексной анимации, где графические элементы каждого кадра должны быть различны.

В следующих видеоруководствах приводится дополнительное описание различных типов анимации: Сведения об анимациях (2:36).

О частоте кадров

Наверх

Частота кадров, скорость воспроизведения анимации, измеряется числом кадров в секунду (fps). При слишком низкой частоте кадров анимация выглядит так, как будто она останавливается и начинается, при слишком высокой частоте кадров происходит размытие деталей анимации. Частота кадров 24 кадра/сек является принятой по умолчанию для новых документов Flash, и обычно именно с такой настройкой достигаются лучшие результаты при отображении веб-страниц. Частота кадров стандартного видео также составляет 24 кадра/сек.

Сложность анимации и производительность компьютера влияют на плавность воспроизведения. Чтобы определить оптимальную частоту кадров, проверьте свои анимации на разных компьютерах.

Поскольку для всего документа Flash Pro указывается одна частота кадров, задайте скорость до начала создания анимации.

Идентификация анимаций на временной шкале

Наверх

Flash Pro отличает анимацию движения от покадровой анимации на временной шкале путем показа различных индикаторов в каждом

кадре с содержимым.

На временной шкале появляются следующие индикаторы содержимого кадра:

- Диапазон кадров с синим фоном указывает на *анимацию движения*. Черная точка в первом кадре означает, что диапазону анимации присвоен целевой объект. Черные ромбы указывают последний кадр и другие ключевые кадры свойств. Ключевые кадры свойств — это кадры, содержащие изменения, явно определенные пользователем. Можно выбрать тип отображаемых ключевых кадров свойств, щелкнув диапазон анимации правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Command (Macintosh) и выбрав из контекстного меню пункт «Показывать ключевые кадры» > *тип*. По умолчанию Flash отображает все типы ключевых кадров свойств. Все остальные кадры диапазона содержат интерполированные значения, относящиеся к свойствам анимации целевого объекта.

- Полая точка в первом кадре указывает на то, что целевой объект анимации движения удален. Диапазон анимации все еще содержит ключевые кадры свойств; ей можно присвоить новый целевой объект.

- Диапазон кадров с зеленым фоном указывает на использование *слоя позы* обратной кинематики (IK). Слои позы содержат каркасы IK и *позы*. Все позы отмечены на временной шкале черными ромбами. Flash интерполирует положения каркаса в кадрах между позами.

- Черная точка с черной стрелкой на голубом фоне на начальном кадре означает *классическую анимацию движения*.

- Пунктирная линия означает, что классическая анимация движения прервана или неполна, например пропущен последний ключевой кадр.

- Черная точка с черной стрелкой на светло-зеленом фоне на начальном кадре означает *анимацию формы*.

- Черная точка означает отдельный ключевой кадр. Содержимое кадров светло-серого цвета после отдельного ключевого кадра остается точно таким же, без изменений. Эти кадры содержат вертикальную черную линию и пустой прямоугольник в последнем кадре диапазона.

- Маленькая *a* означает, что кадру назначено действие на панели «Действия».

- Красный флажок означает, что кадр содержит метку.

- Зеленая двойная косая черта означает, что кадр содержит комментарий.

- Золотая узловая точка показывает, что кадр является именованной меткой.

О слоях в анимации движения

Наверх

Каждый монтажный кадр в документе Flash Pro может состоять из любого числа слоев временной шкалы. Для упорядочивания содержимого анимационных последовательностей и разделения анимационных объектов используйте слои и папки слоев. Упорядочивание по слоям и папкам предотвращает удаление, соединение или сегментацию перекрывающихся объектов. Чтобы создать анимацию, которая включает одновременное анимированное движение более одного символа или текстового поля, размещайте объекты

на отдельных слоях. Можно использовать один слой как фоновый слой для размещения статичных рисунков, а также использовать дополнительные слои для каждого отдельного анимированного объекта.

При создании анимации движения Flash Pro преобразует слой, содержащий выбранный анимированный объект, в слой анимации. Слой анимации обозначается специальным значком, расположенным рядом с названием слоя, на временной шкале.

Если в том же слое, где находится объект анимации, присутствуют другие объекты, Flash Pro добавляет выше или ниже исходного слоя новые слои по мере необходимости. Любые объекты, которые существовали под объектом анимации на исходном слое, переходят на новый слой, лежащий под исходным. Любые объекты, располагавшиеся над объектом анимации на исходном слое, перемещаются в новый слой, который находится над исходным. Flash Pro вставляет эти новые слои между любыми слоями, расположенными на временной шкале. Таким образом, Flash Pro сохраняет исходный порядок наложения всех графических объектов в рабочей области.

Слой анимации может содержать только диапазоны анимации (смежные группы кадров с анимацией движения), а также статические или пустые кадры и ключевые кадры. Каждый диапазон анимации может содержать только единичный целевой объект и необязательную траекторию движения для целевого объекта. Поскольку рисовать в слое анимации невозможно, создайте в других слоях дополнительные анимационные или статические кадры, а затем перетащите их в слой анимации. Чтобы разместить кадровый сценарий в слое анимации, создайте его в другом слое, а затем перетащите в слой анимации. Кадровый сценарий может находится в кадре за пределами самого диапазона анимации. Обычно лучше размещать все кадровые сценарии на отдельном слое, который содержит только ActionScript.

Если в документе содержится несколько слоев, то отслеживание и редактирование объектов на одном или нескольких из них может быть затруднительным. Задача упрощается, если одновременно работать только с содержимым одного слоя. Слои, с которыми вы в данный момент не работаете, можно скрывать или блокировать, нажав на значок с изображением глаза или замка, который расположен рядом с названием слоя на временной шкале. Использование папок слоев способно помочь вам упорядочить слои в виде управляемых групп.

Наверх

Распределение объектов по слоям для анимации движения

Flash Pro автоматически перемещает объект на его собственный слой анимации после того, как к объекту применена анимация движения. Также можно самостоятельно распределить объекты по их отдельным слоям. Например, можно самостоятельно распределить объекты при упорядочивании содержимого. Распределение вручную также может пригодится для применения анимации к объектам, для которых нужно точно контролировать перемещение с одного слоя на другой.

При использовании команды «Распределить по слоям» («Модификация» > «Временная шкала» > «Распределить по слоям») Flash Pro размещает каждый выбранный объект на новом отдельном слое. Все невыбранные объекты (в том числе объекты в других кадрах) остаются в исходных слоях.

Команду «Распределить по слоям» можно применить к любому элементу в рабочей области, в том числе к графическим объектам, экземплярам, растровым изображениям, видеороликам и разбитым блокам текста.

О новых слоях создано с помощью команды «Распределить по слоям»

Новые слои, созданные в процессе операции «Распределить по слоям» называются по имени элемента, который содержится в каждом из слоев.

- Новый слой, содержащий элемент библиотеки (такой как символ, растровое изображение или видеоклип), получает имя этого элемента.
- Новый слой, содержащий именованный экземпляр, получает имя экземпляра.
- Новый слой, содержащий символ из разбитого блока текста, именуется, как и этот символ.
- Новый слой, содержащий графический объект (который не имеет имени), именуется как Слой1 (или Слой2 и т. д.), потому что графические объекты не имеют имен.

  Flash Pro добавляет новые слои под все выбранные слои. Новые слои размещаются сверху вниз в том порядке, в котором были первоначально созданы выбранные элементы. Слои в разбитом тексте размещаются в порядке символов, слева направо, справа налево или сверху вниз. Предположим, необходимо разделить на части текст *FLASH* и распределить его по слоям. Новые слои, которые называются F, L, A, S и H размещены по нисходящей, и самым верхним среди них является слой F. Эти слои будут размещены сразу под слоем, в котором содержался текст.

Распределение объектов по слоям

1. Выберите объекты, которые требуется распределить по отдельным слоям. Объекты могут находиться на одном слое или на нескольких слоях, включая несмежные слои.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Распределить по слоям».
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или нажмите клавишу Control и щелкните кнопкой мыши (Macintosh) один из выделенных объектов, а затем выберите команду «Распределить по слоям».

Наверх

Создание анимации движения путем распределения объектов по ключевым кадрам

Новые возможности Flash Professional CC

Flash Pro позволяет автоматически распределять объекты — каждый в отдельный ключевой кадр. Распределить объекты можно при упорядочивании содержимого рабочей области. Осуществление этого процесса вручную требует много сил и времени. Распределение крайне важно при создании анимации движения — каждый объект помещается в отдельный ключевой кадр. Каждому ключевому кадру можно назначить различные объекты или состояния объектов. В результате, когда точка воспроизведения проводится по этим кадрам, наблюдается эффект анимации движения.

При использовании команды «Распределить по ключевым кадрам» Flash Pro распределяет каждый выбранный объект в новый отдельный ключевой кадр. Все невыбранные объекты (в том числе объекты в других кадрах) остаются в исходных слоях.

Команду «Распределить по ключевым кадрам» можно применить к любому элементу в рабочей области, в том числе к графическим объектам, экземплярам, растровым изображениям, видеороликам и блокам текста.

Сведения о новых ключевых кадрах, созданных с помощью команды «Распределить по ключевым кадрам»

- Новые ключевые кадры, созданные при использовании команды «Распределить по ключевым кадрам» упорядочиваются согласно последовательности выбора объектов.
- Если при выполнении операции «Распределить по ключевым кадрам» какой-либо объект слоя не был выбран, исходные кадры не будут использованы для этих объектов. Объектам, предназначенным для распределения, назначаются ключевые кадры, запускающие кадр сразу после последнего кадра исходного содержимого. Например, `Объект1` и `Объект2` расположены на слое, включающем 50 кадров. Если `Объект1` был выбран для распределения, он располагается на 51 ключевом кадре.

Распределение объектов по ключевым кадрам

1. Выберите объекты, которые требуется распределить по отдельным слоям. Объекты могут находиться на одном слое или на нескольких слоях, включая несмежные слои.

2. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или нажмите клавишу Control и щелкните мышью (Macintosh) по одному из выбранных объектов, затем выберите «Распределить по ключевым кадрам».

Наверх

Дополнительные ресурсы

Сведения о работе с анимацией в среде Flash Pro содержатся в следующих статьях руководства.

- Создание простой анимации во Flash (Adobe.com)
- Учебное руководство по анимации в среде Flash Professional (Adobe.com)
- Руководство по миграции движения для Flash Professional (Adobe.com)
- Создание анимации на ActionScript 3.0 (Adobe.com)
- Синхронизация губ персонажа в Flash (продолжительность = 2:30 YouTube.com)

Дополнительные справочные материалы

- Работа с классической анимацией движения
- Обратная кинематика
- Анимация формы
- Покадровая анимация
- Создание нового документа

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Совместное использование Flash Professional и Adobe Scout

Flash Professional CC теперь может использовать расширенные возможности телеметрии, предоставляемые Adobe Scout. Эта функция позволяет извлекать и использовать интуитивно сопоставленные данные профилирования Scout.

Scout — это инструмент для анализа и профилирования работы Flash, позволяющий анализировать производительность приложений, разработанных для мобильных устройств, настольных компьютеров и веб-ресурсов. Scout предназначен для предоставления точных данных, собранных воедино из нескольких системных ресурсов. Данные, поставляемые Scout, достаточно интуитивны и позволяют легко измерять, профилировать и анализировать производительность приложений.

Scout предоставляет основные данные телеметрии для любого SWF-файла, выполняющегося на компьютере. Для включения и просмотра дополнительных данных Flash Professional предоставляет соответствующие настройки в диалоговом окне Параметры публикации.

Для интеграции Flash Professional CC и Scout необходимо загрузить и установить Scout на том же компьютере, на котором установлено приложение Flash Professional CC. Вы также можете установить Adobe Scout на другой системе, воспользовавшись предоставляемой Adobe Scout функцией Remote Logging для доступа к данным телеметрии SWF-файлов, работающих на другой системе.

Примечание. Убедитесь, что соединение Wi-Fi между системой и устройством, на котором запущено приложение, исправно и стабильно.

Чтобы загрузить и установить Adobe Scout, нажмите здесь.

Включение подробной телеметрии

Наверх

Для просмотра и анализа производительности приложений с помощью подробной телеметрии выполните следующие действия.

1. Во Flash Professional CC выберитеФайл > Параметры публикации, чтобы открыть диалоговое окно Параметры публикации.
2. В диалоговом окне Параметры публикации раскройте раздел Дополнительно и выберите параметр Включить подробную телеметрию.
3. Вы можете указать пароль для защиты доступа к подробным данным телеметрии вашего приложения. Если вы решите включить защиту паролем, вы можете получить доступ к подробным данным телеметрии вашего приложения только после ввода пароля в Scout.
4. Нажмите кнопку OK.

Включение подробной телеметрии для публикации Adobe AIR для устройств iOS

Наверх

Чтобы включить Подробную телеметрию в приложениях Adobe AIR, разработанных для устройств iOS, выполните следующие действия.

1. Убедитесь, что в диалоговом окне Параметры публикации установлен флажок Включить подробную телеметрию. Дополнительные сведения см. в разделе Включение подробной телеметрии.
2. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы отобразить диалоговое окно Настройки AIR for iOS.
3. В диалоговом окне Настройки AIR for iOS откройте вкладку Развертывание и установите флажок Включить дискретизатор в разделе Параметры телеметрии.
4. Нажмите кнопку OK.

Включение подробной телеметрии для публикации Adobe AIR для устройств Android

Наверх

Чтобы включить Подробную телеметрию в приложениях Adobe AIR, разработанных для устройств на ОС Android, выполните следующие действия.

1. Убедитесь, что в диалоговом окне Параметры публикации установлен флажок Включить подробную телеметрию. Дополнительные сведения см. в разделе Включение подробной телеметрии.
2. На панели Свойства нажмите на кнопку рядом с раскрывающимся меню Цель, чтобы открыть диалоговое окно Настройки AIR for Android.
3. В диалоговом окне Настройки AIR for iOS откройте вкладку Развертывание и установите флажок Включить дискретизатор в разделе Параметры телеметрии.
4. На вкладке Разрешения выберите пункт Интернет.
5. Нажмите кнопку OK.

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Открытие файлов Flash Professional CS6 в приложении Flash Professional CC

Как и Flash CS5, Flash Pro CC продолжает поддерживать формат файлов XFL, как в сжатом (.fla), так и несжатом (.xfl) виде. Кроме того, во Flash Pro осталась поддержка открытия файлов, сохраненных в любой более ранней версии программы Flash Professional. Поддерживается открытие не только XFL-файлов, сохраненных в приложении Flash CS5.5 и CS6, но и устаревших «двоичных» файлов fla, сохраненных в приложении Flash CS4 и более ранних версий.

При сохранении файла Flash Pro CC предоставляет два варианта: сохранение как документа Flash (.fla) или несжатого документа (.xfl). Полученный файл XFL сохраняется с внутренней отметкой версии файла Flash Professional CC. Однако, поскольку приложение Flash 5.5 и его более поздние версии могут открывать более новые версии XFL-файлов, Flash CS5.5 и Flash CS6 поддерживают открытие файлов Flash CC. Следовательно, возможность сохранения файлов в старой версии Flash не будет отображаться в раскрывающемся списке «Сохранить как тип».

Тем не менее, как было описано ниже, некоторые функции не поддерживаются в приложении Flash Professional CC. Это может привести к проблемам с файлами, созданными в приложении Flash более старых версий. Поэтому необходимо внести изменения в файлы во Flash более старых версий перед тем, как открыть их в приложении Flash Professional CC.

Наверх

Преобразование содержимого, созданного с использованием устаревших функций

При открытии файла, ранее сохраненного в приложении Flash Pro старой версии, вы можете обнаружить функцию, более не поддерживаемую во Flash Professional CC. В этот момент будет отображено сообщение с предупреждением. При подтверждении открытия с выполнением преобразования Flash Professional CC автоматически преобразует устаревшее содержимое в один из поддерживаемых типов файла. Помните, что в этом случае во Flash Professional CC отображается предупреждение, предоставляя возможность сохранения файла под новым именем. Это позволяет сохранить архивную копию исходного файла без изменения содержимого.

При преобразовании содержимого, созданного с использованием устаревших функций, предпринимается попытка сохранить его отображение в исходном виде. Однако после преобразования некоторые возможности исходного содержимого могут быть недоступны.

1. Обратная кинематика конвертируется в покадровую анимацию
2. Текст TLF конвертируется в классический статический текст. Текст TLF, внедренный в файлы PSD и AI, также конвертируется в классический текст при импорте во Flash Pro CC.
3. ActionScript 1/ActionScript 2:
   a. По умолчанию параметры публикации используются с ActionScript 3
   b. Код AS2, привязанный к любому экземпляру в рабочей области, будет удален (так как операции с экземплярами не поддерживаются в AS3)
   c. Компоненты AS2 переносятся вперед в роли меток-заполнителей, но они не могут использоваться для создания нового содержимого в рабочей области. Кроме того, в AS3 они приведут к появлению ошибок компиляции.

Примечание. *По причине того, что Flash Professional CC сканирует и затем конвертирует неподдерживаемое содержимое в устаревших файлах, могут наблюдаться задержки при открытии файлов, сохраненных в более старых версиях Flash. Чтобы избежать этих задержек в будущем, повторно сохраните файлы во Flash Pro CC. После маркировки содержимого как файла CC, сканирование и конвертация больше не будут производится, что приведет к ускорению его открытия.*

Примечание. *Среда Flash Pro CC не поддерживает импорт SWC-файлов.*

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Покадровая анимация

Создание покадровой анимации
Создание покадровой анимации путем преобразования классической анимации или анимации движения
Использование режима калькирования.

Создание покадровой анимации

Наверх

При покадровой анимации содержимое рабочей области изменяется в каждом кадре. Покадровая анимация наиболее хорошо подходит для сложной анимации, при которой изображение меняется в каждом кадре, а не перемещается по рабочей области. При покадровой анимации размер файла увеличивается сильнее, чем при tween-анимации. В покадровой анимации Flash Professional хранит значения для каждого завершенного кадра.

Для создания покадровой анимации определите все кадры как ключевые и создайте различные изображения для каждого кадра. Изначально каждый новый ключевой кадр имеет то же содержимое, что и предшествующий ему ключевой кадр, поэтому можно последовательно модифицировать кадры анимации.

1. Щелкните имя слоя, чтобы сделать его активным, и выберите кадр слоя, с которого должна начинаться анимация.
2. Если кадр еще не является ключевым, выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр».
3. Создайте иллюстрацию для первого кадра последовательности. Используйте инструменты рисования, вставьте графику из буфера или импортируйте файл.
4. Чтобы добавить новый ключевой кадр, содержимое которого не отличается от содержимого первого ключевого кадра, щелкните следующий кадр справа в той же самой строке и выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр» (Windows) или нажмите кадр, удерживая нажатой клавишу «Control», и выберите «Вставить ключевой кадр» (Macintosh).
5. Чтобы добавить следующий фрагмент анимации, измените содержимое этого кадра в рабочей области.
6. Чтобы завершить последовательность покадровой анимации, повторяйте шаги 4 и 5 до тех пор, пока не будет создана нужная анимация.
7. Чтобы протестировать последовательность анимации, выберите команду «Управление» > «Воспроизвести» или нажмите кнопку «Воспроизвести» на средстве управления («Окно» > «Панели управления» > «Средство управления»).

Создание покадровой анимации путем преобразования классической анимации или анимации движения

Наверх

Можно преобразовать диапазон классической анимации или анимации движения в покадровую анимацию. В покадровой анимации у каждого кадра есть ключевые кадры (не путать с ключевыми кадрами свойств), каждый из которых содержит экземпляры анимированных символов. Покадровая анимация не содержит интерполированных значений свойств.

❖ Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой с удержанием клавиши Ctrl (Macintosh) на диапазоне анимации, который необходимо преобразовать, и выберите в контекстном меню «Преобразовать в покадровую анимацию».

Использование режима калькирования.

Наверх

Обычно в рабочей области находится один кадр в последовательности анимации. Чтобы упростить размещение и редактирование покадровой анимации, просматривайте на рабочей области два и несколько кадров одновременно. Кадр в точке воспроизведения выглядит полноцветным, тогда как окружающие его кадры выглядят затененными, создавая впечатление, что они нарисованы на листах

полупрозрачной бумаги, а листы наложены друг на друга. Затененные кадры редактировать нельзя.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Выравнивание объектов с многослойной структурой и сеткой (продолжительность: 8:34, Adobe Press)

Одновременный просмотр нескольких кадров анимации в рабочей области

❖ Нажмите кнопку «Калька». Все кадры между режимами начала и конца кальки (в заголовке временной шкалы) наложены друг на друга как один кадр в окне документа.

Управление отображением режима калькирования

- Чтобы отобразить кадры кальки в виде контуров, нажмите кнопку «Контуры кальки».
- Чтобы изменить позицию любого режима кальки, перетащите его указатель в новое место. (Обычно режимы кальки перемещаются вместе с указателем текущего кадра.)
- Чтобы включить редактирование всех кадров между режимами кальки, нажмите кнопку «Редактировать несколько кадров» в . Обычно режим калькирования позволяет редактировать только один текущий кадр. Однако можно отобразить содержимое всех кадров между режимами кальки и сделать каждый кадр доступным для редактирования, вне зависимости от того, какой кадр является текущим.

Примечание. *Заблокированные слои (с иконкой замка) не отображаются при включенном режиме калькирования. Чтобы избежать отображения множества сбивающих с толку рисунков, заблокируйте или скройте слои, которых не должно быть в режиме кальки.*

Изменение отображения режимов кальки

❖ Нажмите кнопку «Изменить маркеры кальки» и выберите элемент.

Всегда показывать маркеры Отображает режимы кальки в заголовке временной шкалы независимо от того, включен ли режим калькирования.

Привязка кальки Привязывает режимы кальки к текущей позиции в заголовке временной шкалы. Обычно диапазон режима кальки относителен к указателю текущего кадра и маркерам кальки. Привязка режимов кальки предотвращает их перемещение вместе с указателем на текущий кадр.

Калька 2 Отображает два кадра с каждой стороны текущего кадра.

Калька 5 Отображает пять кадров с каждой стороны текущего кадра

Все кадры в кальку Отображает все кадры с каждой стороны текущего кадра.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Кадры и ключевые кадры

Вставка кадров во временную шкалу
Выбор кадров на временной шкале
Маркировка кадров на временной шкале
Разрешение выделения кадра на основе диапазона
(Только во Flash Professional CC) Распределение по ключевым кадрам
Копирование и вставка кадра или последовательности кадров
Удаление кадров или последовательности кадров
Перемещение ключевого кадра или последовательности кадров
Изменение длины последовательности статических кадров
Преобразование ключевого кадра в кадр
Предварительный просмотр содержимого кадра на временной шкале

В документах Adobe® Flash® Professional время делится на кадры, как на кинопленке. Работа с этими кадрами выполняется на временной шкале в целях организации и управления содержимым документа. Кадры размещаются на временной шкале в том порядке, в котором присутствующие на них объекты должны появляться в конечном материале.

Ключевой кадр — это кадр, при котором на временной шкале появляется новый экземпляр символа. Ключевым кадром также может быть кадр с кодом ActionScript®, который тем или иным образом управляет документом. На временную шкалу также можно добавить пустой ключевой кадр, который может быть позже использован для добавления символов или специально может быть оставлен пустым кадром.

Ключевой кадр свойств — это кадр, в котором определяется изменение свойств анимации объекта. Flash Professional может автоматически заполнять (анимировать) значения свойств между ключевыми кадрами свойств, добиваясь таким образом плавности анимации. Ключевые кадры свойств облегчают создание анимации, поскольку позволяют обойтись без прорисовки каждого отдельного кадра. Серии кадров, содержащих автоматически создаваемые промежуточные кадры, называются анимацией движения.

Анимационный кадр — это любой кадр, являющийся составной частью анимации движения.

Статический кадр — это любой кадр, который не является составной частью анимации движения.

Ключевые кадры и ключевые кадры свойств можно расположить на временной шкале, чтобы управлять последовательностью событий в документе и его анимацией.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: редактирование кадров на временной шкале (продолжительность = 9:27 Peachpit.com)

Вставка кадров во временную шкалу

Наверх

- Чтобы добавить новый кадр, выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Кадр» (F5).
- Чтобы создать новый ключевой кадр, выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр» (F6) либо щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой, удерживая клавишу Control (Macintosh), кадр в том месте, где необходимо разместить ключевой кадр, а затем выберите из контекстного меню пункт «Вставить ключевой кадр».
- Чтобы создать новый ключевой кадр, выберите меню «Вставка» > «Временная шкала» > «Пустой ключевой кадр» либо щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), кадр в том месте, где должен быть размещен ключевой кадр, а затем выберите из контекстного меню пункт «Вставить ключевой кадр».

Выбор кадров на временной шкале

Наверх

Flash Professional обеспечивает два различных метода выделения кадров на временной шкале. При выборе на основе кадров (по умолчанию) отдельные кадры выбираются на временной шкале. При выделении на основе диапазона щелчком на любом из кадров выделяется вся последовательность, от предыдущего до следующего ключевого кадра. Выделение на основе диапазона может быть включено в настройках Flash Professional.

- Чтобы выделить один кадр, щелкните его. Если активировано выделение на основе диапазона, щелкните на кадре, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (Macintosh).
- Чтобы выделить несколько смежных кадров, перетащите курсор по кадрам или щелкайте дополнительные кадрам, удерживая клавишу Shift.
- Чтобы выбрать несколько несмежных кадров, щелкните остальные, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).

- Чтобы выбрать все кадры на временной шкале, выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Выделить все кадры».
- Для выбора диапазона кадров дважды щелкните на кадре между двумя ключевыми кадрами. Если активировано выделение на основе диапазона, щелкните на любом кадре из этой последовательности.
- Чтобы выбрать целый диапазон кадров (анимации движения или обратной кинематики), щелкните его один раз, если в настройках включено выделение на основе диапазона. Если выделение на основе диапазона выключено, дважды щелкните диапазон. Чтобы выбрать несколько диапазонов, щелкните каждый из них удерживая клавишу Shift.

Маркировка кадров на временной шкале

Наверх

Кадры на временной шкале можно пометить, чтобы упростить работу с содержимым. Кадры также можно пометить, чтобы ссылаться на них в коде ActionScript, используя присвоенные метки. Таким образом, если изменить расположение кадров на временной шкале и передать метку кадру с другим номером, код ActionScript по-прежнему будет ссылаться на метку, и его не потребуется обновлять.

Метки кадров можно присваивать только ключевым кадрам. Лучше создать на временной шкале отдельный слой, который будет содержать метки кадров.

Чтобы добавить метку кадра, выполните следующие действия.

1. На временной шкале выделите кадр, который требуется пометить.
2. Пока кадр выделен, введите текст метки в разделе «Метка» инспектора свойств. Нажмите клавишу Enter или Return.

Видеоматериалы и руководства

- Видеоролик: «Использование меток кадров» (Продолжительность = 8:29, Peachpit.com)

Разрешение выделения кадра на основе диапазона

Наверх

Выделение кадра на основе диапазона позволяет выбрать диапазон кадров между двумя ключевыми кадрами одним щелчком мыши.

1. Выберите меню «Правка» > «Установки».
2. Выберите категорию «Общие».
3. В разделе «Временная шкала» выберите «Выделение на основе диапазона».
4. Нажмите кнопку «OK».

(Только во Flash Professional CC) Распределение по ключевым кадрам

Наверх

Параметр «Распределить по ключевым кадрам» позволяет распределить несколько объектов (символов или растровых изображений) на рабочей области по отдельным ключевым кадрам.

1. Выберите несколько объектов любого слоя на рабочей области.
2. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте на рабочей области и выберите «Распределить по ключевым кадрам»

Копирование и вставка кадра или последовательности кадров

Наверх

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выделите кадр или последовательность кадров, а затем выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры». Выделите кадр или последовательность кадров, которые необходимо заменить, и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».
    - Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh), перетащите ключевой кадр в место, куда его требуется скопировать.

Удаление кадров или последовательности кадров

Наверх

❖ Выделите кадр или последовательность кадров и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Удалить кадр» либо щелкните кадр или последовательность кадров правой кнопкой мыши (Windows) или при нажатой клавише «Control» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт «Удалить кадр».
Соседние кадры остаются без изменений.

Перемещение ключевого кадра или последовательности кадров

Наверх

❖ Выберите ключевой кадр или последовательность кадров, а затем перетащите в нужное место.

Наверх

Изменение длины последовательности статических кадров

❖ С нажатой клавишей Ctrl (Windows) или Command (Macintosh) перетащите начальный или конечный кадр диапазона влево или вправо.

Об изменении длины покадровой последовательности анимации см. в разделе Создание покадровой анимации.

Наверх

Преобразование ключевого кадра в кадр

❖ Выделите кадр или последовательность кадров и выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Очистить ключевой кадр» либо щелкните ключевой кадр правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт «Очистить ключевой кадр».

Содержимое рабочей области для очищаемого ключевого кадра и всех последующих кадров до следующего ключевого заменяются содержимым рабочей области кадра, предшествующего очищаемому ключевому кадру.

Наверх

Предварительный просмотр содержимого кадра на временной шкале

В каждом ключевом кадре временной шкалы можно просмотреть миниатюры содержащихся в нем элементов.

❖ Нажмите кнопку «Просмотр» из меню «Параметры» в правом верхнем углу панели «Временная шкала».

Дополнительные разделы справки

Основы анимации

Анимации движения

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Анимация формы

Об анимации форм
Создание анимации формы
Управление изменениями формы с помощью хинтов кривых

Об анимации форм

Наверх

При анимации формы в отдельном кадре на временной шкале рисуется векторная форма, а в другом кадре эта форма изменяется, либо рисуется новая форма. Flash Professional затем интерполирует фигуры для промежуточных кадров, создавая анимацию одной фигуры, перетекающей в другую.

Анимация формы лучше всего подходит для простых форм. Не используйте фигуры с пустыми или отрицательными областями. Поупражняйтесь с нужными фигурами, чтобы увидеть, что получается. Можно использовать хинты кривых, чтобы указать Flash Professional, какие точки начальной фигуры должны соответствовать конкретным точкам конечной фигуры.

Также можно анимировать положение и цвет форм в рамках анимации формы.

Чтобы применить анимацию формы для групп, экземпляров или растровых изображений, разбейте эти элементы. См. Разбивка экземпляра символа.

Чтобы применить анимацию формы к тексту, дважды разбейте текст, чтобы преобразовать текст в объекты. См. Разбивка экземпляра символа.

В следующих видеоруководствах показаны принципы создания анимаций формы. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Создание анимаций с использованием анимаций формы (5:36)
- Видео: Создание анимаций формы (3:47)

Создание анимации формы

Наверх

Ниже показано, как создать анимацию формы с 1 по 30 кадр временной шкалы. Тем не менее, можно создавать анимацию в любой части временной шкалы.

1. В кадре 1 нарисуйте квадрат с помощью инструмента «Прямоугольник».
2. Выберите кадр 30 в том же слое и добавьте пустой ключевой кадр, выбрав «Вставка» > «Временная шкала» > «Пустой ключевой кадр» или нажав F7.
3. В кадре 30 нарисуйте в рабочей области круг с помощью инструмента «Овал».

   Теперь у вас должен быть ключевой кадр с квадратом в кадре 1 и ключевой кадр с кругом в кадре 30.
4. Выберите на временной шкале один из кадров между двумя ключевыми кадрами в том же слое, в котором содержатся обе фигуры.
5. Выберите «Вставка» > «Анимация формы».

   Flash интерполирует фигуры во всех кадрах между двумя ключевыми.
6. Для просмотра анимации движения протащите точку воспроизведения через кадры во временной шкале или нажмите Enter.
7. Чтобы анимировать не только фигуру, но и движение, переместите фигуру в кадре 30 в какое-нибудь положение в рабочей области, отличное от положения фигуры в кадре 1.

   Просмотрите анимацию, нажав Enter.
8. Чтобы анимировать цвет фигуры, измените цвет фигуры в кадре 1, так чтобы цвета фигур в кадрах 1 и 30 отличались.
9. Если нужно добавить замедление, выберите один из кадров между двумя ключевыми и введите значение замедления в соответствующее поле инспектора свойств.

   Введите отрицательное значение для замедления в начале анимации движения. Введите положительное значение для замедления в конце анимации.

Управление изменениями формы с помощью хинтов кривых

Наверх

Для управления более сложными или неожиданными изменениями формы можно использовать контрольные точки. Контрольные точки определяют точки, которые должны соответствовать в начальной и конечной форме. Например, при выполнении tween-анимации лица,

выражение которого изменяется, контрольные точки можно использовать, чтобы отметить каждый глаз. Тогда во время изменения формы лицо не становится бесформенным и неясным, каждый глаз остается распознаваемым и изменяется отдельно во время перехода.

Хинты кривых содержат буквы (от a до z), которые определяют точки, соответствующие начальной и конечной фигуре. Можно использовать до 26 хинтов кривых.

В начальном ключевом кадре контрольные точки желтые, в конечном ключевом кадре они зеленые, а вне кривой они красные.

При создании tween-анимации формы для получения наилучших результатов следуйте следующим правилам.

- В сложной анимации формы создавайте промежуточные формы и делайте для них tween-анимацию, вместо того, чтобы определять только начальную и конечную форму.
- Убедитесь в логичной расстановке контрольных точек. Например, если в треугольнике используется три контрольных точки, они должны быть расставлены в одинаковом порядке как для исходного треугольника, так и для промежуточного. Если порядок в первом кадре abc, то порядок acb во втором кадре невозможен.
- Контрольные точки лучше всего размещать против часовой стрелки, начиная с верхнего левого угла фигуры.

Использование контрольных точек

1. Выберите первый кадр в последовательности tween-анимации формы.
2. Выберите «Модификация» > «Фигура» > «Добавить хинт кривых» Начальная контрольная точка выглядит как красная окружность с буквой a, расположенной на фигуре.
3. Переместите контрольную точку в нужную точку.
4. Выберите последний ключевой кадр в последовательности анимации. Конечная контрольная точка выглядит как зеленая окружность на фигуре с буквой a.
5. Переместите контрольную точку в положение на конечной форме, соответствующее первой помеченной точке.
6. Воспроизведите анимацию снова, чтобы просмотреть, как контрольные точки изменяют анимацию формы. Чтобы настроить tween-анимацию, переместите контрольные точки.
7. Чтобы добавить дополнительные контрольные точки, повторите этот процесс. Новые точки появляются со следующими буквами (b, c и т.д.).

Просмотр всех контрольных точек

❖ Выберите «Просмотр» > «Показать хинты кривых». Чтобы команда «Показать хинты кривых» была доступна, необходимо, чтобы слой и ключевой кадр, содержащий хинты кривых, были активны.

Удаление контрольной точки

❖ Перетащите контрольную точку с рабочей области.

Удаление всех контрольных точек

❖ Выберите «Модификация» > «Фигура» > «Удалить все хинты кривых».

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с классической анимацией движения

О классической анимации движения
Создание и редактирование ключевых кадров для классической анимации движения
Добавление классической анимации движения в экземпляр, группу или текст
Создание направляющего слоя движения
Создание классической анимации движения вдоль траектории
Вставка свойств классической анимации движения
Применение пользовательского ускорения/замедления к классической анимации движения

О классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Как и для большинства операций в Flash, для анимации не требуется ActionScript. Однако если необходимо, можно создать анимации с помощью ActionScript.*

Классическая анимация — это старый способ создания анимации в Flash Professional. Эти анимации похожи на новые анимации движения, однако иногда их сложнее создавать и они менее гибкие. Однако классическая анимация предоставляет некоторые возможности управления, недоступные для анимации движения. Большинство пользователей предпочтет работу с новой анимацией движения, но некоторые пользователи по-прежнему будут использовать классическую анимацию. Дополнительные сведения о различиях см. в разделе Различия между анимацией движения и классической анимацией.

Дополнительные сведения о миграции классических анимаций движения в анимации движения см. в статье «Руководство по миграции движения для Flash Professional» в центре разработчика Adobe Flash.

Приступая к работе:

Перед началом работы с классической анимацией движения следует учитывать следующее:

- Классическая анимация — это старый способ создания анимации движения в Flash. Новый более простой способ заключается в использовании анимации движения. См. раздел Анимация движения.
- В некоторых ситуациях, например при синхронизации губ, классическая анимация по-прежнему является наилучшим решением. Список этих ситуаций см. вВ каких случаях использовать классическую анимацию движения и Видеоруководство по анимации движения Flash.
- С помощью классической анимации нельзя анимировать 3D-свойства.
- Полное руководство по переходу с технологического процесса классической анимации движения на технологический процесс анимации движения см. вРуководство по переходу на новую технологию движения в Flash.

Примеры классической анимации см. на веб-странице «Примеры Flash Professional» по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Доступны следующие примеры.

- Анимированное отбрасывание тени. Чтобы получить доступ к примеру, загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Graphics\AnimatedDropShadow.
- Анимация и градиенты. Чтобы получить доступ к примеру, загрузите и распакуйте файл Samples.zip и перейдите в папку Graphics\AnimationAndGradients.

В следующем руководстве демонстрируется, в каких случаях следует использовать классическую анимацию движения:

- Видео: Анимация движения Flash (10:13, журнал Layers Magazine. В каких случаях использовать анимацию движения и классическую анимацию движения.)

Создание и редактирование ключевых кадров для классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Этот раздел посвящен созданию ключевых кадров для старой классической анимации. Справочные сведения о ключевых кадрах свойств для новых анимаций движения см. в разделе Создание анимации движения.*

Изменения в классической анимации описаны в ключевой кадр. В tween-анимации ключевые кадры задаются в основных моментах анимации, а Flash Professional создает содержимое кадров между ключевыми кадрами. Промежуточные кадры tween-анимации выделяются светло-синим или светло-зеленым со стрелкой, нарисованной между кадрами. Поскольку в документах Flash Professional фигуры сохраняются в каждом ключевом кадре, ключевые кадры следует создавать только в тех точках анимации, в которых что-то изменяется.

Ключевые кадры обозначаются на временной шкале следующим образом: сплошной круг представляет собой ключевой кадр с содержимым, пустой круг перед кадром представляет собой пустой ключевой кадр. Последующие кадры, добавленные в один слой,

имеют то же содержимое, что и ключевой кадр.

В классической анимации можно редактировать только ключевые кадры. Tween-кадры можно просмотреть, но их невозможно редактировать напрямую. Чтобы отредактировать tween-кадры, измените один из определяющих ключевых кадров или добавьте новый ключевой кадр между начальным и завершающим кадром. Чтобы добавить элементы в текущий ключевой кадр, перетащите элементы из панели «Библиотека» в рабочую область.

Отображение и редактирование одновременно более одного кадра см. в разделе Использование режима калькирования..

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Значки временной шкалы в классической анимации движения (7:49, Peachpit.com)
- Видео: Изменение свойств классической анимации движения (3:03, Peachpit.com)

Создание ключевых кадров

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выберите кадр на временной шкале и выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр».
- Щелкните кадр на временной шкале правой кнопкой мыши (Windows) или при нажатой клавише «Control» (Macintosh) и выберите команду «Вставить ключевой кадр».

Вставка кадров во временную шкалу

- Чтобы добавить новый кадр, выберите команду «Вставка» > «Временная шкала» > «Кадр».
- Чтобы добавить новый ключевой кадр, выберите «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), кадр, в который помещается ключевой кадр, и выберите команду «Вставить ключевой кадр».
- Чтобы добавить новый пустой ключевой кадр, выберите «Вставка» > «Временная шкала» > «Ключевой кадр», щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), кадр, в который помещается ключевой кадр, и выберите команду «Пустой ключевой кадр».

Удаление или изменение кадра или ключевого кадра

- Чтобы удалить кадр, ключевой кадр или последовательность кадров, выберите их, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), и выберите команду «Удалить кадры». Соседние кадры остаются без изменений.
- Чтобы переместить кадр или последовательность кадров вместе с содержимым, выберите их и перетащите в нужное положение.
- Чтобы увеличить продолжительность ключевого кадра, перетащите его, удерживая нажатой клавишу «Alt» или «Option», к конечному кадру новой последовательности.
- Чтобы скопировать и вставить кадр или последовательность кадров, выберите их и выберите команду «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать кадры». Выберите кадр или последовательность кадров для замены и выберите команду «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить кадры».
- Чтобы преобразовать ключевой кадр в простой кадр, выберите ключевой кадр и выберите команду «Модификация» > «Временная шкала» > «Очистить ключевой кадр» или щелкните ключевой кадр правой кнопкой мыши (Windows) или при нажатой клавише «Control» (Macintosh) и выберите команду «Очистить ключевой кадр». Очищенный ключевой кадр и все кадры, вплоть до следующего ключевого кадра, будут замещены содержимым кадра, предшествующего очищенному кадру.
- Чтобы скопировать ключевой кадр или последовательность кадров с помощью перетаскивания, выберите их и перетащите в новое место, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
- Чтобы изменить длину последовательности tween-кадров, перетащите влево или вправо начальный или конечный кадр.
- Чтобы добавить элемент из библиотеки в текущий ключевой кадр, перетащите элемент из панели «Библиотека» в рабочую область.
- Чтобы инвертировать последовательность анимации, выберите нужные кадры в одном или нескольких слоях и выберите команду «Модификация» > «Временная шкала» > «Обратить кадры». В начале и в конце последовательности должны быть ключевые кадры.

Наверх

Добавление классической анимации движения в экземпляр, группу или текст

Примечание. *Этот раздел посвящен созданию старой классической анимации. Справочные сведения о создании новых анимаций движения см. в разделе Создание анимации движения.*

Чтобы анимировать изменения свойств экземпляров, групп и типов, можно использовать классическую анимацию движения. Flash Professional может создать промежуточную позицию, размер, поворот и наклон экземпляров, групп и шрифта. Кроме того, Flash Professional может создать промежуточные цвета экземпляров и шрифта, создавая постепенные сдвиги цвета или заставляя экземпляр постепенно исчезать или появляться.

Прежде чем создавать промежуточные кадры цвета групп или шрифта, превратите их в символы. Прежде чем анимировать отдельные

символы в блоке текста, поместите каждый символ в отдельный текстовый блок.

Если применить классическую анимацию, а затем изменить число кадров между двумя ключевыми кадрами либо переместить группу или символ в другой ключевой кадр, Flash Professional снова автоматически создает промежуточные кадры.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Создание простой классической анимации движения (продолжительность: 4:28, Peachpit.com)
- Видео: Изменение свойств классической анимации движения (продолжительность: 3:03, Peachpit.com)
- Видео: Создание анимаций с использованием анимации движения. Учтите, что в этом старом видеоматериале классическая анимация движения называется «анимацией движения». Это обусловлено тем, что в старых версиях Flash классическая анимация была единственным способом создания анимации движения.
- Видео: Значки временной шкалы в классической анимации движения (продолжительность: 7:49, Peachpit.com)

Создание классической анимации анимация

1. Щелкните имя слоя, чтобы сделать его активным, и выберите пустой ключевой кадр слоя, с которого должна начинаться анимация. Это будет первый кадр классической анимации.
2. Чтобы добавить содержимое в первый кадр классической анимации, выполните одно из следующих действий.
   - Создайте графический объект с помощью инструментов «Перо», «Овал», «Прямоугольник», «Карандаш» или «Кисть», а затем преобразуйте его в символ.
   - Создайте экземпляр, группу или текстовый блок в рабочей области.
   - Перетащите экземпляр символа с панели «Библиотека».

   Примечание. *Для создания анимации движения необходимо, чтобы на слое находился только один элемент.*
3. Создайте второй ключевой кадр, на котором должна заканчиваться анимация, и оставьте новый ключевой кадр выбранным.
4. Чтобы изменить элемент в конечном кадре, выполните одно из следующих действий:
   - Переместите элемент в новую позицию.
   - Измените размер, поворот и наклон элемента.
   - Измените цвет элемента (только экземпляра или текстового блока). Чтобы создать промежуточные кадры для цвета элементов, которые не являются экземплярами или текстовыми блоками, используйте анимацию формы.
5. Чтобы создать классическую анимацию, выполните одно из следующих действий.
   - Щелкните любой кадр в диапазоне кадров анимации и выберите «Вставка» > «Классическая анимация движения».
   - В диапазоне кадров анимации щелкните любой кадр правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Control (Macintosh) и в контекстном меню выберите «Создать классическую анимацию движения».

   Если на шаге 2 был создан графический объект, Flash Professional автоматически преобразует объект в символ и присвоит ему имя tween1.
6. Если на шаге 4 был изменен размер элемента, выберите «Масштаб» и разделе «Анимация» инспектора свойств, чтобы анимировать изменение размера выделенного элемента.
7. Чтобы обеспечить более реалистичное ощущение движения, примените замедление/ускорение к классической анимации движения. Чтобы применить замедление к классической анимации, используйте поле «Замедление» в разделе «Анимация» инспектора свойств, чтобы указать значение замедления для каждого экземпляра классической анимации движения. В диалоговом окне «Пользовательское замедление и ускорение» можно более точно контролировать скорость классической анимации движения.

   Перетащите значение в поле «Замедление» или введите значение, чтобы настроить скорость изменений между промежуточными кадрами.
   - Чтобы начать классическую анимацию движения медленно и ускорить по направлению к конечному кадру анимации, введите отрицательное значение между -1 и -100.
   - Чтобы начать классическую анимацию движения быстро и замедлить по направлению к конечному кадру анимации, введите положительное значение между 1 и 100.
   - Чтобы выполнить более сложное изменение скорости в пределах диапазона кадров анимации, щелкните кнопку «Редактировать» рядом с полем «Замедление», чтобы открыть диалоговое окно «Пользовательское замедление и ускорение».

     По умолчанию скорость изменений между промежуточными кадрами постоянна. Ускорение дает более естественный вид ускорения или замедления за счет постепенного изменения скорости изменений.
8. Чтобы повернуть выделенный элемент в процессе анимации, выберите нужный вариант в меню «Вращение» инспектора свойств.
   - Чтобы запретить поворот, выберите «Нет» (параметр по умолчанию).
   - Чтобы повернуть объект один раз в направлении, требующем наименьшего движения, выберите «Авто».

Чтобы повернуть объект как указано, а затем ввести число поворотов, выберите «По часовой стрелке» или «Против часовой стрелки».

Примечание. *Поворот на шаге 8 добавляется к любому повороту, который был применен к конечному кадру на шаге 4.*

9. При использовании траектории движения выберите параметр «Ориентация по контуру» в инспекторе свойств, чтобы сориентировать базовую линию анимируемого элемента по отношению к траектории движения.
10. Чтобы синхронизировать анимацию экземпляров графических символов с основной временной шкалой, выберите параметр «Синхр.» в инспекторе свойств.
    Примечание. *Как команда «Модификация» > «Временная шкала» > «Синхронизировать символы», так и параметр «Синхр.» заново вычисляют число кадров в анимации движения, чтобы число соответствовало числу кадров, выделенных на временной шкале. Используйте команду «Синхронизировать», если число кадров в последовательности анимации внутри символа не кратно числу кадров, которое занимает в документе графический экземпляр.*
11. При использовании контура движения выберите «Привязать», чтобы прикрепить анимируемый элемент к контуру движения по точке регистрации.

Работа с классической анимацией, сохраненной в виде XML-файлов

Flash Pro позволяет работать с классической анимацией в виде XML-файлов. Собственная среда Flash Pro позволяет применять следующие команды для любой классической анимации:

- Копировать движение как XML
- Экспортировать движение как XML
- Импортировать движение как XML

Копировать движение как XML.

Позволяет копировать свойства движения, примененные к любому объекту в указанном кадре в рабочей области.

1. Создайте классическую анимацию.
2. Выберите ключевой кадр на временной шкале.
3. Выберите «Команды» > «Копировать движение как XML».

Свойства движения копируются в буфер обмена как XML-данные, после этого их можно редактировать в любом текстовом редакторе.

Экспортировать движение как XML.

Позволяет экспортировать свойства движения, примененные к любому объекту в рабочей области, в XML-файл, который можно сохранить.

1. Создайте классическую анимацию.
2. Выберите «Команды» > «Экспортировать движение как XML».
3. Найдите подходящее местоположение для сохранения файла.
4. Укажите имя для XML-файла и нажмите кнопку «Сохранить».

Классическая анимация экспортируется как XML-файл в указанное местоположение.

Импортировать движение как XML.

Позволяет импортировать существующий XML-файл, для которого определены свойства движения.

1. Выберите объект в рабочей области.
2. Выберите «Команды» > «Импортировать движение как XML».
3. Укажите местоположение и выберите XML-файл. Нажмите кнопку «OK».
4. В диалоговом окне «Специальная вставка движения» выберите свойства, которые требуется применить к выбранному объекту.
5. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

Создание направляющего слоя движения

Для управления движением объектов при классической анимации движения создайте направляющий слой.

Нельзя перетащить слой с анимацией движения или слой с позами обратной кинематики на направляющий слой.

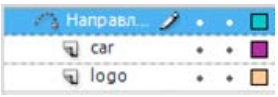
❖ Перетащите обычный слой на направляющий слой. В результате направляющий слой превратится в направляющий слой движения и свяжет обычный слой с новым направляющем слоем движения.
Примечание. *Чтобы избежать случайного преобразования направляющего слоя, все направляющие слои лучше поместить в нижней части списка слоев.*

Наверх

Создание классической анимации движения вдоль траектории

Примечание. *Этот раздел посвящен работе со старой классической анимацией движения. Справочные сведения об использовании новых анимаций движения с траекториями движения см. в разделе Изменение траектории движения анимации движения.*

Ведущие слои позволяют рисовать контуры, вдоль которых можно анимировать экземпляры, группы и текстовые блоки. Чтобы несколько объектов следовали по одному контуру, можно привязать несколько слоев к ведущему слою. Обычный слой, привязанный к ведущему слою, становится ведомым слоем.



В этом примере два объекта на отдельных слоях прикрепляются к одному и тому же контуру движения.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Использование направляющей движения в классической анимации движения (продолжительность: 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_ru. Учтите, что в этом старом видеоматериале классическая анимация движения называется «анимацией движения». Это обусловлено тем, что в старых версиях Flash классическая анимация была единственным способом создания анимации движения.

Создание траектории движения для классической анимации движения

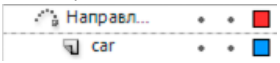
1. Создание последовательности классической анимации движения.

   При выборе параметра «Ориентировать по контуру» в инспекторе свойств базовая линия промежуточных элементов ориентируется по траектории движения. При выборе параметра «Привязать» точка регистрации промежуточного элемента привязывается к траектории движения.

2. Щелкните имя слоя, содержащего классическую анимацию движения, правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Control (Macintosh) и выберите команду «Добавить направляющую классической анимации».

   Flash Professional добавляет слой направляющей движения над слоем классической анимации движения и делает отступ перед именем слоя классической анимации движения, чтобы показать, что он привязан к слою направляющей движения.

   Примечание. *Если на временной шкале уже есть слой направляющей, можно перетащить слой с классической анимацией движения под слой направляющей, чтобы превратить его в направляющую движения и привязать к нему классическую анимацию движения.*

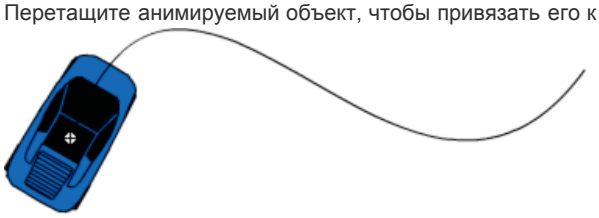
   

   Слой направляющей движения над слоем, содержащий классическую анимацию движения.

3. Чтобы добавить в слой направляющей движения траекторию для классической анимации движения, выделите слой направляющей движения и нарисуйте нужную траекторию с помощью инструмента «Перо», «Карандаш», «Линия», «Круг», «Прямоугольник» или «Кисть».

   Также в слой направляющей движения можно вставить контур.

4. Перетащите анимируемый объект, чтобы привязать его к началу линии в первом кадре и к концу линии в последнем кадре.

   Изображение автомобиля, привязанное к началу направляющего контура.

   Примечание. *Для достижения лучших результатов привязки перетащите символ к его точке преобразования.*

5. Чтобы скрыть слой направляющей и траекторию так, чтобы во время работы было видно только перемещение объекта, щелкните столбец со значком глаза на ведущем слое.

   При воспроизведении анимации группа или символ следует вдоль контура движения.

Привязка слоев к ведущему слою

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите существующий слой под ведущий слой. Слой под ведущим слоем располагается с отступом. Все объекты на этом слое автоматически привязываются к контуру движения.
- Создайте новый слой под ведущим слоем. Объекты на этом слое, для которых применяется tween-анимация, автоматически двигаются вдоль контура движения.
- Выберите слой под ведущим слоем. Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Свойства слоя» и выберите

«Направляющая».

Отсоединение слоев от ведущего слоя

❖ Выделите слой для отмены связи и выполните одно из следующих действий.

- Перетащите слой в положение над ведущим слоем.
- Выберите «Модификация» > «Временная шкала» > «Параметры слоя» и выберите «Обычный» для типа слоя.

Вставка свойств классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Этот раздел посвящен вставке свойств старой классической анимации. Справочные сведения о вставке свойств новых анимаций движения см. в разделе Копирование и вставка свойств анимации движения.*

Команда «Вставить движение» позволяет копировать классическую анимацию движения и вставлять только определенные свойства, применяемые к другому объекту.

1. На временной шкале выделите кадры, содержащие копируемую классическую анимацию. Выделенные кадры должны располагаться на одном слое, однако они не обязательно должны охватывать одну классическую анимацию. Выбранная область может охватывать tween-анимацию, пустые кадры либо две или несколько tween-анимаций.
2. Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Копировать движение».
3. Выберите экземпляр символа, который получает копируемую классическую анимацию движения.
4. Выберите меню «Правка» > «Временная шкала» > «Вставить специальное движение». Выберите особые свойства классической анимации движения, которые следует добавить к экземпляру символа. Существуют следующие свойства классической анимации движения.

   Положение по оси X Смещение объекта по оси X.

   Положение по оси Y Смещение объекта по оси Y.

   Масштаб по горизонтали Отношение между текущим размером объекта и его фактическим размером по горизонтали (X).

   Масштаб по вертикали Указывает отношение между текущим размером объекта и его фактическим размером по вертикали (Y).

   Поворот и наклон Поворот и наклон объекта Эти свойства должны быть применены к объекту одновременно. Наклон — это мера поворота в градусах, поэтому при одновременном повороте и наклоне каждое из этих свойств влияет на другое.

   Color К объекту применяются все значения цвета, такие как тон, яркость и альфа-канал.

   Фильтры Все значения и изменения фильтра для выбранного диапазона. Если к объекту применяются фильтры, то фильтр добавляется с неизмененными значениями и его состояние (включен или выключен) тоже применяется к новому объекту.

   Режим наложения Применяет режим наложения объекта.

   Изменить конечные свойства масштаба Если свойство не установлено, то оно указывает, что все свойства добавляются относительно целевого объекта. Если установлено, то этот параметр перезаписывает свойства масштаба целевого объекта.

   Изменить конечные свойства поворота и наклона Если свойство не установлено, то оно указывает, что все свойства добавляются относительно целевого объекта. Если установлено, то добавляемые свойства перезаписывают существующие свойства поворота и наклона объекта.

   Необходимые кадры, tween-анимация и сведения о символах добавляются так, чтобы соответствовать исходной копируемой tween-анимации.

   Чтобы скопировать классическую анимацию движения символа на панель «Действия» или использовать ее в другом проекте в качестве ActionScript, используйте команду «Копировать движение как ActionScript 3.0».

Применение пользовательского ускорения/замедления к классической анимации движения

Наверх

Примечание. *Этот раздел посвящен добавлению замедления к старой классической анимации. Справочные сведения о добавлении замедления в новые анимации движения см. в разделе Замедление анимации движения.*

Диалоговое окно «Заказное замедление/ускорение» выводит диаграмму, в которой дается графическое представление о скорости движения во времени. На горизонтальной оси показаны кадры, а на вертикальной — процент изменений. Первый ключевой кадр представлен как 0%, а последний ключевой кадр — как 100%.

Наклон кривой диаграммы показывает скорость изменений объекта. Если кривая горизонтальна (без наклона), то скорость равна нулю; если кривая вертикальна, то изменение происходит мгновенно.

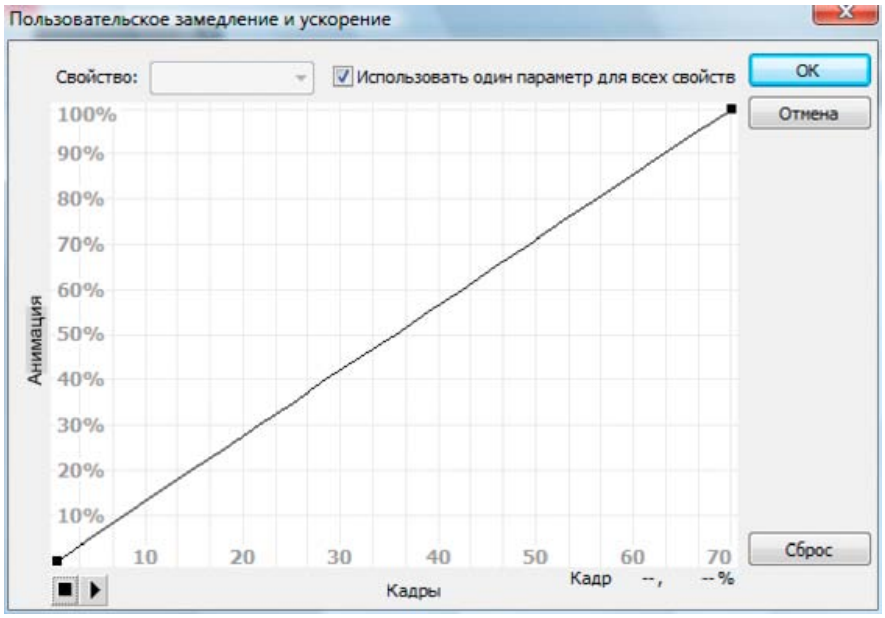


Диаграмма «Заказное замедление/ускорение», на которой отображена постоянная скорость. Откройте это диалоговое окно, выбрав кадр в классической анимации движения и нажав кнопку «Изменить» в разделе «Замедление» в инспекторе свойств.

Дополнительные элементы управления для диалогового окна «Заказное замедление/ускорение»

Использование флажка «Одна настройка для всех свойств» По умолчанию установлен; отображаемая кривая используется для всех свойств, а всплывающее меню выключено. Если флажок снят, то всплывающее меню включено и каждое свойство имеет отдельную кривую, которая задает скорость изменения этого свойства.

