А. И. Мишенев

Adobe Flash CS4. Видеокнига

Москва
«Книга по Требованию»

УДК 004.42
ББК 32.811
М71

Мишенев А.И.
М71 Adobe Flash CS4. Видеокнига / А. И. Мишенев – М.: Lennex Corp, — Подготовка макета: ООО «Книга по Требованию», 2026. – 151 с.

ISBN 978-5-9706-0054-2

Adobe Flash CS4. Видеокнига. Автор - А. И. Мишенев. Программа Flash CS4 от мирового лидера компьютерного и Web-дизайна компании Adobe открывает совершенно новые горизонты при создании интернет-страниц и Web-приложений.

ISBN 978-5-9706-0054-2

© Lennex Corp, 2026
© А.И. Мишенев, 2026

Мишенев А. И.

ADOBE FLASH CS4
Видеокнига





Москва, 2009

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
М71

Мишенев А. И.
М71 Adobe Flash CS4. Видеокнига. – М.: ДМК Пресс, 2009. – 152 с.: ил.

ISBN 978-5-9706-0054-2

Программа Flash CS4 от мирового лидера компьютерного и Web-дизайна компании Adobe открывает совершенно новые горизонты при создании интернет-страниц и Web-приложений.

Flash – это не просто программа редактирования и анимации векторной графики, это целая технология, которая обладает практически неограниченными возможностями. Flash CS4 дает возможность дизайнерам и разработчикам создавать проекты любой сложности, начиная от простых сайтов и заканчивая сложнейшими Web-ориентированными приложениями.

В версии CS4, помимо стандартных возможностей, добавились уникальные новые: трехмерное редактирование объектов, инструменты создания более реалистичной анимации. Ну а язык Action Script версии 3.0, как всегда, является самым лучшим средством программирования поведений на сцене.

Особенности продукта:

- Рассмотрены все новые возможности версии CS4.
- Курс озвучен профессиональным диктором.
- Впервые! Работа с трехмерной графикой во Flash CS4.
- Рассмотрены секреты и тонкости работы во Flash CS4.
- Большое количество примеров.
- Дополнительные книги и видеокурсы на диске по продуктам линейки Adobe Creative Suite 4.

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

© Текст и видеокурс, TeachVideo, 2009
© Мишенев А. И., 2009
© Оформление, ДМК Пресс, 2009

ISBN 978-5-9706-0054-2

Содержание

Предисловие **6**

1

Начало работы с программой Adobe Flash CS4 **7**

1.1 Назначение программы 8

1.2 Интерфейс программы Adobe Flash CS4 10

1.3 Переключение интерфейса 14

1.4 Работа с панелями и палитрами 16

1.5 Новая панель Motion Editor 18

1.6 Панель Kuler 20

2

Создание графических элементов **25**

2.1 Работа с сетками, привязками и направляющими 26

2.2 Создание линий 28

2.3 Настройка линий обводки и заливки объектов 32

2.4 Создание прямоугольников 35

2.5 Построение эллипсов 39

2.6 Работа с кистью и распылителем 41

2.7 Инструмент Deco Tool (Декорирование) – создание узора 44

2.8 Инструмент Deco Tool (Декорирование) – заливка сеткой 46
2.9 Инструмент Deco Tool (Декорирование) – кисть симметрии 49
2.10 Чернильница и ведро с краской 51

3

Трансформация объектов 53

3.1 Свободное трансформирование 54
3.2 Модификатор искажения объектов Distort 57
3.3 Масштабирование объекта 60
3.4 Зеркальное отражение объектов и поворот 63
3.5 Группировка объектов 67
3.6 Выравнивание объектов на сцене 70
3.7 Трехмерные графические возможности трансформации 73

4

Покадровая анимация 77

4.1 Использование временной шкалы 78
4.2 Слои 80
4.3 Работа с масками слоев 82
4.4 Покадровая анимация 84
4.5 Режимы просмотров результатов 88
4.6 Обратная кинематика с помощью инструмента Bones (Кости) 92

5

Анимация движения 95

5.1 Создание фрагментов ролика 96
5.2 Работа с библиотекой 100
5.3 Создание Motion-анимации и ее настройка 102
5.4 Объектно ориентированная анимация 106
5.5 Создание 3D-анимации 109
5.6 Изменение свойств анимации с помощью Motion Editor (Редактор движения) 113
5.7 Встроенные стили движения 116