Всплывающее меню «Свойства» Включено только в том случае, если флажок «Использовать один параметр для всех свойств» не установлен. Если включено, то для каждого из пяти свойств, появляющихся в меню, имеется отдельная кривая. При выборе свойства в меню отображается кривая для этого свойства. Существуют следующие свойства.

Позиция Указывает заказные настройки замедления для положения анимированного объекта в рабочей области.

Поворот Задает заказные настройки замедления для поворота анимированного объекта. Например, можно настроить, насколько быстро или медленно анимированный символ вращается в рабочей области, прежде чем повернется к пользователю.

Масштаб Задает заказные настройки замедления для масштаба анимированного объекта. Например, можно намного проще настроить масштаб объекта, чтобы он выглядел так, как будто он уходит от наблюдателя, затем приближается к наблюдателю, а затем снова уходит от наблюдателя.

Цвет Задает заказные настройки замедления скорости изменения цвета, применяемых к анимированному объекту.

Фильтры Задает заказные настройки замедления скорости изменения фильтров, применяемых к анимированному объекту. Например, можно управлять параметром замедления отбрасываемой тени, которая имитирует изменение направления источника света.

Кнопки воспроизведения и остановки Позволяют выполнить предварительный просмотр анимации в рабочей области с помощью всех текущих кривых скорости, определенных в диалоговом окне «Заказное замедление/ускорение».

Кнопка сброса Позволяет сбросить кривую скорости к линейному состоянию, которое является состоянием по умолчанию.

Положение выбранной опорной точки Числовое значение в нижнем правом углу диалогового окна отображает ключевой кадр и положение выбранной опорной точки. Если опорная точка не выбрана, значение не появляется.

Чтобы добавить к линии опорную точку, щелкните мышью один раз диагональную линию. Чтобы более точно управлять движением объекта, перетащите позиции опорных точек.

Используя индикаторы кадра (представленных квадратными маркерами), нажмите область, где перемещение объекта должно быть замедлено или ускорено. При щелчке квадратного маркера управляющей точки эта опорная точка выделяется и отображаются точки касательных по обе стороны от нее. Точки касательных представлены полыми окружностями. Чтобы переместить опорную точку или точки ее касательных, перетащите их с помощью мыши или используйте клавиши со стрелками на клавиатуре.

По умолчанию опорная точка привязана к сетке. Привязку можно отключить, нажав клавишу X во время перетаскивания опорной точки.

Если щелкнуть мышью область кривой в месте, свободном от опорных точек, то в этом месте кривой будет добавлена новая управляющая точка, при этом форма кривой останется неизменной. Если щелкнуть мышью область вне кривой и управляющих точек, то с текущей выделенной опорной точки будет снято выделение.

Добавление пользовательского замедления

1. Выберите слой на временной шкале, к которому применена классическая анимация движения.
2. В инспекторе свойств нажмите кнопку «Изменить» рядом с ползунком «Замедление».
3. (При необходимости) Чтобы отобразить кривую для отдельного свойства анимации движения, снимите флажок «Использовать один

параметр для всех свойств» и выберите свойство в меню.

4. Чтобы добавить опорную точку, щелкните мышью диагональную линию, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Macintosh).
5. Чтобы увеличить скорость объекта, перетащите опорную точку наверх, чтобы уменьшить скорость объекта, перетащите управляющую точку вниз.
6. Для дальнейшей настройки кривой замедления и настройки значения ускорения tween-анимации перетащите маркеры вершин.
7. Чтобы просмотреть анимацию в рабочей области, нажмите кнопку воспроизведения в левом нижнем углу.
8. Выполняйте настройку до тех пор, пока не будет достигнут нужный эффект.

Примечание. *Если для пользовательского ускорения в кадре используется диалоговое окно «Пользовательское замедление/ускорение», то в окне редактирования, где отображаются значения ускорения, показывается '--'. Если для пользовательского замедления в кадре используется поле редактирования или всплывающий ползунок, то в диаграмме «Пользовательское замедление» устанавливается эквивалентная кривая и устанавливается флажок «Использовать один параметр для всех свойств».*

Копирование и вставка кривой замедления

- Чтобы скопировать текущую кривую замедления, нажмите клавиши «Ctrl» +«C» (Windows) или «Command» +«C» (Macintosh).
- Чтобы вставить скопированную кривую замедления в другую кривую ускорения, нажмите клавиши «Ctrl» +«V» (Windows) или «Command» +«V» (Macintosh).

  Кривую замедления можно копировать и вставлять. Скопированная кривая остается доступной до выхода из приложения Flash Professional.

Неподдерживаемые кривые ускорения

Некоторые типы кривых ускорения не поддерживаются. Никакая часть диаграммы не может представлять нелинейную кривую (такую как окружность).

Диалоговое окно «Заказное замедление» автоматически блокирует перемещение опорной точки или маркера касательной в положение, в котором кривая становится недопустимой.

- Все точки должны существовать на диаграмме. Опорные точки нельзя переместить за границы диаграммы.
- Все сегменты кривой должны существовать внутри диаграммы. Форма кривой уплощенная, что предотвращает выход кривой за границы диаграммы.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Изменение свойств классической анимации движения (3:03, Peachpit.com)

Дополнительные разделы справки

Об анимации движения

Разбиение текста TLF

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с несколькими временными шкалами

О множественных временных шкалах и уровнях
О вложенных фрагментах ролика и иерархии «родительский элемент-дочерний элемент»

О множественных временных шкалах и уровнях

Наверх

В проигрывателе Flash® Player существует порядок следования уровней. В каждом документе Flash Professional есть основная временная шкала, расположенная в проигрывателе Flash Player на уровне 0. Команда loadMovie позволяет загружать в проигрыватель Flash Player другие документы Flash Professional (SWF-файлы) на разных уровнях.

При загрузке документов на уровень выше нулевого они размещаются один над другим, как рисунки на прозрачной бумаге. Если в рабочей области нет содержимого, то видно содержимое более низких уровней. Документ, загруженный на уровень 0, заменяет основную временную шкалу. Каждый документ, загружаемый на уровень проигрывателя Flash Player, имеет собственную временную шкалу.

Временные шкалы могут обмениваться сообщениями при помощи сценариев ActionScript. Например, действие в последнем кадре первого фрагмента ролика может запустить воспроизведение второго. При управлении временной шкалой при помощи ActionScript должен использоваться целевой путь, указывающий местонахождение временной шкалы.

Дополнительные сведения см. в описании метода MovieClip.loadMovie в *справочнике ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

О вложенных фрагментах ролика и иерархии «родительский элемент-дочерний элемент»

Наверх

При создании экземпляра фрагмента ролика в документе Flash Professional фрагмент ролика обладает собственной временной шкалой. Каждый символ фрагмента ролика имеет собственную временную шкалу. Временная шкала фрагмента ролика вложена в главную временную шкалу документа. Экземпляр фрагмента ролика может также быть вложен в другой символ фрагмента ролика.

Когда фрагмент ролика создается в документе или внутри другого фрагмента ролика, он становится дочерним объектом этого документа или фрагмента, который, в свою очередь, становится его родителем. Flash Professional Между вложенными фрагментами ролика возникает иерархическая связь: изменения в родителе воздействуют на его дочерние элементы. Корневая временная шкала для каждого уровня представляет собой родителя для всех фрагментов ролика на этом уровне, и поскольку это верхняя временная шкала, у нее нет родителя. С помощью панели «Обзор ролика» можно просматривать иерархию вложенных фрагментов ролика документа, выбрав в меню панели пункт «Показать определения символов».

Иерархия фрагментов роликов устроена точно так же, как файловая система компьютера: на жестком диске есть корневой каталог (или папка) и вложенные каталоги. Корневой каталог — аналог основной (или корневой) временной шкалы документа Flash Professional, он является родителем всего остального. Вложенные каталоги являются аналогом фрагментов роликов.

Иерархия фрагментов роликов в Flash Professional позволяет упорядочивать связанные объекты. Допустим, имеется документ Flash Professional, содержащий автомобиль, движущийся по рабочей области. Автомобиль представлен символом фрагмента ролика и задана анимация движения, перемещающая его по рабочей области.

Чтобы добавить вращающиеся колеса, можно подготовить фрагмент ролика, содержащий автомобильное колесо, и создать два его экземпляра с именами frontWheel и backWheel. Затем колеса размещаются на временной шкале фрагмента ролика автомобиля (но не на основной временной шкале). Поскольку на дочерние элемены car, на frontWheel и backWheel влияют любые изменения, внесенные во фрагмент ролика car, они вместе с автомобилем перемещаются по рабочей области в рамках заданной анимации движения.

Чтобы оба экземпляра колес вращались, необходимо задать анимацию движения, которая будет поворачивать символы колес. Даже если изменить frontWheel и backWheel, они по-прежнему будут зависеть от анимации движения родительского фрагмента ролика car. Колеса вращаются, но также и перемещаются по рабочей области вместе с родительским фрагментом ролика car.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Специальные возможности в рабочем пространстве Flash

О поддержке специальных возможностей
Выбор элементов управления на панели с помощью сочетаний клавиш
Перемещение по элементам управления диалогового окна с помощью сочетаний клавиш
Выбор рабочей области или объектов в рабочей области с помощью сочетаний клавиш
Перемещение по древообразным структурам в виде дерева с помощью сочетаний клавиш
Работа с элементами библиотеки с помощью сочетаний клавиш

Рабочим пространством Adobe® Flash® Professional можно управлять с клавиатуры. Это особенно удобно пользователям, у которых могут возникать сложности с использованием мыши.

О поддержке специальных возможностей

Наверх

Поддержка специальных возможностей в среде разработчика обеспечивает использование сочетаний клавиш и интерфейсных элементов управления, включая панели, инспектор свойств, диалоговые окна, рабочую область и объекты в рабочей области, позволяя пользователю работать с ними без использования мыши.

Примечание. *Некоторые клавиатурные элементы управления и функции специальных возможностей в среде разработчика доступны только в Windows.*

Настроить сочетания клавиш в среде разработчика можно в разделе «Команды обеспечения специальных возможностей рабочего пространства» диалогового окна «Сочетания клавиш».

- Чтобы скрыть все панели и инспектор свойств, нажмите клавишу «F4». Чтобы отобразить все панели и инспектор свойств, снова нажмите клавишу «F4».

Выбор элементов управления на панели с помощью сочетаний клавиш

Наверх

Перемещение фокуса по элементам управления панели или инспектора свойств, если они имеют фокус, производится по клавише «Tab». Активация меню, имеющего фокус, производится клавишей «Пробел» (иначе говоря, нажатие клавиши «Пробел» эквивалентно щелчку мыши по этому меню на панели). Flash Pro не поддерживает перемещение с одной панели на другую с помощью клавиши Tab.

При использовании сочетания клавиш для элемента управления панели он получает фокус и активируется при соблюдении следующих условий.

- Чтобы элемент управления был доступен для выбора по клавише «Tab» на панели, имеющей фокус, эта панель должна быть развернута. Если панель свернута, нажатие клавиши «Tab» не дает результата.
- Чтобы отобразить элементы меню «Панель», когда оно имеет фокус, нажмите клавишу «Пробел».
- Переместить фокус на элемент управления панели можно только тогда, когда он активен. Если элемент управления затенен (неактивен), он не может получить фокус.

Перемещение фокуса по элементам меню панели

1. Чтобы отобразить элементы меню панели, если фокус находится в меню «Панель», нажмите клавишу «Пробел».
2. Для перемещения по элементам меню «Панель» нажмите клавишу «Стрелка вниз».
3. Чтобы выбрать текущий элемент меню «Панель», нажмите клавишу «Ввод» (Windows) или «Return» (Macintosh).

Перемещение фокуса по элементам управления панели

1. Когда фокус находится на меню «Панель», нажмите клавишу «Tab». Для перемещения фокуса между элементами управления панели нажимайте клавишу «Tab».
2. Для активации текущего выбранного меню на панели, нажмите клавишу Enter или Return.
3. Чтобы изменить числовое значение в выделенном текстовом поле, введите число и нажмите клавишу Enter или Return.

Перемещение по элементам управления диалогового окна с помощью сочетаний клавиш

Наверх

- Для перемещения по элементам управления диалогового окна нажимайте клавишу «Tab».
- Для перемещения по элементам управления внутри одного раздела используются клавиши «Стрелка вниз» и «Стрелка вверх».

Для активации кнопки (эквивалент щелчка мыши), если она имеет фокус, нажмите клавишу «Enter».

- Чтобы применить текущие параметры и закрыть диалоговое окно (эквивалентно нажатию кнопки «OK»), когда ни одна из кнопок диалогового окна не имеет фокуса, нажмите клавишу «Enter».
- Чтобы закрыть диалоговое окно, не применяя изменения (эквивалент нажатия кнопки «Отмена»), нажмите клавишу «Escape».
- Чтобы просмотреть содержимое справки диалогового окна (эквивалент щелчка мыши на меню «Справка»), если кнопка «Справка» имеет фокус, нажмите клавишу «Ввод» или «Пробел».

Выбор рабочей области или объектов в рабочей области с помощью сочетаний клавиш

Наверх

Выбор рабочей области с помощью сочетания клавиш является эквивалентом щелчка мыши в рабочей области.

После выбора рабочей области для навигации по объектам во всех слоях используется клавиша «Tab». Могут быть выбраны экземпляры (включая графические символы, кнопки, фрагменты роликов, растровые изображения, видео или звуки), группы или окна. Нельзя выбирать фигуры (например, прямоугольники), если они не являются экземплярами символов. Сочетания клавиш позволяют выбрать не более одного объекта за раз.

Выбрать объекты в рабочей области можно следующим образом.

- Чтобы выбрать объект в рабочей области, когда она активна, нажмите клавишу «Tab».
- Чтобы переместить фокус с текущего объекта на предыдущий, нажмите клавиши «Shift» + «Tab».
- Чтобы выбрать первый созданный объект в активном слое активного кадра, нажмите клавишу «Tab». Когда выбран последний объект в самом верхнем слое, нажатие клавиши «Tab» приводит к переходу на следующий (нижележащий) слой и выбору первого объекта в этом слое.
- Если выбран последний объект в самом нижнем слое, по нажатию клавиши «Tab» производится переход к следующему кадру и выбирается первый объект в самом верхнем слое этого кадра.
- Объекты в скрытых или заблокированных слоях с помощью клавиши «Tab» выбрать невозможно.

Примечание. *При вводе текста в текстовое поле выбор объектов с помощью сочетаний клавиш невозможен. Сначала необходимо нажать клавишу Esc, а затем выбрать объект.*

Перемещение по древообразным структурам в виде дерева с помощью сочетаний клавиш

Наверх

Сочетания клавиш позволяют перемещаться по древообразным структурам, то есть отображению иерархии файлов в некоторых панелях программы Flash Professional.

- Чтобы развернуть или свернуть папку, выберите ее и нажмите клавишу «Стрелка вправо».
- Чтобы свернуть развернутую папку, выберите ее и нажмите клавишу «Стрелка влево».
- Для перехода из развернутой папки к родительской нажмите клавишу «Стрелка влево».
- Для перехода из развернутой папки к дочерней нажмите клавишу «Стрелка вправо».

Работа с элементами библиотеки с помощью сочетаний клавиш

Наверх

1. Чтобы вырезать выделенный элемент библиотеки при операциях копирования-вставки, нажмите клавиши «Control» + «X» (Windows) или «Command» + «X» (Macintosh). Чтобы скопировать элемент, нажмите клавиши «Control» + «C» (Windows) или «Command» + «C» (Macintosh).
2. Чтобы вставить вырезанный или скопированный элемент, щелкните мышью рабочую область или другую библиотеку, задав точку вставки, а затем нажмите клавиши Control+V (Windows) или Command+V (Macintosh), чтобы вставить элемент в центр рабочей области, либо Control+Shift+V (Windows) или Command+Shift+V (Macintosh), чтобы вставить элемент на исходное место (такое же, как и в оригинале).

   Вырезание, копирование и вставка элементов производятся следующим образом.

   - Вырезание или копирование одного или нескольких элементов.
   - Вырежьте или скопируйте элемент из панели «Библиотека» и вставьте его в рабочую область или другую библиотеку либо вставьте папку в другую библиотеку.
   - Нельзя вставлять в библиотеку фигуру из рабочей области.
   - Вставить элемент библиотеки в разделяемую библиотеку нельзя, так как она недоступна для изменения. Однако разделяемая библиотека может быть создана.
   - При вставке элемента библиотеки в рабочую область он размещается по центру.

- При вставке папки будут вставлены также все содержащиеся в ней элементы.
- Чтобы вставить элемент библиотеки в папку целевой библиотеки, перед вставкой щелкните эту папку.
- Элемент библиотеки можно вставить в другую папку той же самой библиотеки.
- При вставке элемента библиотеки в папку, содержащую другой элемент с тем же именем, нужно будет решить, следует ли заменить существующий элемент новым.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Автоматизация задач при помощи команд меню «Команды»

Создание команд и управление ими
Выполнение команд
Другие команды
Шаги, которые нельзя использовать в командах

Создание команд и управление ими

Наверх

Если одна и та же задача выполняется многократно, создайте на основе шагов, содержащихся на панели «Журнал», команду в меню «Команды» и используйте ее повторно. Шаги воспроизводятся в той же последовательности, в которой выполнялись. Изменять шаги во время их воспроизведения нельзя.

Для воспроизведения шагов при следующем запуске программы Flash Professional создайте и сохраните команду. Сохраненные команды хранятся до тех пор, пока не будут удалены пользователем. Шаги, скопированные с помощью команды «Копировать шаги» на панели «Журнал» после выполнения следующего копирования исчезнут.

Создайте команду на основе выделенных шагов на панели «Журнал». Переименование и удаление команд производится в диалоговом окне «Работа с сохраненными командами».

Создание команды

1. Выделите шаг или группу шагов на панели «Журнал».
2. В меню панели «Журнал» выберите пункт «Сохранить как команду».
3. Введите имя команды и нажмите кнопку «OK». Команда появляется в меню «Команды».
   Примечание. *Новая команда сохраняется в виде файла JavaScript (с расширением JSFL) в папке Commands. Расположение этой папки различается для разных систем. Windows XP: загрузочный диск\Documents and Settings\<пользователь>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<язык>\Configuration\Commands. Mac OS® X: жесткий диск Macintosh/ Пользователи/<имя_пользователя>/Библиотеки/Application Support/Adobe/Flash CS5/<язык>/Configuration/Commands.*

Переименование команд в меню «Команды»

1. Выберите меню «Команды» > «Работа с сохраненными командами».
2. Выделите нужную команду.
3. Нажмите кнопку «Переименовать».
4. Введите новое имя и нажмите кнопку «OK».

Удаление имени из меню «Команды»

1. Выберите меню «Команды» > «Работа с сохраненными командами», а затем выделите нужную команду.
2. Щелкните «Удалить», затем «Да» в диалоговом окне с предостережением, после чего нажмите кнопку «OK».

Выполнение команд

Наверх

- Чтобы выполнить хранимую команду, выберите ее в меню «Команды».
- Чтобы выполнить команду JavaScript или Flash JavaScript, выберите меню «Команды» > «Выполнить команду», перейдите к нужному сценарию и нажмите кнопку «Открыть».

Другие команды

Наверх

Параметр «Другие команды» в меню «Команды» позволяет подключиться к веб-сайту Flash Exchange по адресу www.adobe.com/go/flash_exchange_ru, с которого можно загрузить команды, опубликованные другими пользователями Flash Professional. Дополнительные сведения об опубликованных командах см. на веб-сайте Flash Exchange.

1. Убедитесь, что компьютер подключен к Интернету.
2. Выберите меню «Команды» > «Другие команды».

Наверх

Шаги, которые нельзя использовать в командах

Некоторые задачи не могут быть сохранены в виде команды и повторены командой «Правка» > «Повторить». Эти команды могут быть отменены и восстановлены, но повторить их нельзя.

В качестве примеров можно привести выделение кадра или изменение размеров документа. При попытке сохранения в виде команды неповторяемое действие не будет сохранено.

Дополнительные разделы справки

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — руководство по обеспечению специальных возможностей

Сведения о руководстве по обеспечению специальных возможностей
Создание веб-сайтов со специальными возможностями
Предоставление структуры SWF-файла и навигация
Управление описаниями и повторением
Использование цвета
Порядок чтения, переход между элементами и клавиатура
Обработка аудио, видео и анимации
Специальные возможности и расширение Flash
Тестирование файлов и внесение изменений

Сведения о руководстве по обеспечению специальных возможностей

Наверх

Средства чтения с экрана (зачитывающие содержимое веб-сайтов пользователям с ослабленным зрением) очень сложны, и в FLA-файлах, предназначенных для работы с такими средствами, могут часто возникать непредвиденные результаты. Текст зачитывается с помощью специальных программ. Средство чтения с экрана воспринимает только текстовое содержимое. Однако зачитываются также любые описания в SWF-файле для фрагментов ролика, изображений и другого графического содержимого. К важным изображениям и анимационным роликам следует добавлять описания, чтобы сведения об этих ресурсах SWF-файла были также доступны для средства чтения с экрана. Это применяемый в SWF-файлах аналог атрибута alt на веб-странице в формате HTML.

Примечание. *Приложения Flash Professional следует просматривать в Internet Explorer для Windows, поскольку службы Microsoft Active Accessibility (MSAA) поддерживаются только в этом обозревателе.*

Flash Player представляет содержимое Flash Professional средствам чтения с экрана с помощью Microsoft Active Accessibility (MSAA). MSAA — это технология Windows, представляющая собой стандартизированную платформу обмена информацией между вспомогательными технологиями, такими как средства чтения с экрана и другие приложения. События (например, изменения в приложении) и объекты видимы средствам чтения с экрана благодаря MSAA.

Примечание. *Flash Player 7 (и более поздних версий) совместим не со всеми технологиями чтения с экрана. Сторонние поставщики программ должны обрабатывать информацию, предоставляемую MSAA.*

Создание веб-сайтов со специальными возможностями

Наверх

Наличие специальных возможностей у веб-сайта предполагает его соответствие нескольким различным критериям:

Информация должна быть доступна для средств чтения с экрана Текст и изображения должны быть доступными для понимания Некоторые посетители могут испытывать сложности при чтении мелкого текста или разглядывании мелких графических объектов. Пользователям следует предоставить возможность масштабирования таких элементов путем масштабирования векторной графики в SWF-файлах.

Наличие аудиосопровождения Аудиосопровождение следует добавить для посетителей, не использующих средства чтения с экрана, а также для тех случаев, когда такие средства неприменимы (например, при воспроизведении видео).

Сопроводительные подписи у аудиосопровождения Некоторые посетители могут не слышать аудиосопровождение сайта или видео. Для их удобства добавьте сопроводительные подписи.

Цвет не должен нести значимую информацию Многие посетители могут не различать цвета. Если цвет используется как информативный элемент (например, «Нажмите зеленую кнопку для перехода к стр. 1, нажмите красную кнопку для перехода к стр. 2»), добавьте текстовый или речевой эквивалент.

Традиционно во многих веб-презентациях (например, в видео) предусмотрены альтернативные способы доступа к содержимому для пользователей с ослабленным зрением, например текстовое описание для видео. Однако Flash Professional передает текстовую информацию непосредственно средству чтения с экрана. Хотя обычно для этого требуются дополнительные параметры или сценарий ActionScript в FLA-файле, полностью самостоятельную версию создавать не обязательно.

Средствам чтения с экрана могут передаваться отдельные части SWF-файла. Совместимое с MSA средство чтения с экрана может воспринимать текстовые элементы (такие как текстовые поля, статический и динамический текст), фрагменты ролика, компоненты или весь SWF-файл.

Статья 508 — это закон США, содержащий нормы по обеспечению доступности информации для людей с ограниченными возможностями. В статье 508 особо указывается на необходимость обеспечения разносторонней доступности веб-сайтов. Некоторые веб-сайты, в том числе все федеральные, должны соответствовать этим нормам. Если SWF-файл передает средствам чтения с экрана не всю информацию, то он не соответствует требованиям ст. 508. Дополнительные сведения см. на веб-сайте ст. 508.

Во многих странах есть собственные законодательные нормы по созданию веб-сайтов со специальными возможностями либо правила, установленные неправительственными организациями. Дополнительные сведения о специальных возможностях и веб-стандартах см. на веб-сайте World Wide Web Consortium (W3C) Web Accessibility Initiative. Эти стандарты и нормативы описывают факторы, которые необходимо учитывать при создании веб-сайтов со специальными возможностями в формате HTML, и часть этой информации распространяется на Flash Professional.

Предоставление структуры SWF-файла и навигация

Наверх

В силу визуальной природы некоторых SWF-файлов макет страницы и навигация по ней могут оказаться слишком сложными для средств чтения с экрана. Общее описание SWF-файла обязательно должно содержать информацию о его структуре и навигации по ней. Чтобы предоставить это описание, нажмите рабочую область и введите нужную информацию на панели «Специальные возможности». Кроме того, можно создать отдельную область сайта с таким описанием или обзором.

Примечание. *Если описание вводится для основного SWF-файла, то оно будет считываться при каждом обновлении SWF-файла. Чтобы избежать такой избыточности, можно создать отдельную информационную страницу.*

Сообщите пользователю обо всех элементах навигации, которые изменяются в SWF-файлах. Это может быть дополнительная кнопка или изменение в тексте кнопки. Такое изменение будет зачитано вслух средством чтения с экрана. Flash Player 7 (и более поздние версии) поддерживает обновление этих свойств через сценарии ActionScript. Информацию о специальных возможностях в приложениях можно также обновлять при изменении содержимого при исполнении.

Управление описаниями и повторением

Наверх

Дизайнеры и разработчики могут присваивать описания анимационным роликам, изображениям и графическими объектами в SWF-файле. Графическим объектам следует присваивать имена, доступные для средств чтения с экрана. Если картинка или анимация в SWF-файле не содержит значимой информации (например, является декоративной или повторяется несколько раз) либо уже была упомянута в общем описании SWF-файла, то отдельное описание для нее не требуется. Ненужные описания сбивают с толку пользователей, применяющих средства чтения с экрана.

Примечание. *Если текст SWF-файла разделен на части или предоставлен в формате изображений, снабдите эти компоненты названиями или описаниями.*

При наличии нескольких вложенных фрагментов ролика, служащих одной цели или сообщающих одну мысль, обязательно выполните следующие действия.

- Сгруппируйте эти элементы в SWF-файле.
- Добавьте описание для родительского фрагмента ролика.
- Запретите доступ ко всем дочерним фрагментам ролика.

  Это исключительно важно, поскольку в противном случае средство чтения с экрана попытается зачитать все не относящиеся к делу описания фрагментов ролика, и недоумевающий пользователь может покинуть веб-сайт. Это же решение следует принять в любой ситуации, когда в SWF-файле есть несколько объектов, подобных фрагментам ролика. Если общий смысл проще всего передать в едином описании, опишите один из объектов и запретите средству чтения с экрана доступ ко всем остальным.

  Циклическое воспроизведение SWF-файлов и приложений может заставить средство чтения с экрана непрерывно обновляться, поскольку она постоянно будет обнаруживать новое содержимое на странице. Поскольку программа чтения считает при этом, что содержимое обновлено, она будет возвращаться к верхней части веб-страницы и зачитывать содержимое повторно. Запретите средству чтения с экрана доступ ко всем циклическим или обновляющимся объектам, которые не следует зачитывать повторно.

  Примечание. *Не вводите описание в поле «Описание» панели «Специальные возможности» для экземпляров (таких как текст), которые средство чтения с экрана зачитывает автоматически.*

Использование цвета

Наверх

Следует тщательно продумать использование цветов в файле со специальными возможностями. Не полагайтесь на цвет, сообщая пользователю конкретные сведения или указания. Пользователь, страдающий цветовой слепотой, не сможет управлять страницей, если ему нужно будет нажать, например, на синюю область для загрузки новой страницы, а на красную — для прослушивания музыки. Чтобы обеспечить специальные возможности на веб-сайте, разместите на странице дублирующий текст или создайте альтернативные версии страниц. Кроме того, чтобы облегчить чтение, убедитесь, что цвета переднего плана и фона достаточно контрастны. Светло-серый текст, размещенный на белом фоне, будет неудобочитаемым. Многие посетители испытывают трудности при чтении мелкого текста. Использование высококонтрастного или крупного и масштабируемого текста будет удобным для большинства пользователей, даже не имеющих физических ограничений.

Порядок чтения, переход между элементами и клавиатура

Наверх

При создании веб-сайтов Flash Professional со специальными возможностями крайне важны порядок чтения и переход между элементами. При разработке интерфейса порядок отображения экземпляров на странице может не совпадать с порядком, в котором

средство чтения с экрана считывает их описания. Порядком чтения и переходом между элементами управления в SWF-файле можно управлять (а также тестировать их).

Управление порядком чтения

По умолчанию порядок чтения непредсказуем и не всегда совпадает с расположением ресурсов или визуальным макетом страницы. Создание простого макета помогает сделать порядок чтения логичным без использования ActionScript. Однако сценарии ActionScript дают дополнительные возможности управления порядком чтения текста в SWF-файле и его тестирования.

Важная информация. *Не забывайте задавать порядок для каждого отдельного экземпляра SWF-файла. В противном случае будет использован порядок чтения по умолчанию (то есть непредсказуемый).*

Управление переходом между элементами и содержимым

Посетители, получающие информацию с сайта с помощью средств чтения с экрана, обычно используют для навигации по операционной системе и веб-страницам клавиатуру, поскольку, не видя экран, бесполезно пользоваться мышью. В SWF-файлах со специальными возможностями с помощью свойств tabIndex и tabEnabled фрагментов ролика, кнопок, текстовых полей и экземпляров компонентов можно обеспечивать интеллектуальное управление переходом. Помимо клавиши табуляции для навигации по SWF-файлу можно использовать любые другие клавиши, однако эту информацию необходимо сообщить пользователям через панель «Специальные возможности». С помощью класса Key в сценарии ActionScript можно добавлять в SWF-файл сценарии, выполняемые по нажатию различных клавиш. Выберите объект, для которого по нажатию клавиш должен выполняться сценарий. Добавьте комбинацию клавиш в поле «Комбинация клавиш» на панели «Специальные возможности». Добавляйте комбинации клавиш для важных и часто используемых кнопок SWF-файла.
Примечание. *В сценариях ActionScript 3.0 tabIndex и tabEnabled — это свойства класса InteractiveObject. В сценариях ActionScript 2.0 ссылки на класс для их использования не требуются.*
Примечание. *Старайтесь не использовать невидимые кнопки в SWF-файлах со специальными возможностями, так как их не распознают средства чтения с экрана. (Невидимые кнопки — это кнопки, для которых определена лишь область нажатия или щелчка.)*
Во многих SWF-файлах информация следует очень быстро, и средства чтения с экрана часто не успевают. Добавьте в SWF-файл элементы управления, позволяющие пользователю осуществлять навигацию по файлу с помощью кнопок на приемлемой для него скорости и делать при необходимости паузы.

Обработка аудио, видео и анимации

Наверх

Если файл содержит аудиокомментарий или видеоряд с речью, снабдите его сопроводительными подписями для удобства пользователей с нарушениями слуха. При этом можно использовать текстовые поля Flash Professional, импортировать видео с титрами или даже использовать XML-файл с титрами. Момент, когда текстовое поле должно при исполнении обновлять текстовую информацию, задается с помощью ключевых точек видео.

Дополнительные сведения об использовании компонентов Hi-Caption SE и Hi-Caption Viewer см. по адресу www.adobe.com/go/flash_extensions_ru. Это стороннее расширение позволяет создавать сопроводительные подписи, которые можно сохранять в XML-файле и загружать в SWF-файл при исполнении наряду с другими дополнительными элементами управления. Альтернативным вариантом является отображение титров с помощью ключевых точек и текстового поля.

Специальные возможности и расширение Flash

Наверх

Слой расширения Flash Professional позволяет разработчикам создавать расширения, обеспечивающие дополнительные возможности авторам. Таким образом компании-разработчики получают возможность создавать расширения, поддерживающие специальные возможности. Есть несколько параметров проверки SWF-файлов и добавления сопроводительных подписей.

Например, инструмент проверки может проверить SWF-файл на наличие отсутствующих описаний. Этот инструмент проверяет, добавлено ли описание к группе экземпляров, есть ли у текста метка для конкретного элемента, и сообщает о любых проблемах. Кроме того, он исследует порядок чтения в SWF-файле и находит все экземпляры, для которых он должен быть указан явно. Указать порядок чтения можно в диалоговом окне после анализа SWF-файла.

Дополнительные сведения о сторонних расширениях, доступных в настоящий момент, см. по адресу www.adobe.com/go/flash_extensions_ru.

Тестирование файлов и внесение изменений

Наверх

Всегда следует тестировать SWF-файлы, предназначенные для считывания средствами чтения с экрана. SWF-файлы следует также тестировать каждый раз при выходе новой версии Flash Player, включая выпуски с незначительными изменениями. Проверку необходимо выполнять с использованием следующих сценариев.

- Попробуйте использовать средства чтения с экрана Window Eyes и JAWS для Windows. Эти программы обрабатывают SWF-файлы по-разному, поэтому результаты проверки могут различаться.
- Попробуйте выполнить навигацию по сайту без использования мыши в обозревателе без средства чтения с экрана.
- Выключите монитор, и используйте для навигации по веб-сайту только средство чтения с экрана.

- Если используются аудиокомментарии, протестируйте сайт с выключенным звуком.
- Привлеките к тестированию пользователей, представляющих целевую аудиторию веб-сайта.

Примечание. *Тестировать различные обозреватели не обязательно, поскольку технология, применяемая для сопряжения SWF-файлов со средствами чтения с экрана (MSAA), поддерживается только обозревателем Internet Explorer под управлением Windows.* При прослушивании SWF-файла с помощью средства чтения с экрана проверяйте следующие условия.

- Правилен ли порядок чтения?
- Имеются ли в SWF-файле описания комбинаций клавиш?
- Являются ли описания элементов интерфейса правильными и полными?
- Есть ли соответствующие описания навигации по структуре сайта?
- Считывается ли содержимое SWF-файла при изменении или обновлении?
- Если изменение затрагивает содержимое некоторых компонентов рабочей области (например, название кнопки меняется с «Воспроизвести» на «Пауза»), озвучивается ли оно программой чтения с экрана?

  В отличие от HTML-файлов, не существует официального инструмента для проверки SWF-файлов. Однако есть несколько инструментов сторонних производителей, с помощью которых можно проверить файл. Дополнительные сведения об этих расширениях см. по адресу www.adobe.com/go/flash_extensions_ru.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — рекламные мероприятия с помощью Flash

Использование рекомендуемых размеров
Создание рекламных SWF-файлов
Отслеживание рекламы
Тестирование рекламных файлов

Использование рекомендуемых размеров

Наверх

При установке размеров рекламных роликов во Flash Professional необходимо следовать нормативам Interactive Advertising Bureau (IAB). В следующей таблице перечислены рекомендованные отделом Interactive Marketing Unit (IMU) размеры рекламных материалов:

Тип рекламы	Размеры (пикселы)
Широкий небоскреб	160x600
Небоскреб	120x600
Полустраничная реклама	300x600
Полноразмерный баннер	468x60
Баннер половинного размера	234x60
Микропанель	88x31
Кнопка 1	120x90
Кнопка 2	120x60
Вертикальный баннер	120x240
Квадратная кнопка	125x125
Передняя панель	728x90
Средний прямоугольник	300x250
Квадратное всплывающее окно	250x250
Вертикальный прямоугольник	240x400
Большой прямоугольник	336x280
Прямоугольник	180x150

При создании FLA-файла из шаблона (выберите «Файл» > «Создать» и перейдите на вкладку «Шаблоны») видны многие из этих размеров.

Создание рекламных SWF-файлов

Наверх

При создании рекламных материалов следуйте приведенным ниже рекомендациям.

- Оптимизируйте графические объекты. Старайтесь, чтобы размер рекламного SWF-баннера не превышал 15 Кбайт.
- Размер рекламных GIF-баннеров Flash Professional не должен превышать 12 Кбайт.
- Ограничивайте циклические рекламные баннеры тремя повторами. Многие веб-сайты принимают рекомендации о стандартизированном размере файлов как технические требования к рекламе.
- Используйте команду GET для передачи данных между рекламой и сервером. Не используйте команду POST. Дополнительные

сведения о командах GET и POST см. в описании функции getURL в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Примечание. *Предоставьте управление пользователю. Если реклама содержит звук, добавьте кнопку для его выключения. При создании прозрачной рекламы Flash Professional, плавающей поверх веб-страницы, добавьте кнопку для закрытия рекламы в любой момент.*

Наверх

Отслеживание рекламы

Некоторые ведущие современные рекламные сети поддерживают стандартизированные методы отслеживания SWF-файлов Flash Professional. Ниже приведены указания, в которых описан поддерживаемый метод отслеживания.

Создание кнопки или кнопки фрагмента ролика Используйте стандартизированные размеры, указанные IAB. Список стандартизированных размеров см. на веб-сайте IAB. Дополнительные сведения о создании кнопки в Flash Professional см. в разделе Создание кнопок.

Добавление сценария к кнопке Сценарий выполняется при щелчке на баннере. Для открытия нового окна обозревателя можно использовать функцию getURL(). Приведенные ниже сниппеты — два примера кода ActionScript 2.0, который можно добавить в кадр 1 на временной шкале:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Следующий код можно добавить в кадр 1 на временной шкале.

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

Функция getURL() добавляет переменную, переданную в тегах object и embed, после чего направляет запущенный обозреватель по указанному адресу. Сервер, на котором размещена реклама, может отследить щелчки на рекламе. Дополнительные сведения об использовании функции getURL() см. в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

Назначение кода clickTAG для отслеживания Этот код отслеживает рекламу и позволяет сети, обслуживающей рекламу, определить, где отображалась реклама и когда на нее нажали.

Это стандартный способ создания рекламной компании с помощью типовой рекламы Flash Professional. Если баннеру присвоена функция getURL(), то для отслеживания баннера можно использовать приведенный ниже процесс. В следующем примере к строке URL-адреса для передачи данных добавляется переменная, что позволяет задавать для баннера динамические переменные, а не создавать отдельные баннеры для каждого домена. Один и тот же баннер может использоваться во всей кампании, а отследить щелчки по баннеру может каждый сервер, на котором размещается реклама.

В тегах object и embed HTML-файла можно добавить код, аналогичный показанному в следующем примере (где www.helpexamples.com — рекламная сеть, а adobe.com — рекламируемая компания):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Добавьте в HTML-файл следующий код.

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Дополнительные сведения о расширенных методиках отслеживания см. в центре Rich Media Advertising Center по адресу www.adobe.com/go/rich_media_ads_ru.

Для загрузки комплекта Rich Media Tracking Kit, содержащего примеры и документацию, перейдите на страницу www.adobe.com/go/richmedia_tracking_ru.

Дополнительные сведения и загружаемый комплект Flash Ad Kit, который поможет при создании интегрированной и сложной рекламы, доступны по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_ru.

Наверх

Тестирование рекламных файлов

Рекламные SWF-файлы следует протестировать в самых распространенных обозревателях, особенно в тех, которые использует целевая аудитория. Возможно, у некоторых пользователей не установлено приложение Flash Player или запрещены сценарии JavaScript. Учтите такую возможность и предоставьте этим пользователям замену в виде GIF-изображений по умолчанию и т. п. Дополнительные сведения об обнаружении проигрывателя Flash Player см. в разделе Задание параметров публикации для файлов SWF (CS5). Передайте пользователю управление SWF-файлом. Позвольте пользователю полностью управлять звуком в рекламе. Если реклама представляет собой плавающий по веб-странице SWF-файл без рамки, разрешите пользователю мгновенно закрыть рекламу в любой момент.

Новейшие сведения о распространении Flash Player в различных регионах см. по адресу www.adobe.com/go/fp_version_penetration_ru.

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — правила работы с вариантами поведения

Сведения о правилах работы с вариантами поведения
Сравнение кода на временной шкале с кодом объекта
Случаи, когда следует использовать варианты поведения
Единообразное использование вариантов поведения
Общий доступ к файлам с вариантами поведения

Сведения о правилах работы с вариантами поведения

Наверх

Варианты поведения — это заранее написанный код ActionScript 2.0, который можно добавлять в различные части файла. Многие разработчики вводят код ActionScript либо в один или несколько кадров на основной временной шкале, либо во внешние файлы ActionScript. Однако при использовании поведений код иногда размещается непосредственно в образцах символов (таких как кнопки, фрагменты ролика или компоненты), а не на временной шкале.

Варианты поведения не поддерживаются в сценариях ActionScript 3.0.

Сравнение кода на временной шкале с кодом объекта

Наверх

Чтобы избежать проблем, создаваемых децентрализованным кодом ActionScript 2.0, следует тщательно продумывать структуру документов, в которых используются варианты поведения. Многие разработчики размещают сценарии ActionScript не в образцах символов, а на временной шкале (код временной шкалы) или в классах. Поскольку варианты поведения добавляют код во множество мест FLA-файла, сценарий ActionScript не централизован, и поиск в нем затруднен. Если код не централизован, то сложно понять взаимодействие между сниппетами и невозможно написать хороший код. Децентрализованный код может вызывать проблемы при отладке и редактировании файлов.

При использовании вариантов поведения приведенные ниже возможности могут облегчить работу с вариантами поведения и децентрализованным сценарием ActionScript.

Навигатор сценариев Облегчает поиск и редактирование кода на временной шкале или в отдельных объектах на панели «Действия».

Поиск и замена Позволяет выполнять поиск и замену строк в FLA-файле.

Подшивка сценариев Позволяет «подшить» несколько сценариев в различных объектах и одновременно работать с ними на панели «Действия». Этот метод лучше всего использовать в сочетании с навигатором сценариев.

Обзор ролика Позволяет просматривать и упорядочивать содержимое FLA-файла, а также выбирать элементы (в том числе сценарии) для дальнейшего редактирования.

Случаи, когда следует использовать варианты поведения

Наверх

Главное отличие между FLA-файлом с вариантами поведения и FLA-файлом без них состоит в порядке работы при редактировании проекта. При использовании вариантов поведения необходимо выбрать каждый экземпляр объекта в рабочей области или саму рабочую область и открыть панель «Действия» или «Поведение» для внесения изменений. При создании собственного сценария ActionScript и размещении всего кода на основной временной шкале достаточно внести изменения на временной шкале.

Если FLA-файл содержит символы, можно выбрать один из их экземпляров в рабочей области и с помощью команды «Добавить» на панели «Поведение» добавить в него нужное поведение. Выбранное поведение автоматически добавляет код, который прикрепляется к этому экземпляру с помощью «кода объекта», например обработчика on(). Кроме того, можно выбрать кадр на временной шкале и с помощью панели «Поведение» добавить в него дополнительные варианты поведения.

Определите предполагаемую структуру FLA-файла. Определите, как и где в FLA-файле будут использоваться варианты поведения и сценарии ActionScript. Для этого ответьте на следующие вопросы:

- Какой код содержат варианты поведения?
- Потребуется ли модифицировать код вариантов поведения? Если да, то насколько серьезно? Если код вариантов поведения требует каких-либо модификаций, не используйте варианты поведения. Обычно варианты поведения нельзя редактировать с помощью панели «Поведения», если изменения вносятся в сценарии ActionScript. Если требуется значительно изменить варианты поведения на панели «Действия», обычно проще написать весь сценарий ActionScript самостоятельно в централизованном расположении.
- Потребуется ли дополнительный код ActionScript и должен ли он взаимодействовать с кодом вариантов поведения? Выполнять отладку и вносить изменения проще в централизованном расположении. Например, если код на временной шкале взаимодействует с вариантами поведения, размещенными в объектах, не используйте варианты поведения.

- Сколько вариантов поведения придется использовать, где их планируется разместить в FLA-файле? Если все варианты поведения размещены на временной шкале документа, то, возможно, они будут работать правильно. Использование ограниченного числа вариантов поведения также может не повлиять на рабочие процессы. Однако если варианты поведения используются в нескольких экземплярах объектов, то, возможно, эффективнее будет написать собственный код на временной шкале или создать внешние файлы ActionScript.

Помните, что варианты поведения не поддерживаются в ActionScript 3.0.

Единообразное использование вариантов поведения

Наверх

Варианты поведения следует использовать единообразно во всем документе, если они являются основным или единственным источником кода ActionScript. Варианты поведения следует использовать, если в FLA-файле почти или совсем нет дополнительного кода либо реализована единообразная система управления применяемыми вариантами поведения.

При добавлении кода ActionScript в FLA-файл размещайте его там, где находятся варианты поведения. При этом следует записывать, куда добавляется код.

Например, при размещении кода в экземплярах объектов рабочей области (код объекта), на основной временной шкале (кадровые сценарии), а также во внешних файлах ActionScript следует проверить структуру файла. Если код добавлен во всех этих местах, управление проектом затрудняется. Однако если варианты поведения используются логично, а структура кода такова, что он «окружает» эти варианты поведения (все они размещены в экземплярах объектов), то в любом случае рабочие процессы будут согласованными. Позднее такой документ будет проще редактировать.

Общий доступ к файлам с вариантами поведения

Наверх

Если планируется совместное использование FLA-файла, в котором код ActionScript размещен внутри объектов (таких как фрагменты роликов), то другим пользователям может быть трудно найти расположение кода даже с помощью панели «Обзор ролика».

При работе со сложным документом следует фиксировать использование вариантов поведения. В зависимости от размера приложения создайте блок-схему или список либо разместите в центральном расположении на основной временной шкале подробные примечания.

Если планируется открыть общий доступ к FLA-файлу, содержащего код в разных расположениях, поместите в кадре 1 основной временной шкалы примечание, объясняющее, где следует искать код и какую структуру имеет файл. В следующем примере показано примечание (в кадре 1) с информацией о расположении сценария ActionScript:

```
/*
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript
*/
```

Примечание. *Такой комментарий не нужен, если код легко найти, документ не предназначен для общего доступа, либо весь код размещен в кадрах на основной временной шкале.*

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — оптимизация FLA-файлов для создания SWF-объектов

Оптимизация документов Flash
Ускорение отображения документа
Оптимизация графических объектов и анимации
Частота кадров и производительность анимации
Фильтры и производительность SWF-файла
Кэширование растровых изображений и производительность SWF-файла
Работа с компонентами в приложении Flash Player
Оптимизация стилей и производительности компонентов
Использование динамических общих библиотек
Отображение специальных символов
Тестирование скорости загрузки документов

Наверх

Оптимизация документов Flash

Вместе с размером файла увеличивается время загрузки и воспроизведения документа. Есть несколько действий по оптимизации документа для воспроизведения. В процессе публикации Flash Professional оптимизирует документы автоматически. Перед экспортом документа его можно оптимизировать дополнительно, следуя различным стратегиям сокращения размера файла. Кроме того, при публикации SWF-файл можно сжать. После внесения изменений протестируйте документ. Для этого запустите его на разных компьютерах под управлением различных ОС и с различной скоростью подключения к Интернету.

В следующих видеоруководствах описаны несколько способов оптимизации FLA-файлов. В видеоролике показаны принципы использования среды Flash Professional CS3, которые также относятся к Flash Professional CS5.

- Оптимизация анимаций и FLA-файлов (7:24)

Оптимизация документов

- Для каждого элемента, который встречается неоднократно, используйте символы (анимированные и др.).
- По возможности используйте анимацию движения при создании последовательностей анимации. Анимация движения занимает меньше места, чем последовательность ключевых кадров.
- В последовательностях анимации используйте фрагменты ролика вместо графических символов.
- Ограничьте область изменения в каждом ключевом кадре. Постарайтесь, чтобы действие происходило в области минимального размера.
- Избегайте анимации растровых элементов. Используйте растровые изображения в качестве фона или статических элементов.
- По возможности используйте MP3, самый компактный звуковой формат.

Оптимизация элементов и линий

- Группируйте элементы.
- Элементы, которые меняются в процессе анимации, следует отделять от неизменяемых элементов с помощью слоев.
- Сведите к минимуму число отдельных линий, используемых для описания фигур, с помощью команды «Модификация» > «Фигура» > «Оптимизировать».
- Ограничьте число специальных типов линий, например пунктирных, точечных пунктирных, рваных и т. п. Сплошные линии требуют меньше памяти. Линии, созданные с помощью инструмента «Карандаш», занимают меньше места, чем мазки кисти.

Оптимизация текста и шрифтов

- Ограничьте число шрифтов и стилей шрифта. Старайтесь экономно использовать внедренные шрифты, поскольку они увеличивают размер файла.
- При внедрении шрифта не включайте весь шрифт, выберите только необходимые символы.

Оптимизация цветов

- Несколько экземпляров одного символа разных цветов можно создать с помощью меню «Цвет» в инспекторе свойств символа.
- Цветовая палитра документа сопоставляется с палитрой браузера с помощью панели «Цвет» («Окно» > «Цвет»).
- Используйте градиенты экономно. Заливка области градиентным цветом требует примерно на 50 байт больше места, чем заливка ее сплошным цветом.
- Старайтесь реже использовать эффект альфа-прозрачности, поскольку это замедляет воспроизведение.

Наверх

Ускорение отображения документа

Чтобы ускорить отображение документа, отключите с помощью команд в меню «Просмотр» функции высококачественной визуализации, требующие дополнительных вычислений и замедляющие отображение документа.

Ни одна из этих команд не влияет на экспорт документа из Flash Professional. Качество отображения документов Flash Professional в веб-обозревателе задается с помощью параметров object и embed. Команда «Опубликовать» сделает это автоматически.

❖ Выберите в меню «Просмотр» > «Режим просмотра» один из следующих параметров:

Контуры Отображает только контуры, ограничивающие фигуры в монтажном кадре. Все линии выводятся как тонкие линии. Это облегчает изменение фигуры графических элементов и ускоряет отображение сложных монтажных кадров.

Быстрый Отключает сглаживание и отображает все цвета и стили линий в рисунке.

Сглаживание Включает сглаживание для линий, фигур и растровых изображений. Отображает фигуры и линии так, чтобы их края выглядели на экране более гладкими. Отрисовка выполняется медленнее, чем в режиме «Быстрый». Лучше всего сглаживание использовать на видеокартах, поддерживающих тысячи (16 бит) или миллионы (24 бит) цветов. В 16- или 256-цветном режиме черные линии смягчаются, но цвета могут выглядеть лучше в режиме «Быстро».

Сглаженный текст Смягчает края текста. Лучше всего использовать с крупными размерами шрифта. Может выполняться медленно с большим объемом текста. Это наиболее распространенный режим работы.

Полный Визуализирует содержимое сцены на рабочем столе целиком. Может замедлить отображение.

Наверх

Оптимизация графических объектов и анимации

Перед тем как создавать оптимизированную и упрощенную анимацию или графические объекты, тщательно спланируйте проект. Определите ожидаемый размер файла и длительность анимации, проверьте весь процесс разработки.

Следуйте приведенным ниже рекомендациям по оптимизации графики и анимации.

- Старайтесь не использовать градиенты, поскольку в них используется большое количество цветов и выполняются дополнительные вычисления, что усложняет процесс визуализации.
- По той же причине сведите к минимуму использование в SWF-файле альфа-прозрачности.

  Анимация объектов, использующих эффект прозрачности, значительно загружает процессор и должна быть сведена к минимуму. Анимация прозрачных графических объектов поверх растровых изображений требует особенно больших вычислительных ресурсов. Ее использование следует свести к минимуму или полностью исключить.

  Примечание. *Лучший растровый формат для импорта в документы Flash Professional — PNG, собственный формат среды Macromedia Fireworks от Adobe. PNG-файлы содержат информацию об RGB- и альфа-канале для каждого пиксела. При импорте PNG-файла Fireworks в Flash Professional сохраняется возможность редактирования графических объектов в FLA-файле.*

- Оптимизируйте растровые изображения без излишнего сжатия. Для веб-страниц оптимальным является разрешение в 72 точки на дюйм. Сжатие растрового изображения сокращает размер файла, но излишнее сжатие снижает качество картинки. Чтобы избежать излишнего сжатия, проверьте параметры качества JPEG в диалоговом окне «Параметры публикации». В большинстве случаев лучше представлять изображение в векторном формате. Использование векторных изображений уменьшает размер файла, поскольку изображения формируются в результате вычислений, а не из множества пикселов. Ограничьте число цветов в изображении, в то же время сохраняя его качество.

  Примечание. *Избегайте увеличения растровых изображений свыше исходных размеров, поскольку это снижает качество изображения и повышает загрузку процессора.*

- Задайте свойству _visible значение false, вместо того чтобы уменьшать уровень _alpha до 0 или 1. Вычисление уровня _alpha для экземпляра в рабочей области сильно загружает процессор. Отключение отображения экземпляра экономит циклы ЦП и память, что обеспечивает более плавную анимацию в SWF-файлах. Вместо выгрузки и потенциальной повторной загрузки ресурсов задавайте для свойства _visible значение false, что позволит снизить нагрузку на процессор.
- Сократите число линий и точек, используемых в SWF-файле. Используйте диалоговое окно «Оптимизация кривых» («Модификация» > «Фигура» > «Оптимизировать») для сокращения числа векторов в рисунке. Чтобы сделать оптимизацию более глубокой, выберите параметр «Применить несколько проходов». Оптимизация картинки уменьшает размер файла, но излишнее сжатие ухудшает качество. В то же время оптимизация кривых уменьшает размер файла и повышает производительность SWF-файла. Существуют сторонние параметры для специализированной оптимизации кривых и точек, которые дают другие результаты.

Чтобы получить наилучшие результаты, попробуйте использовать разные способы анимации содержимого и проверьте все доступные параметры.

Увеличение частоты кадров (измеряется в кадров/сек или fps) повышает плавность анимации в SWF-файле, но может увеличить нагрузку на процессор, особенно на старых компьютерах. Протестируйте анимацию с разной частотой кадров, чтобы определить наименьшую возможную частоту.

Пример анимации со сценарием см. на веб-странице Flash Samples по адресу www.adobe.com/go/learn_fl_samples_ru. Загрузите и распакуйте ZIP-файл Samples и перейдите в папку ActionScript2.0/Animation, где находится пример.

Наверх

Частота кадров и производительность анимации

При добавлении в приложение анимации учтите частоту кадров, установленную в FLA-файле. Частота кадров может влиять на производительность SWF-файла и компьютера, где воспроизводится файл. Слишком большое значение частоты кадров может привести к проблемам, связанным с процессорами, особенно при слишком большом объеме ресурсов или использовании сценария ActionScript в процессе создания анимации.

Однако необходимо учесть и то, что частота кадров влияет на плавность воспроизведения анимации. Например, если в инспекторе свойств задана частота 12 кадров/сек, то за каждую секунду воспроизводится 12 кадров. Если в документе задана частота 24 кадров/сек, то анимация будет воспроизводиться более гладко, чем при частоте 12 кадров/сек. Однако анимация с частотой 24 кадров/сек также и воспроизводится быстрее, чем при частоте 12 кадров/сек, поэтому общая длительность (в секундах) будет меньше. Таким образом, чтобы создать 5-секундную анимацию при более высокой частоте кадров, необходимо добавить дополнительные кадры, чтобы заполнить те же 5 секунд (что увеличит общий размер файла анимации). Файл 5-секундной анимации с частотой 24 кадров/сек обычно имеет больший размер, чем файл 5-секундной анимации с частотой 12 кадров/сек.

Примечание. *При создании анимации со сценарием с помощью обработчика событий onEnterFrame анимация воспроизводится с частотой кадров документа, как при создании анимации движения на временной шкале. Альтернативой использованию обработчика событий onEnterFrame является функция setInterval (см. руководство «Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5»). Вместо того чтобы полагаться на частоту кадров, можно вызывать функции через заданные интервалы. Как и в случае с onEnterFrame, чем чаще используется setInterval для вызова функции, тем больше вычислительных ресурсов потребуется для анимации.*

Используйте минимально возможную частоту кадров, позволяющую воспроизводить анимацию плавно при исполнении. Это позволит уменьшить нагрузку на процессор в компьютере конечного пользователя. Высокие частоты кадров (более 30-40 кадров/сек) серьезно повышают использование вычислительных ресурсов, хотя изменение внешнего вида анимации при исполнении при этом незначительно или отсутствует.

В процессе разработки следует выбирать частоту кадров анимации как можно раньше. При тестировании SWF-файла проверьте длительность и размер SWF-файла анимации. Частота кадров существенно влияет на скорость анимации.

Наверх

Фильтры и производительность SWF-файла

Если в приложении используется слишком много фильтров, то используется очень большой объем памяти, от чего производительность Flash Player может падать. Поскольку фрагмент ролика с присоединенными фильтрами использует два 32-битных растровых изображения, приложению может потребоваться значительный объем памяти, если используется много растровых изображений. Операционной системе компьютера может не хватить памяти. На современных компьютерах ошибки нехватки памяти возникают редко, кроме случаев, когда фильтры используются приложением чрезвычайно интенсивно (например, когда в рабочей области находятся тысячи растровых изображений).

Однако, если возникает ошибка нехватки памяти, происходит следующее.

- Массив фильтров игнорируется.
- Фрагмент ролика отрисовывается с помощью обычного векторного визуализатора.
- Растровые изображения во фрагменте ролика не кэшируются.

  С момента возникновения ошибки нехватки памяти фрагмент ролика больше не пытается использовать массив фильтров и растровый кэш. Другим фактором, влияющим на производительность проигрывателя, является значение параметра качества, заданное для каждого из примененных фильтров. Чем выше значения, тем больше требуется вычислительных ресурсов и памяти во время визуализации, в то время как при более низких значениях требуется меньший объем ресурсов. Старайтесь не использовать лишние фильтры и устанавливайте по возможности более низкие значения качества.

  Важная информация. *Если объект размером 100x100 пикселов увеличить в два раза, то памяти потребуется в четыре раза больше, поскольку содержимое будет иметь размер 200x200 пикселов. Если изображение увеличить еще вдвое, то фигура отрисовывается как объект размером 800x800 пикселов и потребует в 64 раза больше памяти, чем исходный объект размером 100x100 пикселов. При использовании фильтров в SWF-файле следует всегда отключать функции масштабирования в контекстном меню SWF-файла.*

  Ошибки могут возникнуть при использовании недопустимых типов параметров. Некоторые параметры фильтров имеют также определенный допустимый диапазон. Если установить значение, выходящее за пределы допустимого диапазона, то значение изменяется на ближайшее допустимое. Например, качество должно иметь значение от 1 до 3 для стандартной операции, и этому параметру можно присвоить только значения от 0 до 15. Значение, превышающее 15, заменяется на 15.

Некоторые конструкторы имеют ограничения на длину массивов, передаваемых в качестве входных параметров. Если фильтр свертывания или фильтр цветовой матрицы создается на основе недопустимого массива (неправильного размера), то конструктор завершает работу с ошибкой, и фильтр не создается. Если объект фильтра использовать впоследствии в массиве фильтров фрагмента ролика, то он будет пропущен.

При использовании фильтра размытия значения blurX и blurY, являющиеся степенями 2 (такие как 2, 4, 8, 16 и 32), позволяют ускорить расчеты и повысить производительность на 20-30 %.

Наверх

Кэширование растровых изображений и производительность SWF-файла

Кэширование растровых изображений позволяет повысить производительность неизменяемых фрагментов ролика в приложениях. Если задать свойствам MovieClip.cacheAsBitmap или Button.cacheAsBitmap значение true, то Flash Player будет кэшировать внутренние растровые представления фрагмента ролика или экземпляра кнопки. Это позволяет увеличить производительность фрагментов ролика со сложным векторным содержимым. Все векторные данные для фрагмента ролика, имеющего кэшированный растр, отрисовываются в растровом изображении, а не в основной рабочей области.

Примечание. *Это растровое изображение копируется в основную рабочую область в виде пикселов без растяжений и поворотов, которые привязываются к ближайшим пиксельным границам. Пикселы отображаются в точном соответствии с родительским объектом. При изменении границ растрового изображения оно не растягивается, а создается повторно.*

Дополнительные сведения о кнопке кэширования или экземплярах фрагмента ролика см. в следующих разделах:

- «О кэшировании и прокручивании фрагментов роликов с помощью ActionScript» в руководстве Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash
- «Кэширование фрагмента ролика» в руководстве Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash

  Свойство cacheAsBitmap следует использовать во фрагментах ролика, содержащих в основном статическое содержимое и редко подвергающихся масштабированию и повороту. Использование в таких фрагментах ролика свойства cacheAsBitmap может повысить производительность при преобразовании фрагмента ролика (при изменении координат x и y).

  При включении кэширования фрагментов ролика создается подложка, которая обладает несколькими преимуществами — например, позволяет быстрее визуализировать сложную векторную анимацию. В некоторых случаях включение кэширования не повышает производительность или даже снижает ее.

  Общая производительность кэшированных данных зависит от сложности векторных данных в экземплярах, от объема измененных данных и от того, включено ли свойство opaqueBackground. При изменении небольших регионов разница между подложкой и использованием векторных данных может оказаться незначительной. Перед развертыванием приложения следует протестировать оба сценария.

Случаи применения кэширования растровых изображений

Ниже приведены типичные сценарии, в которых кэширование растровых изображений для оптимизации векторной графики может оказаться очень выгодным.

Сложное фоновое изображение Приложение, которое содержит детализированное и сложное фоновое изображение из векторных данных. Для повышения производительности выберите содержимое, сохраните его во фрагменте ролика и задайте для свойства opaqueBackground значение true. Фон визуализируется как растровое изображение и поддерживает быструю перерисовку, что повышает скорость воспроизведения анимации.

Прокрутка текстового поля Приложение, отображающее большой объем текста в текстовом поле с прокруткой. Разместите текст в прокручиваемом фрагменте ролика с границами прокрутки (свойство scrollRect), что позволит увеличить скорость прокрутки пикселов в указанном экземпляре. При прокрутке экземпляра фрагмента ролика все текстовое поле не формируется заново, вместо этого прокручиваемые пикселы сдвигаются вверх, после чего формируется новая область.

Система окон Приложение со сложной системой перекрывающихся окон. Каждое окно можно открыть или закрыть (например, окна веб-обозревателя). Если каждое окно пометить как подложку (задав для свойства cacheAsBitmap значение true), то все помеченные окна будут изолированными и будут кэшироваться. Пользователь может перетаскивать окна, перекрывая ими друг друга, при этом векторное содержимое в каждом окне не приходится формировать заново.

Когда не следует применять кэширование растровых изображений

Неправильное применение кэширования растровых изображений может плохо повлиять на SWF-файл. При разработке FLA-файла с использованием подложек следуйте приведенным ниже рекомендациям.

- Не используйте подложки (фрагменты ролика с включенным кэшированием) больше, чем это необходимо. Каждая подложка использует больше памяти, чем обычный фрагмент ролика. Используйте подложки только для ускорения визуализации.
- Кэшированные растровые изображения могут занимать значительно больше памяти, чем обычный экземпляр фрагмента ролика. Например, если фрагмент ролика в рабочей области имеет размер 250x250 пикселов, то при кэшировании он может занимать до 250 Кбайт по сравнению с 1 Кбайт при работе с ним как с обычным (некэшированным) экземпляром фрагментом ролика.
- Избегайте масштабирования кэшированных подложек. Если кэширование растровых изображений используется чрезмерно активно, то потребляется большой объем памяти (см. предыдущий пункт), особенно при увеличении масштаба.
- Вместо экземпляров фрагментов ролика, содержащих в основном статические данные (неанимированных), лучше использовать

подложки. Такой экземпляр можно перетаскивать или перемещать, но его содержимое не должно быть анимированным или значительно изменяться. Например, если экземпляр вращается или преобразуется, то используется попеременно поверхность и векторные данные, что затрудняет расчеты и негативно плохо влияет на работу SWF-файла.

- Если подложки используются вперемешку с векторными данными, то возрастает объем вычислений, выполняемых приложением Flash Player (а иногда и компьютером). Группируйте подложки. Например, это рекомендуется делать при создании оконных приложений.

Наверх

Работа с компонентами в приложении Flash Player

Среда компонентов позволяет добавлять в компоненты новые функции, но при этом размер файла приложения может существенно увеличиваться. Компоненты наследуют функции друг друга. Один компонент увеличивает размер документа Flash Professional, но последующие компоненты, использующие ту же среду, не обязательно будут и дальше увеличивать размер. При добавлении компонентов в рабочую область размер файла увеличивается. Но с определенного момента этот рост замедляется, поскольку компоненты совместно используют классы и не загружают новые копии одних и тех же классов.

Если несколько компонентов используют разные среды, это может заметно повлиять на размер SWF-файла. Например, компонент XMLConnector увеличивает SWF-файл на 17 Кбайт, а компоненты TextInput — на 24 Кбайт. Компонент ComboBox увеличит файл еще на 28 Кбайт, поскольку не является частью среды добавленных ранее компонентов. Поскольку компонент XMLConnector использует привязку данных, то классы увеличивают SWF-файл на 6 Кбайт. Документ, в котором используются все эти компоненты, имеет первоначальный размер в 77 Кбайт еще до того, как туда что-либо добавил автор. Добавляя в документ новый компонент, имейте в виду размер SWF-файла.

Компоненты должны существовать в библиотеке родительского SWF-файла. Например, приложению необходима копия используемых компонентов в собственной библиотеке, даже если эти компоненты являются обязательными только в дочерних SWF-файлах, которые загружаются при исполнении. Это необходимо для того, чтобы обеспечить правильную работу компонентов, и незначительно увеличивает время загрузки родительского SWF-файла. Однако родительская библиотека не наследуется SWF-файлами, загружаемыми родительским файлом, и не является для них общей. Каждый дочерний SWF-файл должен загрузить собственную копию тех же компонентов.

При планировании публикации SWF-файла с поддержкой обратной совместимости необходимо хорошо понимать, какие компоненты имеют такую возможность. В следующей таблице приведены сведения о доступности компонентов в разных версиях Flash Player:

Компоненты	Flash Player 6 (6.0.65.0) и более ранних версий	Flash Player 6 (6.0.65.0)	Flash Player 7 и 8	Flash Player 9
ActionScript 3.0	Не поддерживается	Не поддерживается	Не поддерживается	Поддерживается
ActionScript 2.0	Поддерживается	Поддерживается	Поддерживается	Поддерживается
Набор компонентов пользовательского интерфейса V2	Не поддерживается	Поддерживается	Поддерживается	Поддерживается
Мультимедийные компоненты	Не поддерживается	Не поддерживается	Поддерживается	Поддерживается
Компоненты данных	Не поддерживается	Не поддерживается	Поддерживается	Поддерживается

Для работы компонентов пользовательского интерфейса V2 требуется отключить параметр оптимизации Flash Player 6r65 в параметрах публикации.

Наверх

Оптимизация стилей и производительности компонентов

При использовании ActionScript 2.0 вызов функции setStyle в среде компонентов требует наибольшего объема вычислительных ресурсов. Сам вызов функции setStyle выполняется экономично, но вызывает большую нагрузку в связи со способом реализации. Вызов setStyle необходим не во всех приложениях. Если он используется, учтите его воздействие на производительность.

Для повышения производительности можно изменить стили перед их загрузкой, вычислением и применением к объектам SWF-файла. Если стили можно изменить до загрузки и вычисления, вызывать setStyle не потребуется.

Чтобы повысить производительность при использовании стилей, задавайте свойства каждого объекта по мере их инициализации. Если экземпляры размещаются в рабочей области динамически, задавайте свойства в методе initObj при вызове метода createClassObject(), как показано в приведенном ниже сценарии ActionScript.

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

Экземпляры, которые непосредственно помещаются в рабочую область, могут использовать событие onClipEvent() для каждого экземпляра либо использовать подклассы (рекомендуется). Сведения о подклассах см. в разделе «О создании подкласса» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.

Если стиль компонентов требуется изменять, то эффективность приложения можно повысить с помощью компонента Loader. Чтобы использовать несколько стилей в разных компонентах, разместите каждый компонент в собственном SWF-файле. Если стили изменяются в компоненте Loader и SWF-файл перезагружается, то компоненты SWF-файла создаются заново. После повторного создания компонента очищается кэш стилей, а стиль компонента сбрасывается и связывается повторно.

Примечание. *Чтобы применить один стиль ко всем экземплярам компонента в SWF-файле, измените стиль глобально с помощью метода _global.styles.ComponentName.*

Использование динамических общих библиотек

Наверх

Сократить время загрузки можно с помощью динамических общих библиотек. Эти библиотеки обычно необходимы для более крупных приложений или при использовании одних компонентов или символов в нескольких приложениях на сайте. Если вывести общие ресурсы за пределы SWF-файлов, то классы не нужно будет загружать повторно. Первый SWF-файл, который использует общую библиотеку, будет загружаться дольше, поскольку необходимо загрузить как сам SWF-файл, так и библиотеку. Библиотека кэшируется на компьютере пользователя и используется всеми последующими SWF-файлами. Этот процесс значительно уменьшает время загрузки некоторых крупных приложений.

Отображение специальных символов

Наверх

В операционных системах используются кодовые страницы, индивидуальные для каждого конкретного региона. Например, на компьютерах в Японии используется иная кодовая страница, чем на компьютерах в Англии. При отображении текста в Flash Player 5 и более ранних версий использовалась кодовая страница. Flash Player 6 и более поздних версий используют при отображении текста кодировку Юникод. Юникод более надежен и стандартизирован, поскольку является универсальным набором символов, содержащим символы всех языков. Юникод используется в большинстве современных приложений.

Для отображения специальных символов в приложении Flash Player, начиная с версии 6, можно использовать управляющие последовательности Юникода. Однако не все символы будут отображаться правильно, если текст загружен в кодировке, отличной от UTF-8 или UTF-16 (Юникод), либо если для отображения специальных символов не используются управляющие последовательности символов Юникод. Кодовые таблицы Юникод см. на веб-сайте Юникод по адресу Unicode.org. Список типовых управляющих последовательностей символов см. в таблице, приведенной далее в этом разделе.

Приложение, не поддерживающее Юникод, использует при визуализации символов кодовую страницу операционной системы. В этом случае кодовая страница определяет символы, которые видит пользователь, поэтому они отображаются правильно, только если кодовая страница операционной системы пользователя совпадает с кодовой страницей приложения. Кодовая страница, которая использовалась при создании SWF-файла, должна совпадать с кодовой страницей на компьютере конечного пользователя. Кодовые страницы — это не самое удачное решение для приложений, предназначенных для международной аудитории. В таких приложениях следует использовать Юникод.

Параметр System.useCodepage в коде задает использование системной кодовой страницы вместо Юникода.

Этот вариант следует использовать только при загрузке текста в кодировке, отличной от Юникода, из внешнего расположения и только если его кодировка совпадает с кодовой страницей пользовательского компьютера. Если оба эти условия выполнены, текст отобразится правильно. Если выполняется только одно условие, то при форматировании текста следует использовать Юникод и управляющие последовательности символов Юникода. Для использования управляющей последовательности добавьте в кадр 1 на временной шкале следующий сценарий ActionScript 2.0:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

Этот сценарий ActionScript создает текстовое поле и вводит текст с символом авторского права ©.

Кроме того, свойство useCodepage также позволяет использовать в SWF-файле кодовую страницу операционной системы. При экспорте SWF-файла из Flash Professional текст по умолчанию экспортируется в Юникоде, а свойство System.useCodepage имеет в значение false. При отображении специального текста или при отображении текста на международных системах могут возникнуть проблемы, которые можно устранить применением системной кодовой страницы. Однако свойство System.useCodePage — это всегда последнее средство.

Чтобы воспользоваться кодовой страницей системы, разместите следующую строку кода ActionScript 2.0 в кадре 1 на временной шкале.

```
System.useCodepage = true;
```

Важная информация. *Специальный символ отобразится, только если он есть в соответствующем шрифте на компьютере пользователя. Если в этом нет уверенности, то этот символ или шрифт следует внедрить в SWF-файл.*

В приведенной ниже таблице перечислено несколько типовых управляющих последовательностей Юникод.

Описание символа	Управляющая последовательность Юникод

длинное тире (—)	\u2014
знак регистрации (®)	\u00AE
знак авторского права (©)	\u00A9
торговый знак (™)	\u2122
символ евро (€)	\u20AC
обратная косая черта (\)	\u005C
прямая косая черта (/)	\u002F
открывающая фигурная скобка ({)	\u007B
закрывающая фигурная скобка (})	\u007D
знак больше (<)	\u003C
знак меньше (>)	\u003E
звездочка (*)	\u002A

Наверх

Тестирование скорости загрузки документов

Flash Player старается поддерживать заданную частоту кадров. Реальная частота кадров во время воспроизведения может быть на разных компьютерах различной. Если загружаемый документ достигает определенного кадра прежде, чем загружены требуемые для него данные, то воспроизведение приостанавливается до получения данных.

Для просмотра скорости загрузки в графическом представлении используется профилировщик пропускной способности, который наглядно показывает объем отправляемых для каждого кадра данных в соответствии с указанной скоростью модема.
Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Профилировщик пропускной способности недоступен в среде Flash Professional CC. Вместо него можно применить инструмент Adobe Scout в сочетании с Flash Professional. Дополнительная информация: «Совместное использование Adobe Scout и Flash Professional».*
При имитации скорости загрузки Flash Professional использует типичное среднее значение производительности Интернета, а не точную скорость модема. Например, при имитации модема со скоростью 28,8 КБ/с Flash Professional устанавливает реальную скорость в 2,3 КБ/с, чтобы отразить типичную производительность Интернета. Кроме того, профилировщик учитывает дополнительную поддержку по сжатию для SWF-файлов, которая уменьшает размер файла и повышает потоковую производительность.

При потоковой загрузке внешних SWF-, GIF- и XML-файлов и переменных с помощью вызовов ActioScript, например loadMovie и getUrl, данные передаются на скорости, установленной для потоковой передачи. Потоковая скорость основного SWF-файла уменьшается на величину, определяемую дополнительными запросами данных. Протестируйте документ на всех скоростях и на каждом типе компьютеров, которые планируется поддерживать. Это позволяет убедиться, что документ не слишком громоздок даже для самого медленного соединения и компьютера.

Кроме того, можно сформировать отчет по кадрам, которые замедляют воспроизведение, после чего оптимизировать их или удалить часть их содержимого.

Изменить параметры SWF-файла, созданные с помощью команд «Тестировать ролик» и «Тестировать монтажный кадр», можно с помощью команды «Файл» > «Параметры публикации».

Тестирование скорости загрузки

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите «Управление» > «Тестировать монтажный кадр» или «Управление» > «Тест».

     Если тестируется монтажный кадр или документ, Flash Professional публикует текущий выбор в виде SWF-файла в соответствии с параметрами, заданными в диалоговом окне «Параметры публикации». SWF-файл открывается в новом окне и немедленно начинает воспроизведение.
   - Выберите команду «Файл» > «Открыть», выберите SWF-файл.
2. Выберите команду «Просмотр» > «Параметры загрузки», выберите скорость загрузки, чтобы определить потоковую скорость, которую имитирует Flash Professional. Чтобы ввести пользовательское значение, выберите команду «Настроить».
3. Чтобы увидеть диаграмму скорости загрузки во время просмотра SWF-файла, выберите команду «Просмотр» > «Профилировщик пропускной способности».

   В левой части профилировщика отображаются сведения о документе, его параметры, состояние, а также потоки, если они

включены в документ.

В правой части показан заголовок и диаграмма временной шкалы. Каждая полоска этой диаграммы представляет отдельный кадр документа. Размер полоски соответствует размеру кадра в байтах. Красная линия под заголовком временной шкалы указывает, возможна ли потоковая передача этого кадра в реальном времени при текущей скорости модема, заданной в меню «Управление». Если полоска заходит за красную линию, то документ будет ожидать загрузки этого кадра.
Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Профилировщик пропускной способности недоступен в среде Flash Professional CC. Вместо него можно применить инструмент Adobe Scout в сочетании с Flash Professional. Дополнительная информация: «Совместное использование Adobe Scout и Flash Professional».*

4. Чтобы включить или отключить потоковую передачу, выберите команду «Просмотр» > «Имитировать загрузку».
   Если потоковую передачу отключить, то документ перезапускается без имитации подключения к сети.
   Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Функция имитации загрузки недоступна в среде Flash Professional CC.*
5. Щелкните мышью полоску на диаграмме, чтобы просмотреть параметры соответствующего кадра в окне слева и остановить документ.
6. При необходимости настройте вид диаграммы. Для этого выполните одно из следующих действий.
   - Выберите пункт «Просмотр» > «Потоковая диаграмма», чтобы посмотреть, какие кадры вызывают задержку.

     В этом представлении по умолчанию попеременно отображаются светлые и темные блоки, представляющие кадры. Боковая сторона каждого блока показывает его сравнительный размер в байтах. В первом кадре хранится содержимое символа, поэтому он часто бывает больше остальных.
   - Выберите пункт «Просмотр» > «Покадровая диаграмма» для отображения размера каждого кадра.

     Это представление позволяет увидеть, какие кадры вызывают задержку потоковой передачи. Если блок кадра выходит за красную линию в диаграмме, это означает, что Flash Player останавливает воспроизведение до загрузки всего кадра.
7. Чтобы вернуться в среду разработчика, закройте тестовое окно.
   После настройки тестовой среды с помощью профилировщика пропускной способности можно открыть любой SWF-файл непосредственно в тестовой среде. Файл открывается в окне Flash Player с профилировщиком пропускной способности и другими выбранными параметрами просмотра.
   Примечание. *(Только для Flash Professional CC) Профилировщик пропускной способности недоступен в среде Flash Professional CC. Вместо него можно применить инструмент Adobe Scout в сочетании с Flash Professional. Дополнительная информация: «Совместное использование Adobe Scout и Flash Professional».*

Создание сводного отчета

1. Выберите пункт «Файл» > «Параметры публикации» и перейдите на вкладку Flash Professional.
2. Выберите «Составить отчет о размере».
3. Нажмите кнопку «Опубликовать».

   Flash Professional формирует текстовый файл с расширением .txt. (Если файл документа имеет имя myMovie.fla, то текстовый файл будет иметь имя myMovie Report.txt.) В отчете перечислены размеры каждого кадра, фигуры, текста, звука, видео и сценария ActionScript в кадре.

Дополнительные разделы справки

Описание процесса публикации

Отладка сценариев ActionScript 3.0

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — систематизация ActionScript в программе

Хранение действий вместе
Присоединение кода к объектам

Хранение действий вместе

Наверх

Старайтесь размещать сценарии ActionScript® в одном местоположении. Размещение кода в одном месте позволяет повысить эффективность редактирования проектов, поскольку при отладке или модификации сценариев ActionScript не требуется выполнять поиск в разных местах. При размещении кода во FLA-файле поместите сценарий ActionScript в кадр 1 или 2 в верхнем слое временной шкалы с именем действия. Кроме того, можно разместить весь код в файлах ActionScript. Некоторые приложения Flash Professional не всегда размещают код в одном месте (например, этого не делают приложения на основе ActionScript 2.0, которые используют экраны или варианты поведения).

Обычно весь код можно разместить в одном и том же расположении (в кадре или в файлах ActionScript), что дает следующие преимущества:

- Код легко найти даже в сложном исходном файле.
- Код легко отлаживать.

Присоединение кода к объектам

Наверх

Избегайте присоединения сценариев ActionScript к объектам во FLA-файле и даже в простых SWF-файлах. (К объектам можно присоединять только сценарии ActionScript 1.0 и 2.0, но не ActionScript 3.0.) Чтобы присоединить код к объекту, нужно выбрать фрагмент ролика, экземпляр компонента или кнопки, открыть панель «Действия» и добавить сценарий ActionScript с помощью функций-обработчиков on() или onClipEvent().

Присоединять код ActionScript к объектам настоятельно не рекомендуется по следующим причинам:

- Код сложно найти, а FLA-файлы сложно редактировать.
- Код сложно отлаживать.
- Код ActionScript, записанный на временной шкале или в классах, выглядит аккуратнее, и для него удобнее создавать надстройки.
- Подобное размещение кода способствует плохому стилю программирования.
- Различия между двумя стилями написания кода могут запутать начинающих разработчиков на ActionScript. Изучающим язык сценариев приходится осваивать различные стили написания кода и дополнительные синтаксические конструкции. Кроме того, им приходится иметь дело с неудачным и ограниченным стилем программирования.

  Старайтесь не присоединять сценарии ActionScript 2.0 к кнопке с именем myButton_btn:

  ```
  on (release) {
      //do something
  }
  ```

  Вместо этого рекомендуется размещать сценарии ActionScript 2.0 на временной шкале следующим образом:

  ```
  myButton_btn.onRelease = function() {
      //do something
  };
  ```

  Примечание. *При использовании вариантов поведения используются иные методы, которые иногда требуют присоединения кода к объектам.*

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — руководство по созданию SWF-приложений

О руководстве по созданию SWF-приложений
Сбор и форматирование данных
Отправка и обработка данных
Добавление функций загрузки и проверки данных
Обработка ошибок и отладка
Систематизация файлов и хранение кода
Использование шаблона проектирования MVC
Создание защищенных приложений

О руководстве по созданию SWF-приложений

Наверх

Оптимальный способ создания приложения Flash Professional зависит от типа приложения и используемых технологий.

Веб-приложение обеспечивает интерактивное взаимодействие пользователя с веб-сайтом. Например, приложение может собирать информацию о пользователе (например, имя пользователя и пароль для регистрации), добавлять информацию на сайт (например, в форум) или предоставлять пользователю возможность интерактивного общения в реальном времени с другими посетителями сайта (например, в разговорных комнатах или через интерактивные доски объявлений). Результаты с сервера часто возвращаются в виде SWF-файлов в зависимости от типа взаимодействия. Ниже приведены примеры приложений, которые поддерживают различные виды интерактивного взаимодействия пользователя с сервером. Веб-сайт, на котором не используется информация о посетителе или данные, не является приложением (примерами могут служить портфолио, мультипликационный сайт или статический информационный сайт). Приложения Flash Professional поддерживают интерактивное взаимодействие пользователя с веб-приложением и сервером. Базовый процесс выглядит следующим образом:

1. Пользователь вводит информацию в SWF-файл.
2. Информация преобразуется в данные.
3. Данные форматируются и отправляются на веб-сервер.
4. Веб-сервер собирает данные и отправляет на сервер приложений (например, ColdFusion, PHP или ASP).
5. Данные обрабатываются и отправляются обратно на веб-сервер.
6. Веб-сервер отправляет результаты в SWF-файл.
7. SWF-файл получает отформатированные данные.
8. Сценарий ActionScript обрабатывает данные для использования в приложении.

При создании приложения необходимо выбрать протокол передачи данных. Протокол оповещает приложение об отправке или получении данных, формате передачи и результатах обработки ответа сервера. После получения данных SWF-файлом необходимо выполнить их обработку и форматирование. При использовании протокола данные всегда имеют поддерживаемый формат. При передаче данных в виде пар «имя-значение» можно проверить тип их форматирования. Проверьте правильность форматирования данных, чтобы исключить получение данных в формате XML и сообщить SWF-файлу тип данных и способ работы с ними.

Сбор и форматирование данных

Наверх

Работа приложений зависит от того, как пользователь взаимодействует с SWF-файлом. Часто при этом пользователь вводит данные в формы. Flash Professional поддерживает много различных способов ввода и форматирования данных в приложениях Flash Professional. Эту гибкость обеспечивают возможности анимации и креативного управления интерфейсом, а также проверка на наличие ошибок, которую можно выполнять с помощью сценариев ActionScript.

Ниже приведены создания форм для сбора данных с помощью Flash Professional:

- Расширенное управление оформлением.
- Почти полное или полное отсутствие необходимости обновлять страницы.
- Повторное использование общих ресурсов.

Полученную от пользователя информацию следует сохранять в виде общего объекта на компьютере пользователя. Общие объекты позволяют хранить данные на компьютере пользователя аналогично cookie-файлам. Дополнительные сведения об общих объектах см. в разделе о классе sharedObject в руководстве «Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5» или «Справочник ActionScript® 3.0 для Adobe® Flash® Professional CS5».

Отправка и обработка данных

Наверх

Обычно перед отправкой на сервер информацию необходимо обработать, то есть преобразовать в формат, распознаваемый сервером. После получения данных сервер может обработать их самыми разнообразными способами и отправить обратно в SWF-файл в приемлемом для него формате — от пар «имя-значение» до сложных объектов.

Примечание. *Тип MIME выходных данных сервера приложений должен иметь значение application/x-www-urlform-encoded. Если этот тип MIME отсутствует, то полученные данные обычно невозможно использовать в Flash Professional.*

В следующей таблице перечислены некоторые параметры отправки данных на сервер и получения их с помощью Flash Professional:

Отправка данных	Описание
LoadVars.send и LoadVars.sendAndLoad	Отправка пар «имя-значение» серверному сценарию для обработки. LoadVars.send отправляет переменные удаленному сценарию и игнорирует любой ответ. LoadVar.sendAndLoad отправляет на сервер пары «имя-значение» и загружает или анализирует ответ в целевом объекте LoadVars.
XML.send и XML.sendAndLoad	Аналогично LoadVars, но методы XML.send и XML.sendAndLoad отправляют вместо пар «имя-значение» XML-пакеты.
getURL	С помощью функции getURL() или метода MovieClip.getURL можно отправлять переменные из Flash Professional в кадр или всплывающее окно.
Flash Remoting	Упрощает обмен сложной информацией между Flash Professional, ColdFusion, ASP.NET, Java и др. Кроме того, Flash Remoting можно использовать для работы с веб-службами.
Веб-службы	В составе Adobe® Flash® Professional есть компонент WebServiceConnector, который позволяет подключаться к удаленным веб-службам, отправлять и получать данные и связывать результаты с компонентами. Это позволяет разработчикам Flash Professional без труда создавать многофункциональные интернет-приложения без единой строчки кода ActionScript. Использовать удаленные веб-службы можно с помощью компонента WebServiceClasses, но для этого требуется создавать сложные сценарии ActionScript.

Добавление функций загрузки и проверки данных

Наверх

Перед отправкой данных на сервер необходимо проверять любую полученную информацию. Это уменьшит нагрузку на удаленный сервер, поскольку, когда пользователи не будут заполнять обязательные для заполнения поля, ему не придется обрабатывать столько же запросов. Никогда не полагайтесь только на клиентскую проверку в каком бы то ни было приложении. Необходимо также выполнять проверку на сервере.

Даже для простой формы регистрации или входа всегда следует проверять, ввел ли пользователь имя и пароль. Прежде чем отправлять запрос удаленному серверному сценарию и ожидать результат, всегда выполняйте такую проверку. Не полагайтесь только на серверную проверку. Если пользователь ввел только имя пользователя, то серверный сценарий должен принять запрос, проверить отправленные данные и возвратить приложению Flash Professional сообщение об ошибке, в котором говорится, что должно быть введено как имя пользователя, так и пароль. Аналогично, если проверка выполняется только на стороне клиента (в SWF-файле), пользователь может взломать SWF-файл, обойти процедуру проверки и отправить на сервер потенциально вредоносные данные.

Проверка на стороне клиента может ограничиваться проверкой наличия в поле формы как минимум одного символа либо проверкой на ввод числового значения вместо строки. Чтобы проверить, например, адрес электронной почты, убедитесь, что текстовое поле Flash Professional не пусто и содержит знак @ и точку (.). На стороне сервера добавьте более сложную проверку. Например, проверьте принадлежность адреса электронной почты к допустимому домену.

Для обработки данных, загруженных в SWF-файл с сервера, необходимо создать сценарий ActionScript. После окончания загрузки данных в SWF-файл к ним можно обращаться из этого расположения. Полнота загрузки данных проверяется с помощью сценария ActionScript. Сигнал о том, что данные загружены в документ, можно отправлять с помощью функций обратного вызова или прослушивателей.

При загрузке данных их можно отформатировать несколькими способами.

- При загрузке XML можно анализировать и использовать данные с помощью методов и свойств класса XML. Если используются пары «имя-значение», то они превращаются в переменные.
- Данные можно получать от веб-службы или из Flash Remoting.

В обоих случаях могут приходить сложные структуры данных, например массивы, объекты, наборы записей, которые необходимо соответствующим образом анализировать и связывать.

Обработка ошибок и отладка

Наверх

Чтобы приложение было достаточно надежным, необходимо предусмотреть возникновение некоторых ошибок и реализовать действия по их обработке.

Лучший способ обработки ошибок в сценариях ActionScript 2.0 состоит в использовании блоков try-catch-finally, которые позволяют перехватывать и исправлять нестандартные ошибки. Создание пользовательских классов ошибок позволяет повторно использовать код во всем приложении без необходимости переписывать код обработки ошибок. Дополнительные сведения о выводе нестандартных ошибок см. в документации по классу Error в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*. Дополнительные сведения о блоках try-catch-finally см. в документации по блокам try..catch..finally в руководстве *Справочник ActionScript® 2.0 для Adobe® Flash® Professional CS5*.

В сценариях ActionScript 3.0 для перехватывания ошибок следует использовать класс flash.errors.

Дополнительные сведения см. в разделе «Handling synchronous errors in an application» в руководстве *Programming ActionScript 3.0*.

Систематизация файлов и хранение кода

Наверх

Прежде чем приступать к систематизации файлов и сохранению кода, ознакомьтесь с приведенными ниже рекомендациями.

- Разделен ли SWF-файл на несколько SWF-файлов и если да, то как они взаимодействуют?
- Какие ресурсы можно сделать общими для нескольких SWF-файлов?
- Какие файлы загружаются динамически?
- Как и где хранятся сценарии ActionScript?

  При разработке приложения серверный код и файлы следует хранить в виде структуры логических каталогов, аналогичной используемой в пакете ActionScript. Код следует размещать таким образом, чтобы он всегда был упорядочен, а риск перезаписи минимален.

  В более крупных приложениях коммуникационные функции «клиент-сервер» и службы следует инкапсулировать в классы. Преимущества использования классов:
- Возможность использовать код в нескольких SWF-файлах.
- Возможность редактировать код в центральном расположении и обновлять все SWF-файлы путем повторной публикации.
- Возможность создавать единый API-интерфейс, способный работать с различными элементами пользовательского интерфейса и другими ресурсами, выполняющими аналогичные функции.

Использование шаблона проектирования MVC

Наверх

Шаблон проектирования MVC используется для разделения в приложении информации, выходных данных и обработки данных. Приложение разделено на три компонента: модель, представление и средство управления. Каждый из компонентов работает с собственной частью общего процесса.

Модель Объединяет в себе данные и правила приложения. Большая часть обработки в приложении выполняется в этой части шаблона разработки. Кроме того, модель содержит все компоненты (такие как CFC, EJB и веб-службы) и базу данных. Возвращаемые на этой стадии процесса данные не отформатированы для интерфейса (или клиентской части) приложения. Возвращаемые данные могут использоваться для различных интерфейсов (или представлений).

Представление Обрабатывает клиентскую часть приложения (интерфейс, с которым взаимодействует пользователь) и выполняет визуализацию содержимого модели. Интерфейс определяет способ отображения данных модели и выводимые данные представления, а также позволяет пользователю обращаться к данным приложения или манипулировать ими. При изменении модели представление обновляется и отражает внесенные изменения путем отправки или получения данных. Если создается гибридное веб-приложение (например, предусматривающее взаимодействие Flash Professional с другими приложениями на странице), то в составе представления в шаблоне разработки можно создать несколько интерфейсов. Шаблон проектирования MVC поддерживает работу с различными представлениями.

Средство управления Обрабатывает запросы модели и представления, связанные с обработкой и отображением данных. Обычно содержит большой объем кода. Контроллер может вызвать любую часть модели в зависимости от пользовательского запроса через интерфейс (или представление) и содержит код, индивидуальный для каждого приложения. Поскольку этот код индивидуален, он обычно не используется повторно. Однако другие компоненты шаблона проектирования допускают повторное использование. Средство

управления не обрабатывает и не выводит данные. Оно принимает запросы от пользователей, решает, какую часть модели и какие компоненты представления вызвать, и определяет, куда будут отправлены данные и каким образом будут отформатированы возвращенные данные. Средство управления обеспечивает доступ представлений к тем частям модели, данные которых они отображают. Обычно средство управления передает данные в соответствии с изменениями в модели и представлении.

Каждая часть модели создается как самодостаточный компонент в общем процессе. При изменении одной из частей модели (например, при переработке интерфейса) другие части процесса могут не потребовать изменений, что уменьшает количество возможных проблем. Если шаблон разработки создан правильно, представления можно изменять без переработки модели и средства управления. Если в приложении не используется MVC, то любые изменения могут вызвать волновой эффект в коде, в результате чего потребуется внести значительно больше изменений, чем при использовании конкретного шаблона проектирования.

Одна из важных причин, по которой следует использовать шаблон MVC, — отделение данных и логики от пользовательского интерфейса. Отделение этих частей процесса позволяет создать несколько различных графических интерфейсов, использующих одну и ту же модель и одни и те же неформатированные данные. Это означает, что приложение можно использовать с различными интерфейсами Flash Professional. Например, можно создать отдельный интерфейс для веб-страниц, отдельный интерфейс для КПК, отдельную версию для сотовых телефонов и даже HTML-версию, в которой Flash Professional не используется вообще. Отделение данных от остальной части приложения позволяет значительно сократить время разработки, тестирования и даже обновления нескольких клиентских интерфейсов. Кроме того, если доступна готовая модель, упрощается добавление новых клиентских оболочек в приложение.

MVC следует использовать только при создании крупного или сложного приложения, например веб-сайта электронной коммерции или приложения для электронного обучения. Для использования такой архитектуры необходимо планирование и понимание работы Flash Professional и шаблона разработки. Тщательно продумайте взаимодействие различных частей. Обычно для этого требуется тестирование и отладка. При использовании MVC обычно требуется более сложное и трудное тестирование и отладка, чем в обычных приложениях Flash Professional. Если создаваемое приложение требуется усложнить, то, возможно, следует использовать MVC.

Наверх

Создание защищенных приложений

Хакеры могут попытаться взломать приложение, будь то небольшой портал, на который пользователи входят и читают статьи, или крупный магазин электронной коммерции. Поэтому ознакомьтесь с приведенными ниже действиями, позволяющими защитить приложение.

- Данные, которые должны быть защищены, следует отправлять по протоколу HTTPS. Значения в Flash Professional следует шифровать перед отправкой на удаленный сервер для обработки.

  Важная информация. *Никогда не храните в SWF-файле информацию или код, которые не должны видеть пользователи. Сторонние программы позволяет легко деассемблировать SWF-файлы и просматривать их содержимое.*

- Добавьте правила междоменных вызовов, не позволяющие неавторизованным доменам получать доступ к ресурсам.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — формирование структуры FLA-файлов

Систематизация временных шкал и библиотеки
Использование монтажных кадров
Сохранение файлов и управление версиями

Систематизация временных шкал и библиотеки

Наверх

Кадры и слои на временной шкале показывают расположение ресурсов и определяют порядок работы всего документа. Настройка и способ использования временной шкалы и библиотеки затрагивают весь FLA-файл и влияют на удобство работы с ним. При выполнении приведенных ниже рекомендаций создание содержимого будет более эффективным, а другим пользователям FLA-документа будет проще разобраться в его структуре.

- Слоям следует присваивать интуитивно понятные имена, а связанные с ними ресурсы размещать в одном и том же месте. Старайтесь не использовать имена слоев по умолчанию (например, «Слой 1», «Слой 2»).

  Присваивая имена, четко описывайте назначение или содержимое каждого слоя.

  По возможности размещайте слои с ActionScript и слой с метками кадров в верхней части набора слоев на временной шкале. Например, слою с ActionScript можно присвоить имя действия.

- Чтобы облегчить поиск слоев с кодом и метками, слои рекомендуется группировать в папки.
- Неиспользуемые слои или слои, которые не должны модифицироваться, следует заблокировать. Слой ActionScript следует заблокировать сразу, чтобы в него нельзя было поместить образцы символов или мультимедийные ресурсы.
- Никогда не размещайте экземпляры или ресурсы в слое, содержащем сценарии ActionScript. Весь код должен находиться в отдельном слое действий, заблокированном сразу после создания, поскольку в противном случае возможны конфликты между ресурсами в рабочей области и сценариями ActionScript, содержащими ссылки на эти ресурсы.
- В ссылках на кадры из кода ActionScript следует использовать метки кадров в FLA-файле, а не номера кадров. В этом случае, если в процессе дальнейшего редактирования временной шкалы метки кадров будут перемещены, ссылки в коде изменять не придется.
- Использование папок библиотеки.

  Схожие элементы в FLA-файле (например, символы и мультимедийные ресурсы) можно группировать с помощью папок библиотеки. Если при создании каждого файла папкам библиотеки присваиваются единообразные имена, то нужные ресурсы найти будет гораздо легче. Обычно используются такие имена папок, как «Кнопки», «Фрагменты ролика», «Графика», «Ресурсы», «Компоненты» и иногда «Классы».

Использование монтажных кадров

Наверх

Использование монтажных кадров аналогично созданию большой презентации из нескольких SWF-файлов. Каждый монтажный кадр имеет временную шкалу. Когда точка воспроизведения достигает последнего кадра монтажного кадра, она автоматически переходит к следующему монтажному кадру. При публикации SWF-файла временные шкалы всех монтажных кадров объединяются в одну временную шкалу SWF-файла. После компиляции SWF-файл работает так же, как если бы он был создан из FLA-файла с одним монтажным кадром. В связи с этим избегайте использования монтажных кадров по следующим причинам.

- Монтажные кадры могут затруднить редактирование документов, особенно в средах с несколькими авторами. Возможно, пользователю FLA-документа, чтобы найти код и ресурсы, придется выполнять поиск по нескольким монтажным кадрам во FLA-файле. Вместо этого лучше загружать содержимое или использовать фрагменты ролика.
- К тому же использование монтажных кадров часто приводит к увеличению размера SWF-файла.
- При использовании монтажных кадров пользователям приходится постепенно загружать весь SWF-файл вместо загрузки действительно нужных ресурсов. Если монтажные кадры не используются, то пользователь может управлять загрузкой содержимого по мере продвижения по SWF-файлу. Пользователь получает более полный контроль над объемом загружаемого содержимого, что позволяет снизить нагрузку на сеть. Одна из отрицательных сторон этого метода — необходимость управлять большим числом FLA-документов.
- Сочетание монтажных кадров и сценариев ActionScript может приводить к непредвиденным результатам. Временная шкала каждого монтажного кадра сжимается в единую временную шкалу, что может привести к ошибкам, связанным со сценариями ActionScript и монтажными кадрами, для которых обычно требуется дополнительная сложная отладка.

  При создании продолжительной анимации использование монтажных кадров может показаться более удобным. Если эти недостатки относятся к вашему документу, попробуйте при создании анимации использовать вместо монтажных кадров несколько FLA-файлов

или фрагментов ролика.

Сохранение файлов и управление версиями

Наверх

При сохранении FLA-файлов следует присваивать документам единообразные имена. Это особенно важно, если в рамках одного проекта сохраняется несколько версий.

Примечание. *Панель проекта не поддерживается во Flash Professional CC.*

Если работа ведется с одним FLA-файлом и при его создании версии не сохраняются, то могут возникнуть определенные проблемы. Размер файлов может увеличиваться за счет хранящейся во FLA-файле истории изменений. Кроме того, файлы могут быть повреждены (как и при использовании любого другого ПО) во время работы с ними.

Если в процессе разработки сохранено несколько версий, при необходимости можно возвратиться к одной из более ранних.

Файлам следует присваивать простые для чтения и интуитивно понятные имена, которые хорошо подходят для работы в сети.

- Не используйте пробелы, прописные буквы и специальные символы.
- Используйте только буквы, цифры, тире и знаки подчеркивания.
- При сохранении нескольких версий одного файла следуйте единообразной системе нумерации, например menu01.swf, menu02.swf и т. д.
- Старайтесь использовать только строчные символы, поскольку в некоторых серверных программах регистр символов учитывается.
- Старайтесь использовать в именах файлов сочетания из существительного и глагола или прилагательного и существительного, например classplanning.swf и myproject.swf.

При работе над крупным проектом используйте следующий метод сохранения новых версий FLA-файла:

- Выберите меню «Файл» > «Сохранить как» и сохраните новую версию документа.
- Для управления документами Flash Professional следует использовать программы управления версиями или панель «Проект».
  Примечание. *Панель проекта не поддерживается во Flash Professional CC.*

  Если резервные копии FLA-файла не создаются с помощью программ для управления версиями, то по завершении каждого важного этапа редактирования файла в проекте следует выполнить команду «Сохранить как» и ввести новое имя файла.

  Во многих пакетах программ предусмотрены возможности управления версиями файлов, что позволяет разработчикам повысить эффективность работы и сократить число ошибок (таких как перезапись файлов или работа со старыми версиями документов). Как и при работе с другими документами, эти программы можно использовать для систематизации документов Flash Professional вне приложения Flash Professional.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — советы по созданию содержимого для мобильных устройств

Создание содержимого Flash для использования на мобильных устройствах
Рекомендации по созданию анимации для мобильных устройств с помощью программы Flash Lite
Растровые изображения и векторная графика Flash Lite в мобильных устройствах
Сжатие растровых изображений Flash Lite для мобильных устройств
Оптимизация кадров Flash Lite для мобильных устройств
Оптимизация ActionScript для содержимого Flash Lite на мобильных устройствах
Управление файловой памятью Flash Lite для мобильных устройств
Загрузка данных для мобильных устройств в приложении Flash Lite
Исключение классов из компиляции для программы Flash Lite

Создание содержимого Flash для использования на мобильных устройствах

Наверх

При создании содержимого Flash для мобильных устройств следует придерживаться некоторых основных правил. Например, разработчики содержимого для Flash стараются не использовать графические объекты повышенной сложности, а также лишние промежуточные кадры и эффекты прозрачности.

Дополнительные сложности для разработчиков, создающих содержимое в приложении Flash Lite, связаны с тем, что мобильные устройства сильно различаются по производительности. Если содержимое предназначено для публикации на большом количестве различных устройств, разработчикам иногда приходится создавать его в расчете на устройство с наименьшими возможностями.

Оптимизация мобильного содержимого требует компромиссов. Например, одни методы позволяют улучшить внешний вид содержимого, тогда как другие — повысить производительность. При оценке этих компромиссов приходится неоднократно переходить от проверки содержимого в эмуляторе к проверке на целевом устройстве, и наоборот. Содержимое необходимо просматривать на реальном устройстве, чтобы оценить достоверность цветопередачи, легкость чтения текста, физическое взаимодействие, правильность работы пользовательского интерфейса и другие характеристики реальной работы на мобильном устройстве.

Другие советы и приемы по созданию содержимого для мобильных телефонов и устройств можно найти по адресу www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_ru.

Рекомендации по созданию анимации для мобильных устройств с помощью программы Flash Lite

Наверх

При создании анимации для мобильных устройств следует учитывать, что возможности процессоров этих устройств ограниченны. Соблюдение приведенных ниже рекомендаций позволит предотвратить замедление обработки содержимого, созданного в программе Flash Lite:

- При создании файла Flash Lite необходимо проверить правильность настройки документа. Хотя файлы Flash поддерживают плавное масштабирование, производительность может падать при работе в рабочей области, размеры которой не являются оригинальными, и необходимости масштабирования файла в проигрывателе. Стремитесь, чтобы размер рабочей области документа совпадал с разрешением целевого устройства. Кроме того, укажите в проигрывателе Flash Player правильную версию Flash Lite и выберите подходящий профиль устройства в программе Device Central.
- Программа Flash Lite обеспечивает визуализацию векторных изображений с низким, средним и высоким качеством. Чем выше качество визуализации, тем более плавно и точно программа Flash Lite отображает векторные изображения и тем выше будет нагрузка на процессор устройства. Чтобы обеспечить воспроизведение сложной анимации, поэкспериментируйте со сменой параметров качества проигрывателя и тщательно протестируйте SWF-файл. Качество визуализации SWF-файла задается с помощью свойства _quality или команды SetQuality. Допустимыми значениями для свойства _quality являются LOW, MEDIUM и HIGH.
- Ограничивайте количество одновременных промежуточных кадров. Уменьшите количество промежуточных кадров или расположите их таким образом, чтобы каждый следующий начинался после окончания предыдущего.
- Эффекты прозрачности (альфа-эффекты) следует применять к символам экономно, поскольку они требуют больших вычислительных ресурсов. Особенно следует избегать применения промежуточных кадров, содержащих символы с неполностью прозрачными альфа-уровнями (с прозрачностью менее 100 %).
- Не следует использовать визуальные эффекты, требующие больших вычислительных ресурсов, например крупные маски, большое количество движения, альфа-наложение, большое количество градиентов и сложные векторы.
- Наиболее эффективные результаты могут получиться в результате экспериментов с сочетаниями промежуточных кадров, анимации

ключевых кадров и движения на основе ActionScript.

- Для визуализации векторных овалов и окружностей требуется намного больше памяти, чем для визуализации четырехугольников. Кроме того, использование круглых и овальных обводок приводит к значительному увеличению загрузки процессора.
- Старайтесь чаще тестировать анимацию на реальных целевых устройствах.
- При выводе области анимации программа Flash определяет прямоугольную ограничительную рамку вокруг этой области. Чтобы оптимизировать вывод, нужно сделать эту рамку как можно меньше. Избегайте наложения промежуточных кадров, поскольку Flash воспринимает области слияния как один прямоугольник, что приводит к созданию более крупной общей области. Оптимизировать анимацию можно с помощью функции «Показать область перерисовки» приложения Flash.
- Не следует скрывать видеоролики на экране с помощью параметра _alpha = 0 или _visible = false. Если просто сделать видеоролик невидимым или задать для него нулевую альфа-прозрачность, то ролик будет по-прежнему обрабатываться при вычислениях линейной визуализации, что может привести к снижению производительности.
- Аналогичным образом, не пытайтесь скрыть видеоролик путем наложения на него других графических объектов. Он все равно будет обрабатываться при вычислениях проигрывателя. Вместо этого следует перемещать видеоролики за пределы рабочей области или удалять их путем вызова функции removeMovieClip.

Другие советы и приемы по созданию содержимого для мобильных телефонов и устройств можно найти по адресу www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_ru.

Наверх

Растровые изображения и векторная графика Flash Lite в мобильных устройствах

В приложении Flash Lite предусмотрена визуализация как векторных, так и растровых изображений. У каждого из этих типов изображений есть свои преимущества и недостатки. Решение использовать векторные изображения вместо растровых не всегда очевидно и часто зависит от нескольких факторов.

Векторные изображения компактно представлены в SWF-файлах в виде математических уравнений, а проигрыватель Flash Lite производит их рендеринг во время выполнения. Растровые изображения, наоборот, представляются в виде массивов элементов изображения (пикселов), что требует больше байт данных. Таким образом, использование векторных изображений в файле позволяет уменьшить объем используемой памяти и размер файла.

Кроме того, векторные изображения сохраняют гладкие контуры при масштабировании. Растровые изображения при масштабировании могут становиться угловатыми, и их качество может заметно снижаться.

Для визуализации векторных изображений требуется большая вычислительная мощность по сравнению с растровыми, особенно если речь идет о векторных изображениях с большим количеством сложных фигур и заливки. Следовательно, производительность при работе с файлами может иногда падать, если используется много векторных фигур. Визуализация растровых изображений требует меньше времени обработки, чем векторных, поэтому растровые изображения лучше подходят для некоторых типов файлов, например, для сложных дорожных карт, предназначенных для анимации и прокрутки на мобильном телефоне.

При разработке учитывайте следующие моменты.

- Старайтесь не использовать контуры в векторных фигурах. Контуры имеют внутренний и внешний край (заливки имеют только один), поэтому для их визуализации требуется вдвое больше работы.
- Визуализация углов проще, чем кривых. По возможности используйте плоские края, особенно в сочетании с очень маленькими векторными фигурами.
- Наибольший эффект от оптимизации достигается при использовании таких небольших векторных фигур, как значки. При визуализации сложных значков отдельные детали могут теряться, и работа по их визуализации будет потрачена впустую.
- Как правило, небольшие сложные изображения (например, значки) следует делать растровыми, а более крупные и простые — векторными.
- Следует импортировать растровые изображения необходимого размера. Не импортируйте большие изображения для последующего масштабирования в приложении Flash, поскольку при этом впустую тратится файловая и оперативная память.
- Проигрыватель Flash Lite не поддерживает сглаживание растровых изображений. Качество растровых изображений при масштабировании или повороте ухудшается. Если изображение необходимо масштабировать или поворачивать, постарайтесь сделать его векторным.
- Текст в конечном итоге можно представить как чрезвычайно сложную векторную фигуру. Конечно, текст часто бывает крайне важен, поэтому редко удается полностью обойтись без него. При использовании текста старайтесь не применять к нему анимацию и не помещайте его поверх анимации. Постарайтесь сделать текст растровым. Для многострочного динамического текста и текста ввода символ конца текстовой строки не кэшируется. В приложении Flash текст разбивается на строки во время выполнения, а повторное вычисление позиций символов конца строки происходит каждый раз при перерисовывании текстового поля. Вывод статических текстовых полей не вызывает сложностей, поскольку разбивка на строки выполняется предварительно, во время компиляции. При работе с динамическим содержимым невозможно обойтись без динамических текстовых полей, однако, по возможности, вместо них следует использовать статические поля.
- Следует как можно меньше использовать прозрачность в PNG-файлах. При перерисовке приложению Flash приходится выполнять

вычисления даже для прозрачных частей растрового изображения. Например, при использовании PNG-файла с прозрачным изображением, которое представляет элемент переднего плана, не следует экспортировать прозрачный PNG-файл полноэкранного размера. Вместо этого экспортируйте файл реального размера элемента переднего плана.

- Старайтесь группировать растровые слои отдельно от векторных слоев. В приложении Flash для растрового и векторного содержимого используются разные средства визуализации, переключение между которыми занимает определенное время.

Другие советы и приемы по созданию содержимого для мобильных телефонов и устройств можно найти по адресу www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_ru.

Сжатие растровых изображений Flash Lite для мобильных устройств

Наверх

При использовании растровых изображений можно установить параметры сжатия изображения (отдельно для каждого изображения или глобально для всех растровых изображений), что позволяет уменьшить размер SWF-файла.

Другие советы и приемы по использованию Adobe Device Central с прочими программами Adobe можно найти по адресу www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_ru.

Настройка параметров сжатия для отдельного растрового файла

1. Запустите приложение Flash и создайте документ.
2. Выберите растровое изображение в окне «Библиотека».
3. Чтобы открыть диалоговое окно «Свойства растрового изображения», щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая клавишу Control (Macintosh), значок растрового изображения в окне «Библиотека» и выберите команду «Свойства» в контекстном меню.
4. Во всплывающем меню «Сжатие» выберите один из приведенных ниже параметров.
   - Выберите параметр «Фотография (JPEG)» для изображений со сложными вариациями цвета или тона, например, для фотографий или изображений с градиентными заливками. Этот параметр позволяет получить JPEG-файл. Установите флажок «Использовать импортированные данные JPEG», чтобы использовать качество сжатия по умолчанию, заданное для импортированного изображения. Чтобы задать новое значение качества сжатия, снимите флажок с параметра «Использовать импортированные данные JPEG» и задайте значение от 1 до 100 в текстовом поле «Качество». Чем больше значение параметра, тем выше качество изображения, но размер файла при этом также увеличивается. Подберите оптимальное значение.
   - Выберите параметр «Без потерь (PNG/GIF)» для изображений с простыми фигурами и небольшим количеством цветов. При выборе этого варианта изображение сжимается без потерь, то есть значимые данные не удаляются.
5. Чтобы определить результаты сжатия файла, нажмите кнопку «Проверка».

   Чтобы решить, приемлем ли выбранный уровень сжатия, сравните размер первоначального файла с размером сжатого файла.

Настройка параметров сжатия для всех растровых изображений

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации», затем откройте вкладку «Flash». Отобразятся параметры сжатия.
2. Передвиньте ползунок, определяющий качество JPEG, или введите нужное значение. Чем выше значение качества JPEG, тем выше будет качество изображения, но размер SWF-файла при этом также увеличивается. Чем ниже качество изображения, тем меньше размер SWF-файла. Чтобы достигнуть компромисса между размером и качеством, попробуйте установить различные значения.

Оптимизация кадров Flash Lite для мобильных устройств

Наверх

- Большинство устройств, которые поддерживают Flash Lite, воспроизводят содержимое со скоростью приблизительно 15-20 кадров в секунду. Минимальная частота кадров — 6. Во время разработки задавайте частоту кадров документа, примерно равную скорости воспроизведения на целевом устройстве. Это позволяет смоделировать воспроизведение содержимого на устройстве с ограниченной производительностью. Перед публикацией конечного SWF-файла задайте частоту кадров документа не менее 20 кадров/с (или выше), чтобы не ограничивать производительность в том случае, если устройство поддерживает более высокую частоту кадров.
- При использовании функции gotoAndPlay следует учитывать, что каждый кадр между текущим и запрашиваемым кадром необходимо инициализировать до того, как Flash воспроизведет запрашиваемый кадр. Если большинство кадров имеет разное содержимое, то более эффективным может оказаться использование различных видеороликов, а не временной шкалы.
- Безусловно, предварительная загрузка всего содержимого путем помещения его в начало файла имеет смысл на настольном компьютере, но применение предварительной загрузки на мобильном устройстве может привести к задержке запуска файла. Необходимо распределять содержимое по всему файлу, стремясь к тому, чтобы видеоролики инициализировались до их использования.

Другие советы и приемы по созданию содержимого для мобильных телефонов и устройств можно найти по адресу

Наверх

Оптимизация ActionScript для содержимого Flash Lite на мобильных устройствах

Большинство мобильных устройств имеют ограничения по скорости обработки и объему памяти, поэтому, разрабатывая сценарии ActionScript содержимого Flash Lite для мобильных устройств, следует учитывать приведенные ниже рекомендации.

- Стремитесь сделать файл и код как можно проще. Удаляйте неиспользованные видеоролики, исключайте ненужные кадры и циклы кода, а также старайтесь не использовать слишком много кадров или лишние кадры.
- Применение циклов FOR может быть неприемлемым из-за издержек, связанных с проверкой условия при каждой итерации. Если затраты на операции, выполняемые в цикле, сопоставимы с издержками на проверку условий цикла, то вместо цикла следует задать каждую из многократно используемых операций отдельно. В связи с этим, объем кода может увеличиться, но производительность возрастет.
- Останавливайте циклический повтор на основе кадров, как только в нем отпадает необходимость.
- По возможности избегайте использования средств обработки строк и массивов, поскольку это может потребовать больших вычислительных ресурсов.
- Всегда стремитесь получить непосредственный доступ к свойствам, а не использовать методы getter и setter программы ActionScript, поскольку с вызовом этих методов связано больше издержек по сравнению с другими методами.
- Продумывайте управление событиями. Поддерживайте массивы обработчиков событий в сжатом виде. Перед вызовом обработчика его существование (не равен null) требуется проверить с помощью условий. Очищайте все активные интервалы с помощью функции clearInterval. Перед удалением содержимого с помощью функции unloadapplication или removeapplicationClip удаляйте все активные обработчики функцией removeListener. Приложение Flash не возвращает в систему память, занимаемую SWF-данными (например, после удаления интервалов и обработчиков), если в каких-либо функциях ActionScript остаются ссылки на SWF-данные после выгрузки видеоролика.
- Если какая-либо переменная больше не нужна, ее следует удалить или присвоить ей значение null, которое помечает ее для сбора мусора. Удаление переменных позволяет оптимизировать использование памяти во время выполнения, поскольку при этом из SWF-файла удаляются ненужные ресурсы. Лучше удалять переменные, чем присваивать им значение null.
- Перед сбором мусора явно удаляйте обработчики из объектов с помощью функции removeListener.
- Если функция вызывается динамически и передает фиксированный набор параметров, используйте метод call вместо apply.
- Создавайте более компактные пространства имен (например, пути), чтобы уменьшить время запуска. Компиляция каждого уровня в пакете приводит к созданию оператора IF и формированию нового вызова Object; чем меньше уровней в пути, тем больше экономия времени. Например, при использовании пути с уровнями com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.funtionName создается экземпляр объекта для com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc. Некоторые Flash-разработчики перед компиляцией кода SWF сокращают пути к уникальным идентификаторам (например, 58923409876.functionName) с помощью программ предварительной обработки.
- Если файл состоит из нескольких SWF-файлов, в которых используются одни и те же классы ActionScript, исключите эти классы из выбранных SWF-файлов во время компиляции. Это помогает сократить время загрузки файла и уменьшить потребность в памяти во время выполнения.
- Старайтесь не использовать методы Object.watch и Object.unwatch, так как при каждом изменении любого свойства объекта требуется, чтобы проигрыватель определял необходимость отправки сообщения об изменении.
- Если для завершения выполнения кода ActionScript в ключевом кадре на временной шкале требуется несколько секунд, постарайтесь разделить код таким образом, чтобы он выполнялся в нескольких ключевых кадрах.
- Перед публикацией SWF-файла удалите из кода операторы trace. Для этого установите флажок «Пропустить действия трассировки» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации».
- Применение наследования приводит к тому, что количество вызовов метода увеличивается, и используется больше памяти: класс, который включает все необходимые возможности, эффективнее во время выполнения, чем класс, который наследует некоторые возможности базового класса. Поэтому в ходе проектирования, возможно, потребуется найти компромисс между расширяемостью классов и эффективностью кода.
- После того как один SWF-файл загружает другой SWF-файл, содержащий пользовательский класс ActionScript (например, foo.bar.CustomClass), а затем SWF-файл выгружается, определение класса остается в памяти. Чтобы уменьшить потребление памяти, явно удаляйте все пользовательские классы в выгружаемых SWF-файлах. Для этого используйте оператор delete и указывайте полное имя класса, как в следующем примере: delete foo.bar.CustomClass.
- Ограничьте использование глобальных переменных, поскольку они не помечаются для сбора мусора при удалении видеоролика, в котором они определены.
- Старайтесь не использовать стандартные компоненты пользовательского интерфейса (доступные в палитре «Компоненты» в приложении Flash). Эти компоненты спроектированы для настольных компьютеров и не оптимизированы для работы на мобильных устройствах.
- При любой возможности избегайте использования глубоко вложенных функций.