6

Анимация формы 119

6.1 Превращение графики 120

6.2 Превращение текста 123

6.3 Работа с анимацией заливки 126

6.4 Создание сложной анимации 129

7

Основы использования языка Action Script 3.0 133

7.1 Основные принципы работы с ActionScript 134

7.2 Создание кнопок и работа с ними 136

7.3 Команда остановки анимации 140

7.4 Библиотека элементов 143

7.5 Пример работы с кнопкой 145

7.6 Элементы управления 150

Предисловие

Программа Flash CS4 от мирового лидера компьютерного и Web-дизайна компании Adobe открывает совершенно новые горизонты при создании интернет-страниц и Web-приложений.

Flash – это не просто программа редактирования и анимации векторной графики, это целая технология, которая обладает практически неограниченными возможностями. Flash CS4 дает возможность дизайнерам и разработчикам создавать проекты любой сложности – начиная от простых сайтов и заканчивая сложнейшими Web-ориентированными приложениями.

В версии CS4, помимо стандартных возможностей, добавились уникальные новые – трехмерное редактирование объектов, инструменты создания более реалистичной анимации. Ну а язык Action Script версии 3.0 как всегда является самым лучшим средством программирования поведений на сцене.

Глава 1

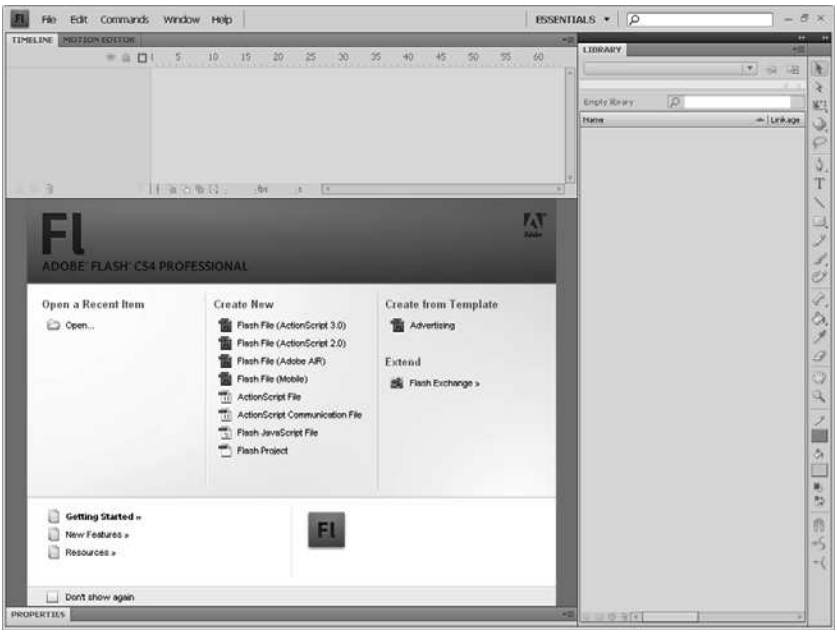
Начало работы с программой Adobe Flash CS4



Интерфейс Панель меню Панель Timeline Пункты меню Рабочая область программы Панель Properties Новые инструменты Переключение интерфейса Интерфейс Developer Интерфейс Classic Измененный интерфейс Панель Motion Editor Панель Kuler