- Постарайтесь исключить ссылки на несуществующие переменные, объекты или функции. По сравнению с версией Flash Player для настольного компьютера в версии Flash Lite 2 поиск по ссылкам на несуществующие переменные выполняется более медленно, что может привести к значительному снижению производительности.
- Старайтесь не определять функции с помощью анонимного синтаксиса. Например, myObj.eventName = function{ ...}. Явно определенные функции (такие как function myFunc { ...}; my Obj.eventName = myFunc;) более эффективны.
- Сведите к минимуму использование математических функций и чисел с плавающей точкой. Вычисление этих значений снижает производительность. Если без использования математических подпрограмм обойтись не удается, постарайтесь заранее рассчитать необходимые значения и сохранить их в массиве переменных. Выборка значений из таблицы данных происходит намного быстрее, чем вычисление во время выполнения.

Другие советы и приемы по созданию содержимого для мобильных телефонов и устройств можно найти по адресу www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_ru.

Управление файловой памятью Flash Lite для мобильных устройств

Наверх

Программа Flash Lite регулярно удаляет из памяти все объекты и переменные, на которые больше не ссылается ни один файл. Эта процедура называется уборкой мусора. В программе Flash Lite процесс сборки мусора выполняется каждые 60 секунд или после каждого внезапного увеличения занятой файловой памяти на 20% и более.

Хотя разработчик не может управлять способом и моментом начала сборки мусора в программе Flash Lite, он может заранее освободить неиспользуемую память. Что касается временной шкалы или глобальных переменных, освобождайте память, используемую объектами ActionScript, с помощью оператора delete. Что касается локальных переменных (например, переменная, определенная в объявлении функции), оператор delete нельзя использовать для освобождения памяти объекта, но можно присвоить переменной, которая ссылается на объект, значение null. Это приводит к освобождению памяти, используемой объектом, при условии, что отсутствуют другие ссылки на этот объект.

В следующих двух примерах кода показано, как освободить память, используемую объектом, путем удаления переменной, которая ссылается на эти объекты. Они различаются только тем, что в первом примере создается переменная временной шкалы, а во втором — глобальная переменная.

```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Как уже было сказано выше, нельзя освобождать память, которую использует переменная локальной функции, с помощью оператора delete. Вместо этого следует присваивать ссылке на переменную значение null, что приводит к такому же результату, как и удаление с помощью оператора delete.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
```

```
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

Другие советы и приемы по созданию содержимого для мобильных телефонов и устройств можно найти по адресу www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_ru.

Загрузка данных для мобильных устройств в приложении Flash Lite

Наверх

При разработке файлов для мобильных устройств старайтесь сделать объем данных, загружаемых за один прием, как можно меньше. При загрузке внешних данных в файл Flash Lite (например, с помощью метода XML.load) операционная система устройства может выдать ошибку «ошибка памяти», если для входящих данных не хватает памяти. Эта ситуация может возникнуть даже в том случае, если бы общего объема оставшейся памяти было достаточно.

Предположим, что файл пытается загрузить XML-файл объемом 100 КБ, но в операционной системе устройства для обработки входящего потока данных выделено только 30 КБ. В этом случае программа Flash Lite выведет сообщение об ошибке, указывая, что доступной памяти недостаточно.

Для загрузки больших объемов данных разбивайте их на меньшие части, например на несколько XML-файлов, и выполняйте несколько вызовов загрузки данных для каждой части. Размер каждой части данных и, следовательно, количество вызовов загрузки данных, которые необходимо сделать, зависит от устройства и файла. Чтобы определить подходящий баланс с учетом количества запросов к данным и вероятности отказа памяти, проверьте файлы на различных целевых устройствах.

Чтобы обеспечить оптимальную производительность, старайтесь по возможности обойтись без загрузки и синтаксического анализа XML-файлов. Вместо этого храните данные в виде простых пар «имя/значение» и загружайте данные из текстового файла с помощью метода loadVars или из предварительно скомпилированных SWF-файлов.

Дополнительные советы и приемы по созданию содержимого для мобильных телефонов и устройств можно найти по адресу www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_ru.

Исключение классов из компиляции для программы Flash Lite

Наверх

Чтобы уменьшить размер SWF-файла, постарайтесь исключить классы из компиляции, но сохраните при этом возможность обращения к ним и использования их для проверки типов. Попробуйте испытать этот способ при разработке файла, в котором используется несколько SWF-файлов или общих библиотек, особенно тех, которые обращаются в основном к одним и тем же классам. Исключение классов позволяет избежать их дублирования в этих файлах.

1. Создайте новый XML-файл.
2. Присвойте этому XML-файлу имя FLA_filename_exclude.xml, где FLA_filename — имя FLA-файла без расширения .fla. Например, если FLA-файл имеет имя sellStocks.fla, то XML-файл должен иметь имя sellStocks_exclude.xml.
3. Сохраните XML-файл в том же каталоге, что и FLA-файл.
4. Поместите в XML-файл следующие теги.

   ```
   <excludeAssets>
       <asset name="className1" />
       <asset name="className2" />
   </excludeAssets>
   ```

   Значения, указанные для атрибутов name в тегах <asset>, представляют собой имена классов, которые должны быть исключены из SWF-файла. Введите в файл необходимое количество тегов. Например, в приведенном ниже XML-файле из SWF-файла исключаются классы mx.core.UIObject и mx.screens.Slide.

   ```
   <excludeAssets>
       <asset name="mx.core.UIObject" />
       <asset name="mx.screens.Slide" />
   </excludeAssets>
   ```

   Другие советы и приемы по созданию содержимого для мобильных телефонов и устройств можно найти по адресу www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_ru.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — правила работы с видео

Сведения о правилах работы с видео
Использование видео в приложении
Устранение неполадок с видео

Сведения о правилах работы с видео

Наверх

Есть множество параметров редактирования видео перед его импортом в FLA-документ или загрузкой FLV-файла в SWF-файл. В приложениях Flash Professional и Adobe Media Encoder предусмотрено больше возможностей по управлению сжатием видео. Крайне важно сжимать видео аккуратно, поскольку от этого зависит качество видеоматериала и размер файла. Даже сжатые видеофайлы велики по сравнению с большинством других ресурсов SWF-файла.

Примечание. *Следует обеспечить пользователям контроль над мультимедийными ресурсами SWF-файла. Например, при добавлении аудиоматериала в документ с видео (даже если это повторяющийся фоновый звук) дайте пользователю возможность управлять звуком.*

Использование видео в приложении

Наверх

Перед импортом видео в приложение Flash Professional определите требуемое качество, видеоформат для использования во FLA-файле и способ загрузки видео. Если видео импортировано во FLA-файл (так называемое внедренное видео), то размер опубликованного SWF-файла увеличивается. Постепенная загрузка видео на компьютер пользователя начинается вне зависимости от того, просматривает ли он видео.

Кроме того, есть возможность постепенной или потоковой загрузки видео в реальном времени из внешнего FLV-файла на сервере. Момент начала загрузки определяется структурой приложения.

Примечание. *Видео загружается с сервера постепенно, как и SWF-файлы. Это не настоящее потоковое видео. Динамическая загрузка содержимого имеет очевидные преимущества по сравнению с хранением всего содержимого в одном SWF-файле. Например, уменьшается размер файлов, ускоряется загрузка, а пользователь загружает только необходимые ресурсы.*

Внешнее FLV-видео можно отображать с помощью компонента или видеообъекта. Компонент упрощает разработку приложений с FLV-видео, поскольку в него заранее встроены элементы управления, и ему достаточно лишь задать FLV-файл для воспроизведения содержимого. Чтобы максимально уменьшить размер SWF-файлов, видео следует отображать в видеообъекте с собственными ресурсами и кодом для управления видеоматериалом. Кроме того, в Adobe® Flash® Professional можно использовать компонент FLVPlayback, размер файла которого меньше, чем у мультимедийных компонентов (Flash MX Professional 2004 и более поздних версий).

Следует предоставить пользователям некоторые возможности управления видео в SWF-файле (например, возможность остановить, приостановить, воспроизвести и продолжить воспроизведение видео, а также изменить громкость).

Чтобы получить определенную гибкость работы с видео, например возможность дополнить его анимацией или синхронизировать отдельные его части с временной шкалой, следует внедрить видео в SWF-файл вместо загрузки с помощью сценария ActionScript или какого-либо мультимедийного компонента.

Чтобы расширить возможности управления видео по сравнению с возможностями класса Video, поместите видео в экземпляр фрагмента ролика. Временная шкала видео воспроизводится независимо от временной шкалы Flash Professional. Чтобы обеспечить управление временными шкалами, поместите содержимое во фрагмент ролика. Не следует увеличивать временную шкалу на много кадров для подгонки ее под видео, поскольку это затруднит работу с FLA-файлом.

Устранение неполадок с видео

Наверх

После создания приложения и передачи его на сервер могут возникать неполадки.

- Проверьте правильность используемой версии Flash Player.

  Например, если файлы кодировались кодеком On2, то в обозревателях, используемых для просмотра содержимого Flash Professional, должен быть установлен проигрыватель Flash Player 8 или более поздней версии.

  Примечание. *Сведения о совместимости Flash Player и FLV см. в разделе «Об использовании видео FLV» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.*

- Проверьте, что сервер поддерживает тип MIME используемых видеофайлов (FLV или F4V). Дополнительные сведения о видеофайлах на сервере см. в разделе «Настройка сервера для FLV-файлов» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.
- Проверьте настройки безопасности.

Если FLV-файлы загружаются с другого сервера, проверьте, доступны ли необходимые файлы или код для загрузки с этого сервера. Дополнительные сведения о файлах политики см. в разделе «Файлы политики на сервере для разрешения доступа к данным» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash. Сведения о загрузке и безопасности см. в разделе «Сведения о безопасности» руководства Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash.

- Проверьте правильность путей к видео. Если используются относительные пути (например, /video/water.flv), попробуйте использовать вместо них абсолютные пути (например, http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv). Если приложение не работает с относительным путем, но работает с абсолютным, исправьте относительный путь.
- Проверьте, что версия проигрывателя Flash Player, указанная в окне «Параметры публикации», поддерживает типы используемых видеофайлов — FLV или F4V (H.264).

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Преобразование картинок векторных и растровых форматов (только CS5.5)

Преимущества векторных и растровых форматов
Визуализация экземпляра растрового изображения в рабочей области
Создание растрового изображения из выделенного фрагмента рабочей области
Видеоматериалы и руководства

Наверх

Преимущества векторных и растровых форматов

Определения векторных и растровых изображений см. в разделе Векторная и растровая графика.

Векторная графика имеет следующие преимущества:

- Меньше размер файла
- Масштабируемость без потери качества

Растровая графика имеет следующие преимущества:

- Выше скорость визуализации
- Требует меньше мощности ЦП
- Больше подходит для мобильных устройств с менее мощными процессорами.

Наверх

Визуализация экземпляра растрового изображения в рабочей области

Параметр «Экспортировать как растровое изображение» позволяет визуализировать экземпляры фрагментов ролика и символов кнопок как растровые изображения в рабочей области во время разработки. Flash также использует эти растровые изображения при публикации SWF-файла. Скорость воспроизведения выше, чем при использовании параметра «Сохранить в кэше как растровое изображение», так как проигрывателю Flash Player не требуется выполнять преобразование во время выполнения. Это улучшает визуализацию на устройствах с низкой производительностью.

При выборе параметра «Экспортировать как растровое изображение» сохраняется возможность контекстного редактирования путем двойного щелчка по экземпляру. Внесенные изменения отражаются в растровых изображениях в рабочей области.

Параметр «Экспортировать как растровое изображение» можно использовать для фрагментов ролика, которые содержат фигуры, текст и 3D-объекты.

1. Выделите экземпляр фрагмента ролика или кнопки в рабочей области.
2. В разделе «Отображение» инспектора свойств выберите «Экспортировать как растровое изображение» в меню «Визуализация».
3. Выберите параметр из меню «Фон» (под меню «Визуализация»).
   - Прозрачный
   - Непрозрачный: позволяет задать фоновый цвет для растрового изображения.

Примечание. *Когда экземпляры фрагментов роликов визуализируются как растровые изображения в рабочей области, растрируется только первый кадр фрагмента ролика. Flash сохраняет все свойства экземпляра фрагмента ролика в его первом кадре, включая код ActionScript в кадре 1. Кроме того, параметр «Экспортировать как растровое изображение» не поддерживается для анимированных символов.*

Наверх

Создание растрового изображения из выделенного фрагмента рабочей области

Можно создать растровое изображение и добавить его в библиотеку с помощью команды «Преобразовать в растровое изображение».

1. Выберите один или несколько объектов в рабочей области.
2. Выберите «Модификация» > «Преобразовать в растровое изображение».

Flash преобразует выделенную область в растровое изображение, добавляет его в библиотеку и заменяет выделенный фрагмент в рабочей области экземпляром растрового изображения.

Разрешение растрового изображения составляет 24 бита с альфа-каналом. По умолчанию используется формат PNG. Формат растрового

изображения можно изменить на JPEG в свойствах на панели «Библиотека».

Растровое изображение нельзя редактировать во Flash Pro, но можно редактировать в Photoshop или другом редакторе изображений, а затем снова импортировать его во Flash Pro.

Видеоматериалы и руководства

Наверх

- Видео: Flash Professional CS5.5: экспорт и кэширование в формате растрового изображения (2:06, Adobe TV)
- Видео: Flash Professional CS5.5: растрирование символов (1:46, Adobe TV)

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

(Не поддерживается во Flash Professional CC) Обратная кинематика

Об обратной кинематике
Добавление костей к символам
Добавление костей к фигурам
Редактирование каркасов и объектов IK
Привязка костей к точкам фигуры
Ограничение движения костей обратной кинематики
Добавление упругости костям
Анимация каркаса
Добавление замедления к анимации IK

Об обратной кинематике

Наверх

Примечание. *Обратная кинематика больше не поддерживается во Flash Professional CC. Если открыть файл, сохраненный в более ранней версии Flash Professional, во Flash Professional CC, обратная кинематика преобразуется в покадровую анимацию. Дополнительные сведения см. в этой статье.*

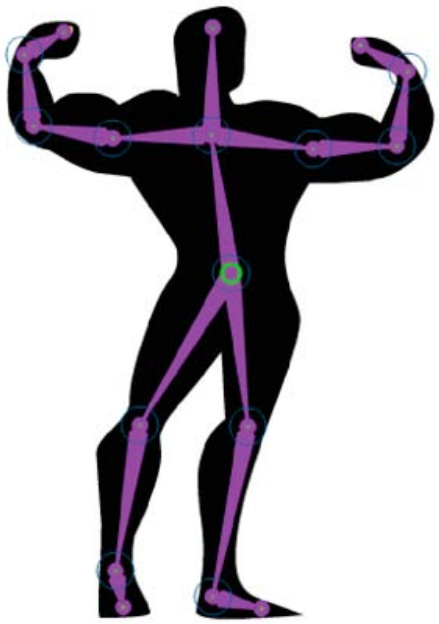
Обратная кинематика (ОК) — это способ анимации объектов с помощью костей, объединенных в линейные или ветвистые каркасы с отношениями «родитель — потомок». При движении одной кости соединенные с ней кости перемещаются относительно нее

Обратная кинематика позволяет легко создавать естественные движения. Для анимации с использованием обратной кинематики достаточно указать начальное и конечное положения костей на временной шкале. Flash автоматически интерполирует положения костей каркаса между начальным и конечным кадрами.

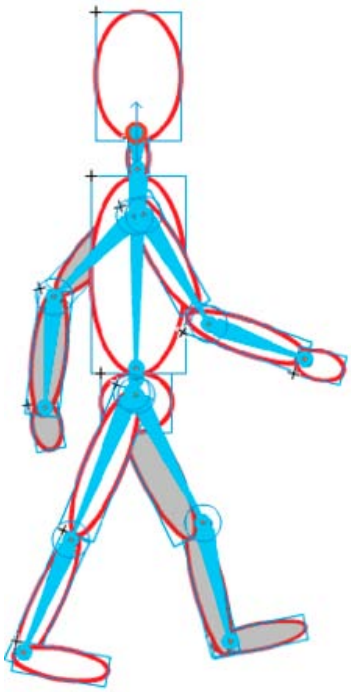
Обратную кинематику можно использовать двумя способами:

- Используя фигуру в качестве контейнера для нескольких костей. Например, можно добавить кости к рисунку змеи, чтобы она перемещалась реалистично. Эти фигуры можно нарисовать в режиме рисования объектов.
- Объединяя в цепочку экземпляры символа. Например, можно связать фрагменты роликов, отображающие руку, предплечье и ладонь, чтобы они реалистично перемещались относительно друг друга. Каждый экземпляр имеет только одну кость.

Примечание. *Можно анимировать каркасы не только на временной шкале, но также с помощью ActionScript 3.0. Дополнительные сведения см. в классах fl.ik руководства «Справочник по языку и компонентам ActionScript 3.0».*



Фигура с каркасом костей обратной анимации добавлена. Обратите внимание на то, что головная часть каждой кости закруглена, а хвостовая часть заострена. Первая добавленная кость (корневая кость) имеет окружность в головной части.



Группа из нескольких символов с каркасом костей обратной кинематики присоединена. Плечи и бедра фигуры являются точками ветвления каркаса. Точками преобразования по умолчанию являются головная часть корневой кости, внутренние соединения и хвостовая часть последней кости ветви.

Примечание. *Для использования обратной кинематики в качестве значения параметра «Сценарий» диалогового окна «Параметры публикации» на вкладке «Flash» для FLA-файла должен быть указан ActionScript 3.0.*

Стили кости

Существует 4 способа отрисовки костей в рабочей области Flash.

- Сплошной. Это стиль по умолчанию.
- Каркасный. Удобно использовать, когда сплошной стиль закрывает слишком большой процент изображения под костью.
- Линия. Удобно использовать для небольших каркасов.
- Не задано. Кости скрываются, чтобы было видно только находящееся под ними изображение.

Чтобы задать стиль кости, выберите диапазон обратной кинематики на временной шкале, а затем выберите стиль из меню «Стиль» в разделе «Параметры» панели «Свойства».

Примечание. *Если документ сохраняется со стилем кости «Не задано», Flash автоматически изменяет стиль кости на «Линия» при следующем открытии документа.*

Слои позы

При добавлении костей к экземплярам символов или фигурам Flash создает для них новый слой на временной шкале. Этот новый слой называется слоем позы. Flash добавляет слои позы к временной шкале, размещая их между существующими слоями, чтобы сохранить ранее существовавший порядок расположения объектов в рабочей области.

Во Flash Pro CS5 каждый слой позы может содержать только один каркас и связанные с ним экземпляры или фигуру. Во Flash CS5.5 слой позы может содержать другие объекты помимо одного или нескольких каркасов костей.

Руководства и видео

В следующих видеоруководствах показаны принципы использования обратной кинематики. В некоторых видеоматериалах может быть показано рабочее пространство Flash Professional CS3 или CS4, но они также относятся к Flash Professional CS5.

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка ОК (5:45) (Adobe TV)
- Видео: Использование обратной кинематики (7:30) (Adobe.com)
- Видео: Flash Downunder: инструменты «Кость» и «Декорирование» (22:00) (Adobe.com)
- Видео: Анимация костей (обратная кинематика) (2:41) (Adobe.com)
- Видео: Использование инструмента «Кость» (5:12) (YouTube.com)
- Видео: Анимирование символов с помощью инструмента «Кость» (3:26) (YouTube.com)

Наверх

Добавление костей к символам

Кости IK можно добавлять к фрагментам ролика, графическим объектам и экземплярам кнопок. Для использования текста сначала его нужно преобразовать в символ. Экземпляры символов перед добавлением костей могут располагаться в различных слоях. Flash добавляет их в слой позы.

Примечание. *Также можно разбить текст («Модификация» > «Разделить») на отдельные фигуры и добавить к ним кости.*

При создании цепочки объектов следует учитывать их взаимоотношения, например можно создать цепочку от плеча к локтю, а затем к запястью.

1. Создайте экземпляры символов в рабочей области. Для последующей экономии времени расположите экземпляры в нужной пространственной конфигурации.
2. Выберите инструмент «Кость» на панели «Инструменты».
3. Щелкните по экземпляру символа, который нужно назначить корневой костью каркаса. Щелкните по точке, в которой нужно присоединить кость к символу.

   По умолчанию Flash создает кость в месте щелчка. Чтобы обеспечить более точное добавление кости, выключите параметр «Установить точку преобразования автоматически» в настройках рисования («Редактирование» >«Установки»). Когда параметр «Установить точку преобразования автоматически» выключен, кость привязывается к точке преобразования символа при щелчке по следующему символу.
4. Перетащите на другой экземпляр символа и отпустите кнопку мыши в той точке, в которой ее нужно присоединить.
5. Чтобы добавить к каркасу еще одну кость, перетащите от хвостовой части первой кости к следующему экземпляру символа.

   Добиться точного размещения хвостовой части проще при отключении функции «Привязывать к объектам» («Вид» > «Привязывание» > «Привязывать к объектам»).
6. Чтобы создать разветвленный каркас, щелкните по головной части существующей кости в том месте, где нужно начать разветвление. Затем перетащите, чтобы создать первую кость новой ветви.

   Каркас может содержать неограниченное количество ответвлений.

   Примечание. *Ветка может подсоединяться только той ветке, которая является для нее корневой.*
7. Чтобы изменить положение элементов завершенного каркаса, перетаскивайте кости или сами экземпляры.
   - Перетаскивание кости перемещает связанный с ней экземпляр, не позволяя вращать его относительно кости.
   - Перетаскивание экземпляра позволяет его перемещать и поворачивать относительно кости.
   - Перетаскивание экземпляра из середины ветки приводит к повороту родительских костей в месте шарнирного соединения. Дочерние кости перемещаются без поворота в месте соединения.

После создания каркаса в него по-прежнему можно добавлять новые экземпляры из различных слоев. Перетяните новую кость к новому экземпляру и Flash переместит экземпляр на слой расположения каркаса.

Видеоматериалы и руководства:

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка OK (5:45) (Adobe TV)
- Видео: Упругость для костей (продолжительность: 4:29; включает добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. Adobe TV.)

Наверх

Добавление костей к фигурам

Кости добавляются к отдельным фигурам или к группе фигур, расположенных в том же слое. В любом случае необходимо выбрать все фигуры перед добавлением первой кости. После добавления костей Flash преобразует все фигуры и кости в объект фигуры обратной кинематики и перемещает объект в новый слой позы.

После добавления костей к фигуре к ней применяются следующие ограничения.

- Нельзя объединять фигуру обратной кинематики с другими не входящими в нее фигурами.
- Нельзя поворачивать, масштабировать и наклонять фигуру с помощью инструмента «Свободное преобразование».
- Редактировать контрольные точки фигуры не рекомендуется.

1. Создание заполненной фигуры или фигур в рабочей области.

   Фигура может содержать множество цветов и обводок. Отредактируйте фигуры, максимально приблизив их к финальному виду. После добавления костей к фигуре, возможности изменения фигуры становятся более ограниченными.

   Если фигура является слишком сложной, Flash предложит преобразовать ее в фрагмент ролика перед добавлением костей.
2. Выберите в рабочей области фигуру целиком.

   Если фигура содержит несколько цветных областей или обводок, перетащите прямоугольник выделения вокруг фигур, чтобы убедиться, что выбрана вся фигура целиком.

3. Выберите инструмент «Кость» на панели «Инструменты».
4. При помощи инструмента «Кость» щелкните на внутреннем элементе фигуры и перетащите курсор к другому месту в пределах фигуры.
5. Чтобы добавить еще одну кость, протащите курсор от хвостовой части первой кости к другому место в пределах фигуры.

   Вторая кость станет дочерней корневой кости. Связывайте области фигуры с костями в порядке создаваемой структуры отношений «родительский элемент-дочерний элемент». Например, связь от плеча к локтю, а затем к запястью.
6. Чтобы создать разветвленный каркас, щелкните по головной части существующей кости в том месте, где нужно начать разветвление. Затем перетащите, чтобы создать первую кость новой ветви.

   Каркас может содержать неограниченное количество ответвлений.

   Примечание. *Ветка может подсоединяться только той ветке, которая является для нее корневой.*
7. Чтобы переместить каркас, выберите объект IK-фигуры при помощи инструмента «Выделение», а затем перетащите любую из костей, чтобы переместить их.

Когда фигура становится IK-фигурой, к ней применяются следующие ограничения.

- Фигуру больше нельзя преобразовывать (масштабировать или наклонять).
- К фигуре нельзя добавлять новые обводки. Для существующих обводок фигуры можно и дальше добавлять и удалять контрольные точки.
- Не поддерживается контекстное редактирование фигуры (путем двойного щелчка по ней в рабочей области).
- У IK-фигуры есть собственная точка регистрации, точка преобразования и ограничительная рамка.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: поддержка OK (5:45) (Adobe TV)

Наверх

Редактирование каркасов и объектов IK

Нельзя редактировать каркасы обратной кинематики, если слой позы включает позы после первого кадра временной шкалы. Перед редактированием каркаса удалите дополнительные позы после первого кадра каркаса на временной шкале.

Если просто производится изменение положения каркаса для создания анимации, можно изменить позицию в любом кадре слоя позы. Flash преобразует кадр в кадр позы.

Выделение костей и связанных с ними объектов

- Чтобы выделить отдельную кость, щелкните кость при помощи инструмента «Выделение». Для выбора нескольких костей щелкайте мышью, удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы переместить выделение на смежные кости, нажмите кнопку «Перейти к родительской кости», «Перейти к дочерней кости» или «Перейти к следующей кости того же уровня/Перейти к предыдущей кости того же уровня» в инспекторе свойств.
- Чтобы выделить все кости каркаса, дважды щелкните любую кость.
- Чтобы выделить весь каркас и отобразить его свойства и слой позы, щелкните кадр в слое позы, содержащем каркас.
- Чтобы выбрать IK-фигуру, щелкните фигуру.
- Чтобы выбрать экземпляр символа, подсоединенного к кости, щелкните экземпляр.

Смена расположения костей и связанных с ними объектов

- Чтобы сменить расположение линейного каркаса, перетащите любую кость каркаса.

  Если каркас содержит соединенные экземпляры символов, можно также перетащить экземпляр. Таким образом можно поворачивать экземпляр относительно его кости.
- Чтобы сменить расположение разветвленного каркаса, перетащите любую кость любого ответвления.

  Переместятся все кости ответвления. Кости остальных ответвлений останутся на месте.
- Чтобы повернуть кость и ее дочерние кости, не перемещая родительскую кость, перетащите кость, удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы переместить IK-фигуру на новое место в рабочей области, выберите фигуру и измените в инспекторе свойств значения ее свойств X и Y. Фигуру можно также перетаскивать, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh).

Удаление костей

Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы удалить отдельную кость и все ее дочерние кости, щелкните кость и нажмите клавишу Delete.

  Можно выделить несколько костей для удаления, щелкая их с одновременным удержанием нажатой клавиши Shift.

- Для удаления всех костей каркаса IK-фигуры или каркаса символов из временной шкалы, щелкните правой кнопкой диапазон IK-каркаса на временной шкале и выберите команду «Удалить каркас» из контекстного меню.

- Чтобы удалить все кости из IK-фигуры или каркаса символов в рабочей области, щелкните кость каркаса, чтобы выделить все кости. Нажмите клавишу Delete.

  IK-фигуры будут преобразованы в обычные фигуры.

Перемещение костей, связанных с фигурой или символом

- Чтобы переместить любой из концов кости в пределах IK-фигуры, перетащите конец кости при помощи инструмента «Спецвыделение».

  Примечание. *Инструмент «Спецвыделение» не работает при наличии нескольких поз в IK-диапазоне. Перед редактированием каркаса удалите дополнительные позы после первого кадра каркаса на временной шкале.*

- Чтобы изменить местоположение соединения костей, головной или хвостовой части в пределах экземпляра символа, переместите точку преобразования экземпляра. Используйте инструмент «Свободное преобразование».

  Кость переместится вместе с точкой преобразования.

- Чтобы переместить отдельный экземпляр символа без перемещения остальных связанных экземпляров, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или клавишу Command (Macintosh) перетащите экземпляр, или перетащите его при помощи инструмента «Свободное преобразование».

  Кости, соединенные с экземпляром, будут растянуты или укорочены для сохранения соответствия с новым местоположением экземпляра.

Редактирование IK-фигуры

При помощи инструмента «Частичное выделение» можно добавлять, удалять и изменять контрольные точки контуров в IK-фигуре.

- Чтобы изменить местоположение кости без изменения IK-фигуры, перетащите конечную точку кости.
- Чтобы отобразить контрольные точки привязки IK-фигуры, щелкните обводку фигуры.
- Чтобы переместить контрольную точку, перетащите контрольную точку.
- Чтобы добавить новую контрольную точку, щелкните часть обводки, не содержащую контрольных точек.
- Чтобы удалить существующую контрольную точку, щелкните ее, чтобы выделить, а затем нажмите клавишу Delete.

Примечание. *IK-фигуры нельзя преобразовывать (масштабировать или наклонять).*

Наверх

Привязка костей к точкам фигуры

По умолчанию контрольные точки фигуры соединены с теми костями, которые находятся к ним ближе остальных. Изменение соединений между отдельными костями и контрольными точками фигуры можно выполнить с помощью инструмента «Связывание». Таким образом можно управлять изгибом обводки при движении каждой кости, чтобы добиться лучших результатов. Этот метод полезен, когда обводка фигуры не деформируется нужным образом при перемещении каркаса.

Можно связывать несколько контрольных точек с одной костью, и несколько костей с одной контрольной точкой.

- Чтобы выделить контрольные точки, соединенные с костью, щелкните кость при помощи инструмента «Связывание» .

  Соединенные точки будут выделены желтым цветом, а выбранная кость будет выделена красным. Контрольные точки, подсоединенные только к одной кости, отображаются в виде квадратов. Контрольные точки, подсоединенные к нескольким костям, отображаются в виде треугольников.

- Чтобы добавить контрольные точки к выбранной кости, щелкните не выделенную контрольную точку, нажав клавишу Shift.

  Также можно, удерживая нажатой клавишу Shift, перетащить курсор, чтобы выделить несколько контрольных точек и добавить их к выбранной кости.

- Чтобы удалить контрольные точки из кости, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh), щелкните контрольную точку, которая выделена желтым цветом.

  Также можно, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh) перетащить курсор, чтобы удалить несколько контрольных точек из выбранной кости.

- Чтобы выделить кости, связанные с контрольной точкой, щелкните контрольную точку при помощи инструмента «Связывание» .

  Соединенные кости будут выделены желтым цветом, а выбранная контрольная точка будет выделена красным.

- Чтобы еще добавить кости к выбранной контрольной точке, щелкните кость удерживая нажатой клавишу Shift.
- Чтобы удалить кость из выбранной контрольной точки, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Option (Macintosh), щелкните кость выделенную желтым цветом.

Наверх

Ограничение движения костей обратной кинематики

Чтобы создать более реалистичное движение IK-каркасов, можно управлять свободой движения отдельных костей. Например, две кости руки можно ограничить таким образом, чтобы локоть не мог сгибаться в неправильном направлении.

По умолчанию каждой кости обратной кинематики при ее создании назначается фиксированная длина. Кости можно поворачивать вокруг соединения и по осям x и y. Однако их нельзя переместить способами, которые требуют изменения длины родительской кости, если не разрешено движение по оси x или y. По умолчанию повороты включены, а движение вдоль осей x и y отключено.

Можно также ограничить скорость движения кости, чтобы создать эффект наличия у кости веса.

В каркасах с цепочками соединенных костей нельзя ограничивать движения последнего соединения в любой ветви каркаса. Чтобы придать вид ограничения последнему соединению, используйте кости с фрагментами роликов и соедините последнюю кость с фрагментом ролика, значение свойства альфа которого равно нулю. Затем ограничьте предпоследнюю кость вместо последней.

Примеры:

- Для руки можно ограничить количество градусов поворота в локте, чтобы движение предплечья не выходило за пределы нормального диапазона.
- Чтобы объект мог перемещаться по рабочей области, необходимо включить перемещение по оси X или Y для корневой кости. Отключите поворот при использовании перемещения по оси X и Y, чтобы получить более точное перемещение.

Эти свойства можно задать в инспекторе свойств, когда выбрана одна или несколько костей.

- Чтобы включить для выбранной кости движение вдоль оси x или y с изменением длины родительской кости, выберите вариант «Включить» в разделе «Соединение: перенос по оси X» или «Соединение: перенос по оси Y» в инспекторе свойств.

  На соединении перпендикулярно кости отобразится двунаправленная стрелка, означающая, что движение по оси x включено. На соединении параллельно кости отобразится двунаправленная стрелка, означающая, что движение по оси y включено. Одновременное разрешение перемещения кости по осям x и y упрощает задачи позиционирования кости при запрещении поворота кости.
- Чтобы ограничить амплитуду движения вдоль оси x или y, выберите пункт «Ограничить» в разделе «Соединение: перенос по оси X» или «Соединение: перенос по оси Y» инспектора свойств и введите значение минимального и максимального расстояния, на которое может перемещаться кость.
- Чтобы отключить поворот выбранной кости относительно соединения, снимите флажок «Включить» в разделе «Соединение: поворот» инспектора свойств.

  Этот флажок установлен по умолчанию.
- Чтобы ограничить поворот кости, введите минимальный и максимальный градусы поворота в разделе «Соединение: поворот» инспектора свойств.

  Углы поворота измеряются относительно родительской кости. Над соединением кости отобразится дуга, показывающая углы свободы поворота.
- Чтобы зафиксировать выбранную кость в определенном положении относительно родительской кости, отключите поворот и перенос по осям x и y.

  Кость станет неподвижной и будет следовать перемещениям родительской кости.
- Чтобы ограничить скорость перемещения выбранной кости, введите значение в поле «Скорость соединения» инспектора свойств.

  Скорость соединения позволяет придавать кости эффект наличия веса. Максимальное значение в 100 % эквивалентно неограниченной скорости.

Ограничение движения кости с помощью закрепления (только CS5.5)

Движение определенных костей можно запретить, закрепив их в рабочей области. Закрепленные кости неподвижны, а другие соединенные с ними кости по-прежнему свободно перемещаются. Примером такого используется может служить фигура человека с зафиксированными костями ступней, которые не могут двигаться выше или ниже пола, на котором стоит фигура.

Чтобы зафиксировать одну или несколько костей на рабочей области, выполните следующие действия.

1. Выберите кости в рабочей области, щелкнув по ним.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Поместите указатель мыши над суставом кости и дождитесь, когда появится курсор закрепления. После этого щелкните по суставу.
   - В разделе «Расположение» в инспекторе свойств поставьте флажок «Закрепить».

Выбранные кости больше не могут перемещаться в любом направлении.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: закрепление поддержки для ОК (2:35, Adobe TV)
- Видео: Упругость для костей (продолжительность: 4:29; включает добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com)
- Статья TechNote: «Не удалось установить ограничение движения хвостовой кости обратной кинематики в соединении»

Добавление упругости костям

Наверх

Два свойства костей можно использовать для добавления упругости костям ОК. Свойства «Интенсивность» и «Демпфирование» костей обеспечивают действительное физическое перемещение костей ОК путем интеграции динамической физики в систему костей ОК. Эти свойства облегчают процесс создания анимации с использованием элементов физики. Свойства «Интенсивность» и «Демпфирование» обеспечивают правдоподобное перемещение в анимации и легки в настройке. Эти свойства лучше задавать перед добавлением поз в слой позы.

Интенсивность Твердость пружины. Чем больше значение, чем больший эффект жесткости пружины.

Демпфирование: Степень затухания колебаний пружины. Чем больше значение, тем быстрее прекратятся колебательные движения пружины. При значении 0 упругость пружины будет оставаться неизменной на протяжении кадров слоя позы.

Чтобы включить упругость, выберите одну или несколько костей и задайте значения «Интенсивность» и «Демпфирование» в инспекторе свойств. Чем выше значение «Интенсивность», тем жестче пружина. Демпфирование определяет скорость угасания эффекта пружины. Чем больше значение, тем быстрее заканчивается анимация.

Отключите свойства «Интенсивность» и «Демпфирование», выберите слой позы на временной шкале и снимите флажок «Включить» в разделе «Пружина» в инспекторе свойств. После этого в рабочей области отобразятся позы, заданные в слое позы, без эффекта свойства «Пружина».

Далее перечислены факторы, влияющие на окончательный вид анимации костей при работе со свойствами «Пружина». Поэкспериментируйте со значениями каждого из них, чтобы добиться желаемого результата.

- Значение свойства «Интенсивность».
- Значение свойства «Демпфирование».
- Число кадров между позами в слое позы.
- Общее число кадров в слое позы.
- Число кадров между конечной позой и последним кадром следующей позы.

Дополнительные ресурсы

- Видео: Работа со свойствами упругости обратной кинематики (7:50, Adobe TV)
- Видео: (продолжительность: 4:29, включает: добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com) Упругость для костей
- Статья: Изучение инструмента «Упругость» в Flash Professional CS5 (Adobe.com)

Анимация каркаса

Наверх

Во Flash анимация каркасов IK производится не таким способом, как анимация остальных объектов. В случае с каркасами к слою позы просто добавляются дополнительные кадры, а для создания ключевого кадра положение каркаса меняется в рабочей области. Ключевые кадры в слое позы называются позами. Поскольку каркасы IK обычно используются для создания анимации, все слои позы автоматически выполняют функции слоев анимации.

Однако слои позы IK отличаются от слоев анимации, поскольку в слое позы можно анимировать только свойства положения костей. Для анимации других свойств объекта IK, таких как расположение, преобразование, цветовые эффекты или фильтры, перенесите каркас и связанные с ним объекты на фрагмент ролика или графический символ. После этого можно будет анимировать свойства символа при помощи команды «Вставка» > «Анимация движения», а также панели «Редактор движения».

Также каркасы IK можно анимировать при исполнении при помощи ActionScript 3.0. Если планируется анимировать каркас при помощи ActionScript, его нельзя анимировать на временной шкале. У каркаса может быть только одна поза на слое позы. Она должна находиться в первом кадре, в котором каркас появляется в слое позы.

Анимация каркаса демонстрируется в следующих дополнительных ресурсах:

- Видео: Анимация костей (обратная кинематика) (2:41) (Adobe TV)
- Видео: (продолжительность: 4:29, включает: добавление костей, встречные движения соединений, добавление поз и анимацию с помощью свойств упругости. AdobeTV.com) Упругость для костей

- Статья: Анимация персонажей с помощью инструмента «Кость» по Flash
- Использование инструмента «Кость»(5: 12) (YouTube.com)
- Анимирование символов с помощью инструмента «Кость» (3:26) (YouTube.com)

Анимация каркаса на временной шкале

Каркасы IK располагаются в слоях позы на временной шкале. Чтобы анимировать каркасы на временной шкале, вставьте позы, щелкнув кадр в слое позы и выбрав пункт меню «Добавить позу». Для изменения конфигурации каркаса воспользуйтесь инструментом «Выделение». Flash Professional автоматически интерполирует положения костей в кадрах между позами.

1. При необходимости на временной шкале добавьте кадр к слою позы каркаса, чтобы создать пространство для анимации, которую необходимо создать.

   Кадры можно добавить, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или щелкнув с удержанием клавиши Option (Macintosh) кадр в слое позы справа от любого существующего кадра и выбрав из контекстного меню пункт «Добавить кадр». Кадры можно будет добавлять и удалять позже в любое время.

2. Чтобы добавить позу к кадру в слое позы, выполните одно из следующих действий.

   - Разместите точку воспроизведения в том кадре, куда необходимо добавить позу, а затем измените расположение каркаса в рабочей области.
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните с удержанием нажатой клавиши Option (Macintosh) кадр в слое позы и выберите пункт меню «Добавить позу».
   - Разместите точку воспроизведения в том кадре, куда необходимо добавить позу, а затем нажмите клавишу F6.

   Flash вставит позу в слой позы текущего кадра. Новая поза будет обозначено маркером позы в виде ромба.

3. Добавьте дополнительные позы в отдельных кадрах, чтобы создать желаемую анимацию.
4. Чтобы изменить длину анимации на временной шкале, наведите указатель мыши последний кадр каркаса, чтобы появился курсор изменения размера. Затем перетащите последний кадр слоя позы вправо или влево, чтобы добавить или удалить кадры.

   Flash пропорционально переставляет кадры поз, чтобы изменить продолжительность слоя, и повторно интерполирует промежуточные кадры. Чтобы изменить размер диапазона каркаса на временной шкале, не затрагивая местоположение кадров позы, перетащите последний кадр диапазона каркаса, удерживая клавишу Shift.

Закончив, выберите точку воспроизведения на временной шкале, чтобы просмотреть анимацию. Можно увидеть положения каркаса, интерполированные между кадрами позы.

Изменить расположение каркаса в кадрах позы или добавить новые кадры позы можно в любое время.

Изменение расположения поз в каркасе

Расположение поз можно изменить следующими способами.

- Чтобы переместить позу в новое место, щелкните ее, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), а затем перетащите ее в новое место в пределах каркаса.
- Чтобы скопировать позу в новое место, щелкните ее, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), а затем перетащите ее в новое место в пределах каркаса, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Macintosh).
- Вырезание, копирование и вставка. Удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), щелкните позу, которую нужно вырезать или скопировать, и выберите команду «Вырезать позу» или «Копировать позу» из контекстного меню.

  Затем, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Macintosh), щелкните кадр в диапазоне каркаса, куда требуется вставить позу, и выберите в контекстном меню команду «Вставить позу».

Применение дополнительных анимационных эффектов к свойствам объекта обратной кинематики

Чтобы применить анимационные эффекты (помимо положения костей) к свойствам объекта обратной кинематики, перенесите объект во фрагмент ролика или в графический символ.

1. Выделите каркас IK и все связанные с ним объекты.

   Для IK-фигуры можно просто щелкнуть фигуру. Для связанных наборов экземпляров символов можно щелкнуть слой позы на временной шкале или охватить областью выделения все связанные символы в рабочей области.

2. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу Ctrl (Macintosh), выделенный объект и выберите в контекстном меню «Преобразовать в символ».
3. В диалоговом окне «Преобразовать в символ» введите имя символа и выберите «Фрагмент ролика» или «Графический объект» из меню «Тип». Нажмите кнопку «OK».

   Flash создает символ с собственной временной шкалой, содержащей слой позы для каркаса.

4. Чтобы использовать новый символ на основной временной шкале FLA-файла, перетащите символ из библиотеки в рабочую

область.

Теперь к новому экземпляру символа в рабочей области можно добавлять эффекты анимации движения.

Можно вкладывать столько символов, содержащих каркасы IK, и создавать такое количество слоев для других вложенных символов, сколько понадобится для создания необходимого эффекта.

Подготовка каркаса для анимации при помощи ActionScript 3.0 во время выполнения

Можно использовать ActionScript 3.0 для управления каркасами обратной кинематики, соединенными с фигурами или экземплярами фрагмента ролика. Однако с помощью ActionScript нельзя управлять каркасами, соединенными с графикой или экземплярами символов кнопки.

Управлять при помощи ActionScript можно только каркасами, содержащими одну позу. Каркасы, содержащие несколько поз, управляются только при помощи временной шкалы.

1. Инструментом «Выделение» выберите кадр слоя позы, содержащий каркас.
2. В инспекторе свойств из меню «Тип» выберите пункт «Время выполнения».

Теперь иерархией можно манипулировать с помощью ActionScript 3.0 при исполнении.

По умолчанию имя каркаса в инспекторе свойств соответствует его имени в слое позы. Используйте это имя чтобы обращаться к каркасу в ActionScript. Имя можно изменить в инспекторе свойств.

Наверх

Добавление замедления к анимации IK

Замедление — это изменение скорости анимации в кадрах вокруг каждой позы для создания более реалистичного движения.

1. Выберите кадр между двумя кадрами позы в слое позы или кадр позы.
   Промежуточный кадр Замедление влияет на кадры между кадрами позы, расположенные слева и справа от выбранного кадра.

   Кадр позы Замедление влияет на кадры между выбранной позой и следующей позой в слое.
2. В инспекторе свойств из меню «Замедление» выберите тип замедления.
   Простые замедления Четыре замедления, замедляющие движения в кадрах либо непосредственно до, либо после выбранного кадра.

   Запуск и остановка замедления Замедление движения в кадрах сразу после предыдущего кадра позы и в кадрах непосредственно перед следующим кадром позы.

   Примечание. *Такие же типы замедления доступны в редакторе движения при использовании анимации движения. В редакторе движения можно просмотреть кривую для каждого типа замедления, выбрав анимацию движения на временной шкале.*
3. В инспекторе свойств введите значение интенсивности замедления.

   По умолчанию интенсивность равна 0, что означает отсутствие замедления. Максимальное значение — 100, что соответствует применению наиболее интенсивного эффекта к кадрам, предшествующим кадру позы. Минимальное значение — 100%, что соответствует применению наиболее интенсивного эффекта к кадрам, стоящим сразу после предыдущего кадра позы.

После завершения просмотрите замедленное движение в рабочей области. Удалите точку воспроизведения на временной шкале между двумя кадрами позы, к которым применялось замедление.

Дополнительные разделы справки
Анимации движения

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Комбинации клавиш

Копирование текущего набора сочетаний клавиш в буфер
Создание и модификация пользовательских сочетаний клавиш

Копирование текущего набора сочетаний клавиш в буфер

Наверх

1. Выберите меню «Правка» > «Сочетания клавиш» (Windows) или Flash > «Сочетания клавиш» (Macintosh).
2. Нажмите кнопку «Копировать в буфер». Затем вы можете вставить набор сочетаний клавиш в любой текстовый редактор для справки или печати.

Создание и модификация пользовательских сочетаний клавиш

Наверх

В Flash Professional можно создавать и изменять сочетания клавиш.

Настройка сочетаний клавиш

1. Выберите (Windows) «Правка» > «Сочетания клавиш» или (Macintosh) Flash > «Сочетания клавиш».

   Появится диалоговое окно «Сочетания клавиш».

2. Для добавления, удаления и изменения сочетаний клавиш настройте следующие параметры.
   Наборы настроек раскладки клавиатуры Позволяет выбрать в раскрывающемся меню набор предварительно определенных сочетаний клавиш или любой определенный пользователем набор.

   Поиск Позволяет выполнить поиск любой команды, для которой требуется настроить или изменить сочетание клавиш. Также можно найти нужную команду в древовидном представлении.

   Учитывать регистр Позволяет выполнить поиск команды с учетом регистра.

   Добавление Добавляет новое сочетание клавиш к выбранной команде. Чтобы добавить новое сочетание клавиш для выбранной команды, нажмите «Добавить» и введите нужное сочетание. Для каждой команды можно назначить одно сочетание клавиш. Если команда уже имеет сочетание клавиш, кнопка «Добавить» неактивна.

   Отменить Позволяет отменить последнее настроенное сочетание клавиш для команды.

   Скопировать в буфер обмена Позволяет копировать весь список сочетаний клавиш в буфер обмена операционной системы.

   Перейти к конфликту Позволяет перейти к конфликтующей команде. В случае конфликта при настройке сочетаний клавиш появляется предупреждение.

   Сохранить сочетания клавиш в набор Позволяет сохранить весь набор сочетаний клавиш как набор. После этого наборы можно выбрать в раскрывающемся списке Наборы настроек раскладки клавиатуры.

   Удалить сочетание клавиш Позволяет удалить выбранное сочетание клавиш

   Примечание. *Нельзя назначить функции одиночным клавишам, которые привязаны к какой-либо общей задаче, такой как удаление или прокрутка страницы (Delete, PageUp).*
3. Нажмите кнопку «OK».

Удаление сочетания клавиш из команды

1. В раскрывающемся меню «Команды» выберите категорию команд, затем команду из списка «Команды».
2. Щелкните знак X рядом с сочетанием клавиш.

Добавление сочетания клавиш к команде

1. В раскрывающемся меню «Команды» выберите категорию команд, а затем команду.
2. Нажмите кнопку «Добавить».
3. Нажмите сочетание клавиш.
   Примечание. *Если сочетание клавиш вызывает конфликт (например, если оно уже назначено другой команде), под списком «Команды» появляется сообщение с описанием проблемы. Нажмите кнопку Перейти к конфликту, чтобы быстро перейти к конфликтующей команде и изменить сочетание клавиш.*
4. Нажмите кнопку «OK».

Изменение существующего сочетания клавиш

1. В раскрывающемся меню «Команды» выберите категорию команд, затем команду из списка «Команды».
2. Дважды щелкните сочетание клавиш.
3. Нажмите новое сочетание клавиш.
   Примечание. *Если сочетание клавиш вызывает конфликт (например, если оно уже назначено другой команде), под списком «Команды» появляется сообщение с описанием проблемы. Нажмите кнопку Go To Conflict, чтобы быстро перейти к конфликтующей команде и изменить сочетание клавиш.*

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Параметры публикации (CS5)

Задание параметров публикации для файлов SWF (CS5)
Указание настроек публикации для файлов оболочки HTML (CS5)
Задание параметров публикации для определения Flash Player (CS5)
Задание параметров публикации для GIF-файлов (CS5)
Задание параметров публикации для JPEG-файлов (CS5)
Задание параметров публикации для файлов PNG (CS5)
Просмотр формата и параметров публикации (CS5)
Использование профилей публикации (CS5)

Наверх

Задание параметров публикации для файлов SWF (CS5)

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем категорию «Flash». Во всплывающем меню «Проигрыватель» выберите версию проигрывателя. В публикуемых SWF-файлах, предназначенных для Flash Player до версии 10, доступны не все возможности Adobe® Flash® Professional. Для указания обнаружения проигрывателя Flash Player щелкните на вкладке «HTML» и выберите «Определять версию Flash» и введите версию проигрывателя Flash Player, которую нужно определять.
   Примечание. *В среде Flash Professional CS5 при задании в окне «Параметры публикации» пункта назначения Flash Player 10 фактическим пунктом назначения является Flash Player 10.1.*
2. Выберите версию ActionScript® из всплывающего меню «Сценарий». Если при выборе ActionScript 2.0 или 3.0 классы уже созданы, то нажмите кнопку «Параметры», чтобы задать относительный путь к подкаталогам классов, отличный от пути по умолчанию, заданного в диалоговом окне «Установки».
3. Управление сжатием растровых изображений производится ползунком «Качество JPEG» или вводом значения. Чем ниже качество изображения, тем меньше размер файла, чем выше качество — тем больше размер файла. Попробуйте опытным путем найти оптимальное соотношение между размером и качеством. Значение 100 обеспечивает самое высокое качество и самое низкое сжатие.

   Чтобы изображения JPEG с высокой степенью сжатия выглядели более смягченными, выберите «Включить разблокировку JPEG». Этот параметр снижает количество типичных помех, получающихся в результате сжатия JPEG, таких как разбиение изображения на блоки 8x8 пикселов. Некоторые изображения JPEG могут утрачивать отдельные детали, если выбран этот параметр.
4. Чтобы задать частоту дискретизации и сжатие потокового звука и звуков событий в SWF-файле, щелкните «Задать» рядом с пунктами «Аудиопоток» или «Аудиособытие» и задайте нужные параметры.
   Примечание. *Воспроизведение потокового звука начнется, как только будет загружено достаточно данных для нескольких кадров. Оно синхронизируется с временной шкалой. Звук события не воспроизводится до его полной загрузки, и продолжает воспроизводиться до тех пор, пока не будет остановлен.*
5. Чтобы изменить параметры отдельных звуков, выбранных в разделе «Звук» инспектора свойств, выберите параметр «Переопределить параметры звука». Этот параметр позволяет создать меньшую по размерам версию SWF-файла со звуком более низкого качества.
   Примечание. *Если же этот параметр не выбран, Flash Professional просматривает все потоковые звуки в документе (включая звуки импортированного видео) и для каждого из них выполняет публикацию с наилучшим качеством. Если один или несколько потоков имеют высокие параметры экспорта, это может привести к увеличению размера файла.*
6. При экспорте звуков для воспроизведения на мобильных устройствах вместо исходных звуков, находящихся в библиотеке, выберите «Экспортировать звуки устройств». Нажмите кнопку «OK».
7. Для задания параметров SWF выберите любые из перечисленных параметров.
   Сжать ролик Упаковывает SWF-файл, уменьшая его размер и сокращая время загрузки (установлен по умолчанию). Этот параметр наиболее эффективен в тех случаях, когда файл содержит много текста или кода ActionScript. Сжатые файлы воспроизводятся только в проигрывателе Flash Player 6 и более поздних версий.

   Включить скрытые слои Экспортирует все скрытые слои в документе Flash (установлен по умолчанию). Когда параметр «Экспорт скрытых слоев» отменен, в итоговый SWF-файл не выполняется экспорт всех слоев, помеченных как скрытые. Это упрощает тестирование различных версий Flash-документов.

   Включить XMP-метаданные По умолчанию экспортируются все метаданные, введенные в диалоговом окне «Сведения о файле». Нажмите на кнопку «Сведения о файле» для открытия диалогового окна. Также можно открыть диалоговое окно «Сведения о файле», выбрав в меню «Файл» > «Сведения о файле». Метаданные можно просмотреть, если SWF-файл выделен в Adobe® Bridge.
   Примечание. *Bridge для 32-битных систем не поддерживается в Adobe Flash Professional CC.*

   Экспортировать SWC-файл Экспортирует файл с расширением SWC, который применяется для распространения компонентов. SWC-файл содержит скомпилированный фрагмент, ActionScript-файл класса компонента и другие описывающие его файлы.

8. Чтобы использовать расширенные параметры или включить отладку публикуемого SWF-файла Flash Professional, выберите один из следующих параметров.
   Составить отчет о размере Создает отчет, содержащий объем данных в окончательном содержимом Flash Professional по каждому из файлов.

   Защитить от импорта Препятствует возможности импорта SWF-файла другими пользователями и его обратного преобразования в FLA-документ. Позволяет защитить SWF-файл Flash Professional паролем.

   Пропустить операции трассировки Указывает, что следует Flash Professional пропускать операторы trace ActionScript в текущем SWF-файле. При выборе этого параметра информация об операторах trace не отображается на панели «Вывод». Дополнительные сведения см. в разделе Обзор панели «Вывод».

   Разрешить отладку Активирует отладчик и включает удаленную отладку SWF-файла Flash Professional. Позволяет защитить SWF-файл паролем.

9. При использовании ActionScript 2.0, если выбран параметр «Разрешить отладку» или «Защитить от импорта», введите пароль в текстовом поле «Пароль». После этого все остальные пользователи должны будут ввести его перед началом отладки или импорта SWF-файла. Чтобы удалить пароль, очистите текстовое поле «Пароль». Дополнительные сведения об отладчике см. в руководстве (Не поддерживается во Flash Professional CC.) Отладка ActionScript 1.0 и 2.0. При использовании ActionScript 3.0 см. раздел Отладка ActionScript 3.0.
10. Во всплывающем меню «Безопасность при локальном воспроизведении» выберите модель безопасности Flash Professional. Укажите, следует ли предоставлять публикуемому SWF-файлу локальный или сетевой доступ. Параметр «Доступ только к локальным файлам» разрешает взаимодействие только с локальными файлами и ресурсами, не давая доступа к сетевым. Параметр «Доступ только к сети» разрешает взаимодействие только с файлами и ресурсами в сети, но не в локальной системе.
11. Чтобы SWF-файлы использовали аппаратное ускорение, выберите один из параметров в меню «Аппаратное ускорение».
    Уровень 1 — прямое Режим прямого ускорения улучшает воспроизведение, позволяя проигрывателю Flash Player рисовать непосредственно на экране, вместо того, чтобы передавать функцию рисования обозревателю.

    Уровень 2 — графический процессор В режиме графического процессора Flash Player использует доступные вычислительные мощности графической карты, чтобы воспроизводить видео и создавать сложные слои графики. Это выводит воспроизведение на новый уровень качества, в зависимости от графического аппаратного обеспечения пользователя. Используйте этот вариант, если ожидается, что компьютеры целевой аудитории оснащены мощными графическими картами.

    Если система воспроизведения не обладает достаточными аппаратными средствами для ускорения, проигрыватель Flash Player автоматически возвращается в обычный режим рисования. Для наилучших результатов при работе с веб-страницами, содержащими несколько SWF-файлов, включите аппаратное ускорение только для одного из SWF-файлов. Аппаратное ускорение не используется в режиме тестирования ролика.

    При публикации HTML-файл, в который встраивается SWF-файл, содержит HTML-параметр wmode. Выбор уровня 1 или 2 аппаратного ускорения задает HTML-параметру wmode значение «direct» или «gpu» соответственно. Включение аппаратного ускорения переопределяет параметр «Режим окна», выбранный на вкладке «HTML» диалогового окна «Параметры публикации», так как он также сохраняется в параметре wmode HTML-файла.

12. Для установки максимального времени, отведенного сценариям для выполнения SWF-файла, введите значение «Ограничения времени сценария». Проигрыватель Flash Player отменяет выполнение всех сценариев, превышающих ограничение.

Наверх

Указание настроек публикации для файлов оболочки HTML (CS5)

Для воспроизведения содержимого Flash Professional в веб-обозревателе необходим HTML-документ, который активирует SWF-файл и определяет параметры обозревателя. Команда «Опубликовать» автоматически создает такой документ на основе параметров HTML в шаблоне документа.

Шаблон может быть любым текстовым файлом, содержащим соответствующие переменные шаблона: обычным HTML-файлом, исходным файлом для специальных интерпретаторов (ColdFusion®, ASP и т. п.) или стандартным шаблоном Flash Professional.

Ручной ввод параметров HTML или настройка встроенного шаблона для Flash Professional производится при помощи HTML-редактора.

Параметры HTML определяют, в какой области окна будет отображаться содержимое, цвет фона, размер SWF-файла и другие параметры, а также устанавливают атрибуты для HTML-тегов object и embed. Эти и другие параметры задаются на панели «HTML» диалогового окна «Параметры публикации». Эти параметры имеют больший приоритет, чем определенные в SWF-файле.

Задание параметров

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем вкладку «Форматы». Тип файла HTML выбран по умолчанию.
2. Оставьте имя файла по умолчанию, которое соответствует имени документа, либо введите уникальное имя с расширением HTML.
3. Чтобы просмотреть настройки HTML и выбрать установленный шаблон во всплывающем меню «Шаблон», щелкните «HTML». Для просмотра описания выделенного шаблона нажмите кнопку «Информация». По умолчанию выбран шаблон «Только Flash».
4. Если выбран шаблон HTML, отличный от «Карты ссылок» или «QuickTime», а на вкладке «Flash» задана версия Flash Player 4 или более ранняя, выберите «Определение версии Flash».
   Примечание. *Параметр «Определить версию Flash» позволяет настроить документ на определение версии установленного у*

пользователя проигрывателя Flash Player и перенаправить его на альтернативную HTML-страницу при отсутствии нужной версии.

5. Выберите параметр «Размеры», чтобы задать значения HTML-атрибутов width и height для тегов object и embed.
   Как в ролике (По умолчанию) Использует размеры SWF-файла.

   Пикселы Ввести ширину и высоту в пикселах.

   Проценты Задать область, занимаемую в окне обозревателя, в процентах.

6. Для управления воспроизведением и функциональностью SWF-файла выберите один из следующих параметров воспроизведения.
   Приостановить после запуска Останавливает воспроизведение SWF-файла до тех пор, пока пользователь не нажмет кнопку или не выберет в контекстном меню пункт «Воспроизвести». По умолчанию этот параметр отключен, и воспроизведение содержимого начинается сразу после его загрузки (значение параметра PLAY равно true).

   Цикл Повторяет содержимое до тех пор, пока не будет достигнут последний кадр. Отключите этот параметр, чтобы остановить содержимое после достижения последнего кадра. Параметр LOOP включен по умолчанию.

   Отображать меню Отображает контекстное меню, когда пользователь щелкает SWF-файл правой кнопкой мыши (Windows) или щелкает, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh). Чтобы в контекстном меню отображался только пункт «О программе Flash», отмените выделение этого параметра. По умолчанию этот параметр включен (значение параметра MENU равно true).

   Шрифт устройства Производит подстановку сглаживаемых системных шрифтов на шрифты, не установленные в системе пользователя (только для Windows). Использование шрифтов устройства позволяет повысить читаемость шрифтов маленьких кеглей и уменьшает размер SWF-файла. Этот параметр применяется только к тем SWF-файлам, которые содержат статический текст (который создается при разработке SWF-файла и не меняется в процессе отображения содержимого), настроенный для вывода с шрифтами устройства.

7. Чтобы определить соотношение между временем обработки и внешним видом, представленное в следующем списке, выберите один из параметров «Качество». Следующие параметры задают значение параметра QUALITY в тегах object и embed.
   Низкое Поддерживает скорость воспроизведения за счет внешнего вида и не использует сглаживание.

   Низкое, авто Поддерживает скорость, но по возможности улучшает внешний вид. Воспроизведение начинается с отключенным сглаживанием. Если Flash Player определил, что процессор способен выполнять сглаживание, то оно будет включено автоматически.

   Высокое, авто Поддерживает в равной степени скорость и внешний вид, но при необходимости предпочтение отдается скорости воспроизведения. Воспроизведение начинается с включенным сглаживанием. Если действительная частота кадров падает ниже заданной, сглаживание отключается, чтобы повысить скорость воспроизведения. Этот режим позволяет имитировать настройку «Просмотр» > «Сглаживание».

   Среднее Применяет некоторое смягчение, но не для растровых изображений. Эта настройка дает более высокое качество, чем в режиме «Низкое», но более низкое, чем в режиме «Высокое».

   Высокое Поддерживает внешний вид за счет скорости воспроизведения и всегда использует сглаживание (по умолчанию). Если SWF-файл не содержит анимации, то битовые изображения смягчаются. В противном случае растровые изображения не смягчаются.

   Наилучшее Обеспечивает самое высокое качество отображения, даже за счет скорости. Смягчается весь вывод, в том числе растровые изображения.

8. Параметр «Оконный режим» управляет атрибутом wmode для HTML-тегов object и embed. Оконный режим изменяет взаимосвязь ограничительной рамки содержимого или виртуального окна с содержимым на странице HTML, как показано в следующем списке.
   Окно Не внедряет связанные с окном атрибуты в теги object и embed (по умолчанию). Фон содержимого непрозрачный, применяется фоновый цвет HTML. HTML-код не выполняет визуализацию ни перед содержимым Flash Professional, ни за ним.

   Непрозрачный безоконный Задает непрозрачный фон содержимого Flash Professional, скрывая все, что находится под содержимым. Позволяет отображать HTML поверх содержимого.

   Непрозрачный безоконный Задает прозрачный фон содержимого Flash Professional, позволяя отображать HTML поверх содержимого и позади него. См. информацию об обозревателях, поддерживающих безоконный режим в разделе Параметры и атрибуты для тегов object и embed.

   При выборе параметра «Аппаратное ускорение» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» выбранный режим окна игнорируется и по умолчанию используется значение «Окно».

   Демонстрацию настройки режима окна см. в технической статье TechNote Создание фильма Flash с прозрачным фоном.

   Примечание. *В некоторых случаях сложная визуализация в режиме «Непрозрачный безоконный» может привести к замедлению анимации, если HTML-код также является сложным.*

9. Для позиционирования окна SWF-файла в окне браузера выберите одно из следующих значений для параметра «Выравнивание HTML».
   По умолчанию Центрирует содержимое в окне обозревателя и кадрирует края, если оно меньше окна приложения.

   По левому, правому или верхнему краю Выравнивает SWF-файл по указанной границе окне обозревателя, при необходимости кадрируя три оставшиеся стороны.

10. Чтобы содержимое умещалось в заданных границах при изменении исходной ширины и высоты содержимого документа, выберите параметр «Масштаб». Он отвечает за установку параметра SCALE для HTML-тегов object и embed.
    По умолчанию (Показать все) Отображает весь документ в заданной области без искажений, сохраняя исходные пропорции SWF-файлов. С двух сторон от приложения могут появиться поля.

    Без рамки Масштабирует документ до заданной области, сохраняя исходные пропорции SWF-файла без искажений и при необходимости кадрируя его.

    Точное соответствие Отображает весь документ в заданной области, не соблюдая исходные пропорции, что может привести к искажениям изображения.

    Без масштаба Не масштабирует документ при изменении размеров окна Flash Player.
11. Чтобы определить размещение и кадрирование содержимого в окне приложения, выберите параметр «Выравнивание Flash». Этот параметр определяет значение параметра SALIGN для HTML-тегов object и embed.
12. Чтобы при возникновении конфликта настроек тегов (например, если в шаблоне имеется код, ссылающийся на альтернативное изображение, которое не задано) выдавались предупреждающие сообщения, выберите параметр «Показывать предупреждающие сообщения».
13. Чтобы сохранить настройки для текущего файла, нажмите кнопку «OK».

Параметры и атрибуты для тегов object и embed

Следующие атрибуты и параметры тегов описывают HTML-код, который создает команда «Опубликовать». Пользуйтесь этим списком при создании пользовательской HTML-страницы для отображения содержимого Flash Professional. Все элементы относятся как к тегу object, так и к тегу embed, если не указано обратное. Необязательные элементы помечены. Internet Explorer распознает параметры в теге object, Netscape — в теге embed. Атрибуты используются как в теге object, так и в теге embed. При настройке шаблона можно заменить переменную шаблона конкретным значением (в списке оно указано для каждого параметра в разделе «Значение»).

Примечание. *Атрибуты и параметры в этом разделе в соответствии со стандартом XHTML приведены строчными символами.*
Атрибут/параметр devicefont Определяет, будет ли статический текст визуализироваться шрифтами устройства, даже если не выбран параметр «Шрифт устройства» (необязательный). Этот атрибут применяется только в том случае, если необходимые шрифты доступны в операционной системе.
Значение: true | false

Переменная шаблона: $DE

атрибут src Определяет имя загружаемого SWF-файла. Относится только к тегу embed.
Значение: movieName.swf

Переменная шаблона: $MO

параметр movie Определяет имя загружаемого SWF-файла. Относится только к тегу object.
Значение: movieName.swf

Переменная шаблона: $MO

атрибут classid Определяет элемент управления ActiveX для обозревателя. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу object.
Значение: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

атрибут width Определяет ширину приложения в пикселах или в процентах от ширины окна обозревателя.
Значение: n или n%

Переменная шаблона: $WI

атрибут height Определяет высоту приложения в пикселах или в процентах от высоты окна обозревателя.
Примечание. *Поскольку приложения Flash Professional масштабируются, качество при изменении размера не ухудшается, если сохраняются соотношения сторон (например, все перечисленные размеры имеют соотношение сторон 4:3: 640 x 480 пикселов, 320 x 240 пикселов и 240 x 180 пикселов).*
Значение: n или n%

Переменная шаблона: $HE

атрибут codebase Указывает местоположение элемента управления ActiveX проигрывателя Flash Player, что позволяет обозревателю автоматически загрузить его, если этот элемент управления не установлен на компьютере. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу object.
Значение: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

атрибут pluginspage Указывает местоположение внешнего модуля Flash Player, что позволяет обозревателю автоматически загрузить его, если модуль не установлен. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу embed.
Значение: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

атрибут swliveconnect Определяет, должен ли обозреватель запускать Java™ при первой загрузке Flash Player (необязательный). Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно false. Если на одной и той же странице используется JavaScript и Flash

Professional, то для правильной работы функции fscommand() необходим запуск Java. Но если JavaScript используется только для определения обозревателя или для другой цели, не имеющей отношения к функции fscommand(), то можно избежать запуска Java, задав значение SWLIVECONNECT=false. Для принудительного запуска Java, если не используется JavaScript, необходимо явно присвоить атрибуту SWLIVECONNECT значение true. Запуск Java значительно увеличивает время загрузки SWF-файла, поэтому значение true следует указывать только при необходимости. Относится только к тегу embed.

Для запуска Java из автономного файла проектора служит действие fscommand().

Значение: true | false

Атрибут/параметр play Определяет, будет ли воспроизведение начато немедленно после загрузки в веб-обозреватель (необязательный). Если приложение Flash Professional является интерактивным, пусть пользователь начнет воспроизведение, нажав кнопку или выполнив какое-нибудь другое действие. В этом случае присвойте атрибуту play значение false, чтобы приложение не запускалось автоматически. Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно true.

Значение: true | false

Переменная шаблона: $PL

атрибут/параметр loop Определяет, будет ли содержимое повторяться бесконечно или будет остановлено по достижении последнего кадра (необязательный). Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно true.

Значение: true | false

Переменная шаблона: $LO

атрибут/параметр quality Определяет уровень сглаживания (необязательный). Поскольку сглаживание требует больших ресурсов процессора для смягчения каждого кадра SWF-файла перед визуализацией на экране, выберите одно из следующих значений, исходя из того, что имеет наибольший приоритет: скорость или внешний вид.

Низкое Поддерживает скорость воспроизведения за счет внешнего вида и не использует сглаживание.

Низкое, авто Поддерживает скорость, но по возможности улучшает внешний вид. Воспроизведение начинается с отключенным сглаживанием. Если Flash Player обнаружил, что процессор способен выполнять сглаживание, то оно будет включено автоматически. Примечание. SWF-файлы, созданные с использованием ActionScript 3.0, не распознают величину autolow.

Высокое, авто Поддерживает в равной степени скорость и внешний вид, но при необходимости предпочтение отдается скорости воспроизведения. Воспроизведение начинается с включенным сглаживанием. Если действительная частота кадров падает ниже заданной, сглаживание отключается, чтобы повысить скорость воспроизведения. Этот параметр используется для имитации команды «Сглаживание» (меню «Просмотр» > «Режим просмотра» > «Сглаживание»).

Среднее Применяет некоторое сглаживание, но смягчает растровые изображения. Этот параметр дает качество выше, чем в режиме «Низкое», но ниже, чем в режиме «Высокое».

Высокое Поддерживает внешний вид за счет скорости воспроизведения и всегда использует сглаживание. Если SWF-файл не содержит анимации, то растровые изображения смягчаются. В противном случае растровые изображения не смягчаются.

Наилучшее Обеспечивает самое высокое качество отображения, даже за счет скорости. Сглаживается весь вывод, и все растровые изображения смягчаются.

Если этот атрибут не указан, то значением по умолчанию для атрибута quality является high.

Значение: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Переменная шаблона: $QU

Атрибут/параметр bgcolor Определяет цвет фона приложения (необязательный). Этот атрибут используется для переопределения цвета фона, заданного в SWF-файле. Не влияет на цвет фона HTML-страницы.

Значение: #RRGGBB (шестнадцатеричное значение RGB)

Переменная шаблона: $BG

Атрибут/параметр scale Определяет размещение приложения в окне обозревателя, если значения атрибутов width и height выражены в процентах (необязательный).

Showall (по умолчанию) Отображает весь документ в заданной области без искажений, сохраняя исходное соотношение сторон SWF-файла. С двух сторон от приложения могут появиться поля.

Noborder Масштабирует содержимое таким образом, что оно заполняет заданную область без искажений, но с возможностью кадрирования. При этом исходные пропорции приложения сохраняются.

Exactfit Отображает все содержимое в заданной области без искажений, не сохраняя исходного соотношения сторон. Может возникнуть искажение изображения.

Значением по умолчанию является showall, если этот атрибут не указан (а атрибуты width и height выражены в процентах).

Значение: showall | noborder | exactfit

Переменная шаблона: $SC

атрибут align Определяет значение атрибута align для тегов object, embed и img, а также задает расположение SWF-файла в окне обозревателя.

По умолчанию Центрирует приложение в окне обозревателя и кадрирует края, если оно меньше окна приложения.

L, R и T Выравнивает приложение по левому, правому или верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя остальные три стороны.

Значение: Default | L | R | T

Переменная шаблона: $HA

параметр salign Определяет расположение масштабируемого SWF-файла в области, заданной параметрами width и height (необязательно).

> **L, R и T** Выравнивает приложение по левому, правому или верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя остальные три стороны.
>
> **TL и TR** Выравнивает приложение по левому верхнему или правому верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя нижнюю и оставшуюся правую или левую стороны.

Если этот атрибут опущен, то содержимое центрируется в окне обозревателя.

Значение: L | R | T | B | TL | TR

Переменная шаблона: $SA

атрибут base Задает базовый каталог или URL-адрес для разрешения относительных путей в SWF-файле (необязательный). Этот атрибут может оказаться полезным в тех случаях, когда SWF-файлы хранятся в отдельных папках, а не вместе с остальными файлами.

Значение: Базовый каталог или URL-адрес

атрибут или параметр menu Определяет, какой тип меню появляется, когда пользователь щелкает область приложения в обозревателе правой кнопкой мыши (Windows) или щелкает, удерживая нажатой клавишу «Command» (Macintosh) (необязательный).

> **true** Отображается полное меню, предоставляющее пользователю ряд параметров по расширению или управлению воспроизведением.
>
> **false** Отображается меню, содержащее только параметры «О программе Adobe Flash Player 6» и «Параметры».
>
> Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно true.

Значение: true | false

Переменная шаблона: $ME

атрибут или параметр wmode Дополнительно позволяет работать с прозрачным содержимым Flash Professional, абсолютным позиционированием и возможностями слоев, доступными в Internet Explorer 4.0. Список обозревателей, которые поддерживают этот атрибут/параметр, см. в разделе Публикация документов Flash. Параметр wmode также используется для аппаратного ускорения в проигрывателе Flash Player 9 и более поздних версиях.

> **Окно** Приложение воспроизводится в собственном прямоугольном окне на веб-странице. Этот параметр указывает, что приложение Flash Professional не взаимодействует с HTML-слоями и всегда является самым верхним элементом.
>
> **Непрозрачный** Приложение скрывает все содержимое, находящееся под ним.
>
> **Прозрачный** Фон HTML-страницы виден сквозь прозрачные области приложения. Этот параметр может замедлить воспроизведение анимации.
>
> **Opaque windowless и Transparent windowless** Оба взаимодействуют с HTML-слоями, позволяя слоям, находящимся над SWF-файлом закрывать собой приложение. Параметр «Прозрачный», в отличие от параметра «Непрозрачный», обеспечивает прозрачность, поэтому слои HTML, расположенные ниже SWF-файла, могут быть видимы через фон SWF-файла.
>
> **Прямое ускорение** Уровень 1 — включается прямое аппаратное ускорение. Остальные настройки режима окна применяются только после выключения аппаратного ускорения.
>
> **Графический процессор** Уровень 2 — включается аппаратное ускорение с использованием графического процессора. Остальные настройки режима окна применяются только после выключения аппаратного ускорения.

Дополнительные сведения об аппаратном ускорении см. в разделе Задание параметров публикации для файлов SWF (CS5).

Если этот атрибут опущен, значение по умолчанию равно Window. Относится только к тегу object.

Значение: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Переменная шаблона: $WM

Атрибут или параметр allowscriptaccess Параметр allowscriptaccess позволяет разрешить приложению Flash Professional обмениваться данными с HTML-страницей, на которой оно находится. Действия функций fscommand() и getURL() могут привести к тому, что JavaScript будет использовать разрешения HTML-страницы, отличные от разрешений приложения Flash Professional. Для междоменной безопасности это может иметь значительные последствия.

> **always** Разрешает выполнять операции сценариев без ограничений.
>
> **never** Запрещает все операции сценариев.
>
> **samedomain** Разрешает операции сценариев только в том случае, если приложение Flash Professional находится в том же домене, что и HTML-страница.
>
> Значение по умолчанию для всех шаблонов публикации HTML равно samedomain.

Значение: always | never | samedomain

Параметр SeamlessTabbing Позволяет элементу управления ActiveX выполнять сквозное перемещение при помощи клавиши табуляции, что позволяет пользователю при помощи клавиши «Tab» выйти из приложения Flash Professional (необязательный). Этот параметр работает только в среде Windows для элемента управления ActiveX Flash Player версии 7 и более поздних.

true Это значение по умолчанию. Элемент управления ActiveX выполняет перемещение по клавише табуляции. После того как пользователь завершил работу с приложением Flash Professional, следующее нажатие клавиши табуляции перемещает фокус из приложения Flash Professional на окружающее HTML-содержимое или в строку состояния обозревателя, если такое содержимое отсутствует после перемещения фокуса с приложения Flash Professional.

false Элемент управления ActiveX работает так, как в версии 6 и более ранних. После того как пользователь завершил работу с приложением Flash Professional, следующее нажатие клавиши табуляции перемещает фокус в начало приложения Flash Professional. В этом режиме клавишей «Tab» нельзя переместить фокус за пределы приложения Flash Professional.

Значение: true | false

Примеры использования тегов «object» и «embed»

Четыре параметра тега object (height, width, classid и codebase) представлены атрибутами тега object, а все остальные параметры указываются в отдельных тегах param, как показано в следующем примере.

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

В теге embed все параметры (height, width, quality и loop) представлены атрибутами, включенными в угловые скобки тега embed, как показано в следующем примере.

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Для использования обоих тегов поместите тег embed перед закрывающим тегом object, как показано в следующем примере.

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Примечание. *Чтобы воспроизведение выполнялось одинаково во всех обозревателях, при одновременном указании тегов object и embed для каждого атрибута и параметра необходимо указывать одинаковые значения. Параметр swflash.cab#version=9,0,0,0 необязателен и может не указываться, если проверка номера версии не нужна.*

Обозреватели, поддерживающие безоконные режимы

Дополнительные сведения о поддержке веб-браузерами атрибута WMODE см. в таблице статьи TechNote 12701: атрибуты тега OBJECT во Flash.

Наверх

Задание параметров публикации для определения Flash Player (CS5)

Параметр «Определить версию Flash» позволяет настроить документ на определение версии установленного у пользователя проигрывателя Flash Player и перенаправить его на альтернативную HTML-страницу при отсутствии нужной версии. Альтернативная HTML-страница содержит ссылку для загрузки последней версии проигрывателя Flash

Определение Flash Player доступно только для параметров публикации, задаваемых для Flash Player 4 или более поздних версий (CS5) или для Flash Player 5 или более поздних версий (CS5.5), а также для SWF-файлов, встроенных в шаблоны «Только Flash» и «Flash HTTPS».

Примечание. *Flash Player 5 и более поздние версии установлены на 98% компьютеров, подключенных к Интернету, что делает определение Flash Player обоснованным методом проверки наличия у конечного пользователя нужной версии Flash Professional для просмотра содержимого.*

Следующие HTML-шаблоны не поддерживают определение Flash Player, поскольку код JavaScript в них конфликтует с кодом для определения версии Flash Player.

- Flash Professional для PocketPC 2003;
- Flash Professional с механизмом отслеживания AICC;
- Flash Professional с FSCommand;
- Flash Professional с именованными привязками;
- Flash Professional с механизмом отслеживания SCORM.

Примечание. *HTML-шаблон «Карта ссылок» и не поддерживает определение версии проигрывателя, поскольку он не внедряет Flash Player.*

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем «HTML».
2. Во всплывающем меню «Шаблон» выберите «Только Flash» или «Flash HTTPS». Эти шаблоны поддерживают механизм определения HTML на одной странице. После выбора любого из этих шаблонов становятся доступными флажок «Определить версию Flash» и текстовые поля номера версии.
3. Установите флажок «Определить версию Flash». SWF-файл будет внедрен в веб-страницу, включающую программный код определения Flash Player. Если этот код обнаружит, что на компьютере конечного пользователя установлена подходящая версия Flash Player, начинается воспроизведение SWF-файла.
4. Указать точную версию Flash Player можно в текстовых полях «Старший номер версии» и «Младший номер версии» (необязательно). Например, если при отображении SWF-файла используется некоторая функция, которая реализована только в проигрывателе Flash Player версии 7.0.2, то в этих полях должен быть указан этот номер.

   При публикации SWF-файла Flash Professional создает одну HTML-страницу, в которую внедряется SWF-файл и программный код определения Flash Player. Если у конечного пользователя нет версии Flash Professional, указанной для просмотра SWF-файла, отображается HTML-страница со ссылкой для загрузки последней версии Flash Player.

Наверх

Задание параметров публикации для GIF-файлов (CS5)

GIF-файлы предназначены для экспорта на веб-страницы рисунков и простой анимации. Стандартные GIF-файлы являются сжатыми растровыми изображениями.

Анимированный GIF-файл (иногда его называют GIF89a) предлагает простой метод экспорта коротких последовательностей анимации. Flash Professional оптимизирует анимированный GIF-файл, сохраняя только отличия между кадрами.

Flash Professional экспортирует первый кадр SWF-файла в формате GIF, если в инспекторе свойств не задан другой ключевой кадр для экспорта меткой кадра #Static. Flash Professional экспортирует все кадры текущего SWF-файла в анимированный GIF-файл, если не задан диапазон кадров для экспорта указанием меток #First и #Last в соответствующих ключевых кадрах.

Flash Professional может создать карту ссылок для GIF-файла, сохраняя в исходном документе ссылки URL-адресов для кнопок. В инспекторе свойств поместите метку кадра #Map в ключевой кадр, в котором будет создана карта ссылок. Если этого не сделать, то Flash Professional сформирует карту ссылок на основе кнопок в последнем кадре SWF-файла. Карту ссылок следует создавать только в том случае, если в выбранном шаблоне присутствует переменная шаблона $IM.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», откройте вкладку «Форматы» и выберите параметр «Изображение GIF».
2. В качестве имени GIF-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением GIF.
3. Щелкните «GIF».
   Размеры Введите значения в пикселах ширины и высоты экспортируемого растрового изображения или выберите «По ролику», чтобы сохранить размеры и пропорции исходного изображения.

   Воспроизведение Определяет, какое изображение будет создавать Flash Professional: неподвижное («Статический») или анимированное («Анимированный»). Если выбран параметр «Анимированный», выберите «Повторять непрерывно» или введите число повторов.

4. Чтобы задать параметры внешнего вида экспортируемого GIF-файла, выберите один из следующих параметров.
   Оптимизация цвета Удаляет все неиспользуемые цвета из таблицы цветов GIF-файла. Этот параметр уменьшает размер файла, не влияет на качество изображения, но немного повышает требования к объему памяти. Он не влияет на адаптивную палитру цветов (адаптивная палитра анализирует цвета изображения и создает уникальную таблицу цветов для выбранного GIF-файла).

   Чересстрочная развертка Отображает экспортируемый GIF-файл в обозревателе по мере его загрузки. Дает пользователю возможность увидеть графическое содержимое в целом до момента его полной загрузки, в результате чего файл быстрее загружается через медленный канал подключения. Не используйте чересстрочную развертку для анимированного GIF-изображения.

   Смягчение Применяет к экспортируемому растровому изображению сглаживание, повышая качество отображаемого текста. Смягчение может вызвать появление на цветном фоне ореола из серых пикселов вокруг сглаженного изображения. Кроме того, при этом увеличивается размер GIF-файла. Если появляется ореол или GIF-прозрачность помещается на многоцветный фон, экспортируйте изображение без смягчения.

   Дизеринг чистых цветов Применяет дизеринг к сплошным тонам и градиентам.

   Удалить градиенты Преобразует все заливки градиентом в SWF-файле в сплошные тона по первому цвету градиента (по умолчанию отключен). Градиенты увеличивают размер GIF-файла и часто приводят к снижению качества изображения. Чтобы

избежать непредвиденных результатов, при использовании этого параметра внимательно выбирайте первый цвет градиента.

5. Чтобы определить прозрачность фона приложения и способ преобразования настроек альфа-канала в GIF, выберите один из следующих параметров в меню «Прозрачность».
   Непрозрачный Превращает фон в сплошной тон.

   Прозрачный Делает фон прозрачным.

   Альфа-канал Задает частичную прозрачность. Введите пороговое значение от 0 до 255. Чем меньше это значение, тем выше прозрачность. Значение 128 соответствует прозрачности 50%.

6. Чтобы задать метод смешивания доступных цветов для имитации цветов, отсутствующих в текущей палитре, выберите значение для параметра «Дизеринг». Дизеринг повышает качество цветного изображения, но увеличивает размер файла.
   Не задано Отключает дизеринг и заменяет цвета, отсутствующие в базовой таблице цветов, сплошными тонами из таблицы, наиболее точно соответствующими заданному цвету. Отключение дизеринга приводит к уменьшению размера файла, но значительно ухудшает передачу цвета.

   Упорядоченный Обеспечивает дизеринг хорошего качества с небольшим увеличением размера файла.

   Диффузия Обеспечивает дизеринг высокого качества, но увеличивает размер файла и время обработки. Работает только со стандартной веб-палитрой.

7. Чтобы задать палитру цветов изображения, выберите один из следующих типов.
   Веб 216 Для создания GIF-изображения использует стандартную веб-палитру, давая высокое качество изображения и быструю обработку на сервере.

   Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает уникальную таблицу цветов для выбранного GIF-файла. Больше всего подходит для тех систем, которые способны отображать тысячи и миллионы цветов. Подбирает для изображения самые точные цвета, но увеличивает размер файла. Чтобы уменьшить размер GIF-файла с адаптивной палитрой, воспользуйтесь параметром «Максимум цветов», который позволит уменьшить число цветов в палитре.

   Адаптивная с привязкой к веб-цветам То же самое, что и «Адаптивная», за исключением того, что этот параметр преобразует схожие цвета в стандартную веб-палитру. Полученная в результате этого цветовая палитра оптимизирована для изображения, но по возможности Flash Professional использует цвета из стандартной 216-цветной веб-палитры. Это позволяет улучшить передачу цветов для изображения, если стандартная веб-палитра активна в системе, отображающей 256 цветов.

   Пользовательская Задает палитру, оптимизированную пользователем для выбранного изображения. Пользовательская палитра цветов обрабатывается с той же скоростью, что и стандартная веб-палитра. Чтобы пользоваться этим параметром, надо уметь создавать и обрабатывать пользовательские палитры. Чтобы выбрать пользовательскую палитру, щелкните значок папки «Палитра» (в конце текстового поля «Палитра») и выберите файл палитры. Flash Professional поддерживает палитры, сохраненные в формате ACT, который экспортируют некоторые графические приложения.

8. Чтобы задать число цветов в GIF-изображении при выборе палитры «Адаптивная» или «Адаптивная с привязкой к веб-цветам», введите значение для параметра «Максимум цветов». Чем меньше это значение, тем меньше размера файла, но тем хуже качество изображения.
9. Нажмите кнопку «OK».

Задание параметров публикации для JPEG-файлов (CS5)

Наверх

Формат JPEG позволяет сохранять изображение в виде 24-битного растрового изображения с высокой степенью сжатия. Как правило, формат GIF лучше подходит для экспорта векторных объектов, а JPEG — для полутоновых изображений (фотографий, градиентов и внедренных растровых изображений и т.п.).

Flash Professional экспортирует первый кадр SWF-файла в виде JPEG-файла, если не задан другой ключевой кадр для экспорта указанием метки кадра #Static.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем «Форматы». Выберите параметр «Изображение JPEG».
2. В качестве имени JPEG-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением JPG.
3. Откройте вкладку «JPEG».
   Размеры Введите ширину и высоту экспортируемого растрового изображения в пикселах или выберите «По ролику», чтобы размер JPEG-изображения совпадал с размером рабочей области, сохраняя соотношения сторон исходного изображения.

   Качество Перетащите ползунок или введите значение степени сжатия JPEG-файла. Чем выше степень сжатия, тем ниже качество изображения и меньше размер файла, и наоборот. Найти компромисс между размером файла и качеством изображения лучше опытным путем.
   Примечание. *Изменить параметры сжатия объекта можно в диалоговом окне «Свойства растрового изображения», в котором задается качество экспорта растрового изображения для каждого из объектов. По умолчанию в этом диалоговом окне отражается значение параметра «Качество JPEG» параметров публикации.*

   Последовательный Отображает JPEG-изображение в веб-обозревателе по мере его загрузки, что позволяет быстрее увидеть его на медленном канале связи. Аналогичное чередование есть в изображениях GIF и PNG.

4. Нажмите кнопку «OK».

Наверх

Задание параметров публикации для файлов PNG (CS5)

PNG является единственным межплатформенным форматом растровых изображений, поддерживающим прозрачность (альфа-канал). Он также является собственным форматом Adobe® Fireworks®.

Flash Professional экспортирует первый кадр SWF-файла в виде PNG-файла, если не задан другой ключевой кадр для экспорта указанием метки кадра #Static.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем «Форматы». Выберите «Изображение PNG».
2. В качестве имени PNG-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением PNG.
3. Щелкните «PNG».
   Размеры Введите значения ширины и высоты экспортируемого растрового изображения в пикселах или выберите «По ролику», чтобы сохранить размеры и пропорции PNG-изображения.

   Качество цветопередачи Задает число бит на пиксел и цветность создаваемого изображения. Чем лучше качество цветопередачи, тем больше файл.

   - 8 бит на канал для изображения с 256 цветами
   - 24 бит на канал для тысяч цветов
   - 24 бит на канал с альфа-каналом для тысяч цветов с прозрачностью (32 бита на канал)
4. Чтобы задать параметры внешнего вида экспортируемого PNG-изображения, выберите один из следующих параметров.
   Оптимизация цвета Удаляет все неиспользуемые цвета из цветовой таблицы PNG-файла, что приводит к уменьшению его размера на 1 000 — 1 500 байт без потери качества изображения, но немного увеличивает требования к памяти. Не влияет на адаптивную палитру цветов.

   Чересстрочная развертка Экспортируемый PNG-файл будет отображаться в обозревателе по мере загрузки. Дает пользователю возможность увидеть графическое содержимое в целом до момента его полной загрузки, в результате чего файл быстрее загружается через медленный канал подключения. Не используйте чересстрочную развертку для анимированного PNG-изображения.

   Смягчение Применяет к экспортируемому растровому изображению сглаживание, повышая качество отображаемого текста. Однако смягчение может вызвать увеличение размера PNG-файла и появление на цветном фоне вокруг сглаживаемого изображения ореола из серых пикселов. При появлении ореола или при наложении прозрачного PNG на многоцветный фон смягчение лучше отключить.

   Дизеринг чистых цветов Применяет дизеринг к сплошным тонам и градиентам.

   Удалить градиенты Преобразует все заливки градиентом в приложении в сплошные тона, используя первый цвет в градиенте (по умолчанию отключен). Градиенты увеличивают размер PNG-файла и часто имеют плохое качество. Чтобы избежать непредвиденных результатов, при использовании этого параметра внимательно выбирайте первый цвет градиента.
5. Если параметр «Качество цветопередачи» установлен в 8 бит на канал, выберите параметр «Дизеринг», чтобы указать метод смешивания доступных цветов для имитации цветов, отсутствующих в текущей палитре. Дизеринг повышает качество цветопередачи, но увеличивает размер файла. Выберите следующие параметры.
   Не задано Отключает дизеринг и заменяет цвета, отсутствующие в базовой таблице цветов, сплошными тонами из таблицы, наиболее точно соответствующими заданному цвету. Отключение дизеринга приводит к уменьшению размера файла, но значительно ухудшает передачу цвета.

   Упорядоченный Обеспечивает дизеринг хорошего качества с небольшим увеличением размера файла.

   Диффузия Обеспечивает дизеринг высокого качества, но увеличивает размер файла и время обработки. Работает только со стандартной веб-палитрой.
6. Чтобы определить цветовую палитру для PNG-изображения, выберите один из следующих типов.
   Веб 216 Для создания PNG-изображения использует стандартную веб-палитру, давая высокое качество изображения и быструю обработку на сервере.

   Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает для выбранного PNG-файла уникальную таблицу цветов. Лучше всего подходит для систем, способных отображать тысячи и миллионы цветов. Создает для изображения самые точные цвета, но файл получается больше по размеру, чем при создании PNG-изображений со стандартной веб-палитрой.

   Адаптивная с привязкой к веб-цветам То же самое, что и «Адаптивная», за исключением того, что этот параметр преобразует схожие цвета в стандартную веб-палитру. Полученная в результате этого цветовая палитра оптимизирована для изображения, но по возможности Flash Professional использует цвета из стандартной 216-цветной веб-палитры. Это позволяет улучшить передачу цветов для изображения, если стандартная веб-палитра активна в системе, отображающей 256 цветов. Чтобы уменьшить размер PNG-файла с адаптивной палитрой, воспользуйтесь параметром «Максимум цветов», который позволит уменьшить число цветов в палитре.

   Пользовательская Задает палитру, оптимизированную пользователем для выбранного изображения. Специальная палитра цветов обрабатывается с той же скоростью, что и стандартная веб-палитра. Чтобы пользоваться этим параметром, надо уметь создавать

и обрабатывать пользовательские палитры. Чтобы выбрать пользовательскую палитру, щелкните значок папки «Палитра» (в конце текстового поля «Палитра») и выберите файл палитры. Flash Professional поддерживает палитры в формате ACT, экспортируемом наиболее распространенными графическими приложениями.

7. Чтобы задать число цветов в PNG-изображении при выборе палитры «Адаптивная» или «Адаптивная с привязкой к веб-цветам», введите значение для параметра «Максимум цветов». Чем меньше это значение, тем меньше размера файла, но тем хуже качество изображения.
8. Для выбора метода построчной фильтрации, позволяющей оптимально сжать PNG-файл и поэкспериментировать с разными параметрами для конкретного изображения, выберите один из следующих параметров фильтрации.