1.1 Назначение программы

Видеоурок на диске –
1 мин 29 с



Программа Flash CS4

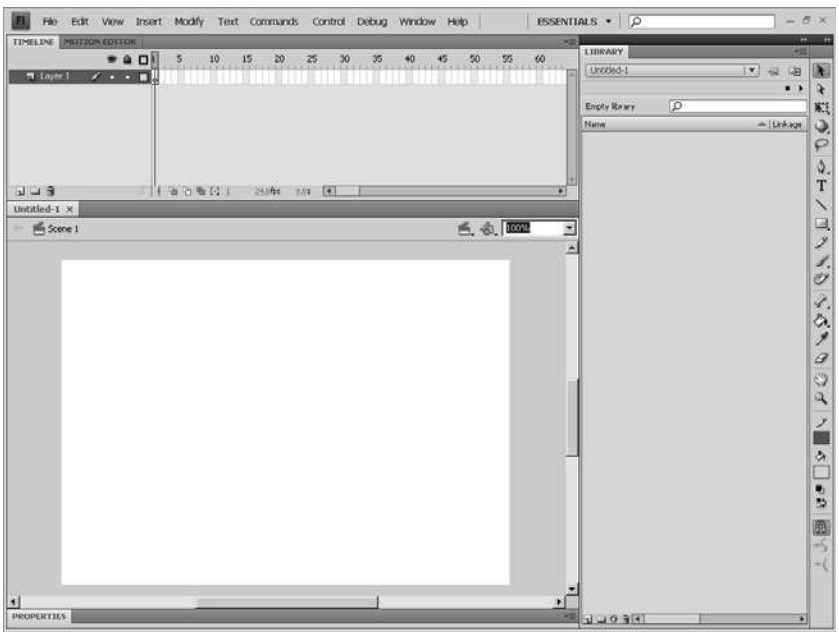
Программа Flash CS4 является самым мощным средством создания анимации. При этом она дает возможность использовать не только стандартные методы временной шкалы, но и программные способы преобразования объектов во времени.

Естественно, Flash обладает всеми средствами работы с векторной графикой, так как она и является основой анимации. В версии CS4 добавилась возможность трехмерного редактирования векторных

объектов, но при этом сцена осталась плоской, то есть трехмерные эффекты просто имитируются, но это не мешает им быть очень реалистичными.

Гибкий интерфейс позволяет легко настроить под себя все панели, что существенно ускоряет процесс работы над проектом.

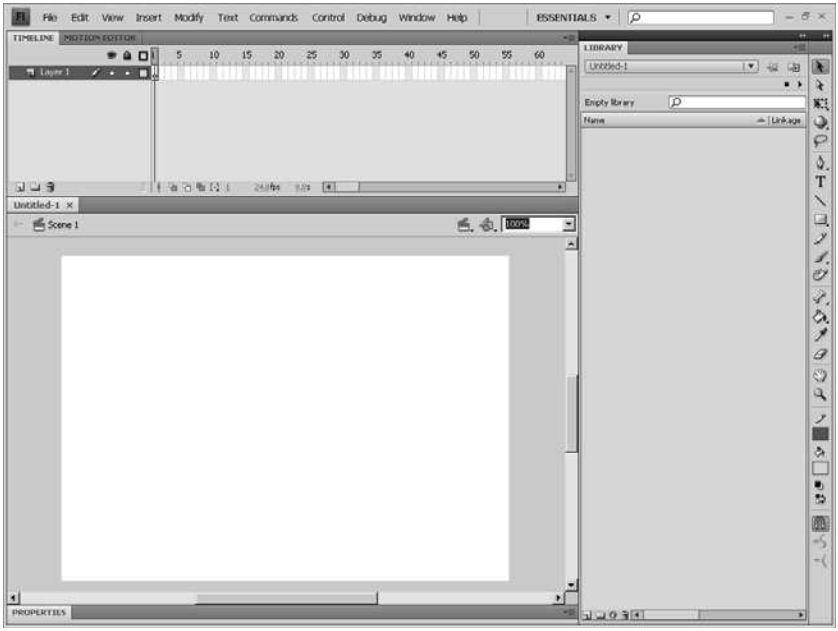
Стоит отметить, что основное понятие в среде разработки Flash – это символ. Символ – это графический элемент или анимация, структурный тип, из которого в основном и состоит анимация. В версии CS4 символ стал обладать большими правами, чем раньше. Даже анимация движения привязывается теперь непосредственно к символу – это существенно облегчает редактирование путей и скорости движения.



Интерфейс программы

1.2 Интерфейс программы Adobe Flash CS4

Видеоурок на диске – 2 мин 31 с



Интерфейс программы

Разработчики из Adobe стремились как можно больше увеличить рабочее пространство.

В результате этого в программе Flash версии CS4 как таковая отсутствует строка заголовка. Можно сказать, что ее просто объединили со строкой меню и панелью атрибутов. Это изящное решение привело к тому, что мы можем говорить о новом элементе