   Не задано Отключает фильтрацию.

   Разница Передает разницу между каждым байтом и значением соответствующего байта предыдущего пиксела.

   Вверх Передает разницу между каждым байтом и значением соответствующего байта соседнего пиксела сверху.

   Среднее Использует для прогнозирования значения пиксела среднюю величину соседних пикселов (слева и сверху).

   Путь При прогнозировании цвета вычисляет простую линейную функцию от трех соседних пикселов (слева, сверху и слева сверху) и выбирает соседний пиксел с ближайшим значением.

   Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает для выбранного PNG-файла уникальную таблицу цветов. Лучше всего подходит для систем, способных отображать тысячи и миллионы цветов. Создает для изображения самые точные цвета, но файл получается больше по размеру, чем при создании PNG-изображений со стандартной веб-палитрой. Чтобы уменьшить размер PNG-файла, созданного с адаптивной палитрой, можно сократить число цветов в палитре.
9. Нажмите кнопку «OK».

Просмотр формата и параметров публикации (CS5)

Наверх

Команда «Просмотр публикации» производит экспорт файла и открывает окно просмотра в обозревателе по умолчанию. При просмотре ролика QuickTime команда «Просмотр публикации» запускает проигрыватель QuickTime Player. Если выполняется просмотр проектора, Flash Professional запускает проектор.

❖ Выберите меню «Файл» > «Просмотр публикации», а затем предназначенный к просмотру формат файла.

При использовании текущих параметров публикации Flash Professional создает файл заданного типа в том же местоположении, что и FLA-файл. Этот файл находится там до тех пор, пока не будет перезаписан или удален.

Использование профилей публикации (CS5)

Наверх

Профили публикации позволяют выполнять следующие действия.

- Сохранять параметры публикации, экспортировать и импортировать профиль публикации в другие документы или для других пользователей.
- Импортировать профили публикации для использования в своих документах.
- Создавать профили для публикации в различных мультимедийных форматах.
- Создавать профили публикации для внутреннего использования (это не то же самое, что публикация файлов для клиента).
- Создавать стандартные профили публикации для своей компании, обеспечивающие единообразную публикацию файлов.

Профили публикации хранятся на уровне документа, а не на уровне приложения.

Создание профиля публикации

1. В диалоговом окне «Параметры публикации» нажмите кнопку «Создать новый профиль» ✚.
2. Присвойте имя профилю публикации и нажмите кнопку «OK».
3. Задайте для документа параметры публикации и нажмите кнопку «OK».

Дублирование, модификация и удаление профиля публикации

❖ Во всплывающем меню «Текущий профиль» (меню «Файл» > «Параметры публикации») выберите нужный профиль публикации.

- Чтобы создать дубликат профиля, нажмите кнопку «Дублировать профиль» . В текстовое поле «Дублировать имя» введите имя профиля публикации и нажмите кнопку «OK».
- Чтобы изменить профиль публикации, задайте новые параметры публикации документа и нажмите кнопку «OK».
- Чтобы удалить профиль публикации, нажмите кнопку «Удалить профиль» , а затем кнопку «OK».

Экспорт профиля публикации

1. Во всплывающем меню «Текущий профиль» (меню «Файл» > «Параметры публикации») выберите нужный профиль публикации.

2. Нажмите кнопку «Импорт и экспорт профиля» и выберите «Экспорт». Для импорта профиля публикации в другие документы импортируйте его в виде XML-файла.
3. Примите расположение по умолчанию, в котором будет сохранен профиль публикации, или перейдите в другую папку и нажмите кнопку «Сохранить».

Импорт профиля публикации

Можно импортировать и выбрать в качестве параметров публикации профиль, который создан и экспортирован другим пользователем.

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», нажмите кнопку «Импорт и экспорт профиля» и выберите «Импорт».
2. Перейдите к XML-файлу профиля публикации и нажмите кнопку «Открыть».

Дополнительные разделы справки

Описание процесса публикации

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Масштабирование и кэширование символов

Масштабирование содержимого в рабочей области
О 9-фрагментном масштабировании и символах фрагмента ролика
Редактирование символов фрагмента ролика с 9-фрагментным масштабированием
Оптимизация производительности визуализации путем кэширования растрового изображения
Настройка сохранения в кэше растрового изображения для экземпляра символа
Настройка цвета фона для сохраненного в кэше экземпляра символа (только в CS5.5)

Масштабирование содержимого в рабочей области

Наверх

Масштабировать элементы в рабочей области можно следующими способами.

- Отдельные экземпляры символов можно масштабировать с помощью инструмента «Свободное преобразование», панели «Свойства» или «Преобразование».
- Отдельные экземпляры символов можно масштабировать с помощью 9-фрагментного масштабирования, а также инструментов и панелей, перечисленных выше.
- Масштабирование всего содержимого рабочей области при изменении размера рабочей области (только для CS5.5).

Масштабирование отдельного экземпляра символа

1. Выберите экземпляр символа в рабочей области.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите инструмент «Свободное преобразование» на панели «Инструменты», а затем перетащите углы или края экземпляра до нужного размера.
   - Откройте панель «Свойства» («Окно» > «Свойства») и измените свойства экземпляра «Высота» и «Ширина».
   - Откройте палитру «Преобразование» («Окно» > «Преобразование») и измените свойства экземпляра «Горизонтальное масштабирование» и «Вертикальное масштабирование».

Масштабирование всего содержимого при изменении размера рабочей области (только для CS5.5)

1. Выберите «Модификация» > «Документ».
2. В диалоговом окне «Параметры документа» введите новые значения для ширины и высоты документа. Это размер рабочей области.
3. Установите флажок «Масштабировать содержимое вместе с рабочей областью». Нажмите кнопку «OK».

   Масштабирование применяется ко всему содержимому всех кадров.

Руководства и видео

- Видео: Flash Professional CS5.5: масштабирование активов (4:20, Adobe TV)
- Пример ActionScript 3.0: Масштабирование и изменение размеров активов для использования на нескольких экранах (Пол Трани (Paul Trani), cookbooks.adobe.com)

О 9-фрагментном масштабировании и символах фрагмента ролика

Наверх

9-фрагментное масштабирование позволяет задать способ применения масштабирования к конкретным областям фрагмента ролика. Оно обеспечивает, чтобы фрагмент ролика правильно выглядел после масштабирования. При обычном масштабировании программа Flash Professional одинаково изменяет размеры всех частей фрагмента ролика как по горизонтали, так и по вертикали. В результате этого равного масштабирования многие прямоугольные фрагменты ролика приобретают необычный вид, особенно в углах или по краям. Обычно это относится к фрагментам роликов, используемым в качестве интерфейсных элементов (например, кнопкам).

Фрагмент ролика визуально делится сеткой на девять частей, каждая из которых масштабируется независимо. Чтобы сохранить визуальную целостность фрагмента ролика, угловые участки фрагмента ролика остаются неизменными, а все остальные масштабируются (или растягиваются) по мере необходимости.

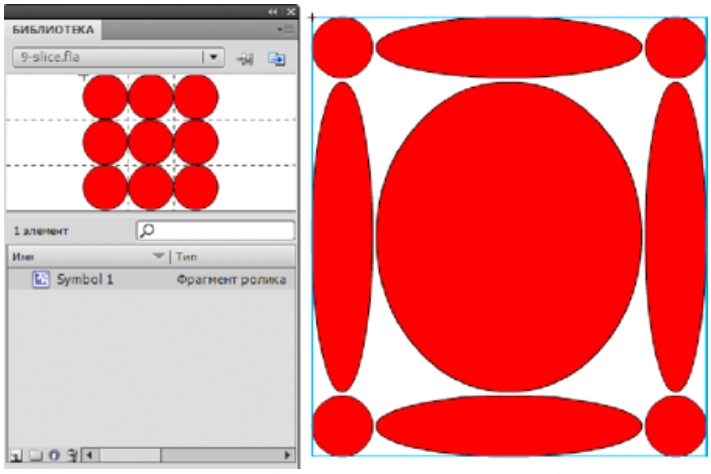
Символ фрагмента ролика, к которому применяется 9-фрагментное масштабирование, отображается в окне просмотра панели «Библиотека» вместе с направляющими. Если при масштабировании экземпляров фрагмента ролика в рабочей области разрешен интерактивный просмотр (меню «Управление» > «Разрешить активный просмотр»), то в рабочей области будут отражены результаты применения 9-фрагментного масштабирования.

Примечание. *Функция активного просмотра не применяется в документе ActionScript 3.0.*

Примечание. *9-фрагментное масштабирование не может применяться к графическим символам и символам-кнопкам. Растровые изображения внутри 9-фрагментных роликов масштабируются нормально, без 9-фрагментного искажения, а остальное содержимое фрагмента ролика масштабируется в соответствии с направляющими фрагментов.*

Примечание. *Иногда 9-фрагментное масштабирование называется «масштаб 9».*

Внутри 9-фрагментного ролика могут содержаться вложенные объекты, но с использованием 9-фрагментного метода будет производиться масштабирование только объектов определенных типов. Чтобы при 9-фрагментном масштабировании вместе с фрагментом ролика масштабировались вложенные объекты, они быть фигурами, графическими объектами, группами или графическими символами.



Символ, поддерживающий 9-фрагментное масштабирование на панели «Библиотека», после масштабирования в рабочей области

Учебные видеоматериалы по 9-фрагментному масштабированию см. по адресу:

- www.adobe.com/go/vid0204_ru
- www.adobe.com/go/vid0205_ru

Редактирование символов фрагмента ролика с 9-фрагментным масштабированием

Наверх

По умолчанию направляющие фрагментов расположены на расстоянии 25% (то есть четверти) ширины и высоты символа от его краев. В режиме редактирования символов направляющие фрагментов отображаются как пунктирные линии, наложенные на символ. Направляющие фрагментов не привязываются при перетаскивании их по монтажному столу. Когда символ находится в рабочей области, направляющие не отображаются.

9-фрагментные символы нельзя редактировать на месте в рабочей области. Они должны редактироваться в режиме редактирования символов.

Примечание. *Экземпляры, полученные в результате 9-фрагментного масштабирования символа фрагмента ролика, могут трансформироваться, но не должны редактироваться. Их редактирование может привести к непредсказуемым результатам.*

Учебные видеоматериалы по 9-фрагментному масштабированию см. по адресу:

- www.adobe.com/go/vid0204_ru
- www.adobe.com/go/vid0205_ru

Включение 9-фрагментного масштабирования для существующего символа фрагмента ролика

1. Откройте исходный документ и выберите меню «Окно» > «Библиотека».
2. Выделите фрагмент ролика, кнопку или графический символ на панели «Библиотека».
3. Выберите пункт «Свойства» в меню панели «Библиотека».
4. Выберите «Включить направляющие для 9-фрагментного масштабирования».

Редактирование 9-фрагментного символа фрагмента ролика

1. Войдите в режим редактирования символов, выполнив одно из следующих действий.
   - Выделите экземпляр символа в рабочей области, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите команду «Редактировать».
   - Выделите символ на панели «Библиотека», щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control»

(Macintosh), а затем выберите команду «Редактировать».

- Дважды щелкните символ на панели «Библиотека».

2. Чтобы переместить горизонтальную или вертикальную направляющую, перетащите и отпустите ее. Новое положение направляющей для символа обновляется в окне просмотра библиотеки.

Наверх

Оптимизация производительности визуализации путем кэширования растрового изображения

Задание для символа статического фрагмента ролика (например, фонового изображения) кэширования растровых изображений во время выполнения позволяет оптимизировать производительность воспроизведения. По умолчанию проигрыватель Flash Player перерисовывает каждый векторный элемент рабочей области в каждом кадре. Кэширование фрагмента ролика или символа кнопки в качестве растрового изображения позволяет предотвратить непрерывное перерисовывание элементов проигрывателем Flash Player, поскольку изображение является растровым и его расположение не изменяется в рабочей области. Благодаря этому можно значительно оптимизировать производительность воспроизведения.

Например, при создании анимации со сложным фоном создайте фрагмент ролика, в котором все элементы включены в фон. Затем в инспекторе свойств выберите команду «Сохранить в кэше как растровое изображение» для фонового фрагмента ролика. Во время воспроизведения фон визуализируется как растровое изображение, сохраненное на текущей глубине экрана. Проигрыватель Flash Player прорисовывает растровое изображение в рабочей области быстро и только единожды, что способствует более быстрому и плавному воспроизведению анимации.

Если кэширование растровых изображений отсутствует, воспроизведение анимации может оказаться слишком медленным.

Кэширование растровых изображений позволяет автоматически зафиксировать фрагмент ролика на одном месте. При изменении области кэш растрового изображения обновляется в соответствии с векторными данными. Это процесс минимизирует число перерисовок, которые должен выполнить проигрыватель Flash Player, обеспечивая плавность и быстроту воспроизведения.

Кэширование растровых изображений следует использовать только для сложных и статических фрагментов роликов, которые в каждом кадре анимации меняют только свое положение, но не содержимое. Преимущества кэширования растровых изображений при воспроизведении и на этапе выполнения заметны только для фрагментов роликов со сложным содержимым. Кэширование растровых изображений с простыми фрагментами ролика не приносит повышения производительности.

Дополнительные сведения см. в разделе «Необходимость включения кэширования» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Гай Уотсон (Guy Watson) написал подробную статью об использовании кэширования растровых изображений Использование кэширования растровых изображений в среде Flash, которая доступна в центре разработчика Flash Professional.

В видеоруководстве Оптимизация анимаций и FLA-файлов (7:24) (CS3) также приводятся советы по использованию кэширования растровых изображений во время выполнения.

Примечание. *Параметр «Применить кэширование растрового изображения времени выполнения» можно использовать только для символов фрагментов ролика и кнопок.*
Фрагмент ролика не использует растровое изображение (даже если выбран режим «Применить кэширование растрового изображения времени выполнения»), а символ фрагмента ролика или кнопки визуализируется в соответствии с векторными данными в следующих случаях.

- Растровое изображение слишком велико (более 2880 пикселов в любом направлении).
- Проигрывателю Flash Player не удается выделить память для растрового изображения (появляется ошибка нехватки памяти).

Наверх

Настройка сохранения в кэше растрового изображения для экземпляра символа

1. Выделите символ фрагмента ролика или кнопки в рабочей области.
2. В инспекторе свойств выберите параметр «Сохранить в кэше как растровое изображение» (CS5) или выберите команду «Сохранить в кэше как растровое изображение» в меню «Визуализация» (CS5.5).

Наверх

Настройка цвета фона для сохраненного в кэше экземпляра символа (только в CS5.5)

Если для экземпляра символа включен параметр «Сохранить в кэше как растровое изображение», для него можно выбрать непрозрачный цветной фон. По умолчанию используется прозрачный фон.

1. Выделите экземпляр в рабочей области.
2. В разделе «Отображение» панели «Свойства» выберите непрозрачный в меню «Фон растрового изображения».
3. Выберите цвет фона из палитры.

Видеоматериалы и руководства

- Видео: Flash Professional CS5.5: экспорт и кэширование в формате растрового изображения (2:06, Adobe TV)

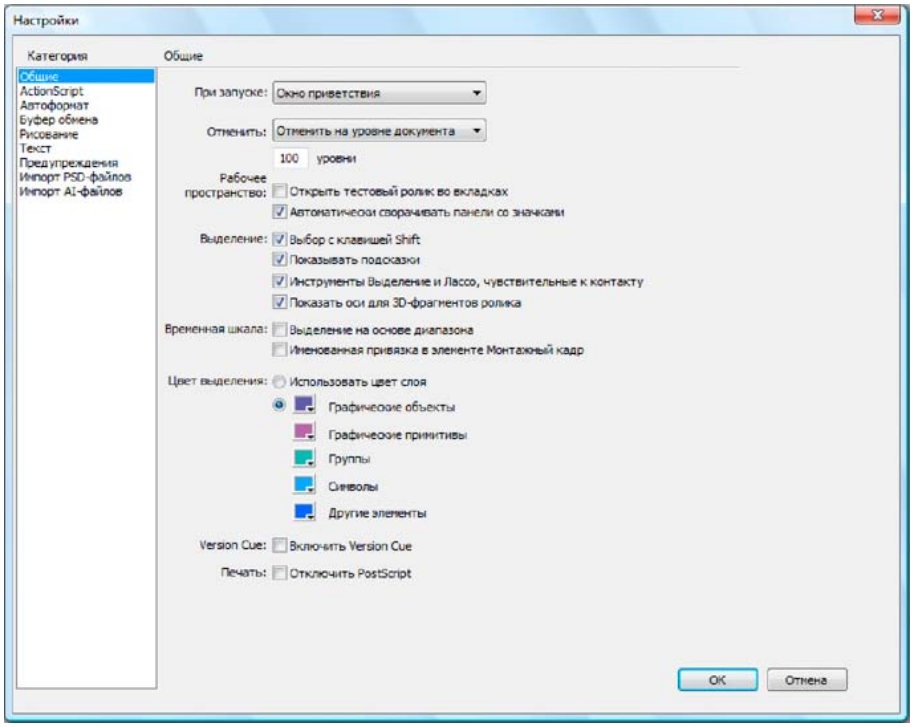
(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Задание установок в программе Flash.

Задание настроек
Задание настроек «Общие»
Настройка установок автоформата для ActionScript
Настройки буфера обмена
Настройка установок текста
Настройка установок предупреждений
Параметры кэша публикации (CS5.5)
Восстановление всех настроек по умолчанию

Установки могут быть настроены для основных операций приложения, операций редактирования и буфера обмена.



Категория «Общие» в диалоговом окне «Настройки».

Задание настроек

Наверх

1. Выберите «Правка» > «Настройки» (Windows) или «Flash» > «Настройки» (Macintosh).
2. В списке «Категория» выберите соответствующую категорию и задайте нужные параметры.

Задание настроек «Общие»

Наверх

При запуске Укажите, какой документ откроется при запуске приложения.

Отменить на уровне документа/Отменить на уровне объекта В режиме отмены на уровне документа сохраняется полный список действий в одном документе Flash Professional. В режиме отмены на уровне объекта для каждого объекта в документе ведется отдельный список действий. Отмена на уровне документа позволяет отменять действия для одного объекта, не затрагивая другие объекты, которые были изменены позже целевого объекта.

Примечание. *Отмена на уровне объекта больше не поддерживается во Flash Professional CC.*

Уровни отмены Чтобы задать число уровней отмены и повторного выполнения, введите значение от 2 до 300. Уровни отмены занимают память. Чем больше число уровней отмены, тем больше нужно памяти. Значение по умолчанию равно 100.

Рабочее пространство Чтобы при выборе команды «Управление» > «Тест» в окне приложения открывалась вкладка нового документа, выберите параметр «Открыть тестовый ролик во вкладках». По умолчанию тестовый ролик открывается в отдельном окне. Чтобы панели в режиме значков автоматически складывались при щелчке мышью за границами этих панелей, выберите «Автоматическое свертывание панелей значков».

Выделение Параметр «Выбор с клавишей "Shift"» управляет способом выделения группы элементов. Если **Выбор с клавишей «Shift»** отключен, то щелчок по дополнительным элементам добавляет их к выделенному фрагменту. Если же этот параметр установлен, то щелчок дополнительного элемента отменяет выделение остальных элементов, если не нажата клавиша «Shift».

Показывать подсказки Отображает подсказки, если курсор задерживается над элементом управления. Чтобы скрыть подсказки, снимите этот флажок.

Выделение по фрагменту Выделяет объект, если его часть включена в прямоугольную область выделения инструментов «Лассо» или «Выделение». По умолчанию объект выделяется, если область выделения инструмента окружает его полностью.

Отображение осей в 3D Для всех трехмерных фрагментов ролика отображаются оси X, Y и Z. Таким образом их проще различать в рабочей области.

Временная шкала Чтобы выделение производилось на основе диапазона временной шкалы, а не покадрово (режим по умолчанию), выберите параметр «Выделение на основе диапазона».

Именованная привязка в монтажном кадре Делает первый кадр каждого монтажного кадра в документе именованной привязкой. Именованные привязки позволяют пользоваться для перемещения между монтажными кадрами кнопками браузера «Вперед» и «Назад».

Цвет подсветки Чтобы использовался цвет обводки текущего слоя, выберите цвет из панели или установите параметр «Использовать цвет слоя».

Печать (только Windows) Чтобы отключить вывод в формате PostScript® при печати на принтер с поддержкой PostScript, выберите параметр «Отключить PostScript». По умолчанию этот параметр не выбран. Этот параметр следует выбирать только в том случае, если возникают трудности с печатью на принтере с поддержкой PostScript. Если этот параметр не выбран, печать выполняется медленнее.

Автоматическое восстановление (только CS5.5) При включении (настройка по умолчанию), эта функция сохраняет копию каждого открытого файла через указанные интервалы времени в той же папке, что и оригинал. Если файл еще не сохранен, Flash сохраняет копии в папке Temp. Имена файлов — это имена оригинальных файлов с добавленным в начало префиксом RECOVER_. Если Flash Pro неожиданно завершает работу, то при последующем запуске появляется диалоговое окно, в котором можно открыть файл автоматического восстановления. При обычном завершении работы с Flash Pro файлы автоматического восстановления удаляются.

Масштабирование содержимого (только для CS5.5) Параметры масштабирования содержимого при изменении размера рабочей области с помощью диалогового окна «Свойства документа» («Модификация» > «Документ»). Чтобы сохранить выравнивание объектов по верхнему левому углу рабочей области, выберите **Выровнять по верхнему левому углу**. Чтобы изменить размер элементов в скрытых и заблокированных слоях временной шкалы, выберите **Включить заблокированные и скрытые слои**.

Настройка установок автоформата для ActionScript

Наверх

❖ Выберите любой параметр. Результат можно увидеть на панели «Просмотр».

Настройки буфера обмена

Наверх

Параметры буфера обмена определяют, как Flash обрабатывает растровые изображения, которые копируются в буфер обмена.

Глубина цвета (Только в Windows) Задает максимальную глубину цвета для данных изображения, скопированных в буфер обмена. Изображения с большой глубиной копируются с низким разрешением. Рекомендуется задать максимальную глубину изображений, с которыми требуется работать.

Тип (Только в Macintosh) Задает максимальную глубину цвета для данных изображения, скопированных в буфер обмена. Изображения с большой глубиной копируются с низким разрешением. Рекомендуется задать максимальную глубину изображений, с которыми требуется работать.

Разрешение Указывает разрешения для данных изображения, скопированных в буфер обмена. Рекомендуется задать максимальное разрешение изображений, с которыми требуется работать.

Ограничения размера (Только в Windows) Чтобы задать объем оперативной памяти, который используется при помещении растрового изображения в буфер обмена, введите значение в килобайтах в текстовое поле «Ограничения размера». Если приходится работать с растровыми изображениями большого размера или высокого разрешения, это значение нужно увеличить.

Настройка установок текста

Наверх

- В разделе «Подстановка шрифтов по умолчанию» выберите шрифт, который будет использоваться для замены отсутствующих шрифтов в документах Flash Professional.
- В разделе «Текст по вертикали» выберите параметр «Ориентация текста по умолчанию» (по умолчанию не выбран).
- Чтобы изменить направление текста по умолчанию, установите параметр «Поток текста справа налево» (по умолчанию не установлен).
- Чтобы отключить кернинг для вертикального текста, установите параметр «Нет кернинга» (по умолчанию не установлен). Отключение кернинга позволяет улучшить межсимвольный интервал для некоторых шрифтов, использующих таблицы кернинга.
- В параметре «Метод набора» выберите соответствующий язык.

Наверх

Настройка установок предупреждений

- Чтобы выводилось предупреждение при попытке сохранения документов с содержимым для инструмента разработки Adobe® Flash® Professional в формате Flash CS5/5.5, установите параметр «Предупреждать о сохранении в режиме совместимости с Adobe Flash CS4» (установлен по умолчанию).
- Чтобы выдавалось предупреждение о том, что URL-адрес документа с момента последнего открытия и изменения изменился, установите параметр «Предупреждать при изменении URL-адреса при запуске и редактировании».
- Чтобы выдавалось предупреждение, при вставке в документ Flash Professional кадров для согласования импортируемого видео или звука, установите параметр «Предупреждать при добавлении кадров при импорте содержимого».
- Чтобы выводилось предупреждение о том, что выбор кодировки по умолчанию может привести к потере данных или повреждению текстовых символов, выберите «Предупреждать о конфликтах кодировок при экспорте файлов ActionScript». (Например, если при создании файла с английскими, японскими и корейскими символами в системе для английского языка выбран параметр «Кодировка по умолчанию», то японские и корейские символы станут нечитаемыми.)
- Чтобы выдавалось предупреждение при попытке редактировать символ, к которому применены эффекты временной шкалы, выберите параметр «Предупреждать о преобразовании графических объектов с помощью эффектов».
- Чтобы выдавалось предупреждение при создании сайта, на котором локальная корневая папка перекрывается с другим сайтом, выберите параметр «Предупреждать о сайтах с перекрывающейся корневой папкой».
- Чтобы выдавалось предупреждение при преобразовании символа с поведением, назначенным символу другого типа (например, при преобразовании фрагмента ролика в кнопку) выберите параметр «Предупреждать о преобразовании символа поведения».
- Чтобы выдавалось предупреждение при преобразовании символа в символ другого типа, выберите параметр «Предупреждать о преобразовании символа».
- Чтобы выдавалось предупреждение, если Flash Professional преобразует в группу графический объект, созданный в режиме «Рисование объектов», выберите параметр «Предупреждать об автоматическом преобразовании графического объекта в группу».
- Чтобы отображалось предупреждение об управляющих элементах функций, не поддерживаемых в версии Flash Player, на которую ссылается текущий FLA-файл в параметрах публикации, выберите параметр «Показывать предупреждения о несовместимости управляющих элементов функций».
- Предупреждать об автосохранении и автовосстановлении документа (только во Flash Pro CS5.5). Если этот флажок установлен, Flash будет напоминать о необходимости включить автоматическое сохранение для любого документа, который был сохранен, а затем изменен, если для него еще не включено автосохранение. Это напоминание появляется только один раз для каждого документа.

Наверх

Параметры кэша публикации (CS5.5)

В кэше публикации сохраняются шрифты и звуки MP3 для ускорения создания SWF-файла при использовании команд «Опубликовать» или «Тестировать ролик».

Во время сеанса Flash Pro при первом создании SWF-файла из FLA-файла сжатые копии используемых шрифтов и MP3-файлов сохраняются в кэше публикации. Если шрифты и звуки в FLA-файле не изменяются, во время последующих операций тестирования ролика или публикации версии из кэша используются для создания SWF-файла.

Примечание. *В кэш публикации добавляются только звуки событий MP3, к которым Flash добавляет дополнительное сжатие. Потоковые звуки не добавляются в кэш.*

Установки кэша публикации включают следующие параметры.

Включить кэш публикации Выберите этот параметр для включения или отключения кэша публикации.

Ограничение размера кэша диска Максимальный объем места на диске для кэша публикации.

Ограничение размера кэша памяти Максимальный объем оперативной памяти для кэша публикации. Когда кэш превышает это значение, операции, не использовавшихся последнее время, перемещаются на диск.

Максимальный размер записи кэша памяти Максимальный размер отдельного сжатого шрифта или MP3-файла, который можно добавить в кэш публикации в оперативной памяти. Элементы, размер которых превышает это значение, записываются на диск.

Чтобы очистить кэш публикации, выберите «Управление» > «Очистить кэш публикации» или «Управление» > «Очистить кэш публикации и тестировать ролик».

Наверх

Восстановление всех настроек по умолчанию

❖ Нажмите и удерживайте клавиши «Control»+«Alt»+«Shift» (Windows) или «Command»+«Option»+«Shift» (Mac OS) во время запуска Flash.

Дополнительные разделы справки

Внедрение шрифтов для согласованного текста

Параметры импорта объекта Illustrator

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Управление файлами

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.

Публикация для Adobe AIR для настольных компьютеров

Об Adobe AIR
Создание файла Adobe AIR
Предварительный просмотр или публикация приложения Adobe AIR
Создание файлов приложения и программы установки AIR
Подписывание приложения
Добавление или удаление версии AIR SDK

Об Adobe AIR

Наверх

Adobe® AIR™ — это модуль выполнения, который поддерживает разные операционные системы и позволяет использовать имеющиеся навыки веб-разработки (с помощью Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™,Adobe® Flash Builder™, HTML, JavaScript®, Ajax) для создания и развертывания расширенных интернет-приложений (Rich Internet Application, RIA) на рабочем столе. AIR позволяет работать в знакомой среде, использовать наиболее удобные инструменты и подходы и создавать содержимое, максимально отвечающее вашим потребностям, благодаря поддержке Flash, Flex, HTML, JavaScript и Ajax.

Пользователи взаимодействуют с приложениями AIR так же, как и с приложениями на рабочем столе. Среда выполнения устанавливается на компьютер пользователя только один раз, после чего приложения AIR устанавливаются и используются, как любые другие программы. Среда выполнения предлагает надежную платформу, совместимую с разными операционными системами, и инфраструктуру для разработки приложений. Таким образом, благодаря проверенной функциональности и взаимодействию с разными настольными компьютерами, она избавляет вас от необходимости тестирования приложений в множестве разных обозревателей. Приложения разрабатываются не для определенной операционной системы, а для модуля выполнения.

AIR существенно меняет поход к созданию, развертыванию и выполнению приложений. Вы получаете более широкие возможности для творчества и перемещения на рабочий стол приложений, созданных на базе Flash, Flex, HTML и Ajax, которые не требуют изучения традиционных технологий разработки программ для рабочего стола.

Сведения о требованиях к оборудованию и программному обеспечению для программ AIR, ориентированных на настольные компьютеры и мобильные устройства, см. на странице Системные требования AIR.

Полная информация о разработке приложений Adobe AIR™ доступна в публикации *Разработка приложений Adobe AIR*.

Видео, руководства и другие ресурсы

В следующих видеоруководствах показано создание приложений AIR™ в Flash Pro:

- Видео: Преобразование проекта Flash в AIR (8:32)
- Видео: Создание приложений Adobe AIR с использованием Flash CS3 (5:33)
- Видео: Обучение Lynda.com для разработчиков — необходимое обучение AIR — глава 5: преобразование содержимого Flash в AIR в среде Flash CS3 (4:57)
- Видео: Разработка приложения AIR (8:51)
- Видео: Создание пользовательского Chrome для приложений AIR с помощью Flash (6:24)
- Блог/видео: Одна программа, пять экранов (Кристиан Кантрелл (Christian Cantrell), блоги Adobe)
- Статья: Разработка программы для мобильного устройства с помощью Flash (Джон Хаттан (John Hattan), gamedev.net)
- Техническая заметка: Наложение пакета AIR 2.7 SDK для Flash Professional CS5.5

Создание файла Adobe AIR

Наверх

Документы Adobe AIR Flash можно создать в окне приветствия Flash или выбрав команду «Файл» > «Создать». Также можно создать файл ActionScript® 3.0 Flash и преобразовать его в файл Adobe AIR посредством окна «Параметры публикации».

Чтобы создать файл Adobe AIR, выполните одно из следующих действий.

- Запустите приложение Flash. Откроется окно приветствия. Если вы уже запустили Flash, закройте все открытые документы, чтобы вернуться в окно приветствия. На экране приветствия выберите Adobe AIR 2 (CS5) или AIR (CS5.5).

  ***Примечание**. Если окно приветствия Flash отключено, его можно вызвать снова. Для этого выберите команду «Правка» >*

«Настройки», а затем во всплывающем меню «При запуске» выберите «Окно приветствия» в категории «Общие».

- Выберите «Файл» > «Создать», затем выберите Adobe AIR 2 (CS5) или AIR (CS5.5) и нажмите кнопку «OK».
- Откройте существующий файл Flash и преобразуйте его в файл AIR, выбрав «Adobe AIR» в меню «Проигрыватель» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» («Файл » > «Параметры публикации»).

Примечание. *(Только для Flash CS5) Если сохранить файл Flash CS5 AIR в формате Flash CS4, то при открытии файла во Flash CS4 необходимо вручную установить версию проигрывателя AIR 1.5 в окне «Параметры публикации». Flash CS4 поддерживает публикацию только для AIR 1.5.*

Предварительный просмотр или публикация приложения Adobe AIR

Наверх

SWF-файл Flash AIR можно просмотреть в том виде, в котором он будет отображаться в окне приложения AIR. С помощью предварительного просмотра можно оценить внешний вид приложения без распаковки и установки.

1. Убедитесь, что на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» выбрана цель «Adobe AIR».
2. Выберите команду «Управление» > «Тестировать ролик» > «Тест» или нажмите клавиши «Control» + «Enter».

Если настройки приложения не заданы в окне «AIR — настройки приложения и установщика», Flash генерирует файл дескриптора приложения по умолчанию (*имя_swf*-app.xml) в той же папке, где находится SWF-файл. Если параметры приложения заданы в диалоговом окне «AIR — настройки приложения и установщика», они будут отражены в файле дескриптора приложения.

Чтобы опубликовать файл Adobe AIR, выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «Параметры публикации».
- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «AIR — настройки приложения и установщика».
- Выберите команду «Файл» > «Опубликовать».
- Выберите команду «Файл» > «Просмотр публикации».

При публикации файла AIR Flash Pro создает SWF-файл и файл-дескриптор приложения в формате XML, а затем упаковывает их копии и другие добавленные вами файлы приложения в файл программы установки AIR (*имя_swf*.air).

Примечание. (только Windows) *Публикация приложения AIR завершается неудачей, если имя файла содержит символы языка, отличного от английского.*

Создание файлов приложения и программы установки AIR

Наверх

Завершив разработку приложения, задайте параметры для файлов-дескрипторов приложения и программы установки AIR, необходимых для развертывания. Flash Pro создает файлы-дескрипторы и программы установки вместе с SWF-файлом при публикации файла AIR.

Параметры для этих файлов задаются в диалоговом окне «AIR — параметры приложения и программы установки». После создания файла AIR это диалоговое окно можно открыть либо через инспектор свойств документа, либо нажав кнопку «Параметры» в меню «Проигрыватель» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации».

Создание файлов приложения и программы установки Adobe AIR

1. Во Flash откройте FLA-файл или набор файлов, входящих в приложение Adobe AIR.
2. Сохраните FLA-файл Adobe AIR, прежде чем открывать диалоговое окно «AIR — настройки приложения и установщика».
3. Выберите «Файл» > «Параметры AIR 2».
4. Введите значения в диалоговом окне настроек AIR, а затем нажмите кнопку «Опубликовать».

   При нажатии кнопки «Опубликовать» упаковываются следующие файлы: SWF-файл, файл дескриптора приложения, файлы значков приложения и файлы, перечисленные в текстовом окне «Включенные файлы». Если вы еще не создали цифровой сертификат, при нажатии кнопки «Опубликовать» Flash отображает диалоговое окно «Цифровая подпись».

Диалоговое окно «AIR — настройки приложения и установщика» имеет 4 вкладки: «Общие», «Подпись», «Значки» и «Дополнительно». Дополнительные сведения об этих параметрах см. в следующих разделах.

Общие настройки

На вкладке «Общие» диалогового окна «AIR — настройки приложения и установщика» содержатся следующие параметры.

Выходной файл Имя и местоположение файла air, создаваемого по команде «Опубликовать».

Вывести как Тип создаваемого пакета.

- «Пакет AIR» — создает стандартный файл установки AIR, предполагающий загрузку среды выполнения AIR в ходе установки или наличие ее на целевом устройстве.
- «Установщик Mac» — создает полноценную программу установки Macintosh.
- «Программа с интегрированной средой выполнения» — создает файл установки AIR, содержащий среду выполнения AIR без необходимости отдельной загрузки.

Установщик Windows Выберите этот вариант, чтобы скомпилировать установщик специально для среды Windows (с расширением .exe), а не кросс-платформенный установщик AIR (с расширением .air).

Имя Имя основного файла приложения. По умолчанию используется имя FLA-файла

Версия Необязательно. Указывает номер версии приложения. По умолчанию используется значение 1.0.

Идентификатор приложения Присваивает приложению уникальный идентификатор. При желании идентификатор по умолчанию можно изменить. Идентификатор не должен содержать пробелов или специальных символов. Допустимыми являются только символы 0-9, a-z, A-Z, . (точка) и - (дефис), длина может составлять от 1 до 212 символов. По умолчанию используется `com.adobe.example.applicationName`.

Описание Необязательно. Позволяет ввести описание приложения, которое будет отображаться в окне программы установки в процессе установки приложения. По умолчанию это поле пустое.

Авторские права Необязательно. Позволяет ввести уведомление об авторских правах. По умолчанию это поле пустое.

Стиль окна Указывает, какой стиль (или Chrome) окна должен применяться для пользовательского интерфейса при выполнении приложения на компьютере пользователя. Можно задать значение «Системный Chrome» (используется по умолчанию), то есть стандартный стиль вида окна, используемый в операционной системе. Также можно выбрать значение «Пользовательский Chrome (непрозрачный)» или «Пользовательский Chrome (прозрачный)». Чтобы приложение отображалось без системного Chrome, выберите вариант «Нет». Системный Chrome окружает приложение стандартными элементами управления окном операционной системы. Пользовательский Chrome (непрозрачный) убирает стандартный системный Chrome и позволяет создать для приложения собственный Chrome. (Пользовательский Chrome создается непосредственно в FLA-файле.) Пользовательский Chrome (прозрачный) похож на непрозрачный, но позволяет применять свойства прозрачности по краям страницы. Благодаря этому окна приложений могут иметь не только квадратную или прямоугольную форму.

Режим рендеринга Позволяет указать, какой метод рендеринга графики будет использован средой выполнения AIR. Доступные параметры включают:

- «Автоматически» — автоматическое определение и использование наиболее быстрого метода рендеринга среди доступных на целевом устройстве.
- «ЦП» — использовать центральный процессор.
- «Прямое ускорение» — выполнять рендеринг с помощью Stage3D. Это наиболее быстрый из доступных методов рендеринга.

Список процессоров, не поддерживающих прямой режим, приведен в статье Неподдерживаемые наборы микросхем, драйверы Stage3D | Flash Player 11, AIR 3.

Профили Профили, которые требуется включить при сборке файла AIR. Чтобы включить в приложение AIR только определенный профиль, снимите флажки напротив ненужных профилей. Дополнительные сведения о профилях AIR см. в разделе Профили приложений.

Включенные файлы Указывает, какие дополнительные файлы и папки должны быть включены в пакет приложения. Щелкните кнопку «Плюс» (+), чтобы добавить файл, и кнопку с папкой, чтобы добавить папку. Чтобы удалить файл или папку из списка, выделите файл или папку и щелкните кнопку «Минус» (-).

По умолчанию файл-дескриптор приложения и основной SWF-файл добавляются в список автоматически. Эти файлы отображаются в списке пакета, даже если FLA-файл Adobe AIR еще не опубликован. В списке пакета файлы и папки отображаются в виде простой структуры. Файлы в папке не перечисляются, полные пути к файлам отображаются, но при необходимости усекаются.

Если в путь библиотеки ActionScript добавлены какие-либо файлы AIR с собственным расширением, эти файлы также отобразятся в списке.

В список не включаются файлы значков. Когда Flash упаковывает файлы, файлы значков копируются во временную папку, которая создается в каталоге SWF-файла. Flash удаляет эту папку после завершения упаковки.

Настройки подписи

На вкладке «Подпись» диалогового окна «AIR — настройки приложения и установщика» можно задать сертификат подписи для своего приложения.

Дополнительные сведения о цифровых подписях см. в разделах «Подписывание приложения» и «Создание цифровой подписи файла AIR».

Настройки значков

На вкладке «Значки» диалогового окна «AIR — настройки приложения и установщика» можно задать значок приложения. Значок отображается после установки приложения и его запуска в модуле выполнения Adobe AIR. Можно задать для значка четыре размера (128, 48, 32 и 16 пикселов), чтобы значок мог отображаться в разных вариантах. Например, значок может показываться в обозревателе файлов в виде миникопии, подробного и мозаичного изображения. Также оно может использоваться как значок на рабочем столе, в заголовке окна приложения AIR и в других местах.

Если не указан другой графический файл, по умолчанию используется пример значка приложения AIR (только для Flash CS5).

Чтобы задать значок, выберите для него размер вверху вкладки и перейдите к файлу, который хотите использовать. Файлы должны быть в формате PNG (Portable Network Graphics).

Выбранное изображение должно иметь точный размер (128x128, 48x48, 32x32 или 16x16). Если не указать изображения для определенного размера, Adobe AIR масштабирует одно из выбранных изображений, чтобы создать недостающий значок.

Дополнительные настройки

На вкладке «Дополнительно» можно задать настройки файла дескриптора приложения.

Здесь можно выбрать связанные типы файлов, которые следует открывать в приложении AIR. Например, если требуется, чтобы приложение было основной программой для обработки HTML-файлов, это нужно указать в текстовом поле «Связанные типы файлов».

Также можно задать параметры для следующих аспектов приложения:

- размер и местоположение начального окна;
- папку, в которую устанавливается приложение;
- папку в меню «Программы», в которую должно быть добавлено приложение.

В диалоговом окне можно задать следующие параметры.

Связанные типы файлов Позволяет указать связанные типы файлов, с которыми будет работать приложение AIR. Щелкните кнопку «Плюс» (+), чтобы добавить в текстовое поле новый тип файла. При щелчке по кнопке «Плюс» открывается диалоговое окно «Параметры типов файлов». При щелчке по кнопке «Минус» (-) удаляется элемент, выделенный в текстовом поле. Щелчок по кнопке «Карандаш» открывает диалоговое окно «Параметры типов файлов» и позволяет изменить элемент, выбранный в текстовом поле. По умолчанию кнопки «Минус» (-) и «Карандаш» неактивны. При выделении элемента в текстовом поле кнопки «Минус» (-) и «Карандаш» становятся активными, позволяя удалить или изменить элемент. По умолчанию используется значение «Нет».

Параметры начального окна Позволяет задать размер и параметры положения начального окна приложения.

- Ширина: определяет начальную ширину окна в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- Высота: определяет начальную высоту окна в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- X: определяет начальное положение окна по горизонтали в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- Y: определяет начальное положение окна по вертикали в пикселах. По умолчанию это значение пустое.
- Максимальная ширина и высота: определяют максимальный размер окна в пикселах. По умолчанию эти поля пустые.
- Минимальная ширина и высота: определяют минимальный размер окна в пикселах. По умолчанию эти поля пустые.
- Максимизируемое: позволяет указать, может ли пользователь развернуть окно до максимального размера. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).
- Минимизируемое: позволяет указать, может ли пользователь свернуть окно. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).
- Изменяемый размер: позволяет указать, может ли пользователь изменять размеры окна. Если этот параметр не выбран, поля «Максимальная ширина», «Максимальная высота», «Минимальная ширина» и «Минимальная высота» неактивны. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).
- Видимое: позволяет указать, является ли окно приложения видимым с самого начала. По умолчанию этот параметр выбран (имеет значение true).

Другие параметры Позволяет указать следующие дополнительные сведения об установке.

- «Папка установки»: указывает папку, в которую устанавливается приложение.
- Папка в меню «Программы» (только для Windows): указывает для приложения имя папки в меню «Программы».
- «Использовать пользовательский интерфейс для обновлений»: указывает, что происходит, когда пользователь открывает файл программы установки AIR для уже установленного приложения. По умолчанию AIR отображает диалоговое окно, в котором пользователь может обновить установленную версию до версии данного файла AIR. Выберите этот вариант, если пользователь не должен принимать это решение и приложение должно полностью управлять процессом обновления. Выбор этого параметра переопределяет поведение по умолчанию и предоставляет приложению полный контроль над обновлениями.

Языковые настройки

Панель «Языки» позволяет выбрать языки, которые будут связаны с вашим приложением в магазине приложений. Выбор языка дает возможность пользователям операционных систем на этом языке загружать ваше приложение. Обратите внимание на то, что данные языковые настройки не оказывают влияния на локализацию пользовательского интерфейса приложения.

Если языки не выбраны, приложение публикуется с поддержкой всех языков. Это позволяет избежать необходимости выделять все языки. В списке присутствуют все языки, поддерживаемые Adobe AIR. В ОС Android могут поддерживаться дополнительные языки.

Параметры типов файлов

Flash открывает диалоговое окно «Параметры типов файлов», если щелкнуть по кнопке «Плюс» (+) или «Карандаш» в разделе «Связанные типы файлов» вкладки «Дополнительно», чтобы добавить или изменить связанные типы файлов для приложения AIR.

В этом окне обязательными являются только поля «Имя» и «Расширение». Если щелкнуть «OK», не заполнив одно из этих полей, Flash выводит сообщение об ошибке.

Для связанного типа файлов можно задать следующие параметры.

Имя Имя типа файла (например, «Язык гипертекстовой разметки», «Текстовый файл» или «Пример»).

Расширение Расширение имени файла (например, html, txt или xmpl) длиной до 39 основных буквенно-цифровых символов (A-Za-z0-9) без начальной точки.

Описание Необязательно. Описание типа файла (например, «Видеофайл Adobe»).

Тип содержимого Необязательно. Указывает MIME-тип файла.

Параметры значка типа файла Необязательно. Позволяет указать значок, связанный с типом файла. Можно задать для значка четыре размера (128x128, 48x48, 32x32 и 16x16 пикселов), чтобы он мог отображаться в разных вариантах. Например, значок может показываться в обозревателе файлов в виде миникопии, подробного и мозаичного изображения.

Указанное изображение должно точно соответствовать выбранному размеру. Если не указан значок для определенного размера, AIR использует ближайшее по размеру изображение и масштабирует его для использования в данной ситуации.

Чтобы указать значок, щелкните на папку соответствующего размера и выберите нужный файл, либо введите путь и имя файла для значка в текстовом поле рядом с запросом. Файл значка должен быть в формате PNG.

Вновь созданный тип файла отображается в списке «Тип файла» в диалоговом окне «Дополнительные параметры».

Ошибки при создании файлов приложения и программы установки

Файлы приложения и программы установки не могут быть созданы в следующих случаях.

- Строка идентификатора приложения имеет слишком большую длину или содержит недопустимые символы. Строка идентификатора приложения должна содержать от 1 до 212 допустимых символов, а именно: 0-9, a-z, A-Z, . (точка), - (дефис).
- Файлы, указанные в списке «Включенные файлы», не существуют.
- Пользовательские файлы значков имеют неправильный размер.
- Папка назначения AIR не имеет доступа для записи.
- Вы не подписали приложение или не указали, что оно является приложением Adobe AIRI, которое будет подписано позже.

Наверх

Подписывание приложения

Все приложения Adobe AIR должны иметь подпись, чтобы их можно было установить в другой системе. Однако Flash дает возможность создавать неподписанные файлы программы установки Adobe AIR, чтобы приложение можно было подписать позднее. Такие неподписанные файлы программы установки Adobe AIR называются пакетами AIRI (AIR Intermediate). Эта возможность предусмотрена для случаев, когда сертификат находится на другом компьютере или подписывание осуществляется независимо от разработки приложения.

Подпишите приложение Adobe AIR с помощью предварительно приобретенного цифрового сертификата из корневого центра сертификации

1. Выберите «Файл» > «Настройки AIR 2» и щелкните вкладку «Подпись».

   На этой вкладке есть два переключателя, которые позволяют подписать приложение Adobe AIR с помощью сертификата или подготовить пакет AIRI. Для подписывания приложения AIR можно использовать цифровой сертификат, предоставленный корневым центром сертификации, либо создать сертификат с собственной подписью. Сертификат с собственной подписью создать легко, но он не будет таким надежным, как сертификат, предоставленный корневым центром сертификации.

2. Выберите файл сертификата из раскрывающегося меню или щелкните кнопку «Обзор», чтобы указать его местоположение.

3. Выберите сертификат.

4. Введите пароль.

5. Нажмите кнопку «OK».

Дополнительные сведения о подписывании приложения AIR см. на странице Создание цифровой подписи файла AIR.

Создание цифрового сертификата с собственной подписью

1. Нажмите кнопку «Создать». Откроется диалоговое окно «Цифровой сертификат с собственной подписью».

2. Введите данные в поля «Имя издателя», «Организационная единица», «Название организации», «Страна», «Пароль» и «Подтверждение пароля». Значение в поле «Страна» можно выбрать из раскрывающегося списка или ввести 2-буквенный код страны, если ее нет в списке. Список допустимых кодов стран см. на странице http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Укажите тип сертификата.

   Под типом понимается уровень безопасности, обеспечиваемый сертификатом: 1024-RSA использует 1024-разрядный ключ (менее безопасный), а 2048-RSA использует 2048-разрядный ключ (более безопасный).

4. Сохраните информацию в файле сертификата, выбрав команду «Сохранить как» или щелкнув кнопку «Обзор», чтобы указать местоположение папки.

5. Нажмите кнопку «OK».

6. В диалоговом окне «Цифровая подпись» введите пароль, установленный на втором шаге этой процедуры, и нажмите кнопку «OK».

Чтобы программа Flash запомнила пароль, использованный для данного сеанса, установите флажок «Запомнить пароль для этого сеанса».

Если нажать кнопку «OK», не установив флажок «Метка времени», выводится предупреждение о том, что приложение нельзя будет установить, когда истечет срок действия цифрового сертификата. Если выбрать «Да» в окне этого предупреждения», метки времени будут отключены. Если выбрать «Нет», автоматически устанавливается флажок «Метка времени», и эта функция включается.

Дополнительные сведения о создании самозаверенного цифрового сертификата см. по адресу Создание цифровой подписи файла AIR.

Также можно создать приложение типа AIR Intermediate (AIRI) без цифровой подписи. Однако пользователь не сможет установить его на свой компьютер, пока не будет добавлена цифровая подпись.

Подготовка пакета AIRI для последующей подписи

- На вкладке «Подпись» выберите «Подготовить промежуточный файл AIR (AIRI) для последующей подписи» и щелкните «OK».

  При этом состояние цифровой подписи изменится, указывая на то, что выбрана подготовка пакета AIRI для последующей подписи, и кнопка «Задать» изменится на «Изменить».

Если вы решили подписать приложение позднее, для этого понадобится инструмент разработчика AIR Developer Tool с поддержкой командной строки, включенный в состав Flash Pro и AIR SDK. Более подробно об этом см. в разделе *Разработка приложений Adobe AIR*.

Наверх

Добавление или удаление версии AIR SDK

К Flash Pro можно добавлять новые выпуски и пользовательские версии AIR SDK. После добавления нового комплекта SDK, он появится в списке целей в разделе «Параметры публикации».

Чтобы добавить новую версию SDK, выполните следующее.

1. Загрузите новую папку AIR SDK.
2. В Flash Pro выберите «Справка» > «Управление AIR SDK».
3. В диалоговом окне «Управление AIR SDK» нажмите кнопку «+» и откройте новую папку AIR SDK. Нажмите кнопку «OK».
4. Нажмите кнопку «OK» в диалоговом окне «Управление AIR SDK».

Новый комплект SDK появится в списке целей в разделе «Параметры публикации». Наименьшая версия SDK должна превосходить версию, включенную в состав Flash Pro.

Чтобы удалить версию SDK:

1. В Flash Pro выберите «Справка» > «Управление AIR SDK».
2. В диалоговом окне «Управление AIR SDK» выберите версию SDK, которую необходимо удалить.
3. Нажмите кнопку «–». Нажмите кнопку «OK».

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Публикация AIR for Android

Создание файла Adobe AIR for Android
Предварительный просмотр или публикация приложений AIR for Android
Создание приложений AIR for Android
Языковые настройки

Начиная с Flash Professional CS5.5, можно опубликовать содержимое для Adobe® AIR™ для Android, операционной системы для мобильных устройств от Google.

В этой статье описывается порядок настройки параметров публикации AIR for Android во Flash Professional. Исчерпывающие сведения о разработке приложений Adobe AIR™ см. по адресу *Разработка приложений Adobe AIR*.

Дополнительные сведения о требованиях к оборудованию и программному обеспечению для программ AIR, ориентированных на настольные компьютеры и мобильные устройства, см. на странице системных требований AIR.

Полный список документации для разработчиков AIR см. в справочнике по Adobe AIR.

Видеоматериалы и руководства

В следующих видеоруководствах показано создание приложений AIR™ для Android в Flash Pro:

- Видео: Flash Professional CS5.5: публикация приложения AIR for Android (6:13, Adobe TV)
- Видео: «AIR for Android, часть 1: настройка среды разработки» (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Видео: «AIR for Android, часть 2: доступ к камере на устройстве Android» (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Видео: «AIR for Android: ускорение графической системы» (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Блог/видео: Одна программа, пять экранов (Кристиан Кантрелл (Christian Cantrell), блоги Adobe)
- Статья: Разработка программы для мобильного устройства с помощью Flash (Джон Хаттан (John Hattan), gamedev.net)

Примечание. (только AIR 3.7) *Упаковка приложений со встроенной средой выполнения (Android)*

В среде AIR 3.7 при упаковке приложения AIR for Android для любой цели в пакет будет включена сама среда выполнения AIR. Это исключает необходимость загрузки пользователем среды выполнения AIR отдельно от приложения. Однако при этом возникает побочный эффект, выражающийся в росте размера приложения примерно на 9 Мб.

Среда Flash Professional отобразит предупреждение, если приложение AIR for Android было упаковано с параметром «Общая среда выполнения».

Создание файла Adobe AIR for Android

Наверх

Документы Adobe AIR for Android можно создавать во Flash с помощью команды «Файл» > «Создать». Можно также создать FLA-файл типа ActionScript® 3.0 и преобразовать его в файл AIR for Android с помощью диалогового окна «Параметры публикации».

Чтобы создать файл AIR for Android, выполните одно из следующих действий.

- Выберите AIR for Android на экране приветствия или в диалоговом окне «Новый документ» («Файл» > «Новый»).
- Откройте существующий FLA-файл и преобразуйте его в файл AIR for Android. Выберите цель «AIR for Android» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» («Файл» > «Параметры публикации»).

Предварительный просмотр или публикация приложений AIR for Android

Наверх

SWF-файл Flash AIR for Android можно просмотреть в том виде, в котором он будет отображаться в окне приложения AIR. С помощью предварительного просмотра можно оценить внешний вид приложения без распаковки и установки.

1. Убедитесь, что в диалоговом окне «Параметры публикации» для параметра «Цель» задано значение «AIR for Android».
2. Выберите команду «Управление» > «Тестировать ролик» > «Тест» или нажмите клавиши «Control» + «Enter».

Если параметры публикации не настроены в диалоговом окне «Настройки приложения и программы установки», Flash создает файл дескриптора приложения по умолчанию (*имяswf*-app.xml). Flash создает файл в той же папке, куда записывается SWF-файл. Если

параметры приложения заданы в диалоговом окне «Настройки приложения и установщика», они будут отражены в файле дескриптора приложения.

Чтобы опубликовать файл AIR for Android, выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «Параметры публикации».
- Нажмите кнопку «Опубликовать» в диалоговом окне «Настройки AIR for Android».
- Выберите команду «Файл» > «Опубликовать».
- Выберите команду «Файл» > «Просмотр публикации».

При публикации файла AIR Flash Pro создает SWF-файл и XML-файл дескриптора приложения. После этого Flash упаковывает копии этих файлов вместе с остальными файлами, добавленными в приложения, в файл установщика AIR (*имяswf*.apk).

Наверх

Создание приложений AIR for Android

Завершив разработку приложения, задайте параметры для файлов-дескрипторов приложения и программы установки AIR for Android, необходимых для развертывания. Flash Pro создает файлы-дескрипторы и программы установки вместе с SWF-файлом при публикации файла AIR for Android.

Параметры для этих файлов задаются в диалоговом окне «AIR for Android — параметры приложения и программы установки». После создания файла AIR for Android это диалоговое окно можно открыть через инспектор свойств документа. Его также можно открыть из меню «Проигрыватель», нажав кнопку «Параметры» на вкладке Flash диалогового окна «Параметры публикации».

Создание файла приложения Adobe AIR

1. Во Flash откройте FLA-файл или набор файлов, входящих в приложение Adobe AIR.
2. Сохраните FLA-файл AIR for Android, прежде чем открывать диалоговое окно «AIR — настройки приложения и установщика».
3. Выберите «Файл» > «Настройки AIR for Android».
4. Введите значения в диалоговом окне «AIR for Android — настройки приложения и установщика», а затем нажмите кнопку «Опубликовать».

   При нажатии кнопки «Опубликовать» упаковываются следующие файлы:

   - SWF-файл
   - Файл дескриптора приложения
   - Файлы значков приложения
   - Файлы, перечисленные в текстовом поле «Включенные файлы»

   Примечание. *Публикация приложения AIR for Android завершится неудачей, если имя файла FLA или SWF содержит двухбайтовые символы.*

Диалоговое окно «AIR for Android — настройки приложения и программы установки» разделено на четыре вкладки: «Общие», «Развертывание», «Значки» и «Разрешения».

Общие настройки

На вкладке «Общие» диалогового окна «AIR for Android — настройки приложения и установщика» содержатся следующие параметры.

Выходной файл Имя и местоположение файла AIR, создаваемого по команде «Опубликовать». Выходной файл имеет расширение APK.

Имя приложения Имя, используемое программой установки приложения AIR для создания имен файла и папки приложения. Это имя должно содержать только те символы, которые допускается использовать в именах файлов и папок. По умолчанию используется имя SWF-файла

Идентификатор приложения Присваивает приложению уникальный идентификатор. При желании идентификатор по умолчанию можно изменить. Идентификатор не должен содержать пробелов или специальных символов. Допустимы только символы 0-9, a-z, A-Z и . (точка), длина может составлять от 1 до 212 символов. По умолчанию используется `com.adobe.example.applicationName`.

Версия Необязательно. Указывает номер версии приложения. По умолчанию используется значение 1.0.

Метка версии Необязательно. Строка описания версии.

Пропорции Позволяет выбрать для приложения книжную, альбомную или автоматическую ориентацию. При выборе «Авто» вместе с

автоматической ориентацией приложение запускается на устройстве с учетом его текущей ориентации.

Полноэкранный режим Задание работы приложения в полноэкранном режиме. По умолчанию этот параметр не выбран.

Автоориентация Позволяет приложению переключиться с книжной на альбомную ориентацию в зависимости от текущей ориентации устройства. По умолчанию этот параметр не выбран.

Режим рендеринга Позволяет указать, какой метод рендеринга графики будет использован средой выполнения AIR. Доступные параметры включают:

- «Автоматически» — автоматическое определение и использование наиболее быстрого метода рендеринга среди доступных на целевом устройстве.
- «ЦП» — использовать центральный процессор.
- «ГП» — использовать графический процессор. Если графический процессор отсутствует, используется ЦП.
- «Прямое ускорение» — выполнять рендеринг с помощью Stage3D. Это наиболее быстрый из доступных методов рендеринга.

Список процессоров, не поддерживающих прямой режим, приведен в статье Неподдерживаемые наборы микросхем, драйверы Stage3D | Flash Player 11, AIR 3.

Включенные файлы Указывает, какие дополнительные файлы и папки должны быть включены в пакет приложения. Щелкните кнопку «Плюс» (+), чтобы добавить файл, и кнопку с папкой, чтобы добавить папку. Чтобы удалить файл или папку из списка, выделите файл или папку и щелкните кнопку «Минус» (-).

По умолчанию файл-дескриптор приложения и основной SWF-файл добавляются в список автоматически. Эти файлы отображаются в списке пакета, даже если FLA-файл Adobe AIR еще не опубликован. В списке пакета файлы и папки отображаются в виде простой структуры. Файлы в папке не перечисляются, полные пути к файлам отображаются, но при необходимости усекаются.

Если в путь библиотеки ActionScript добавлены какие-либо файлы AIR с собственным расширением, эти файлы также отобразятся в списке.

В список не включаются файлы значков. Когда Flash упаковывает файлы, файлы значков копируются во временную папку, которая создается в каталоге SWF-файла. Flash удаляет эту папку после завершения упаковки.

Параметры развертывания

На вкладке «Развертывание» диалогового окна «AIR for Android — настройки приложения и программы установки» можно задать следующие настройки.

Сертификат Цифровой сертификат для приложения. Можно указать местоположение существующего сертификата или создать новый. Сведения о создании цифрового сертификата см. по адресу Подписание приложений. Примечание. Сертификаты для приложений Android должны иметь срок действия не менее 25 лет.

Пароль Пароль для выбранного цифрового сертификата.

Тип развертывания Указывает тип создаваемого пакета.

- Параметр «Выпуск для устройства» позволяет создавать пакеты для рынка или для другой среды распространения, например для веб-сайта.
- Настройка «Выпуск для эмулятора» позволяет создавать отладочные пакеты для эмулятора мобильного устройства.
- Настройка «Отладка» позволяет выполнять отладку на устройстве, включая установку точек останова в Flash и удаленную отладку приложения, выполняемого на устройстве Android. Также можно выбрать сетевой интерфейс и IP-адрес для использования в сеансах отладки.

Среда выполнения AIR Определяет поведение приложения на устройствах без установленной среды выполнения AIR.

- **Встроить среду выполнения AIR в программу** — добавляет среду выполнения в пакет приложения, чтобы исключить дополнительную загрузку. При этом размер пакета приложения существенно увеличивается.
- **Получить среду выполнения AIR из...** — вызывает загрузку среды выполнения во время установки из указанного местоположения.

После публикации Позволяет указать, следует ли устанавливать приложение на подключенное в данный момент устройство Android и немедленно запустить приложение после установки.

Настройки значков

На вкладке «Значки» диалогового окна «AIR for Android — настройки приложения и установщика» можно задать значок приложения Android. Значок отображается после установки приложения и его запуска в модуле выполнения AIR for Android. Можно задать для значка три размера (72, 48 и 36 пикселов), чтобы он мог отображаться в разных вариантах. Выбранные для Android значки не обязательно

должны соответствовать этим размерам.

Чтобы задать значок, выберите для него размер на вкладке «Значки» и перейдите к файлу, который хотите использовать. Файлы должны быть в формате PNG (Portable Network Graphics).

Если не указать изображения для определенного размера, Adobe AIR масштабирует одно из выбранных изображений, чтобы создать недостающий значок.

Настройка разрешений

На вкладке «Разрешения» можно указать, к каким службам и данным на устройстве имеет доступ приложение.

- Чтобы применить разрешение, установите соответствующий флажок.
- Чтобы просмотреть описание разрешения, щелкните его имя. Описание отображается под списком разрешений.
- Чтобы управлять разрешениями вручную, а не с помощью диалогового окна, установите флажок «Вручную управлять разрешениями и регистрировать дополнения в файле дескриптора приложения».

Наверх

Языковые настройки

Панель «Языки» позволяет выбрать языки, которые будут связаны с вашим приложением в магазине приложений. Выбор языка дает возможность пользователям ОС Android на этом языке загружать ваше приложение. Обратите внимание на то, что данные языковые настройки не оказывают влияния на локализацию пользовательского интерфейса приложения.

Если языки не выбраны, приложение публикуется с поддержкой всех языков. Это позволяет избежать необходимости выделять все языки. В списке присутствуют все языки, поддерживаемые Adobe AIR. В ОС Android могут поддерживаться дополнительные языки.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Параметры публикации

Задание параметров публикации для файлов Flash (.swf)
Указание настроек публикации для SWC-файлов и проекторов
Указание настроек публикации для файлов оболочки HTML
Задание параметров публикации для определения Flash Player
Задание параметров публикации для GIF-файлов
Задание параметров публикации для JPEG-файлов
Задание параметров публикации для PNG-файлов
Просмотр формата и параметров публикации
Использование профилей публикации

Наверх

Задание параметров публикации для файлов Flash (.swf)

Примечание. *Только CS5.5: в инспекторе свойств также можно задавать параметры публикации для версии проигрывателя и версии ActionScript. Отмените выбор всех элементов в рабочей области, чтобы отобразить свойства документа в инспекторе свойств.*

1. Выберите меню «Файл» > «Параметры публикации», а затем выберите во всплывающем меню версию проигрывателя. В публикуемых SWF-файлах, предназначенных для Flash Player до версии 10, доступны не все возможности. Для задания определения проигрывателя Flash Player щелкните в левом столбце по категории «Оболочка HTML» и выберите «Определять версию Flash» и введите версию проигрывателя Flash Player, которую нужно определять.

   Примечание. Во Flash Pro CS5.5 при выборе параметра Flash Player 10.2 создается SWF-файл с использованием формат версии 11. При выборе параметра «Flash Player 10 и 10.1» создается SWF-файл с использованием формата версии 10.

2. Выберите версию ActionScript® из всплывающего меню «Сценарий». Если при выборе ActionScript 2.0 или 3.0 классы уже созданы, то нажмите кнопку «Параметры ActionScript», чтобы задать относительный путь к подкаталогам классов, отличный от пути по умолчанию, заданного в диалоговом окне «Настройки».

   Примечание. Во Flash Professional CC поддерживается только ActionScript 3.0.

3. Для управления сжатием растрового изображения выберите категорию «Flash» в левом столбце и скорректируйте значение «Качество JPEG». Чем ниже качество изображения, тем меньше размер файла, чем выше качество — тем больше размер файла. Попробуйте опытным путем найти оптимальное соотношение между размером и качеством. Значение 100 обеспечивает самое высокое качество и самое низкое сжатие.

   Чтобы изображения JPEG с высокой степенью сжатия выглядели более смягченными, выберите «Включить разблокировку JPEG». Этот параметр снижает количество типичных помех, получающихся в результате сжатия JPEG, таких как разбиение изображения на блоки 8x8 пикселов. Некоторые изображения JPEG могут утрачивать отдельные детали, если выбран этот параметр.

4. Чтобы задать частоту дискретизации и сжатие потокового звука и звуков событий в SWF-файле, щелкните значение рядом с пунктами «Аудиопоток» или «Аудиособытие» и задайте нужные параметры.

   Примечание. *Воспроизведение потокового звука начнется, как только будет загружено достаточно данных для нескольких кадров. Оно синхронизируется с временной шкалой. Звук события не воспроизводится до его полной загрузки, и продолжает воспроизводиться до тех пор, пока не будет остановлен.*

5. Чтобы изменить параметры отдельных звуков, выбранных в разделе «Звук» инспектора свойств, выберите параметр «Переопределить параметры звука». Этот параметр позволяет создать меньшую по размерам версию SWF-файла со звуком более низкого качества.

   Примечание. *Если же этот параметр не выбран, Flash Pro сканирует все звуковые потоки в документе (включая звуки импортированного видео) и для каждого из них выполняет публикацию с наилучшим качеством. Если один или несколько потоков имеют высокие параметры экспорта, это может привести к увеличению размера файла.*

6. При экспорте звуков для воспроизведения на мобильных устройствах вместо исходных звуков, находящихся в библиотеке, выберите «Экспортировать звуки устройств». Нажмите кнопку «OK».
7. Для задания дополнительных параметров выберите любые из перечисленных параметров.

   Сжать ролик Упаковывает SWF-файл, уменьшая его размер и сокращая время загрузки (включено по умолчанию).

   Доступны два метода сжатия:

   - Deflate — более старый метод сжатия, совместимый с Flash Player 6.x и более поздних версий.

- LZMA — данный метод на 40 % более эффективен по сравнению с Deflate и совместим только с Flash Player 11.x и более поздних версий, а также AIR 3.x и более поздних версий. Метод LZMA дает наибольший выигрыш для файлов FLA, содержащих большое количество сценариев ActionScript или векторной графики. Если в настройках публикации выбран вариант SWC, доступен будет только метод Deflate.

Включить скрытые слои Экспортирует все скрытые слои в документе Flash (установлен по умолчанию). Когда параметр «Экспорт скрытых слоев» отменен, в итоговый SWF-файл не выполняется экспорт всех слоев, помеченных как скрытые. Это упрощает тестирование различных версий Flash-документов.

Включить XMP-метаданные По умолчанию экспортируются все метаданные, введенные в диалоговом окне «Сведения о файле». Чтобы открыть диалоговое окно, нажмите кнопку «Изменить метаданные XMP». Также можно открыть диалоговое окно «Сведения о файле», выбрав в меню «Файл» > «Сведения о файле». Метаданные можно просмотреть, если SWF-файл выделен в Adobe® Bridge.

Составить отчет о размере Создает отчет, в котором указываются объемы данных для каждого файла в окончательном содержимом Flash Pro.

Пропускать операторы Trace Предписывает Flash Pro пропускать операторы `trace` в сценариях ActionScript в текущем SWF-файле. При выборе этого параметра информация об операторах `trace` не отображается на панели «Вывод». Дополнительные сведения см. в статье Обзор панели «Вывод».

Разрешить отладку Активирует отладчик и включает удаленную отладку SWF-файла Flash Pro. Позволяет защитить SWF-файл паролем.

Защитить от импорта Препятствует возможности импорта SWF-файла другими пользователями и его обратного преобразования в FLA-документ. Позволяет защитить SWF-файл Flash Pro паролем.

8. ***(Только для Flash Professional CC)*** При желании можно включить подробную телеметрию для SWF-файла, выбрав соответствующий параметр. Включение этого параметра позволяет использовать Adobe Scout с целью регистрации данных телеметрии для SWF. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование Adobe Scout вместе с Flash Professional CC».

9. При использовании ActionScript 2.0, если выбран параметр «Разрешить отладку» или «Защитить от импорта», введите пароль в текстовом поле «Пароль». После этого все остальные пользователи должны будут ввести его перед началом отладки или импорта SWF-файла. Чтобы удалить пароль, очистите текстовое поле «Пароль» и повторите публикацию. Дополнительные сведения об отладчике см. в статье Отладка сценариев на языке ActionScript версий 1.0 и 2.0. При использовании ActionScript 3.0 см. раздел Отладка ActionScript 3.0.

   Примечание. ActionScript версий 1.0 и 2.0 не поддерживается во Flash Professional CC. Дополнительные сведения см. в разделе «Открытие файлов Flash Pro CS6 во Flash Pro CC».

10. Для установки максимального времени, отведенного сценариям для выполнения SWF-файла, введите значение «Ограничения времени сценария». Проигрыватель Flash Player отменяет выполнение всех сценариев, превышающих ограничение.
11. Во всплывающем меню «Безопасность при локальном воспроизведении» выберите модель безопасности Flash Pro. Укажите, следует ли предоставлять публикуемому SWF-файлу локальный или сетевой доступ.

    Только локальный доступ Этот параметр разрешает взаимодействие только с локальными файлами и ресурсами, не давая доступа к сетевым.

    Доступ только к сети Этот параметр разрешает взаимодействие только с файлами и ресурсами в сети, но не в локальной системе

12. Чтобы SWF-файлы использовали аппаратное ускорение, выберите один из параметров в меню «Аппаратное ускорение».

    Уровень 1 — прямое Режим прямого ускорения улучшает воспроизведение, позволяя проигрывателю Flash Player рисовать непосредственно на экране, вместо того, чтобы передавать функцию рисования обозревателю.

    Уровень 2 — графический процессор В режиме графического процессора Flash Player использует доступные вычислительные мощности графической карты, чтобы воспроизводить видео и создавать сложные слои графики. Это выводит воспроизведение на новый уровень качества, в зависимости от графического аппаратного обеспечения пользователя. Используйте этот вариант, если ожидается, что компьютеры целевой аудитории оснащены мощными графическими картами.

    Если система воспроизведения не обладает достаточными аппаратными средствами для ускорения, проигрыватель Flash Player автоматически возвращается в обычный режим рисования. Для наилучших результатов при работе с веб-страницами, содержащими несколько SWF-файлов, включите аппаратное ускорение только для одного из SWF-файлов. Аппаратное ускорение не используется в режиме тестирования ролика.

    При публикации HTML-файл, в который встраивается SWF-файл, содержит HTML-параметр `wmode`. Выбор уровня 1 или 2 аппаратного ускорения задает HTML-параметру `wmode` значение «`direct`» или «`gpu`» соответственно. Включение аппаратного

ускорения переопределяет параметр «Режим окна», выбранный на вкладке «HTML» диалогового окна «Параметры публикации», так как он также сохраняется в параметре `wmode` HTML-файла.

Наверх

Указание настроек публикации для SWC-файлов и проекторов

SWC-файл служит для распространения компонентов. SWC-файл содержит скомпилированный фрагмент, файл класса ActionScript компонента и другие описывающие его файлы.

Проекторы — это Flash-файлы, содержащие опубликованный SWF-файл и Flash Player. Проектор может работать как обычное приложение без использования веб-браузера, подключаемого модуля Flash Player или Adobe AIR.

- Чтобы опубликовать SWC-файл, выберите SWC из левого столбца в диалоговом окне «Параметры публикации» и нажмите кнопку «Опубликовать».
- Для публикации проектора Windows выберите «Проигрыватель Windows» в левом столбце и нажмите кнопку «Опубликовать».
- Для публикации проектора Macintosh выберите «Проигрыватель Macintosh» в левом столбце и нажмите кнопку «Опубликовать».

Чтобы сохранить SWC-файл или проектор с именем файла, которое отличается от имени исходного FLA-файла, введите новое имя для файла вывода.

Примечание. (Flash Professional CS6 и более поздние версии) *Проекторы не поддерживаются.*

Наверх

Указание настроек публикации для файлов оболочки HTML

Для воспроизведения содержимого Flash Pro в веб-обозревателе необходим документ HTML, который активирует SWF-файл и настраивает параметры обозревателя. Команда «Опубликовать» автоматически создает такой документ на основе параметров в шаблоне документа HTML.

Шаблон может быть любым текстовым файлом, содержащим соответствующие переменные шаблона: обычным файлом HTML, исходным файлом для специальных интерпретаторов (ColdFusion®, ASP и т. п.) или встроенным шаблоном Flash Pro.

Ручной ввод параметров HTML или настройка встроенного шаблона Flash Pro производится при помощи редактора HTML.

Параметры HTML определяют, в какой области окна будет отображаться содержимое, цвет фона, размер SWF-файла и другие параметры, а также устанавливают атрибуты для HTML-тегов `object` и `embed`. Эти и другие параметры задаются на панели «HTML» диалогового окна «Параметры публикации». Эти параметры имеют больший приоритет, чем определенные в SWF-файле.

Задание параметров

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и щелкните в левом столбце диалогового окна категорию «Оболочка HTML».
2. Оставьте имя файла по умолчанию, которое соответствует имени документа, либо введите уникальное имя с расширением HTML.
3. Установленный шаблон можно выбрать из всплывающего меню «Шаблон». Для просмотра описания выделенного шаблона нажмите кнопку «Информация». По умолчанию выбирается только шаблон Flash.
4. Если выбран любой HTML-шаблон, кроме «Карта ссылок», и задана версия проигрывателя Flash Player 4 или более поздняя, выберите «Определение версии Flash». Более подробно об этом см. в разделе Задание параметров публикации для обнаружения Flash Player.

   Примечание. *Параметр «Определить версию Flash» позволяет настроить документ на определение версии установленного у пользователя проигрывателя Flash Player и перенаправить его на альтернативную HTML-страницу при отсутствии нужной версии. Альтернативная HTML-страница содержит ссылку для загрузки последней версии проигрывателя Flash Player.*

5. Выберите параметр «Размеры», чтобы задать значения HTML-атрибутов `width` и `height` для тегов `object` и `embed`.

   Как в ролике (По умолчанию) Использует размеры SWF-файла.

   Пикселы Использует заданную ширину и высоту. Введите ширину и высоту в пикселах.

   Проценты SWF-файл занимает указанную в процентах часть окна браузера. Введите нужные значения ширины и высоты в процентах.

6. Для управления воспроизведением и функциональностью SWF-файла выберите один из следующих параметров воспроизведения.

   Приостановить после запуска Останавливает воспроизведение SWF-файла до тех пор, пока пользователь не нажмет кнопку или не выберет в контекстном меню пункт «Воспроизвести». По умолчанию этот параметр отключен, и воспроизведение содержимого начинается сразу после его загрузки (значение параметра `PLAY` равно `true`).

   Цикл Повторяет содержимое до тех пор, пока не будет достигнут последний кадр. Отключите этот параметр, чтобы остановить содержимое после достижения последнего кадра. Параметр `LOOP` включен по умолчанию.

   Отображать меню Отображает контекстное меню, когда пользователь щелкает SWF-файл правой кнопкой мыши (Windows) или

щелкает, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh). Чтобы в контекстном меню отображался только пункт «О программе Flash», отмените выделение этого параметра. По умолчанию этот параметр включен (значение параметра `MENU` равно `true`).

Шрифт устройства Производит подстановку сглаживаемых системных шрифтов на шрифты, не установленные в системе пользователя (только для Windows). Использование шрифтов устройства позволяет повысить читаемость шрифтов маленьких кеглей и уменьшает размер SWF-файла. Этот параметр применяется только к тем SWF-файлам, которые содержат статический текст (который создается при разработке SWF-файла и не меняется в процессе отображения содержимого), настроенный для вывода с шрифтами устройства.

7. Чтобы определить соотношение между временем обработки и внешним видом, представленное в следующем списке, выберите один из параметров «Качество». Следующие параметры задают значение параметра `QUALITY` в тегах `object` и `embed`.

   Низкое Поддерживает скорость воспроизведения за счет внешнего вида и не использует сглаживание.

   Низкое, авто Поддерживает скорость, но по возможности улучшает внешний вид. Воспроизведение начинается с отключенным сглаживанием. Если Flash Player определил, что процессор способен выполнять сглаживание, то оно будет включено автоматически.

   Высокое, авто Поддерживает в равной степени скорость и внешний вид, но при необходимости предпочтение отдается скорости воспроизведения. Воспроизведение начинается с включенным сглаживанием. Если действительная частота кадров падает ниже заданной, сглаживание отключается, чтобы повысить скорость воспроизведения. Этот режим позволяет имитировать настройку «Просмотр» > «Сглаживание».

   Среднее Применяет некоторое смягчение, но не для растровых изображений. Эта настройка дает более высокое качество, чем в режиме «Низкое», но более низкое, чем в режиме «Высокое».

   Высокое Поддерживает внешний вид за счет скорости воспроизведения и всегда использует сглаживание (по умолчанию). Если SWF-файл не содержит анимации, то битовые изображения смягчаются. В противном случае растровые изображения не смягчаются.

   Наилучшее Обеспечивает самое высокое качество отображения, даже за счет скорости. Смягчается весь вывод, в том числе растровые изображения.

8. Параметр «Оконный режим» управляет атрибутом `wmode` для HTML-тегов `object` и `embed`. Оконный режим изменяет взаимосвязь ограничительной рамки содержимого или виртуального окна с содержимым на странице HTML, как показано в следующем списке.

   Окно Не внедряет связанные с окном атрибуты в теги `object` и `embed` (по умолчанию). Фон содержимого непрозрачный, применяется фоновый цвет HTML. Код HTML не выполняет рендеринг над или под содержимым Flash Pro.

   Непрозрачный безоконный Задает непрозрачный фон для содержимого Flash Pro, скрывая все, что находится под этим содержимым. Позволяет отображать HTML поверх содержимого.

   Непрозрачный безоконный Задает прозрачный фон для содержимого Flash Pro, позволяя отображать содержимое HTML над и под содержимым Flash Pro. Информацию для браузеров с поддержкой безоконного режима см. в разделе Параметры и атрибуты для тегов object и embed.

   При выборе параметра «Аппаратное ускорение» на вкладке «Flash» диалогового окна «Параметры публикации» выбранный режим окна игнорируется и по умолчанию используется значение «Окно».

   Демонстрацию настройки режима окна см. в технической заметке с названием Создание ролика Flash с прозрачным фоном.

   Примечание. *В некоторых случаях сложная визуализация в режиме «Непрозрачный безоконный» может привести к замедлению анимации, если HTML-код также является сложным.*

   Прямое ускорение Использует метод рендеринга Stage3D, при котором задействуется графический процессор, если последний доступен. При использовании режима прямого ускорения размещать графику, отличную от SWF, поверх SWF-объекта на HTML-странице невозможно. Режим прямого ускорения необходим при использовании Среда Starling.

   Список процессоров, которые не поддерживают Stage3D, см. на странице http://kb2.adobe.com/ru/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Чтобы при возникновении конфликта настроек тегов (например, если в шаблоне имеется код, ссылающийся на альтернативное изображение, которое не задано) выдавались предупреждающие сообщения, выберите параметр «Показывать предупреждающие сообщения».
10. Чтобы содержимое умещалось в заданных границах при изменении исходной ширины и высоты содержимого документа, выберите параметр «Масштаб». Параметр «Масштаб» отвечает за установку параметра `SCALE` для HTML-тегов `object` и `embed`.

    По умолчанию (Показать все) Отображает весь документ в заданной области без искажений, сохраняя исходные пропорции SWF-файлов. С двух сторон от приложения могут появиться поля.

Без рамки Масштабирует документ до заданной области, сохраняя исходные пропорции SWF-файла без искажений и при необходимости кадрируя его.

Точное соответствие Отображает весь документ в заданной области, не соблюдая исходные пропорции, что может привести к искажениям изображения.

Без масштаба Не масштабирует документ при изменении размеров окна Flash Player.

11. Для позиционирования окна SWF-файла в окне браузера выберите одно из следующих значений для параметра «Выравнивание HTML».

    По умолчанию Центрирует содержимое в окне обозревателя и кадрирует края, если оно меньше окна приложения.

    По левому, правому или верхнему краю Выравнивает SWF-файл по указанной границе окне обозревателя, при необходимости кадрируя три оставшиеся стороны.

12. Чтобы определить размещение и кадрирование содержимого в окне приложения, выберите параметры «Выравнивание Flash по горизонтали» и «Выравнивание Flash по вертикали». Эти параметры определяют значение атрибута `SALIGN` HTML-тегов `object` и `embed`.

Параметры и атрибуты для тегов object и embed

Следующие атрибуты и параметры тегов описывают HTML-код, который создает команда «Опубликовать». Пользуйтесь этим списком при создании пользовательской HTML-страницы для отображения содержимого Flash Pro. Все элементы относятся как к тегу `object`, так и к тегу `embed`, если не указано обратное. Необязательные элементы помечены. Internet Explorer распознает параметры в теге `object`, Netscape — в теге `embed`. Атрибуты используются как в теге `object`, так и в теге `embed`. При настройке шаблона можно заменить переменную шаблона конкретным значением (в списке оно указано для каждого параметра в разделе «Значение»).

Примечание. *Атрибуты и параметры в этом разделе в соответствии со стандартом XHTML приведены строчными символами.*

Атрибут/параметр devicefont Определяет, будет ли статический текст визуализироваться шрифтами устройства, даже если не выбран параметр «Шрифт устройства» (необязательный). Этот атрибут применяется только в том случае, если необходимые шрифты доступны в операционной системе.

Значение: `true | false`

Переменная шаблона: `$DE`

атрибут src Определяет имя загружаемого SWF-файла. Относится только к тегу `embed`.

Значение: `movieName.swf`

Переменная шаблона: `$MO`

параметр movie Определяет имя загружаемого SWF-файла. Относится только к тегу `object`.

Значение: `movieName.swf`

Переменная шаблона: `$MO`

атрибут classid Определяет элемент управления ActiveX для обозревателя. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу `object`.

Значение: `clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

атрибут width Определяет ширину приложения в пикселах или в процентах от ширины окна обозревателя.

Значение: *n* или *n*%

Переменная шаблона: `$WI`

атрибут height Определяет высоту приложения в пикселах или в процентах от высоты окна обозревателя.

Примечание. *Поскольку приложения Flash Pro поддерживают масштабирование, качество при изменении размера не ухудшается, если сохраняется соотношение сторон (например, следующие размеры имеют соотношение сторон 4:3: 640 x 480 пикселов, 320 x 240 пикселов и 240 x 180 пикселов).*

Значение: n или n%

Переменная шаблона: `$HE`

атрибут codebase Указывает местоположение элемента управления ActiveX проигрывателя Flash Player, что позволяет обозревателю автоматически загрузить его, если этот элемент управления не установлен на компьютере. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу `object`.

Значение: `http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0`

атрибут pluginspage Указывает местоположение внешнего модуля Flash Player, что позволяет обозревателю автоматически загрузить его, если модуль не установлен. Значение должно быть введено точно как показано. Относится только к тегу `embed`.

Значение: `http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash`

атрибут swliveconnect Определяет, должен ли обозреватель запускать Java™ при первой загрузке Flash Player (необязательный). Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно `false`. Если на одной и той же странице используется JavaScript и содержимое Flash Pro, то для правильной работы функции `fscommand()` необходим запуск Java. Но если JavaScript используется только для определения обозревателя или для другой цели, не имеющей отношения к функции `fscommand()`, то можно избежать запуска Java, задав значение `SWLIVECONNECT=false`. Для принудительного запуска Java, если не используется JavaScript, необходимо явно присвоить атрибуту `SWLIVECONNECT` значение `true`. Запуск Java значительно увеличивает время загрузки SWF-файла, поэтому значение `true` следует указывать только при необходимости. Относится только к тегу `embed`.

Для запуска Java из автономного файла проектора служит действие `fscommand()`.

Значение: `true | false`

Атрибут/параметр play Определяет, будет ли воспроизведение начато немедленно после загрузки в веб-обозреватель (необязательный). Если приложение Flash Pro является интерактивным, необходимо дать пользователю возможность начать воспроизведение, нажав кнопку или выполнив какое-нибудь другое действие. В этом случае присвойте атрибуту `play` значение `false`, чтобы приложение не запускалось автоматически. Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно `true`.

Значение: `true | false`

Переменная шаблона: `$PL`

атрибут/параметр loop Определяет, будет ли содержимое повторяться бесконечно или будет остановлено по достижении последнего кадра (необязательный). Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно `true`.

Значение: `true | false`

Переменная шаблона: `$LO`

атрибут/параметр quality Определяет уровень сглаживания (необязательный). Поскольку сглаживание требует больших ресурсов процессора для смягчения каждого кадра SWF-файла перед визуализацией на экране, выберите одно из следующих значений, исходя из того, что имеет наибольший приоритет: скорость или внешний вид.

> **Низкое** Поддерживает скорость воспроизведения за счет внешнего вида и никогда не использует сглаживание.
>
> **Низкое, авто** Поддерживает скорость, но по возможности улучшает внешний вид. Воспроизведение начинается с отключенным сглаживанием. Если Flash Player обнаружил, что процессор способен выполнять сглаживание, то оно будет включено автоматически. Примечание. SWF-файлы, созданные с использованием ActionScript 3.0, не распознают величину `autolow`.
>
> **Высокое, авто** Поддерживает в равной степени скорость и внешний вид, но при необходимости предпочтение отдается скорости воспроизведения. Воспроизведение начинается с включенным сглаживанием. Если действительная частота кадров падает ниже заданной, сглаживание отключается, чтобы повысить скорость воспроизведения. Этот параметр используется для имитации команды «Сглаживание» (меню «Просмотр» > «Режим просмотра» > «Сглаживание»).
>
> **Среднее** Применяет некоторое сглаживание, но смягчает растровые изображения. Этот параметр дает качество выше, чем в режиме «Низкое», но ниже, чем в режиме «Высокое».
>
> **Высокое** Поддерживает внешний вид за счет скорости воспроизведения и всегда использует сглаживание. Если SWF-файл не содержит анимации, то растровые изображения смягчаются. В противном случае растровые изображения не смягчаются.
>
> **Наилучшее** Обеспечивает самое высокое качество отображения, даже за счет скорости. Сглаживается весь вывод, и все растровые изображения смягчаются.
>
> Если этот атрибут не указан, то значением по умолчанию для атрибута `quality` является `high`.

Значение: `low | medium | high | autolow | autohigh | best`

Переменная шаблона: `$QU`

Атрибут/параметр bgcolor Определяет цвет фона приложения (необязательный). Этот атрибут используется для переопределения цвета фона, заданного в SWF-файле. Не влияет на цвет фона HTML-страницы.

Значение: *#RRGGBB* (шестнадцатеричное значение RGB)

Переменная шаблона: `$BG`

Атрибут/параметр scale Определяет размещение приложения в окне обозревателя, если значения атрибутов `width` и `height` выражены в процентах (необязательный).

> **Showall (по умолчанию)** Отображает весь документ в заданной области без искажений, сохраняя исходное соотношение сторон SWF-файла. С двух сторон от приложения могут появиться поля.
>
> **Noborder** Масштабирует содержимое таким образом, что оно заполняет заданную область без искажений, но с возможностью

кадрирования. При этом исходные пропорции приложения сохраняются.

Exactfit Отображает все содержимое в заданной области без искажений, не сохраняя исходного соотношения сторон. Может возникнуть искажение изображения.

Значением по умолчанию является `showall`, если этот атрибут не указан (а атрибуты `width` и `height` выражены в процентах).

Значение: `showall | noborder | exactfit`

Переменная шаблона: `$SC`

атрибут align Определяет значение атрибута `align` для тегов `object`, `embed` и `img`, а также задает расположение SWF-файла в окне обозревателя.

По умолчанию Центрирует приложение в окне обозревателя и кадрирует края, если оно меньше окна приложения.

L, R и T Выравнивает приложение по левому, правому или верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя остальные три стороны.

параметр salign Определяет расположение масштабируемого SWF-файла в области, заданной параметрами `width` и `height` (необязательно).

L, R и T Выравнивает приложение по левому, правому или верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя остальные три стороны.

TL и TR Выравнивает приложение по левому верхнему или правому верхнему краю окна обозревателя соответственно, при необходимости кадрируя нижнюю и оставшуюся правую или левую стороны.

Если этот атрибут опущен, то содержимое центрируется в окне обозревателя.

Значение: `L | R | T | B | TL | TR`

Переменная шаблона: `$SA`

атрибут base Задает базовый каталог или URL-адрес для разрешения относительных путей в SWF-файле (необязательный). Этот атрибут может оказаться полезным в тех случаях, когда SWF-файлы хранятся в отдельных папках, а не вместе с остальными файлами.

Значение: Базовый каталог или URL-адрес

атрибут или параметр menu Определяет, какой тип меню появляется, когда пользователь щелкает область приложения в обозревателе правой кнопкой мыши (Windows) или щелкает, удерживая нажатой клавишу «Command» (Macintosh) (необязательный).

true Отображается полное меню, предоставляющее пользователю ряд параметров по расширению или управлению воспроизведением.

false Отображается меню, содержащее только параметры «О программе Adobe Flash Player 6» и «Параметры».

Если этот атрибут не указан, то значение по умолчанию равно `true.`

Значение: `true | false`

Переменная шаблона: `$ME`

атрибут или параметр wmode Позволяет использовать прозрачное содержимое Flash Pro, абсолютное позиционирование и возможности слоев, доступные в Internet Explorer 4.0 (необязательный параметр). Список обозревателей, которые поддерживают этот атрибут/параметр, см. в разделе Публикация документов Flash. Параметр `wmode` также используется для аппаратного ускорения в проигрывателе Flash Player 9 и более поздних версиях.

Дополнительные сведения об аппаратном ускорении см. в разделе Задание параметров публикации для файлов SWF.

Если этот атрибут опущен, значение по умолчанию равно `Window`. Относится только к тегу `object`.

Окно Приложение воспроизводится в собственном прямоугольном окне на веб-странице. Режим окна означает, что приложение Flash Pro не взаимодействует со слоями HTML и всегда является самым верхним элементом.

Непрозрачный Приложение скрывает все содержимое, находящееся под ним.

Прозрачный Фон HTML-страницы виден сквозь прозрачные области приложения. Этот параметр может замедлить воспроизведение анимации.

Opaque windowless и Transparent windowless Оба взаимодействуют с HTML-слоями, позволяя слоям, находящимся над SWF-файлом закрывать собой приложение. Параметр «Прозрачный», в отличие от параметра «Непрозрачный», обеспечивает прозрачность, поэтому слои HTML, расположенные ниже SWF-файла, могут быть видимы через фон SWF-файла.

Прямое ускорение Уровень 1 — включается прямое аппаратное ускорение. Остальные настройки режима окна применяются только после выключения аппаратного ускорения.

Графический процессор Уровень 2 — включается аппаратное ускорение с использованием графического процессора. Остальные настройки режима окна применяются только после выключения аппаратного ускорения.

Значение: `Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU`

Переменная шаблона: `$WM`

Атрибут или параметр allowscriptaccess Параметр `allowscriptaccess` позволяет разрешить приложению Flash Pro обмениваться данными с HTML-страницей, на которой оно находится. Действия функций `fscommand()` и `getURL()` могут привести к тому, что JavaScript будет использовать разрешения HTML-страницы, отличные от разрешений приложения Flash Pro. Для междоменной безопасности это может иметь значительные последствия.

always Разрешает выполнять операции сценариев без ограничений.

never Запрещает все операции сценариев.

samedomain Разрешает операции сценариев только в том случае, если приложение Flash Pro находится в том же домене, что и HTML-страница.

Значение по умолчанию для всех шаблонов публикации HTML равно `samedomain`.

Значение: `always | never | samedomain`

Параметр SeamlessTabbing Позволяет элементу управления ActiveX выполнять сквозное перемещение при помощи клавиши табуляции, что позволяет пользователю при помощи клавиши «Tab» выйти из приложения Flash Pro (необязательный параметр). Этот параметр работает только в среде Windows для элемента управления ActiveX Flash Player версии 7 и более поздних.

true Это значение по умолчанию. Элемент управления ActiveX выполняет перемещение по клавише табуляции. После завершения обхода элементов в приложении Flash Pro следующее нажатие клавиши табуляции перемещает фокус из приложения Flash Pro в окружающее HTML-содержимое или в строку состояния браузера, если HTML-содержимое, следующее за приложением Flash Pro, не может принимать фокус.

false Задает режим работы элемента управления ActiveX, как в версии 6 и более ранних версиях. После завершения обхода элементов в приложении Flash Pro следующее нажатие клавиши табуляции перемещает фокус в начало приложения Flash Pro. В этом режиме клавишей Tab нельзя переместить фокус за пределы приложения Flash Pro.

Значение: `true | false`

Примеры использования тегов «object» и «embed»

Четыре параметра тега `object` (`height`, `width`, `classid` и `codebase`) представлены атрибутами тега `object`, а все остальные параметры указываются в отдельных тегах `param`, как показано в следующем примере.

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="moviename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> </object>
```

В теге `embed` все параметры (`height`, `width`, `quality` и `loop`) представлены атрибутами, включенными в угловые скобки тега `embed`, как показано в следующем примере.

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed>
```

Для использования обоих тегов поместите тег `embed` перед закрывающим тегом `object`, как показано в следующем примере.

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="moviename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> <embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true” loop="true"
quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed> </object>
```

Примечание. *Чтобы воспроизведение выполнялось одинаково во всех обозревателях, при одновременном указании тегов `object` и `embed` для каждого атрибута и параметра необходимо указывать одинаковые значения. Параметр `swflash.cab#version=9,0,0,0` необязателен и может не указываться, если проверка номера версии не нужна.*

Обозреватели, поддерживающие безоконные режимы

Дополнительные сведения о поддержке веб-браузеров для атрибута WMODE см. в таблице в технической заметке 12701: атрибуты тега OBJECT Flash.

Задание параметров публикации для обнаружения Flash Player

Наверх

Параметр «Определить версию Flash» позволяет настроить документ на определение версии установленного у пользователя проигрывателя Flash Player и перенаправить его на альтернативную HTML-страницу при отсутствии нужной версии. Альтернативная HTML-страница содержит ссылку для загрузки последней версии проигрывателя Flash

Определение Flash Player доступно только для параметров публикации, задаваемых для Flash Player 4 или более поздних, а также для SWF-файлов, внедренных в шаблоны «Только Flash» и «Flash HTTPS».

Примечание. *Flash Player 5 и более поздние версии установлены на 98 % компьютеров, подключенных к Интернету, что делает определение Flash Player обоснованным методом проверки наличия у конечного пользователя нужной версии Flash Pro для просмотра содержимого.*

Следующие HTML-шаблоны не поддерживают определение Flash Player, поскольку код JavaScript в них конфликтует с кодом для определения версии Flash Player.

- Flash Pro для PocketPC 2003
- Flash Pro и механизм отслеживания AICC
- Flash Pro и функция FSCommand
- Flash Pro и именованные метки (anchor)
- Flash Pro и механизм отслеживания SCORM

Примечание. *HTML-шаблоны «Карта ссылок» и не поддерживают определение версии проигрывателя, поскольку они не внедряют Flash Player.*

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и щелкните категорию «Оболочка HTML» в левом столбце.
2. Во всплывающем меню «Шаблон» выберите «Только шаблоны Flash» или «Шаблон Flash HTTPS». Эти шаблоны поддерживают механизм определения HTML на одной странице. После выбора любого из этих шаблонов становятся доступными флажок «Определить версию Flash» и текстовые поля номера версии.
3. Установите флажок «Определить версию Flash». SWF-файл будет внедрен в веб-страницу, включающую программный код определения Flash Player. Если этот код обнаружит, что на компьютере конечного пользователя установлена подходящая версия Flash Player, начинается воспроизведение SWF-файла.
4. Указать точную версию Flash Player можно в текстовых полях «Старший номер версии» и «Младший номер версии» (необязательно). Например, если при отображении SWF-файла используется некоторая функция, которая реализована только в проигрывателе Flash Player версии 10.1.2, то в этих полях должен быть указан этот номер.

   При публикации SWF-файла Flash Pro создает одну HTML-страницу, в которую внедряется SWF-файл и программный код обнаружения Flash Player. Если у конечного пользователя нет версии Flash Pro, которая указана как необходимая для просмотра данного SWF-файла, отображается HTML-страница со ссылкой, позволяющей загрузить последнюю версию Flash Player.

Задание параметров публикации для GIF-файлов

Наверх

GIF-файлы предназначены для экспорта из Flash Pro на веб-страницы рисунков и простой анимации. Стандартные GIF-файлы являются сжатыми растровыми изображениями.

Анимированный GIF-файл (иногда его называют GIF89a) предлагает простой метод экспорта коротких последовательностей анимации. Flash Pro оптимизирует анимированный GIF-файл, сохраняя только межкадровые изменения.

Flash Pro экспортирует первый кадр SWF-файла в формате GIF, если в инспекторе свойств не задан другой ключевой кадр для экспорта путем задания метки кадра **`#Static`** в инспекторе свойств. Flash Pro экспортирует все кадры текущего SWF-файла в анимированный GIF-файл, если не задан диапазон кадров для экспорта указанием меток **`#First`** и **`#Last`** в соответствующих ключевых кадрах.

Flash Pro может создать карту ссылок для GIF-файла, сохраняя в исходном документе ссылки URL-адресов для кнопок. В инспекторе свойств поместите метку кадра #Map в ключевой кадр, в котором будет создана карта ссылок. Если метка кадра не создана, Flash Pro сформирует карту ссылок на основе кнопок в последнем кадре SWF-файла. Карту ссылок следует создавать только в том случае, если в выбранном шаблоне присутствует переменная шаблона `$IM`.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и щелкните изображение в формате GIF в левом столбце диалогового окна.
2. В качестве имени GIF-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением GIF.
3. Выберите параметры GIF-файла.

   Размер Выберите параметр «Как в ролике», чтобы размер GIF соответствовал размеру SWF-файла и сохранял пропорции исходного изображения, или введите значения ширины и высоты экспортируемого растрового изображения в пикселах.

Воспроизведение Определяет, какое изображение GIF будет создано Flash Pro: неподвижное («Статический GIF-файл») или анимированное («Анимированный GIF-файл»). Если выбран параметр «Анимированный», выберите «Повторять непрерывно» или введите число повторов.

4. Чтобы задать дополнительные параметры внешнего вида экспортируемого GIF-файла, разверните раздел «Цвета» и выберите один из следующих параметров.

   (Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Оптимизация цветов Удаляет все неиспользуемые цвета из таблицы цветов GIF-файла. Этот параметр уменьшает размер файла, не влияет на качество изображения, но немного повышает требования к объему памяти. Он не влияет на адаптивную палитру цветов (адаптивная палитра анализирует цвета изображения и создает уникальную таблицу цветов для выбранного GIF-файла).

   (Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Чересстрочная развертка Отображает экспортируемый GIF-файл в обозревателе по мере его загрузки. Дает пользователю возможность увидеть графическое содержимое в целом до момента его полной загрузки, в результате чего файл быстрее загружается через медленный канал подключения. Не используйте чересстрочную развертку для анимированного GIF-изображения.

   Сглаживание Применяет к экспортируемому растровому изображению сглаживание, повышая качество отображаемого текста. Смягчение может вызвать появление на цветном фоне ореола из серых пикселов вокруг сглаженного изображения. Кроме того, при этом увеличивается размер GIF-файла. Если появляется ореол или GIF-прозрачность помещается на многоцветный фон, экспортируйте изображение без смягчения.

   (Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Дизеринг чистых цветов Применяет дизеринг к сплошным тонам и градиентам.

   (Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Удаление градиентов Преобразует все заливки градиентом в SWF-файле в сплошные тона по первому цвету градиента (по умолчанию отключен). Градиенты увеличивают размер GIF-файла и часто приводят к снижению качества изображения. Чтобы избежать непредвиденных результатов, при использовании этого параметра внимательно выбирайте первый цвет градиента.

5. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Чтобы определить прозрачность фона приложения и способ преобразования настроек альфа-канала в GIF, выберите один из следующих параметров в меню «Прозрачность».

   Непрозрачный Превращает фон в сплошной тон.

   Прозрачный Делает фон прозрачным.

   Альфа-канал Задает частичную прозрачность. Введите пороговое значение от 0 до 255. Чем меньше это значение, тем выше прозрачность. Значение 128 соответствует прозрачности 50%.

6. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)***Чтобы определить, как сочетаются пиксели доступных цветов для моделирования цветов, отсутствующих в текущей палитре, выберите параметр «Дизеринг». Дизеринг повышает качество цветного изображения, но увеличивает размер файла.

   Не задано Отключает дизеринг и заменяет цвета, отсутствующие в базовой таблице цветов, сплошными тонами из таблицы, наиболее точно соответствующими заданному цвету. Отключение дизеринга приводит к уменьшению размера файла, но значительно ухудшает передачу цвета.

   Упорядоченный Обеспечивает дизеринг хорошего качества с небольшим увеличением размера файла.

   Диффузия Обеспечивает дизеринг высокого качества, но увеличивает размер файла и время обработки. Работает только со стандартной веб-палитрой.

7. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Чтобы определить цветовую палитру изображения, выберите один из следующих типов палитры.

   Веб 216 Для создания GIF-изображения использует стандартную 216-цветную веб-палитру, давая высокое качество изображения и быструю обработку на сервере.

   Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает уникальную таблицу цветов для выбранного GIF-файла. Больше всего подходит для тех систем, которые способны отображать тысячи и миллионы цветов. Подбирает для изображения самые точные цвета, но увеличивает размер файла. Чтобы уменьшить размер GIF-файла с адаптивной палитрой, воспользуйтесь параметром «Максимум цветов», который позволит уменьшить число цветов в палитре. Чтобы задать количество цветов, используемое в GIF-изображении, введите значение параметра «Максимум цветов». Чем меньше это значение, тем меньше размера файла, но тем хуже качество изображения

Адаптивная с привязкой к веб-цветам То же самое, что и «Адаптивная», за исключением того, что этот параметр преобразует схожие цвета в стандартную веб-палитру. Полученная в результате этого цветовая палитра оптимизирована для данного изображения, однако по возможности Flash Pro использует цвета из стандартной 216-цветной веб-палитры. Это позволяет улучшить передачу цветов для изображения, если стандартная веб-палитра активна в системе, отображающей 256 цветов. Чтобы задать количество цветов, используемое в GIF-изображении, введите значение параметра «Максимум цветов». Чем меньше это значение, тем меньше размера файла, но тем хуже качество изображения

Пользовательская Задает палитру, оптимизированную пользователем для выбранного изображения. Пользовательская палитра цветов обрабатывается с той же скоростью, что и стандартная веб-палитра. Чтобы пользоваться этим параметром, надо уметь создавать и обрабатывать пользовательские палитры. Чтобы выбрать пользовательскую палитру, щелкните значок папки «Палитра» (в конце текстового поля «Палитра») и выберите файл палитры. Flash Pro поддерживает палитры, сохраненные в формате ACT, который используется для экспорта некоторыми графическими приложениями.

Задание параметров публикации для JPEG-файлов

Наверх

Формат JPEG позволяет публиковать FLA-файл как 24-битное растровое изображение с высокой степенью сжатия. Как правило, формат GIF лучше подходит для экспорта векторных объектов, а JPEG — для полутоновых изображений (фотографий, градиентов и внедренных растровых изображений и т.п.).

Flash Pro экспортирует первый кадр SWF-файла в виде JPEG-файла, если не задан другой ключевой кадр для экспорта путем указания метки кадра `#Static` на временной шкале.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и выберите в левом столбце «Изображение JPEG».
2. В качестве имени JPEG-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением JPG.
3. Выберите параметры JPEG-файла.

   Размер Выберите параметр «Как в ролике», чтобы размер изображения в формате JPEG соответствовал размеру рабочей области и сохранял пропорции исходного изображения, или введите значения ширины и высоты экспортируемого растрового изображения в пикселах.

   Quality Перетащите ползунок или введите значение степени сжатия JPEG-файла. Чем выше степень сжатия, тем ниже качество изображения и меньше размер файла, и наоборот. Найти компромисс между размером файла и качеством изображения лучше опытным путем.

   ***Примечание**. Изменить параметры сжатия объекта можно в диалоговом окне «Свойства растрового изображения», в котором задается качество экспорта растрового изображения для каждого из объектов. По умолчанию в этом диалоговом окне отражается значение параметра «Качество JPEG» параметров публикации.*

   Последовательный Отображает JPEG-изображение в веб-обозревателе по мере его загрузки, что позволяет быстрее увидеть его на медленном канале связи. Аналогичное чередование есть в изображениях GIF и PNG.
4. Нажмите кнопку «OK».

Задание параметров публикации для PNG-файлов

Наверх

PNG является единственным межплатформенным форматом растровых изображений, поддерживающим прозрачность (альфа-канал). Он также является собственным форматом Adobe® Fireworks®.

Flash Pro экспортирует первый кадр SWF-файла в формате PNG, если в инспекторе свойств не задан другой ключевой кадр для экспорта меткой кадра `#Static frame` на временной шкале.

1. Выберите «Файл» > «Параметры публикации» и выберите в левом столбце «Изображение PNG».
2. В качестве имени PNG-файла оставьте имя файла по умолчанию или введите новое имя с расширением PNG.
3. Для параметра «Размер» выберите значение «Как в ролике», чтобы размер изображения в формате PNG соответствовал размеру рабочей области и сохранял пропорции исходного изображения, или введите значения ширины и высоты экспортируемого растрового изображения в пикселах.
4. Для параметра «Глубина в битах» задает число бит на пиксел и цветность создаваемого изображения. Чем лучше качество цветопередачи, тем больше файл.

   8-битный бит на канал для изображения с 256 цветами

   24-битный для тысяч цветов

   24-битный с альфа-каналом для тысяч цветов с прозрачностью (32 бит/канал)
5. Чтобы задать параметры внешнего вида экспортируемого PNG-изображения, выберите один из следующих параметров.

   (Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Оптимизация цветов Удаляет все неиспользуемые цвета из

цветовой таблицы PNG-файла, что приводит к уменьшению его размера на 1 000 — 1 500 байт без потери качества изображения, но немного увеличивает требования к памяти. Не влияет на адаптивную палитру цветов.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Чересстрочная развертка Экспортируемый PNG-файл будет отображаться в обозревателе по мере загрузки. Дает пользователю возможность увидеть графическое содержимое в целом до момента его полной загрузки, в результате чего файл быстрее загружается через медленный канал подключения. Не используйте чересстрочную развертку для анимированного PNG-изображения.

Сглаживание Применяет к экспортируемому растровому изображению сглаживание, повышая качество отображаемого текста. Однако смягчение может вызвать увеличение размера PNG-файла и появление на цветном фоне вокруг сглаживаемого изображения ореола из серых пикселов. При появлении ореола или при наложении прозрачного PNG на многоцветный фон смягчение лучше отключить.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Дизеринг чистых цветов Применяет дизеринг к сплошным тонам и градиентам.

(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий) Удаление градиентов Преобразует все заливки градиентом в приложении в сплошные тона, используя первый цвет в градиенте (по умолчанию отключен). Градиенты увеличивают размер PNG-файла и часто имеют плохое качество. Чтобы избежать непредвиденных результатов, при использовании этого параметра внимательно выбирайте первый цвет градиента.

6. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Если параметр «Качество цветопередачи» установлен в 8 бит на канал, выберите параметр «Дизеринг», чтобы указать метод смешивания доступных цветов для имитации цветов, отсутствующих в текущей палитре. Дизеринг повышает качество цветопередачи, но увеличивает размер файла. Выберите следующие параметры.

   Не задано Отключает дизеринг и заменяет цвета, отсутствующие в базовой таблице цветов, сплошными тонами из таблицы, наиболее точно соответствующими заданному цвету. Отключение дизеринга приводит к уменьшению размера файла, но значительно ухудшает передачу цвета.

   Упорядоченный Обеспечивает дизеринг хорошего качества с небольшим увеличением размера файла.

   Диффузия Обеспечивает дизеринг высокого качества, но увеличивает размер файла и время обработки. Работает только со стандартной веб-палитрой.

7. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Если для параметра «Глубина в байтах» выбрано значение «8-битный», то выберите «Тип палитры», чтобы задать палитру цветов для изображения PNG.

   Веб 216 Для создания PNG-изображения использует стандартную веб-палитру, давая высокое качество изображения и быструю обработку на сервере.

   Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает для выбранного PNG-файла уникальную таблицу цветов. Лучше всего подходит для систем, способных отображать тысячи и миллионы цветов. Создает для изображения самые точные цвета, но файл получается больше по размеру, чем при создании PNG-изображений со стандартной веб-палитрой.

   Адаптивная с привязкой к веб-цветам То же самое, что и «Адаптивная», за исключением того, что этот параметр преобразует схожие цвета в стандартную 216-цветную веб-палитру. Полученная в результате этого цветовая палитра оптимизирована для данного изображения, однако по возможности Flash Pro использует цвета из стандартной 216-цветной веб-палитры. Это позволяет улучшить передачу цветов для изображения, если стандартная веб-палитра активна в системе, отображающей 256 цветов. Чтобы уменьшить размер PNG-файла с адаптивной палитрой, воспользуйтесь параметром «Максимум цветов», который позволит уменьшить число цветов в палитре.

   Пользовательская Задает палитру, оптимизированную пользователем для выбранного изображения. Специальная палитра цветов обрабатывается с той же скоростью, что и стандартная веб-палитра. Чтобы пользоваться этим параметром, надо уметь создавать и обрабатывать пользовательские палитры. Чтобы выбрать пользовательскую палитру, щелкните значок папки «Палитра» (в конце текстового поля «Палитра») и выберите файл палитры. Flash Pro поддерживает палитры, сохраненные в формате ACT, который используется для экспорта распространенными графическими приложениями.

8. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Чтобы задать число цветов в PNG-изображении при выборе палитры «Адаптивная» или «Адаптивная с привязкой к веб-цветам», введите значение для параметра «Максимум цветов». Чем меньше это значение, тем меньше размера файла, но тем хуже качество изображения.

9. ***(Только для Flash Professional CS6 и более ранних версий)*** Для выбора метода построчной фильтрации, позволяющей оптимально сжать PNG-файл и поэкспериментировать с разными параметрами для конкретного изображения, выберите один из следующих параметров фильтрации.

   Не задано Отключает фильтрацию.

Разница Передает разницу между каждым байтом и значением соответствующего байта предыдущего пиксела.

Вверх Передает разницу между каждым байтом и значением соответствующего байта соседнего пиксела сверху.

Среднее Использует для прогнозирования значения пиксела среднюю величину соседних пикселов (слева и сверху).

Путь При прогнозировании цвета вычисляет простую линейную функцию от трех соседних пикселов (слева, сверху и слева сверху) и выбирает соседний пиксел с ближайшим значением.

Адаптивная Анализирует цвета в изображении и создает для выбранного PNG-файла уникальную таблицу цветов. Лучше всего подходит для систем, способных отображать тысячи и миллионы цветов. Создает для изображения самые точные цвета, но файл получается больше по размеру, чем при создании PNG-изображений со стандартной веб-палитрой. Чтобы уменьшить размер PNG-файла, созданного с адаптивной палитрой, можно сократить число цветов в палитре.

Наверх

Просмотр формата и параметров публикации

Команда «Просмотр публикации» производит экспорт файла и открывает окно просмотра в обозревателе по умолчанию. При просмотре ролика QuickTime команда «Просмотр публикации» запускает проигрыватель QuickTime Player. Если выполняется просмотр проектора, Flash Pro запускает проектор.

- Выберите меню «Файл» > «Просмотр публикации», а затем предназначенный к просмотру формат файла.

  При использовании текущих параметров публикации Flash Pro создает файл заданного типа в том же местоположении, что и FLA-файл. Этот файл находится там до тех пор, пока не будет перезаписан или удален.

  Примечание. *Если FLA-файл, созданный во Flash Professional CC, открывается во Flash Professional CS6, для полей, отсутствующих во Flash Pro CC, задаются параметры публикации по умолчанию.*

Наверх

Использование профилей публикации

Профили публикации позволяют выполнять следующие действия.

- Сохранять параметры публикации, экспортировать и импортировать профиль публикации в другие документы или для других пользователей.
- Импортировать профили публикации для использования в своих документах.
- Создавать профили для публикации в различных мультимедийных форматах.
- Создавать профили публикации для внутреннего использования (это не то же самое, что публикация файлов для клиента).
- Создавать стандартные профили публикации для своей компании, обеспечивающие единообразную публикацию файлов.

Профили публикации хранятся на уровне документа, а не на уровне приложения.

Создание профиля публикации

1. В диалоговом окне «Параметры публикации» откройте меню «Параметры профиля» и выберите «Создать профиль».
2. Присвойте имя профилю публикации и нажмите кнопку «OK».
3. Задайте для документа параметры публикации и нажмите кнопку «OK».

Дублирование, модификация и удаление профиля публикации

- Во всплывающем меню «Профиль» в диалоговом окне «Параметры публикации» («Файл» >«Параметры публикации») выберите нужный профиль публикации.
  - Чтобы создать дубликат профиля, откройте меню «Параметры профиля» и выберите команду «Дублировать профиль». В текстовое поле «Дублировать имя» введите имя профиля публикации и нажмите кнопку «OK».
  - Чтобы изменить профиль публикации, выберите его в меню «Профиль», укажите новые параметры публикации документа и нажмите кнопку «OK».
  - Чтобы создать дубликат профиля, откройте меню «Параметры профиля» и выберите команду «Удалить профиль». Затем нажмите кнопку «OK».

Экспорт профиля публикации

1. Во всплывающем меню «Профиль» в диалоговом окне «Параметры публикации» («Файл» >«Параметры публикации») выберите профиль публикации, который требуется экспортировать.
2. В меню «Параметры профиля» выберите команду «Экспортировать профиль». Для импорта профиля публикации в другие документы экспортируйте его в виде XML-файла.

3. Примите расположение по умолчанию, в котором будет сохранен профиль публикации, или перейдите в другую папку и нажмите кнопку «Сохранить».

Импорт профиля публикации

Можно импортировать и выбрать в качестве параметров публикации профиль, который создан и экспортирован другим пользователем.

1. В диалоговом окне «Параметры публикации» откройте меню «Параметры профиля» и выберите «Импортировать профиль».
2. Перейдите к XML-файлу профиля публикации и нажмите кнопку «Открыть».

- Использование профилей публикации
- Звук
- Использование звуков во Flash Lite
- Шаблоны публикации HTML
- Создание карты ссылок для замены SWF-файла
- Импорт и экспорт цветовых палитр
- Настройка свойств растровых изображений

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Публикация документов Flash

Описание процесса публикации
Документы HTML
Определение наличия проигрывателя Flash Player
Публикация для мобильных устройств
Публикация защищенных документов Flash
Проигрыватель Flash Player
Обновление и повторная установка Flash Player
Настройка сервера для Flash Player
Оптимизация поисковой системы для содержимого Flash
О программах Omniture и Flash

Наверх

Описание процесса публикации

Оно может быть воспроизведено следующими способами.

- В веб-обозревателях с установленным приложением Flash Player.
- В качестве автономного приложения, которое называется проектором.
- С помощью элемента управления ActiveX Flash в Microsoft Office и других приложениях с поддержкой ActiveX.
- С помощью программ Flash Xtra в Director® и Authorware® корпорации Adobe®

По умолчанию команда «Опубликовать» создает SWF-файл Flash Pro и документ HTML, который вставляет содержимое Flash Pro в окно обозревателя. Команда «Опубликовать» также создает и копирует файлы определения Macromedia Flash 4 и более поздних версий из Adobe. При изменении параметров публикации Flash Pro сохраняет эти изменения вместе с документом. После создания профиля публикации его можно экспортировать для использования в других документах или другими пользователями, работающими над тем же проектом.

При использовании команд «Опубликовать», «Тестировать ролик» или «Отладка ролика» Flash создает SWF-файл на основе вашего FLA-файла. Инспектор свойств документа позволяет просматривать размеры всех SWF-файлов, созданных на основе текущего FLA-файла.

Flash® Player 6 и более поздних версий поддерживает кодирование текста в Юникоде. Эта кодировка позволяет пользователям просматривать многоязычный текст, независимо от языка операционной системы, в которой выполняется проигрыватель.

FLA-файл может быть опубликован для отображения в окне обозревателя в одном из альтернативных форматов: GIF, JPEG и PNG — с HTML-кодом. Альтернативные форматы позволяют обозревателю отображать анимацию и взаимодействовать с пользователями, не имеющими нужной версии проигрывателя Adobe Flash Player. При публикации документа Flash Pro (FLA-файла) в альтернативных форматах параметры для всех форматов сохраняются внутри FLA-файла.

FLA-файл может быть также экспортирован в нескольких форматах, и этот процесс полностью аналогичен публикации в альтернативных форматах, за исключением того, что параметры для форматов вместе с FLA-файлом не сохраняются.

Можно также в любом HTML-редакторе создать собственный HTML-документ, включив в него теги, необходимые для отображения SWF-файла.

Проверить работу SWF-файла перед публикацией можно командой тестирования ролика (меню «Управление» > «Тестировать ролик» > «Тест») или тестирования монтажного кадра («Управление» > «Тестировать монтажный кадр»).

Примечание. *В среде Flash Professional CS5 при задании в окне «Параметры публикации» пункта назначения Flash Player 10 фактическим пунктом назначения является Flash Player 10.1.*

В следующих видеоруководствах описаны процессы публикации и развертывания приложений Flash Pro. Некоторые видео содержат информацию о Flash Pro CS3 или CS4, тем не менее она актуальна и для Flash Pro CS5.

- Создание веб-фильма Flash (1:58)
- Быстрое начало работы со средой Flash: эпизод 6. Публикация (27:41)
- Публикация FLA-файлов с использованием определения версий проигрывателя Flash Player (4:55) (CS3) (В этом видеоролике упоминается проблема активного содержимого, которая появилась в Microsoft Internet Explorer 6. Она была решена в Internet Explorer 7.)
- Оптимизация анимаций и FLA-файлов (7:24) (CS3)
- Google Analytics для Adobe Flash (4:11)

- Отслеживание приложений Flash CS4 с использованием Google Analytics (41:13)

Документы HTML

Наверх

Для воспроизведения SWF-файла в веб-обозревателе и задания параметров обозревателя необходим HTML-документ. Чтобы отобразить SWF-файл в веб-обозревателе, HTML-документ должен содержать теги `object` и `embed` с соответствующими параметрами.

Примечание. *Документ HTML с правильными тегами object и embed создается через диалоговое окно «Параметры публикации» с выбором параметра «HTML». Дополнительные сведения см. в разделе «Задание параметров публикации для документов HTML».*

Flash Pro может создавать HTML-документ автоматически в момент публикации SWF-файла.

Определение наличия проигрывателя Flash Player

Наверх

Чтобы опубликованное содержимое Flash Pro было доступно для просмотра пользователям Интернета, в их веб-браузере должен быть установлен проигрыватель Flash Player.

Следующие ресурсы и статьи позволяют получить актуальную информацию о добавлении кода на веб-страницы для определения наличия установленного проигрывателя Flash Player и представления альтернативного содержимого на странице, если проигрыватель не установлен.

- Центр разработчика проигрывателя Flash Player: обнаружение, установка и администрирование (Adobe.com)
- Комплект для обнаружения проигрывателя Flash Player (Adobe.com)
- Протокол проверки версий проигрывателя Adobe Flash Player (Adobe.com)
- Перспективные сценарии обнаружения проигрывателя Flash Player (Adobe.com)
- Экспресс-установка проигрывателя Flash Player (Adobe.com)

Публикация для мобильных устройств

Наверх

Adobe® AIR® for Android® and iOS® позволяет пользователям Flash Pro создавать активное содержимое на языке сценариев ActionScript® с использованием средств рисования и шаблонов. Дополнительные сведения о разработке для мобильных устройств см. в Справочник разработчика AIR и комплект для разработки содержимого в в центре разработки для мобильных и настольных устройств.

Примечание. *В зависимости от типа мобильного устройства к командам ActionScript и звуковым форматам могут применяться некоторые ограничения. Дополнительные сведения см. в статьях о мобильных устройствах в центре разработок «Mobile Articles on the Mobile and Devices Development Center».*

Проверка мобильного содержимого с помощью Mobile Content Simulator

В состав Flash Pro также входит эмулятор мобильного содержимого Mobile Content Simulator, позволяющий проверить содержимое, созданное с использованием Adobe AIR в среде с эмуляцией ОС Android или ОС iOS. При использовании Mobile Content Simulator вы можете выбрать команду «Управление» > «Тестировать ролик», чтобы проверить файл Flash в AIR Debug Launcher for Mobile, который, в свою очередь, запускает эмулятор.

После того как откроется окно эмулятора, можно посылать входные данные файлу Flash так, как если бы он работал на мобильном устройстве. Доступные входные данные:

- акселерометр, оси X, Y и Z;
- ориентация: пороговый угол;
- касания экрана и жесты, включая чувствительность к давлению;
- данные геолокации, направление и скорость;
- аппаратные клавиши (присутствующие на устройствах Android).

Публикация безопасных документов Flash

Наверх

Flash Player 8 и более поздних версий содержит следующие функции, помогающие обеспечить безопасность документов Flash Pro.

Защита от переполнения буфера

Эта функция включается автоматически и не допускает злонамеренного использования внешних файлов в документе Flash Pro с целью перезаписи пользовательской памяти или внедрения вирусов и другого деструктивного кода. Она также предотвращает чтение или запись данных за пределами области данных, отведенной документу в системе пользователя.

Точное сопоставление адресов доменов для совместного использования данных Flash-документами

Flash Player 7 и более поздние версии реализуют более строгую модель безопасности, чем предыдущие версии. Она имеет два важных отличия от модели безопасности Flash Player 6 и Flash Player 7.

Точное сопоставление адресов доменов Flash Player 6 позволяет SWF-файлам в похожих доменах (например, `www.adobe.com` и `store.adobe.com`) свободно обмениваться данными друг с другом и с другими документами. В программе Flash Player 7 домен данных, к которым выполняется доступ, должен *точно* соответствовать домену поставщика данных.

Ограничение по протоколам HTTPS/HTTP SWF-файл, загруженный через незащищенный протокол (не HTTPS), не может получить доступ к содержимому, загружаемому по защищенному протоколу (HTTPS), даже если оба протокола используются на одном домене.

Дополнительные сведения об обеспечении должной работы этого содержимого с новой моделью безопасности см. раздел «Сведения о безопасности» в руководстве *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Локальная и сетевая безопасность воспроизведения

Модель безопасности проигрывателя Flash Player 8 и более поздних версий обеспечивает локальную и сетевую безопасность воспроизведения опубликованных SWF-файлов. По умолчанию SWF-файлам предоставляется доступ для чтения локальных и сетевых файлов. Однако SWF-файл с локальным доступом не может подключаться к сети, а следовательно, никаким образом не может и отправлять файлы и информацию по сети.

Разрешив SWF-файлу доступ к сетевым ресурсам, можно позволить ему отправлять и получать данные. Однако при предоставлении SWF-файлу доступа к сетевым ресурсам локальный доступ запрещается, тем самым защищая информацию на локальном компьютере от потенциальной передачи в сеть.

Выбор локальной или сетевой модели безопасности воспроизведения для публикуемых SWF-файлов производится в диалоговом окне «Параметры публикации».

Проигрыватель Flash Player

Наверх

Проигрыватель Flash Player воспроизводит содержимое Flash Pro таким же образом, как веб-обозреватель или хост-приложение с поддержкой ActiveX. Проигрыватель Flash Pro устанавливается вместе с приложением Flash Pro. Если дважды щелкнуть содержимое Flash Pro, то операционная система запустит Flash Player, который начнет воспроизведение SWF-файла. Проигрыватель позволяет пользователям, не имеющим веб-обозревателя или хост-приложения с поддержкой ActiveX, просматривать содержимое Flash Pro.

Для управления содержимым Flash Pro в программе Flash Player применяются команды меню и функция `fscommand()`. Дополнительные сведения см. в статье «Отправка и получение сообщений в проигрывателе Flash Player» в *Изучение ActionScript 2.0 в Adobe Flash*.

Контекстное меню Flash Player позволяет производить печать кадров содержимого Flash Pro.

- Выполните одно из следующих действий.
  - Чтобы открыть новый или существующий файл, выберите меню «Файл» > «Создать» или «Открыть».
  - Чтобы изменить вид документа, выберите меню «Просмотр» > «Масштаб просмотра», а затем нужный элемент.
  - Для управления воспроизведением содержимого Flash Pro выберите меню «Управление» > «Воспроизвести», «Перемотать назад» или «Цикл воспроизведения».

Обновление и повторная установка Flash Player

Наверх

Если при установке проигрывателя Flash Player возникли проблемы, его можно обновить или переустановить. Открыть страницу загрузки Flash Player можно непосредственно из Flash Pro, выбрав пункт меню «Справка» > «Получить последнюю версию Flash Player».

Если вы хотите вначале удалить Flash Player, сделайте следующее.

1. Закройте обозреватель.
2. Удалите любую ранее установленную версию проигрывателя.

   Инструкции см. в технической заметке 14157 в центре поддержки Adobe® Flash® по адресу www.adobe.com/go/tn_14157_ru.

3. Чтобы начать установку, перейдите на веб-страницу http://www.adobe.com/go/getflashplayer_ru.

   Установите проигрыватель, следуя инструкциям на экране.

   Также можно запустить одну из следующих программ установки в папке «Players» Однако программа установки на веб-сайте Adobe обычно бывает актуальнее тех, что находятся в папке «Players».

   - Для элемента управления ActiveX для Windows® (Internet Explorer или AOL) запустите файл Install Flash Player 9 AX.exe.
   - Для внешнего модуля для Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari или Opera) запустите файл Install Flash Player 9.exe.

- Для внешнего модуля для Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer для Macintosh, Netscape, Opera или Safari) запустите файл Install Flash Player 10 (Mac OS 10.x) или Install Flash Player 9 OS X (Mac OS X.x).

Примечание. *Чтобы проверить правильность установки, откройте в веб-браузере страницу http://www.adobe.com/shockwave/welcome/.*

Настройка сервера для Flash Player

Наверх

Чтобы содержимое Flash Pro было доступно пользователям для просмотра по сети, веб-сервер должен быть правильно настроен для распознавания SWF-файлов.

Возможно, сервер уже правильно настроен. Чтобы проверить конфигурацию сервера, см. техническую заметку 4151 в центре поддержки Adobe Flash на странице www.adobe.com/go/tn_4151_ru.

Настройка сервера заключается в установке соответствующих типов многоцелевых расширений интернет-почты (Multipart Internet Mail Extension, MIME), которые позволяют серверу распознавать файлы с расширением swf в качестве файлов Flash Pro.

Получив корректный тип MIME, обозреватель загружает соответствующий модуль, управляющее или вспомогательное приложение для обработки и правильного отображения полученных данных. Если тип MIME отсутствует или неправильно передан сервером, обозреватель может отобразить сообщение об ошибке или пустое окно со значком фрагмента паззла.

- Если сайт обслуживает поставщик услуг Интернета (ISP), попросите его добавить на сервер следующий тип MIME: application/x-shockwave-flash с расширением SWF.
- Администратор веб-сервера должен прочесть документацию и инструкции по добавлению или настройке типов MIME.
- Системные администраторы предприятий могут настроить Flash Pro таким образом, чтобы ограничить доступ Flash Player к ресурсам в локальной файловой системе. Создайте файл конфигурации безопасности, ограничивающий функциональность Flash Player в локальной файловой системе.

Он представляет собой текстовый файл, помещаемый в ту же папку, что и программа установки Flash Player. Во время установки она считывает файл конфигурации и выполняет содержащиеся в нем инструкции по обеспечению безопасности. Проигрыватель Flash Player пользуется для передачи файла конфигурации в ActionScript объектом System.

Файл конфигурации позволяет запретить доступ Flash Player к камере и микрофону, ограничить отведенный для него объем локального хранения данных, обеспечить управление функцией автообновления и запретить чтение данных с локального жесткого диска пользователя.

Дополнительные сведения о безопасности см. в разделе «Система» в *Справочник по языку ActionScript 2.0*.

Добавление типов MIME

Когда веб-сервер получает доступ к файлам, для их корректного отображения он должен правильно определить, что их содержимое относится к Flash Pro. Если тип MIME отсутствует или неправильно передан сервером, обозреватель может вывести сообщение об ошибке или пустое окно со значком фрагмента пазла.

Если сервер настроен неправильно, пользователь (или системный администратор) должен добавить к конфигурации сервера типы MIME для SWF-файлов, связав с ними следующие типы MIME.

- Тип MIME «application/x-shockwave-flash» имеет расширение SWF.
- Тип MIME «application/futuresplash» имеет расширение SPL.

Администратор сервера должен прочесть документацию и инструкции по добавлению или настройке типов MIME. Пользователю для добавления типов MIME необходимо обратиться к поставщику услуг Интернета, веб-мастеру или администратору сервера.

Если сайт находится на сервере, работающем под управлением Mac OS, то необходимо задать следующие параметры: Action: Binary; Type: SWFL и Creator: SWF2.

Оптимизация поисковой системы для содержимого Flash

Наверх

В середине 2008 года компания Adobe объявила о революционном изменении технологии Flash Player: теперь текстовое содержимое SWF-файлов доступно для индексирования поисковыми системами, такими как Google и Yahoo!. Существует целый ряд способов, как сделать SWF-содержимое доступным для поисковых систем. Совокупность этих способов называется *оптимизацией поисковых систем* (SEO).

Компания Adobe добавила Центр технологий SEO в раздел связи с разработчиками веб-сайта Adobe.com. В центре технологий SEO содержатся статьи, в которых описаны способы оптимизации SWF-содержимого для поисковых систем.

- Техники поисковой оптимизации для RIA
- Контрольный список поисковой оптимизации для RIA

Наверх

О программах Omniture и Flash

Содержимое Flash можно интегрировать в Omniture SiteCatalyst и Omniture Test&Target. SiteCatalyst позволяет продавцам узнать, какие разделы их сайтов пользуются наибольшей популярностью у посетителей и на какие веб-сайты они переходят с данного сайта, а также определить ключевые метрики успешного проведения онлайновых маркетинговых кампаний. Test&Target предоставляет продавцам возможности постоянно корректировать содержание веб-сайта для удовлетворения интересов посетителей. Test&Target предоставляет пользователю интерфейс для разработки и проведения тестов, создания сегментов аудитории и фокусировки на определенном содержимом.

Пользователи Omniture могут использовать SiteCatalyst и Test&Target вместе с Flash, загрузив и установив пакет Omniture Extension.

- Для загрузки расширений Omniture и инструкций по их использованию выберите «Справка» > «Omniture».

- Использование профилей публикации
- Параметры публикации (CS)
- Создание многоязычного текста
- Задание параметров публикации для SWF-файлов

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Открытие файлов Flash Professional CS6 в приложении Flash Professional CC

Как и Flash CS5, Flash Pro CC продолжает поддерживать формат файлов XFL, как в сжатом (.fla), так и несжатом (.xfl) виде. Кроме того, во Flash Pro осталась поддержка открытия файлов, сохраненных в любой более ранней версии программы Flash Professional. Поддерживается открытие не только XFL-файлов, сохраненных в приложении Flash CS5.5 и CS6, но и устаревших «двоичных» файлов fla, сохраненных в приложении Flash CS4 и более ранних версий.

При сохранении файла Flash Pro CC предоставляет два варианта: сохранение как документа Flash (.fla) или несжатого документа (.xfl). Полученный файл XFL сохраняется с внутренней отметкой версии файла Flash Professional CC. Однако, поскольку приложение Flash 5.5 и его более поздние версии могут открывать более новые версии XFL-файлов, Flash CS5.5 и Flash CS6 поддерживают открытие файлов Flash CC. Следовательно, возможность сохранения файлов в старой версии Flash не будет отображаться в раскрывающемся списке «Сохранить как тип».

Тем не менее, как было описано ниже, некоторые функции не поддерживаются в приложении Flash Professional CC. Это может привести к проблемам с файлами, созданными в приложении Flash более старых версий. Поэтому необходимо внести изменения в файлы во Flash более старых версий перед тем, как открыть их в приложении Flash Professional CC.

Наверх

Преобразование содержимого, созданного с использованием устаревших функций

При открытии файла, ранее сохраненного в приложении Flash Pro старой версии, вы можете обнаружить функцию, более не поддерживаемую во Flash Professional CC. В этот момент будет отображено сообщение с предупреждением. При подтверждении открытия с выполнением преобразования Flash Professional CC автоматически преобразует устаревшее содержимое в один из поддерживаемых типов файла. Помните, что в этом случае во Flash Professional CC отображается предупреждение, предоставляя возможность сохранения файла под новым именем. Это позволяет сохранить архивную копию исходного файла без изменения содержимого.

При преобразовании содержимого, созданного с использованием устаревших функций, предпринимается попытка сохранить его отображение в исходном виде. Однако после преобразования некоторые возможности исходного содержимого могут быть недоступны.

1. Обратная кинематика конвертируется в покадровую анимацию
2. Текст TLF конвертируется в классический статический текст. Текст TLF, внедренный в файлы PSD и AI, также конвертируется в классический текст при импорте во Flash Pro CC.
3. ActionScript 1/ActionScript 2:
   a. По умолчанию параметры публикации используются с ActionScript 3
   b. Код AS2, привязанный к любому экземпляру в рабочей области, будет удален (так как операции с экземплярами не поддерживаются в AS3)
   c. Компоненты AS2 переносятся вперед в роли меток-заполнителей, но они не могут использоваться для создания нового содержимого в рабочей области. Кроме того, в AS3 они приведут к появлению ошибок компиляции.

Примечание. *По причине того, что Flash Professional CC сканирует и затем конвертирует неподдерживаемое содержимое в устаревших файлах, могут наблюдаться задержки при открытии файлов, сохраненных в более старых версиях Flash. Чтобы избежать этих задержек в будущем, повторно сохраните файлы во Flash Pro CC. После маркировки содержимого как файла CC, сканирование и конвертация больше не будут производится, что приведет к ускорению его открытия.*

Примечание. *Среда Flash Pro CC не поддерживает импорт SWC-файлов.*

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Передовой опыт — формирование структуры FLA-файлов

Систематизация временных шкал и библиотеки
Использование монтажных кадров
Сохранение файлов и управление версиями

Систематизация временных шкал и библиотеки

Наверх

Кадры и слои на временной шкале показывают расположение ресурсов и определяют порядок работы всего документа. Настройка и способ использования временной шкалы и библиотеки затрагивают весь FLA-файл и влияют на удобство работы с ним. При выполнении приведенных ниже рекомендаций создание содержимого будет более эффективным, а другим пользователям FLA-документа будет проще разобраться в его структуре.

- Слоям следует присваивать интуитивно понятные имена, а связанные с ними ресурсы размещать в одном и том же месте. Старайтесь не использовать имена слоев по умолчанию (например, «Слой 1», «Слой 2»).

  Присваивая имена, четко описывайте назначение или содержимое каждого слоя.

  По возможности размещайте слои с ActionScript и слой с метками кадров в верхней части набора слоев на временной шкале. Например, слою с ActionScript можно присвоить имя действия.

- Чтобы облегчить поиск слоев с кодом и метками, слои рекомендуется группировать в папки.
- Неиспользуемые слои или слои, которые не должны модифицироваться, следует заблокировать. Слой ActionScript следует заблокировать сразу, чтобы в него нельзя было поместить образцы символов или мультимедийные ресурсы.
- Никогда не размещайте экземпляры или ресурсы в слое, содержащем сценарии ActionScript. Весь код должен находиться в отдельном слое действий, заблокированном сразу после создания, поскольку в противном случае возможны конфликты между ресурсами в рабочей области и сценариями ActionScript, содержащими ссылки на эти ресурсы.
- В ссылках на кадры из кода ActionScript следует использовать метки кадров в FLA-файле, а не номера кадров. В этом случае, если в процессе дальнейшего редактирования временной шкалы метки кадров будут перемещены, ссылки в коде изменять не придется.
- Использование папок библиотеки.

  Схожие элементы в FLA-файле (например, символы и мультимедийные ресурсы) можно группировать с помощью папок библиотеки. Если при создании каждого файла папкам библиотеки присваиваются единообразные имена, то нужные ресурсы найти будет гораздо легче. Обычно используются такие имена папок, как «Кнопки», «Фрагменты ролика», «Графика», «Ресурсы», «Компоненты» и иногда «Классы».

Использование монтажных кадров

Наверх

Использование монтажных кадров аналогично созданию большой презентации из нескольких SWF-файлов. Каждый монтажный кадр имеет временную шкалу. Когда точка воспроизведения достигает последнего кадра монтажного кадра, она автоматически переходит к следующему монтажному кадру. При публикации SWF-файла временные шкалы всех монтажных кадров объединяются в одну временную шкалу SWF-файла. После компиляции SWF-файл работает так же, как если бы он был создан из FLA-файла с одним монтажным кадром. В связи с этим избегайте использования монтажных кадров по следующим причинам.

- Монтажные кадры могут затруднить редактирование документов, особенно в средах с несколькими авторами. Возможно, пользователю FLA-документа, чтобы найти код и ресурсы, придется выполнять поиск по нескольким монтажным кадрам во FLA-файле. Вместо этого лучше загружать содержимое или использовать фрагменты ролика.
- К тому же использование монтажных кадров часто приводит к увеличению размера SWF-файла.
- При использовании монтажных кадров пользователям приходится постепенно загружать весь SWF-файл вместо загрузки действительно нужных ресурсов. Если монтажные кадры не используются, то пользователь может управлять загрузкой содержимого по мере продвижения по SWF-файлу. Пользователь получает более полный контроль над объемом загружаемого содержимого, что позволяет снизить нагрузку на сеть. Одна из отрицательных сторон этого метода — необходимость управлять большим числом FLA-документов.
- Сочетание монтажных кадров и сценариев ActionScript может приводить к непредвиденным результатам. Временная шкала каждого монтажного кадра сжимается в единую временную шкалу, что может привести к ошибкам, связанным со сценариями ActionScript и монтажными кадрами, для которых обычно требуется дополнительная сложная отладка.

  При создании продолжительной анимации использование монтажных кадров может показаться более удобным. Если эти недостатки относятся к вашему документу, попробуйте при создании анимации использовать вместо монтажных кадров несколько FLA-файлов

или фрагментов ролика.

Сохранение файлов и управление версиями

Наверх

При сохранении FLA-файлов следует присваивать документам единообразные имена. Это особенно важно, если в рамках одного проекта сохраняется несколько версий.

Примечание. *Панель проекта не поддерживается во Flash Professional CC.*

Если работа ведется с одним FLA-файлом и при его создании версии не сохраняются, то могут возникнуть определенные проблемы. Размер файлов может увеличиваться за счет хранящейся во FLA-файле истории изменений. Кроме того, файлы могут быть повреждены (как и при использовании любого другого ПО) во время работы с ними.

Если в процессе разработки сохранено несколько версий, при необходимости можно возвратиться к одной из более ранних.

Файлам следует присваивать простые для чтения и интуитивно понятные имена, которые хорошо подходят для работы в сети.

- Не используйте пробелы, прописные буквы и специальные символы.
- Используйте только буквы, цифры, тире и знаки подчеркивания.
- При сохранении нескольких версий одного файла следуйте единообразной системе нумерации, например menu01.swf, menu02.swf и т. д.
- Старайтесь использовать только строчные символы, поскольку в некоторых серверных программах регистр символов учитывается.
- Старайтесь использовать в именах файлов сочетания из существительного и глагола или прилагательного и существительного, например classplanning.swf и myproject.swf.

При работе над крупным проектом используйте следующий метод сохранения новых версий FLA-файла:

- Выберите меню «Файл» > «Сохранить как» и сохраните новую версию документа.
- Для управления документами Flash Professional следует использовать программы управления версиями или панель «Проект».
  Примечание. *Панель проекта не поддерживается во Flash Professional CC.*

  Если резервные копии FLA-файла не создаются с помощью программ для управления версиями, то по завершении каждого важного этапа редактирования файла в проекте следует выполнить команду «Сохранить как» и ввести новое имя файла.

  Во многих пакетах программ предусмотрены возможности управления версиями файлов, что позволяет разработчикам повысить эффективность работы и сократить число ошибок (таких как перезапись файлов или работа со старыми версиями документов). Как и при работе с другими документами, эти программы можно использовать для систематизации документов Flash Professional вне приложения Flash Professional.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Поиск и замена во Flash

О поиске и замене
Поиск и замена текста
Поиск и замена шрифтов
Поиск и замена цветов
Поиск и замена символов
Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

Наверх

О поиске и замене

Функция «Поиск и замена» позволяет выполнить следующие действия.

- Найти текстовую строку, шрифт, цвет, символ, звуковой файл, видеофайл или импортированный растровый файл.
- Заменить указанный элемент другим элементом того же типа. В зависимости от типа элемента в диалоговом окне «Найти и заменить» доступны другие параметры.
- Найти и заменить элементы в текущем документе или текущем монтажном кадре.
- Найти следующее или все вхождения либо заменить текущее или все вхождения элемента.

Примечание. *В документах на основе экранов могут быть найдены и заменены элементы в текущем документе или текущем экране, но поиск в монтажных кадрах невозможен.*

Параметр «Интеракт. редакт.» позволяет редактировать указанный элемент непосредственно в рабочей области. Если при поиске символа используется параметр «Интерактивная правка», то Flash Professional открывает символ в режиме правки на месте.

Журнал функции поиска и замены в нижней части диалогового окна «Поиск и замена» показывает местонахождение, имя и тип найденных элементов.

Наверх

Поиск и замена текста

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Текст» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Текст» введите текст, который необходимо найти.
4. В поле «Заменить на» введите текст, которым нужно заменить существующий текст.
5. Выберите параметры поиска текста.
   Слово целиком Поиск указанной текстовой строки только как целого слова, ограниченного с обеих сторон пробелами, кавычками или аналогичными знаками. Если режим «Слово целиком» не выбран, то указанный текст может быть найден в составе более длинного слова. Например, если не включен режим «Слово целиком», то поиск строки *место* вернет также слова *вместо*, *местоположение* и другие.

   Учитывать регистр Поиск текста, который точно совпадает с указанным текстом по регистру символов (с учетом прописных и строчных букв).

   Регулярные выражения Поиск текста в регулярных выражениях в сценариях ActionScript. Выражение представляет собой оператор, который Flash Professional вычисляет и возвращает значение.

   Содержимое текстовых полей Поиск содержимого текстового поля.

   Кадры/Слои/Параметры Поиск в метках кадров, именах слоев, монтажных кадрах и параметрах компонентов.

   Строки в ActionScript Поиск строк (текста, заключенного в кавычки) в сценариях ActionScript для документа или монтажного кадра (поиск во внешних файлах ActionScript не выполняется).

   ActionScript Ищет все объекты ActionScript, включая код и строки.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного текста в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 7 был выбран режим «Найти все».*
7. Для поиска текста выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного текста, нажмите «Найти далее».

- Чтобы найти все вхождения указанного текста, нажмите «Найти все».

8. Чтобы заменить текст, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного текста, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного текста, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена шрифтов

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Шрифт» из всплывающего меню «Для», а затем выберите один из следующих пунктов.
   - Для поиска шрифта по его имени, выберите «Имя шрифта» и выберите шрифт из всплывающего меню или введите его в текстовом поле. Если параметр «Имя шрифта» не выбран, то будет произведен поиск всех шрифтов в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска шрифта по начертанию, выберите «Начертание», а затем выберите начертание из всплывающего меню. Если начертание не выбрано, то производится поиск всех начертаний в монтажном кадре или документе.
   - Для поиска по размеру шрифта выберите «Размер шрифта» и укажите диапазон размеров шрифта, введя значение для минимального и максимального размера. Если параметр «Размер шрифта» не установлен, то производится поиск всех размеров шрифта в монтажном кадре или документе.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт с другим именем, выберите «Имя шрифта» в поле «Заменить на» и выберите имя шрифта из всплывающего меню либо введите его в текстовом поле. Если это значение не выбрано, то текущее имя шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт другим начертанием, выберите «Начертание» для параметра «Заменить на» и выберите начертание из всплывающего меню. Если этот параметр не выбран, то текущее начертание указанного шрифта остается без изменения.
   - Чтобы заменить указанный шрифт на шрифт другого размера, выберите «Размер шрифта» для параметра «Заменить на» и введите значения минимального и максимального размера шрифта. Если этот параметр не выбран, то текущий размер указанного шрифта остается без изменения.
3. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного шрифта в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на шаге 4 был выбран режим «Найти все».*
4. Чтобы найти шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного шрифта, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного шрифта, нажмите «Найти все».
5. Чтобы заменить шрифт, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного шрифта, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного шрифта, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена цветов

Поиск и замена цветов в сгруппированных объектах невозможен.

Примечание. *Для поиска и замены цветов в GIF- и JPEG-файлах, находящихся в документе Flash Professional, производите их редактирование в графическом приложении.*

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Цвет» из всплывающего меню «Для».
3. Чтобы найти цвет, нажмите элемент управления «Цвет» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.
   - Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
   - Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
   - Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.
4. Чтобы выбрать цвет для замены указанного цвета, нажмите элемент управления «Цвет» для параметра «Заменить на» и выполните одно из следующих действий.
   - Выберите образец цвета из всплывающего меню.

- Введите шестнадцатеричный код цвета в поле «Шестнадцатеричный» в окне всплывающего меню цвета.
- Нажмите кнопку «Системная палитра цветов» и выберите нужный цвет.
- Чтобы вызвать инструмент «Пипетка», перетащите мышью из элемента управления «Цвет». Выберите любой цвет на экране.

5. Чтобы указать вхождение цвета для поиска и замены, выберите параметр «Заливки», «Обводки» или «Текст» либо любое сочетание этих параметров.
6. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного цвета в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Для интерактивной правки выбирается только следующее вхождение, даже если на следующем шаге будет выбран режим «Найти все».*
7. Поиск цвета.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного цвета, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного цвета, нажмите «Найти все».
8. Замена цвета.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного цвета, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного цвета, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена символов

При поиске и замене символов поиск символа производится по имени. Заменить символ можно другим символом любого типа — фрагментом ролика, кнопкой или рисунком.

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Символ» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» выберите имя из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» выберите имя из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного символа рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Чтобы найти символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного символа, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного символа, нажмите «Найти все».
7. Чтобы заменить символ, выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного символа, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного символа, нажмите «Заменить все».

Наверх

Поиск и замена звуковых, видео и растровых файлов

1. Выберите «Правка» > «Поиск и замена».
2. Выберите пункт «Звук», «Видео» или «Растровое изображение» из всплывающего меню «Для».
3. В поле «Имя» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
4. В поле «Имя» для параметра «Заменить на» введите имя звукового, видео или растрового файла либо выберите его из всплывающего меню.
5. Чтобы выбрать следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения в рабочей области и править его на месте, выберите режим «Интерактивная правка».
   Примечание. *Только следующее вхождение выбирается для редактирования, даже если выбран режим «Найти все» на следующем этапе.*
6. Поиск звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы найти следующее вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти далее».
   - Чтобы найти все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Найти все».
7. Замена звука, видео или растрового изображения.
   - Чтобы заменить текущее выбранное вхождение указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить».
   - Чтобы заменить все вхождения указанного звука, видео или растрового изображения, нажмите «Заменить все».

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Шаблоны

О шаблонах
Использование шаблона
Дополнительные ресурсы

О шаблонах

Наверх

Шаблоны Flash Professional можно использовать как простые в использовании отправные точки для создания проектов общего плана. Диалоговое окно «Новый файл» содержит предварительный просмотр и описание каждого шаблона. Доступно шесть следующих категорий шаблонов.

- Реклама: включает традиционные размеры рабочей области, используемые в интерактивных рекламных объявлениях.
- Анимация: включает большинство традиционных типов анимаций, в том числе движение, выделение, свечение и замедление.
- Баннеры: включает традиционные размеры и функции, используемые в интерфейсах веб-сайтов.
- Воспроизведение мультимедиа: включает фотоальбомы и воспроизведение видео с разными размерами и пропорциями.
- Презентации: включает простые и более сложные стили презентаций.
- Образцы файлов: предоставляет примеры часто используемых функций Flash Professional.

Замечание о шаблонах рекламных объявлений

Шаблоны рекламных объявлений позволяют создавать стандартные типы и размеры мультимедиа, определенные Бюро интерактивной рекламы (IAB) и принятые в отрасли интерактивной рекламы. Дополнительные сведения об одобренных IAB типах рекламы см. на веб-сайте IAB.net.

Проверьте, стабильно ли рекламное объявление отображается в различных обозревателях и при использовании разных платформ. Рекламное приложение считается стабильным, если оно не приводит к появлению сообщений об ошибках, сбоям обозревателя или системы.

Работайте вместе со специалистами по Интернету и сетевыми администраторами для создания подробных планов тестирования, включающих задачи, которые целевая аудитория будет выполнять с рекламой. Примеры планов тестирования доступны в разделе тестирования IAB Rich Media веб-сайта IAB.net. Требования к размеру и формату файлов рекламных объявлений различны для разных поставщиков и web-сайтов. Чтобы ознакомиться с этими требованиями, которые определяют порядок разработки рекламных объявлений, обратитесь к поставщику продукта, услуг Интернета или в бюро IAB.

Использование шаблона

Наверх

1. Выберите «Файл» > «Создать».
2. В диалоговом окне «Новый файл» выберите вкладку «Шаблоны».
3. Выберите шаблон в одной из категорий и нажмите кнопку «OK».
4. Добавьте содержимое в открывшийся FLA-файл.
5. Сохраните и опубликуйте файл.

Дополнительные ресурсы

Наверх

Дополнительные сведения о разработке файлов Flash Professional для мобильных устройств см. на веб-сайте Adobe® Mobile Devices по адресу www.adobe.com/go/devnet_devices_ru.

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Работа с документами Flash

О файлах Flash
Работа с другими приложениями Adobe
Открытие XFL-файлов
Работа с несжатыми XFL-файлами
Редактирование SWF-файла приложения Dreamweaver в приложении Flash
Создание нового документа
Сохранение документов Flash
Печать FLA-документов

О файлах Flash

Наверх

Программа Flash Professional, различных типов видео, каждый из которых имеет особое назначение.

- **FLA-файлы,** основные файлы, с которыми приходится работать в Flash Professional, содержат информацию об основных мультимедиа-ресурсах, временной шкале и сценариях документа Flash Professional. Медиа-объекты — это графические, текстовые, звуковые и видеообъекты, которые составляют содержимое документа Flash Professional. Временная шкала — это место, в котором пользователь указывает программе Flash Professional, какие объекты в какой момент должны отображаться в рабочей области. Код ActionScript®, который может быть добавлен в документы Flash Professional, позволяет лучше управлять их поведением и взаимодействием с пользователем.
- **Несжатые XFL-файлы** похожи на FLA-файлы. XFL-файл и другие связанные файлы в той же папке, представляют собой несжатый эквивалент FLA-файла. Этот формат облегчает для групп пользователей одновременную работу с различными элементами проекта Flash. Дополнительные сведения см. в разделе Работа с несжатыми XFL-файлами.
- **SWF-файлы** (скомпилированные варианты FLA-файлов) предназначены для отображения на веб-страницах. При публикации FLA-файла Flash Professional создает SWF-файл.

  Формат SWF-файла Flash Professional является открытым стандартом, который поддерживают другие приложения. Дополнительные сведения о форматах файлов Flash Professional см. на странице www.adobe.com/go/flashplayer_ru.
- **AS-файлы** — это файлы ActionScript, в которых может частично или полностью храниться исходный текст ActionScript, не сохраненный в FLA-файлах, что позволяет лучше организовать хранение кода и работу над проектами, где разные участники работают над различными фрагментами содержимого Flash Professional.
- **SWC-файлы** содержат повторно используемые компоненты Flash Professional. Каждый SWC-файл содержит скомпилированный фрагмент ролика, исходный текст ActionScript и прочие ресурсы, необходимые компоненту.
  Примечание. ***(Только для Flash Professional CC)*** *SWC-файлы нельзя импортировать во Flash Pro.*
- В **ASC-файлах** хранятся сценарии ActionScript, которые будут выполняться на компьютере с сервером Flash Media Server. Они обеспечивают возможность реализации логики на стороне сервера, взаимодействующей со сценариями ActionScript в SWF-файлах.
  Примечание. *Файлы ASC не поддерживаются во Flash Professional CC.*
- **JSFL-файлы** представляют собой файлы JavaScript, позволяющие добавлять новые функции в средства разработки Flash Professional.

В следующих дополнительных видео и руководствах показаны принципы работы с Flash Professional. В некоторых видеоматериалах может быть показана рабочая среда Flash Professional CS3 или CS4, но они также применимы к Flash Professional CS5.

- Видео: Описание типов файлов Flash (1:55)
- Видео: Работа с FLA-файлами (CS3) (6:00)
- Руководство: Создание первого документа во Flash Professional CS5
- Видео: Создание первого работающего интерактивного FLA-файла (CS3) (7:51)

Работа с другими приложениями Adobe

Наверх

Программа Flash поддерживает работу с другими приложениями Adobe®, обеспечивая широкое разнообразие творческих процессов. Файлы Illustrator® и Photoshop® могут быть импортированы непосредственно в программу Flash. Видеоролик, созданный в программе Flash, может быть отредактирован в программе Adobe® Premiere® Pro или After Effects®, а видеоролик, созданный любым из этих приложений, может быть загружен в программу Flash. При публикации SWF-файлов программа Dreamweaver® позволяет внедрять содержимое в веб-страницы и запускать Flash непосредственно из Dreamweaver для его редактирования.

Открытие XFL-файлов

Наверх

Начиная с Flash Professional CS5, XFL является внутренним форматом создаваемых FLA-файлов. Во Flash файл сохраняется с расширением FLA, однако его внутренний формат — XFL.

Другие приложения Adobe®, такие как After Effects®, могут экспортировать файлы в формате XFL. Эти файлы имеют расширение XFL, а не FLA. Из InDesign® можно экспортировать напрямую в формат FLA, внутренним форматом которого является XFL. Это позволяет начать работу над проектом в After Effects, а затем продолжать ее во Flash.

XFL-файлы можно открывать и редактировать в Flash так же, как и файлы в формате FLA. При открытии файла XFL в Flash Professional его можно сохранить в формате файла FLA или несжатого файла XFL.

В следующих видеоруководствах показан экспорт из программ InDesign и AfterEffects в среду Flash с помощью XFL- и FLA-файлов:

- Описание интеграции Flash (импорт InDesign) (5:10)
- Использование экспорта InDesign в среду Flash (XFL) (6:22)
- Проектирование и разработка технологических процессов (из InDesign в среду Flash с помощью XFL-файлов) (4:49)
- Flash Downunder: из среды InDesign в среду Flash (28:38)
- Создание технологических процессов с помощью пакета Creative Suite 4 (InDesign, Illustrator, Flash) (3:34)
- Экспорт из After Effects в среду Flash с помощью XFL-файлов (2:43)
- Экспорт в формате XFL из After Effects в среду Flash (Том Грин (Tom Green), журнал Layers Magazine)

Открытие XFL-файла в Flash

1. В другом приложении Adobe®, таком как InDesign или After Effects, экспортируйте работу как XFL-файл.

   Приложение сохраняет в XFL-файле все слои и другие объекты исходного файла.

2. В Flash Professional выберите «Файл» > «Открыть» и перейдите к XFL-файлу. Нажмите кнопку «Открыть».

   XFL-файл открывается в Flash так же, как файл в формате FLA. Все слои исходного файла представлены на временной шкале, а исходные объекты помещаются в библиотеку.

   Теперь с файлом можно работать в обычном порядке.

3. Для сохранения файла выберите «Файл» > «Сохранить».

   Flash Professional просит присвоить имя новому FLA-файлу в диалоговом окне «Сохранить как».

4. Введите имя и сохраните FLA-файл.

Работа с несжатыми XFL-файлами

Наверх

Во Flash Professional CS5 появилась возможность работать с файлами Flash в несжатом формате XFL. Этот формат позволяет просматривать отдельные части, или вложенные файлы, входящие в состав файла Flash. В число этих частей входят следующие.

- Файл XML с описанием всего файла Flash.
- Отдельные файлы XML с описанием каждого символа библиотеки.
- Дополнительные файлы XML, содержащие настройки публикации, настройки для мобильных устройств и прочие настройки.
- Папки с внешними активами, например растровыми изображениями, используемыми в файле Flash.

Несжатый формат XFL позволяет обрабатывать каждую часть файла Flash по-отдельности различными пользователями. Для управления изменениями каждого вложенного файла в несжатом XFL-файле используется система управления источником. Все эти функции значительно облегчают работу дизайнеров и разработчиков над крупными проектами.

Обновление XFL-файлов

Возможность обновлять редактируемые активы для несжатых документов XFL позволяет редактировать любые активы библиотеки в несжатом XFL-документе, когда сам документ открыт во Flash. Внесенные в актив изменения отображаются во Flash по завершении редактирования актива в другом приложении.

Редактирование актива несжатого документа XFL в другом приложении:

1. Сохраните документ Flash в несжатом формате XFL.
2. Откройте редактируемый актив из папки LIBRARY несжатого документа XFL в соответствующем редакторе, например в Photoshop.
3. Отредактируйте актив и сохраните изменения.
4. Вернитесь во Flash Pro.

   Внесенные в актив изменения сразу же отобразятся во Flash.

Редактирование SWF-файла приложения Dreamweaver в приложении Flash

Наверх

Если на компьютер установлено как приложение Flash, так и приложение Dreamweaver, можно выбрать SWF-файл в документе Dreamweaver и использовать для его редактирования приложение Flash. Flash не позволяет редактировать SWF-файл непосредственно, вместо этого производится редактирование исходного документа (FLA-файла) и его повторный экспорт в SWF-файл.

1. Откройте в приложении Dreamweaver инспектор свойств («Окно» > «Свойства»).
2. Выполните в документе Dreamweaver одно из следующих действий:
   - Щелкните закладку SWF-файла, чтобы выбрать его, затем нажмите кнопку «Изменить» в инспекторе свойств.
   - Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу Control (Macintosh) закладку SWF-файла и выберите команду «Изменить с помощью Flash» в контекстном меню.

     Dreamweaver передаст фокус приложению Flash, которое попытается определить местоположение исходного FLA-файла для выбранного SWF-файла. Если не удалось найти исходный файл Flash, пользователю будет предложено указать его местоположение.

     Примечание. *Если FLA- или SWF-файл заблокирован, снимите блокировку с файла в приложении Dreamweaver.*
3. Отредактируйте FLA-файл в приложении Flash. Окно документа Flash указывает, что файл редактируется в приложении Dreamweaver.
4. Нажмите кнопку «Готово» по завершении редактирования.

   Flash обновит FLA-файл, повторно экспортирует его в виде SWF-файла и возвратит фокус в документ Dreamweaver.

   Примечание. *Чтобы обновить SWF-файл, не закрывая приложение Flash, выберите в его меню команду «Файл» > «Обновить для Dreamweaver».*
5. Нажмите кнопку «Воспроизвести» для просмотра обновленного файла в документе с помощью инспектора свойств Dreamweaver или клавишу F12 для предварительного просмотра страницы в окне браузера.

Создание нового документа

Наверх

Flash Professional позволяет создавать новые документы или открывать ранее сохраненные, а также открывать в процессе работы новые окна. Могут быть заданы свойства для новых и существующих документов.

Создание нового документа

1. Выберите «Файл» > «Создать».
2. На вкладке «Общие» выберите тип документа Flash, который необходимо создать.
3. Выполните одно из следующих действий.
   - (Только для CS5.5) Выберите высоту, ширину, частоту кадров и другие параметры в правой части диалогового окна.
   - Выберите параметры для документа. См. раздел Установка свойств нового или существующего документа.

Создание нового документа на основе шаблона

1. Выберите «Файл» > «Создать».
2. Откройте вкладку «Шаблоны».
3. Выберите категорию в списке «Категория», документ в списке элементов категории и нажмите кнопку «OK». Может быть выбран как стандартный, поставляемый с Flash Professional, так и предварительно сохраненный шаблон.

Открытие существующего документа

1. Выберите меню «Файл» > «Открыть».
2. В диалоговом окне «Открыть» перейдите к файлу или введите путь к нему в поле «Перейти к».
3. Нажмите кнопку «Открыть».

Просмотр документа, если открыто несколько документов

Если открыто несколько документов, то вкладки в верхней части окна «Документ» показывают открытые документы и обеспечивают удобное переключение между ними. Вкладки появляются только тогда, когда документы развернуты на все окно «Документ».

❖ Щелкните вкладку документа, который необходимо просмотреть.

По умолчанию вкладки перечислены в порядке создания документов. Перетаскивая их, порядок размещения документов можно изменить.

Открытие нового окна для текущего документа

❖

Выберите меню «Окно» > «Дублировать окно».

Установка свойств нового или существующего документа

1. В открытом документе выберите меню «Модификация» > «Документ».

   Открывается диалоговое окно «Настройки документа».

2. Чтобы задать размеры рабочей области, выполните одно из следующих действий.

   - Чтобы указать размер рабочей области в пикселах, введите значения в полях «Ширина» и «Высота». Минимальный размер составляет 1 x 1 пиксел, максимальный — 2880 x 2880 пикселов.
   - Чтобы задать для рабочей области размер точно в соответствии с пространством, которое занимает содержимое рабочей области, выберите параметр «Синхронизировать с содержимым».
   - Чтобы установить размер рабочей области равным максимальной доступной области печати, выберите параметр «Синхронизировать с принтером». Эта область определяется размером листа бумаги за вычетом текущих полей, заданных в области «Поля» диалогового окна «Параметры страницы» (Windows) или Print Margins (Macintosh).
   - Чтобы установить размер рабочей области по умолчанию, то есть 550 x 400 пикселов, выберите параметр «Синхронизировать по умолчанию».

3. Чтобы скорректировать положение и ориентацию 3D-объектов в рабочей области для сохранения их внешнего вида относительно границ рабочей области, установите флажок «Настроить угол 3D-перспективы, чтобы сохранить текущую проекцию рабочей области».

   Этот параметр доступен только в том случае, если изменен размер рабочей области.

4. (Только для CS5.5) Чтобы автоматически масштабировать содержимое рабочей области с учетом изменения ее размера, установите флажок «Масштабировать содержимое вместе с рабочей областью».

   Этот параметр доступен только в том случае, если изменен размер рабочей области. В настройках можно при желании задать масштабирование содержимого в заблокированных и скрытых слоях. Дополнительные сведения см. в разделе Задание настроек «Общие».

5. Чтобы задать единицу измерения для линеек, отображаемых в рабочей области, выберите необходимый параметр в меню «Единицы измерения линеек». Этот параметр также определяет единицы измерения, используемые на панели «Информация».
6. Чтобы задать цвет фона документа, щелкните образец цвета «Цвет фона» и выберите цвет из палитры.
7. В поле «Частота кадров» введите число кадров анимации, отображаемых в секунду.

   Для большинства анимаций, отображаемых на компьютере, в особенности при воспроизведении с веб-сайта, будет достаточно от 8 до 15 кадров в секунду (fps). При изменении частоты кадров новое значение становится частотой по умолчанию.

8. (Только CS5.5) Чтобы автоматически сохранять документ через заданные интервалы времени, выберите параметр «Автосохранение» и укажите количество минут между сохранениями.
9. Выполните одно из следующих действий.

   - Чтобы применить новые параметры только к текущему документу, нажмите кнопку «ОК».
   - Чтобы сделать новые настройки свойствами по умолчанию всех вновь создаваемых документов, нажмите кнопку «Использовать по умолчанию».

Изменение свойств при помощи инспектора свойств

1. Щелкните в рабочей зоне за пределами рабочей области, чтобы отменить выделение всех объектов в рабочей области. Свойства документа отображаются в инспекторе свойств. Чтобы открыть инспектор свойств, выберите («Окно» >«Свойства»).
2. (Только для CS5.5) В разделе «Публикация» выберите версию Flash Player и версию ActionScript для документа. Для доступа к дополнительным параметрам публикации нажмите кнопку «Параметры публикации». Дополнительные сведения см. в разделе Параметры публикации (CS5).
3. В разделе «Свойства» для параметра FPS (количество кадров в секунду) введите число кадров анимации, воспроизводимых каждую секунду.
4. Чтобы изменить размер рабочей области, введите значения ширины и высоты рабочей области.
5. Чтобы выбрать цвет фона для рабочей области, щелкните образец цвета рядом со свойством рабочей области и выберите цвет из палитры.
6. Чтобы изменить дополнительные свойства документа, нажмите кнопку «Изменить» рядом со свойством «Размер». Дополнительные сведения о всех свойствах документа см. в разделе Установка свойств нового или существующего документа.

Добавление в документ метаданных XMP

Можно включать в FLA-файлы метаданные XMP, такие как заголовок, автора, описание, авторские права и др. XMP — это формат метаданных, распознаваемый некоторыми приложениями Adobe®. Метаданные можно просматривать в Flash Professional и Adobe® Bridge. Дополнительные сведения о метаданных XMP см. в разделе *Метаданные и ключевые слова* справки по Bridge.
Примечание. *Bridge для 32-битных систем не поддерживается в Adobe Flash Professional CC.*

Внедрение метаданных позволяет поисковым машинам возвращать осмысленные результаты при поиске в Интернете по содержимому Flash Professional. Поисковые метаданные основаны на спецификациях XMP (Extensible Metadata Platform) и хранятся в FLA-файле, соответствующем рекомендациям W3C.

Метаданные файла содержат сведения о содержимом, авторских правах, источнике и истории файла. В диалоговом окне «Сведения о файле» можно просматривать и редактировать метаданные для текущего файла.

В зависимости от выбранного файла могут отображаться следующие типы метаданных.

Описание Содержит сведения об авторе, названии, авторских правах и другие.

IPTC Отображает метаданные, доступные для редактирования. Позволяет добавлять в файлы сопроводительные подписи, а также информацию об авторском праве. Ядро IPTC — это спецификация, утвержденная IPTC (Международным советом по издательским телекоммуникациям) в октябре 2004 г. В ней, по сравнению с прежней спецификацией IPTC (IIM, устаревшей), добавлены новые свойства, а отдельные свойства переименованы или удалены.

Данные фотокамеры (Exif) Отображает информацию, добавленную цифровыми камерами, включая настройки камеры в момент создания снимка.

Данные видео Отображает метаданные для видеофайлов, включая соотношение сторон пиксела, монтажный кадр и снимок.

Звуковые данные Отображает метаданные для аудиофайлов, включая исполнителя, альбом, номер композиции и жанр.

Мобильный SWF Показывает информацию о SWF-файлах, включая название, автора, описание и авторские права.

Журнал Содержит журнал изменений, внесенных в изображения с помощью Photoshop.

Примечание. *В Photoshop должна быть включена функцию «Журнал», чтобы вместе с метаданными файла сохранялся журнал.*

Version Cue Отображает сведения о версии файла Version Cue.

DICOM Информация об изображениях, сохраненных в формате DICOM.

Для добавления метаданных выполните следующее.

1. Выберите «Файл» > «Сведения о файле».
2. В появившемся диалоговом окне «Сведения о файле» введите необходимые метаданные. Можно в любой момент добавить или удалить метаданные FLA-файла.

Наверх

Сохранение документов Flash

FLA-документ Flash Professional может быть сохранен как в ту же папку и с тем же именем, так и в другую папку и с другим именем.

Если документ содержит несохраненные изменения, то после имени документа в строке заголовка документа, строке заголовка приложения и вкладке документа отображается звездочка (*). После сохранения документа звездочка исчезает.

Сохранение документа Flash в формате FLA по умолчанию

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы заменить текущую версию файла на диске, выберите меню «Файл» > «Сохранить».
   - Чтобы сохранить документ в другом месте и/или с другим именем либо сжать его, выберите меню «Файл» > «Сохранить как».
2. Если выбрана команда «Сохранить как», или если документ никогда ранее не сохранялся, введите местоположение и имя файла.
3. Нажмите кнопку «Сохранить».

Сохранение документа в несжатом формате XFL

1. Выберите меню «Файл» > «Сохранить как».
2. В меню «Сохранить как» выберите «Документ Flash CS5.5 без сжатия (*xfl)».
3. Выберите имя и расположение файла, затем нажмите кнопку «Сохранить».

Возврат к последней сохраненной версии документа

✤ Выберите меню «Файл» > «Вернуться».

Сохранение документа как шаблона

1. Выберите меню «Файл» > «Сохранить как шаблон».
2. В диалоговом окне «Сохранить как шаблон» в поле «Имя» введите имя шаблона.
3. Выберите категорию из всплывающего меню «Категория» или введите ее название, чтобы создать новую категорию.
4. В поле «Описание» введите описание шаблона (не более 255 символов) и нажмите кнопку «OK».

   Описание отображается только в том случае, если шаблон выбран в диалоговом окне «Создать документ».

   Чтобы удалить сохраненный шаблон, перейдите в одну из следующих папок и удалите FLA-файл шаблона из содержащей его папки категории.

   - Windows XP — C:\Documents and Settings\<имя пользователя>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\ru_RU\Configuration\Templates\

- Windows Vista и 7 — C:\Users\<имя пользователя>\AppData\Local\Adobe\Flash CS5\<язык>\Configuration\Templates\
- Mac OS — <жесткий диск>/Users/<имя пользователя>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<язык>/Configuration/Templates/

Сохранение документа в формате Flash CS4

1. Выберите меню «Файл» > «Сохранить как».
2. Введите местоположение и имя файла.
3. Из всплывающего меню «Формат» выберите пункт «Документ Flash CS4» и нажмите кнопку «Сохранить».
   Важная информация. *Если появляется предупреждение, что в случае сохранения в формате Flash CS4 будет удалено содержимое, то нажмите кнопку «Сохранить как Flash CS4».Такое может случиться, если документ содержит функции, доступные только в версии Flash CS5. Flash Professional не сохраняет эти компоненты при сохранении документа в формате Flash CS4.*

Сохранение документов при выходе из программы Flash

1. Выберите меню «Файл» > «Выйти» (Windows) или «Flash» > «Выйти из Flash» (Macintosh).
2. Если есть документы, содержащие несохраненные изменения, то Flash Professional для каждого документа предлагает сохранить или отменить изменения.
   - Нажмите кнопку «Да», чтобы сохранить изменения и закрыть документ.
   - Нажмите кнопку «Нет», чтобы закрыть документ, не сохраняя изменений.

Наверх

Печать FLA-документов

Печать из документов Flash

Просмотр и редактирование документов, печать кадров из документов Adobe® Flash® Professional или задание кадров для печати из Flash Player.

При печати кадров из документа Flash Professional для указания диапазона монтажных кадров или кадров и количества копий используется диалоговое окно «Печать». В ОС Windows диалоговое окно «Параметры страницы» задает размер бумаги, ориентацию и различные настройки печати, в том числе установку полей и необходимость напечатать каждый кадр на отдельной странице. В Macintosh эти параметры делятся между диалоговыми окнами «Параметры страницы» и «Поля печати».

Диалоговые окна «Печать» и «Параметры страницы» одинаковы в обеих операционных системах, а их внешний вид зависит от драйвера принтера.

1. Выберите «Файл» > «Параметры страницы» (Windows) или «Файл» > «Поля печати» (Macintosh).
2. Установите поля страницы. Выберите оба параметра «Центрировать», чтобы напечатать кадр в центре страницы.
3. В меню «Кадры» выберите, нужно ли печатать все кадры в документе или только первый кадр каждого монтажного кадра.
4. В меню «Макет» выберите один из следующих вариантов.
   Фактический размер Печать кадра в полном размере. Введите значение масштаба, чтобы уменьшить или увеличить кадр на печати.

   Подогнать к размеру страницы Уменьшение или увеличение каждого кадра, чтобы он заполнял область печати на странице.

   Раскадровка Печать нескольких миниатюр на одной странице. Выберите параметр «прямоугольники», «сетка» или «пустая». В поле «Кадры» введите количество миниатюр на странице. В поле «Границы кадра» установите промежуток между кадрами и выберите «Метки кадров», чтобы напечатать метку кадра в виде миниатюры.
5. Для печати кадров выберите «Файл» > «Печать».

Использование меток кадра для отмены печати

Чтобы отменить печать любого кадра на временной шкале, пометьте его знаком !#p, чтобы отменить печать всего SWF-файла. Если присвоить метку кадра !#p, затеняется команда «Печать» в контекстном меню проигрывателя Flash Player. Можно также отключить контекстное меню Flash Player.

Если отключить печать из Flash Player, пользователи могут использовать для печати кадров меню «Печать» в браузере. Поскольку эта команда является функцией обозревателя, нельзя использовать Flash Professional для управления или отключения печати.

Отключение печати в контекстном меню Flash Player

1. Откройте или сделайте активным документ Flash Professional (FLA-файл), предназначенный для публикации.
2. Выберите первый ключевой кадр в основной временной шкале.
3. Выберите «Окно» > «Свойства» для просмотра инспектора свойств.
4. В инспекторе свойств в поле «Метка кадра» введите !#p , чтобы указать, что этот кадр не предназначен для печати.

Задайте только одну метку !#p, чтобы деактивировать команду «Печать» в контекстном меню Flash Player.

Примечание. *Можно также выбрать пустой кадр (а не ключевой) и присвоить ему метку #p.*

Отключение печати путем удаления контекстного меню Flash Player

1. Откройте или сделайте активным документ Flash Professional (FLA-файл), предназначенный для публикации.
2. Выберите «Файл» > «Параметры публикации».
3. Откройте вкладку «HTML», снимите флажок «Отображать меню» и нажмите кнопку «OK».

Указание области печати при печати кадров

1. Откройте документ Flash Professional (FLA-файл), содержащий нужные кадры для печати.
2. Выберите неуказанный для печати кадр с меткой кадра #p, находящийся в том же слое, что и кадр с меткой #p.

   Выберите кадр, следующий за кадром с меткой #p.

3. Создайте в рабочей области фигуру с размерами, равными нужной области печати. Чтобы использовать ограничительную рамку кадра, выберите кадр с любым объектом, соответствующим размерам области печати.
4. На временной шкале выберите кадр, содержащий фигуру, которая будет использоваться в качестве ограничительной рамки.
5. В инспекторе свойств («Окно» > «Свойства») введите #b для метки кадра, чтобы задать выбранную фигуру в качестве ограничительной рамки для области печати.

   В каждой временной шкале допустимо наличие только одного кадра с меткой #b. Этот параметр равнозначен выбору ограничительной рамки «Ролик» в наборе параметров действия «Печать».

Изменение цвета фона при печати

Цвет фона при печати можно изменить в диалоговом окне «Свойства документа». Изменяйте цвет фона только для распечатываемых кадров, расположив цветной объект в самом нижнем слое распечатываемой временной шкалы.

1. Поместите фигуру с заливкой, закрывающую рабочую область, в самом нижнем слое временной шкалы, которая будет выводиться на печать.
2. Выделите эту фигуру и выберите «Модификация» > «Документ». Выберите цвет фона на печати.

   Это действие изменяет цвет фона всего документа, включая цвет фона фрагментов ролика и загруженных SWF-файлов.

3. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы изменить цвет фона документа, выберите для печати кадр, в который помещена фигура.
   - Чтобы сохранить цвет фона для кадров, не предназначенных для печати, повторите шаги 2 и 3. Затем поместите эту фигуру в самом нижнем слое временной шкалы во всех кадрах, не предназначенных для печати.

Печать из контекстного меню Flash Player

Для печати кадров из любого SWF-файла Flash Professional используйте команду «Печать» в контекстном меню Flash Player.

Команда «Печать» в контекстном меню не может печатать эффекты прозрачности и цветовые эффекты, а также не может печатать кадры из других фрагментов ролика. Для расширенных возможностей печати используется объект PrintJob или функция print().

1. Откройте документ.

   Эта команда печатает кадры с меткой #p, используя в качестве области печати размеры рабочей области или заданную ограничительную рамку.

   Если не назначены кадры для печати, будут напечатаны все кадры основной временной шкалы документа.

2. Выберите «Файл» > «Просмотр публикации» > «По умолчанию» или нажмите клавишу «F12», чтобы просмотреть содержимое Flash Professional в обозревателе.
3. Чтобы отобразить контекстное меню Flash Player, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), содержимое Flash Professional в окне обозревателя.
4. Выберите в контекстном меню Flash Player команду «Печать», чтобы отобразить диалоговое окно «Печать».
5. В Windows выберите нужный диапазон кадров.
6. В Macintosh в диалоговом окне «Печать» выберите страницы для печати.
7. Выберите другие параметры печати, соответствующие свойствам принтера.
8. Нажмите кнопку «OK» (Windows) или «Печать» (Macintosh).

Примечание. *Печать из контекстного меню не взаимодействует с вызовами объекта PrintJob.*

Дополнительные разделы справки

Создание содержимого для мобильных устройств в Flash

Описание процесса публикации

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

(Не поддерживается во Flash Professional CC) Работа с проектами Flash

Создание проектов
Управление проектами

Наверх

Создание проектов

Панель «Проект» Flash Professional позволяет управлять несколькими файлами документов в рамках единого проекта. Проекты Flash Professional позволяют группировать несколько связанных файлов при создании сложных приложений.

Проект Flash Professional может содержать любой файл Flash Professional или файл другого типа, в том числе FLA- и SWF-файлы из предыдущих версий Flash.

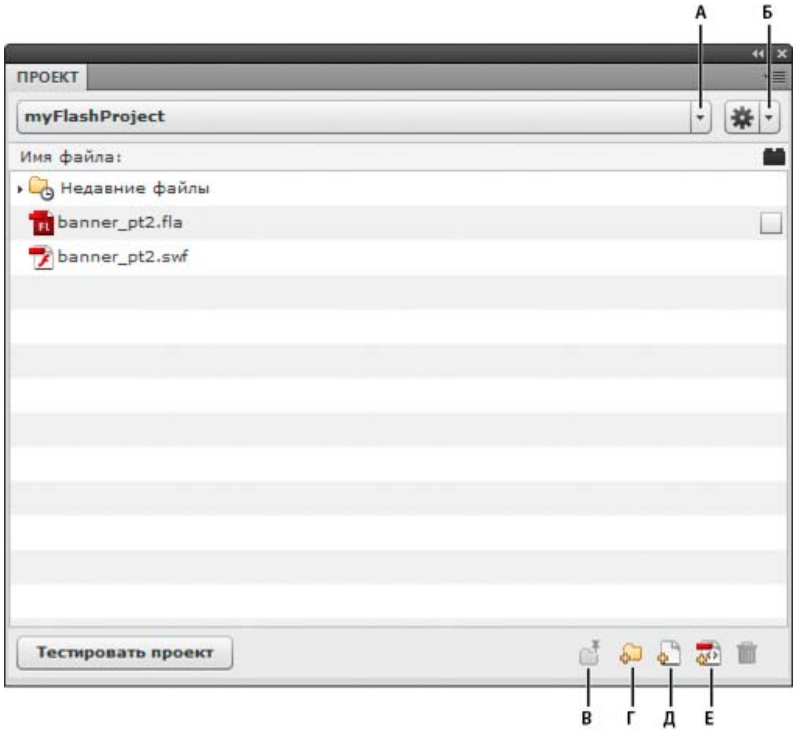
Панель «Проект» используется для создания проектов и управления ими. В свертываемой древовидной структуре панели отображается содержимое проекта Flash Professional. Строка заголовка панели содержит имя проекта.

Если определенные типы файлов проекта отсутствуют (их нет в указанном местоположении), появится окно, в котором перечислены отсутствующие элементы и можно указать нужные папки. Чаще всего отсутствующими файлами оказываются папки, находящиеся за пределами корневой папки проекта. Все остальные файлы автоматически обновляются на основе местоположения корневой папки проекта.

При публикации проекта каждый FLA-файл в списке публикации (рядом с именем которого установлен флажок) публикуется с использованием профиля, заданного для этого файла.

В один момент времени может быть открыт только один проект. Если проект уже открыт, а пользователь открывает или создает другой проект, то Flash Professional автоматически сохраняет и закрывает первый проект.

(Только для Flash CS5.5) После создания проекта Flash создает файл AuthortimeSharedAssets.fla в папке проекта. В этом файле хранятся элементы библиотеки, которые выбраны для совместного использования с другими FLA-файлами в проекте. Дополнительные сведения о совместном использовании элементов библиотеки см. в разделе Совместное использование ресурсов библиотеки во время разработки.



Панель «Проект»
***А.** Меню «Проект» **Б.** Меню «Параметры» **В.** Закрепить **Г.** Создать папку **Д.** Создать файл **Е.** Создать класс*

Создание проекта

1. В меню «Проект» выберите «Создать проект».

2. Перейдите в корневую папку.
3. Выберите имя для проекта. По умолчанию имя проекта — это имя корневой папки.
4. Выполните одно из следующих действий.
   - **CS5:** в меню «Версия ActionScript» выберите тип проекта, который требуется создать: ActionScript 3.0 или ActionScript 2.0. Затем нажмите «Создать проект».
   - **CS5.5:** для создания нового документа Flash как части проекта, установите флажок «Создать документ по умолчанию». Затем выберите версию проигрывателя и ActionScript для документа по умолчанию. Если планируется создание классов на основе шаблонов, выберите версию используемого шаблона.

   Flash Professional добавляет проект в меню «Проект», и на панели «Проект» отображается содержимое указанной корневой папки.

Flash считывает информацию каталога выбранной исходной папки. Чтобы изменить каталоги, создайте другой проект.

Создание быстрого проекта

Панель «Проект» позволяет быстро создавать проект на основе текущего открытого FLA-файла. При создании быстрого проекта параметры проекта определяются автоматически на основе местоположения папки и версии ActionScript текущего FLA-файла.

❖ Выберите в меню «Проект» команду «Быстрый проект».

Flash создает проект, используя текущий активный FLA-файл в качестве документа по умолчанию. Быстрый проект будет назван по имени этого FLA-файла.

Чтобы удалить быстрый проект, удалите его из меню проектов.

Возможно создание нескольких быстрых проектов.

Примечание. *При создании быстрого проекта на основе FLA-файла, размещенного в корневом каталоге другого проекта, происходит изменение имени FLA-файла и назначается документ по умолчанию для FLA-файла.*

Открытие существующего проекта

1. Выберите «Окно» > «Другие панели» > «Проект» (CS5) или «Окно» > «Проект» (CS5.5), чтобы открыть панель «Проект».
2. Выберите из всплывающего меню «Проект» на панели «Проект» пункт «Открыть проект».
3. С помощью диалогового окна «Обзор папки» перейдите в папку, содержащую проект, и нажмите кнопку «OK».

Примечание. *Во Flash Pro CS5.5 можно открыть проекты Flash Builder на панели «Проект» Flash Pro. Во Flash Builder проекту следует назначить тип Flash Professional. Flash Builder также может импортировать проекты Flash Pro. Если проект открыт в обоих приложениях, то внесенные в одном приложении изменения автоматически обновляются в другом. Проекты Dreamweaver невозможно открыть через панель «Проекты» в Flash Professional.*

Закрытие проекта

❖ В меню «Параметры панели» выберите пункт «Проект».

Удаление проекта

1. Откройте проект, который требуется удалить.
2. В меню «Параметры панели» выберите пункт «Удалить проект».
3. Выберите, как будет удален проект.
   - Удалить текущий активный проект с панели проектов.
   - Удалить текущий активный проект с панели проектов, а также все файлы, хранящиеся в каталоге проекта. Эта функция удаляет весь каталог файлов.

Flash Professional удаляет выбранный проект с панели «Проект».

Примечание. *Только CS5.5 — удаление файлов проекта с диска делает невозможным открывание проекта во Flash Builder.*

Преобразование предыдущих проектов в новый формат

В версиях Flash Professional, предшествующих CS4, в проектах использовался XML-файл с расширением .flp, например myProject.flp. Если необходимо воспользоваться проектом, созданным в предыдущих версиях Flash, его придется перевести в новый формат.

1. Выберите «Окно» > «Другие панели» > «Проект» (CS5) или «Окно» > «Проект» (CS5.5), чтобы открыть панель «Проект».
2. Выберите из всплывающего меню «Проект» на панели «Проект» пункт «Открыть проект».
3. С помощью диалогового окна «Обзор папки» перейдите в папку, содержащую FLP-файл, и нажмите кнопку «OK». При этом выбранная папка определяется как корневая папка преобразованного проекта.

Содержимое указанной папки будет отображено в панели «Проект».

Видеоматериалы и руководства

В следующих ресурсах приводятся дополнительные подробные сведения о работе с проектами.

- Видео: Flash Professional CS5.5: улучшенные процессы работы с проектом (11:42, Adobe TV)
- Статья: «Работа с панелью "Проект" во Flash» (Adobe.com)

Управление проектами

Наверх

Добавление нового файла или папки к проекту

Панель «Проект» позволяет открывать, создавать и удалять файлы проекта и папки.

На панели «Проект» файлы фильтруются по расширениям имен файлов. Однако можно вручную скрыть файлы, подставив в начале их имен соответствующий символ, например подчеркивание. Чтобы включить эту возможность, вставьте специальные символы в фильтр в разделе «Скрыть файлы и папки, начинающиеся с» в настройках панели («Параметры» > «Настройки панели»).

По умолчанию на панели «Проект» показываются только документы типов Adobe Flash (FLA, SWF, SWC, AS, JSFL, ASC, MXML, TXT, XML), но можно добавить пользовательские типы на вкладке «Параметры» в настройках панели («Параметры» > «Настройки панели»).

На панели «Проект» в папке «Последние файлы» в верхней части дерева проекта показываются все недавно открытые файлы.

Последние файлы отсортированы в порядке, в котором они открывались. В этом списке отображаются только те файлы, которые открывались с помощью панели «Проект». Чтобы включить или отключить папку последних файлов, установите или снимите флажок «Показывать последние файлы» на вкладке «Параметры» в настройках панели. Также можно указать, как много файлов отображаются в списке.

Чтобы очистить список последних файлов выберите в меню «Параметры» команду «Очистить последние файлы» или щелкните правой кнопкой мыши папку «Последние файлы», а затем выберите из контекстного меню команду «Очистить последние файлы». Очистка списка последних файлов не удаляет сами файлы с компьютера.

Добавление нового файла или папки в проект:

1. На панели «Проект» выберите папку, в которой нужно создать новый файл или папку. Если папка не выбрана, Flash Professional создает файл или папку в корневой папке проекта.
2. Нажмите кнопку «Новый файл» или «Новая папка» в нижней части панели.
3. При добавлении файла выберите имя и тип файла. Установите флажок «Открыть файл после создания», чтобы открыть новый файл в Adobe Flash. Затем нажмите «Создать файл».

Примечание. *Если файл или папка с заданным именем уже существует, появится соответствующее предупреждение.*

Новый файл появляется в списке файлов панели проекта.

Добавление внешней папки к проекту

Панель «Проект» позволяет добавлять дополнительные папки, внешние по отношению к корневой папке проекта, называемые *местоположениями*. Пути к папкам могут добавляться (и показываться или оставаться скрытыми) глобально (доступными для всех проектов) или в каждом конкретном проекте. Местоположения ведут себя как любые другие папки и имеют такие же функциональные возможности, что и папки внутри корневой папки проекта.

1. Откройте настройки панели, чтобы задать глобальные местоположения, или откройте свойства проекта, чтобы задать местоположения для текущего проекта.
2. Перейдите на вкладку «Местоположения».
3. Чтобы сделать местоположения видимыми в списке файлов проекта, установите флажок «Указать дополнительные папки-источники вне корневой папки проекта».
4. Нажмите кнопку «+».
5. Перейдите во внешнюю папку, которую требуется добавить.
6. Задайте имя для этого местоположения.

   Имена местоположений можно менять в любое время в настройках проекта или панели, выбрав требуемое местоположение и щелкнув кнопку «Переименовать местоположение».

7. Закончив добавлять местоположения, нажмите кнопку «OK», чтобы закрыть диалоговое окно. Папки местоположений отображаются над всеми другими файлами в списке файлов.

Нельзя удалять или перемещать местоположения с помощью проводника файлов операционной системы. Удалите их с помощью вкладки «Местоположения» в настройках панели или проекта.

Удаление файла или папки из проекта

1. Выберите файл или папку, которые требуется удалить из списка файлов.
2. Щелкните значок «Удалить» справа на панели значков или нажмите клавишу Delete.

   Также можно щелкнуть файл или папку правой кнопкой мыши и выбрать команду «Удалить» из контекстного меню.

3. В открывшемся диалоговом окне подтвердите выбранное действие.

Flash Professional полностью удаляет файл с жесткого диска. Нельзя отменить удаление файла или каталога. При удалении папки также удаляются все вложенные в нее файлы и подкаталоги.

Открытие файла из панели «Проект» в программе Flash

❖ Дважды щелкните мышью имя файла на панели «Проект».

Если файл относится к собственному типу (то есть поддерживается средством разработки Flash Professional), то он открывается в Flash Professional. Если же файл принадлежит к неисконному типу, то он открывается в приложении, с помощью которого был создан.

Переименование проекта

1. Выберите имя проекта на панели «Проект».
2. Из всплывающего меню «Проект» выберите «Переименовать проект»
3. Введите новое имя и нажмите кнопку «ОК».

Отображение на панели проектов только вложенного каталога одного проекта

При работе с большими проектами можно уменьшить хаос, показывая на панели проектов только файлы в определенном каталоге. Это называется закреплением каталога.

1. Выберите каталог, который требуется закрепить.
2. Нажмите кнопку «Закрепить каталог».

   Кнопка «Закрепить каталог» меняется на кнопку «Снять закрепление каталога», а выбранный каталог отображается в корневой папке списка проекта.

Чтобы закрепить другой каталог, вначале необходимо снять закрепление текущего закрепленного каталога.

Местоположения и папки классов (а также их подкаталоги) могут быть также закреплены. Когда местоположение или папка классов (или подкаталог) закреплены, папки классов не видны

Создание классов ActionScript

Панель «Проект» поддерживает создание шаблонных классов ActionScript в структуре пакетов ActionScript. Используйте кнопку «Создать класс», чтобы добавить файлы класса в указанные пакеты. Поддерживаются шаблоны ActionScript 3.0 и ActionScript 2.0. Используемые шаблоны классов определяются в настройках панели.

Используйте настройки панели, чтобы задать параметры классов. Если папка указана в текстовом поле «Сохранять классы в» на вкладке «Классы» в настройках панели, на панели «Проект» эта папка показывается в каталоге папок с символом <>, означающим, что это местоположение по умолчанию для новых классов. Flash Professional добавляет эту папку к пути класса при публикации с помощью панели «Проект».

Эта папка пути класса может находиться в подкаталоге папки проекта, в каталоге, связанном с папкой проекта, или в любом другом месте на компьютере. Можно установить путь к классу глобально в настройках панели или для каждого отдельного проекта в его настройках. По умолчанию все пакеты класса хранятся в корневой папке проекта.

Доступность для просмотра папки классов можно переключить в настройках панели «Проект» на вкладке «Параметры».

Создание класса ActionScript:

1. Нажмите кнопку «Создать класс» в нижней части панели проектов.
2. Введите путь к пакету (каталог) создаваемого класса.
3. Выберите «Привязать класс к библиотечному символу» чтобы создать фрагмент ролика в своей библиотеке (в той же структуре папок, что и путь к пакету). Чтобы привязать существующий фрагмент ролика, укажите его в библиотеке, а затем выберите «Использовать выбранный библиотечный символ» в диалоговом окне «Создание класса». Adobe Flash перемещает фрагменты ролика в соответствующее местоположение в библиотеке, а затем обновляет ссылки символа для соответствия новому классу.
4. Выберите «Объявить экземпляры в рабочей области» и импортируйте инструкции в файл нового класса, чтобы рассчитать все именованные экземпляры на временной шкале выбранного фрагмента ролика.
5. Установите флажок «Открыть файл после создания», чтобы после создания файла класса открыть его для редактирования.
6. Нажмите «Создать класс».

   Файл класса создается на основе шаблона класса на панели «Проект» и затем помещается в соответствующий каталог пакета, при необходимости создаются новые каталоги.

При нажатии кнопки «Создать класс» файлы класса не переписываются. Если файл существует, новый файл не создается. Это может быть полезно, если требуется связать существующий класс с фрагментом ролика, переместить фрагмент ролика в соответствующую библиотечную папку, а также настроить актуальные ссылки.

Шаблоны создания класса

Панель «Проект» поддерживает простую структуру шаблонов, используемую при создании файлов классов. Эта система состоит из четырех файлов. Все основные файлы расположены в папке «Конфигурация Flash» в подкаталоге /Project/templates/.

Это четыре следующих файла.

1. boundClass_as2.as
2. boundClass_as3.as
3. standardClass_as2.as
4. standardClass_as3.as

Каждый из этих файлов шаблона имеет произвольные теги шаблона, которые замещаются динамическими данными при создании нового класса. Эти теги можно поместить в любом месте в файле шаблона класса.

В каждый файл включаются следующие теги.

- Во все классы:

  %PACKAGE_NAME%

  %CLASS_NAME%

  %BASE_CLASS_NAME% (только AS3)

- Только в связанные классы:

  %LINKAGE_ID%

  %AUTO_IMPORTS%

  %AUTO_ELEMENTS%

Чтобы создать файл шаблона, можно либо модифицировать существующие файлы шаблона, либо заново создать собственный шаблон класса. Чтобы изменить шаблоны классов по умолчанию, откройте настройки панели и выберите правильный файл шаблона. Затем Flash Professional будет использовать этот файл шаблона во всех создаваемых проектах.

В окне «Настройки проекта» есть похожая вкладка, которая позволяет создавать файлы шаблонов для каждого отдельного проекта.

Шаблоны, заданные в настройках панели, используются только при создании новых проектов. Чтобы изменить путь к шаблонам для проекта, установите его в настройках проекта. В настройках панели и проекта должны указываться абсолютные пути к шаблонам. Относительные пути не поддерживаются.

Компиляция FLA-файлов

- Чтоб протестировать, опубликовать или экспортировать FLA-файл проекта, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая клавишу Command (Macintosh), любой FLA-файл в дереве проекта и выберите соответствующее действие из контекстного меню.
- Чтобы протестировать проект, нажмите кнопку «Тестировать проект».

  Adobe Flash компилирует FLA-файл, указанный в качестве проекта по умолчанию, а затем открывает получившийся SWF-файл. Заданный по умолчанию документ можно изменить в любое время, для чего щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая клавишу Command (Macintosh), любой FLA-файл, а затем выберите из контекстного меню команду «Сделать документом по умолчанию.

Панель «Проект» позволяет создавать список публикации. Это список FLA-файлов, которые могут быть в любой момент времени скомпилированы в пакетном режиме.

- Чтобы добавить файлы в список публикации или удалить из него, установите флажок справа от каждого FLA-файла в списке проекта.
- Чтобы опубликовать файлы в списке публикации, выберите команду «Опубликовать проект» в меню «Параметры» на панели «Проект».

  Если в одном из FLA-файлов происходит ошибка при компиляции, панель «Проект» прекращает компиляцию списка и отображает ошибку на панели «Вывод».

Создание проектов Flash для использования с файлами класса Flex

В Flash Professional можно создать обложки и другие визуальные элементы для использования в Flex и Flash Builder. Также можно создать код ActionScript в Flex и Flash Builder и публиковать получившийся SWF-файл, используя Flash Pro. Для обеспечения поддержки использования файлов классов Flex в Flash Professional панель проекта позволяет указать расположение Flex SDK.

Для использования классов Flex в Flash Professional необходимо задать расположение Flex SDK.

1. Создание проекта.
2. Из всплывающего меню «Проект» выберите «Свойства проекта».
3. Выберите вкладку «Пути» и введите путь к каталогу или найдите Flex SDK с помощью функции «Обзор». Например: C:\Program Files\Adobe FlexBuilder 3\sdks\3.0.0.
4. На вкладке «Пути» выберите вкладку «Источник» и добавьте пути к папкам, содержащим ActionScript-файлы классов.

Нажмите на кнопку «плюс» (+) для добавления пути или найдите папку, содержащую файлы классов, с помощью функции «Обзор». Чтобы удалить путь, выберите его и нажмите на кнопку «минус» (-).

5. Выберите вкладку «Библиотека» и введите путь к SWC-файлам (компонент Flash) или папкам, содержащим SWC-файлы, которые будут использоваться

   Нажмите на кнопку «плюс» (+) для добавления пути или найдите папку, содержащую SWC-файлы, с помощью функции «Обзор». Чтобы удалить SWC-файл или папку, выберите его (ее) и нажмите на кнопку «минус» (-).

6. Выберите вкладку «Внешняя библиотека» и введите путь к SWC-файлам (компонент Flash) или папкам, содержащим SWC-файлы, которые должны загружаться как общие библиотеки во время выполнения.

   Нажмите на кнопку «плюс» (+) для добавления пути или найдите папку, содержащую SWC-файлы, с помощью функции «Обзор». Чтобы удалить SWC-файл или папку, выберите его (ее) и нажмите на кнопку «минус» (-).

7. Нажмите кнопку «OK».

Видеоматериалы и руководства

В следующих ресурсах приводятся дополнительные подробные сведения о работе с проектами.

- Видео: Flash Professional CS5.5: улучшенные процессы работы с проектом (11:42, Adobe TV)
- Статья: «Работа с панелью "Проект" во Flash» (Adobe.com)

Дополнительные разделы справки

(cc) BY-NC-SA

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Системные требования

Некоторое содержимое, доступное по ссылкам на данной странице, может приводиться только на английском языке.