## Урок 1. С чего начать или создание первых рисунков в программе Macromedia Flash

### Часть 1

На этом уроке вы:

−​ познакомитесь с элементами окна программы;

−​ познакомитесь со структурой панели инструментов;

−​ нарисуете свои первые картинки;

−​ научитесь работать с инструментами рисования;

−​ научитесь управлять сценами.

Для изучения основных принципов работы во Flash необходимо запустить приложение, выбрав раздел ***Все программы*** в меню ***Пуск***, и в представленном перечне программ выбрать ***Macromedia->Macromedia Flash 8***.

При загрузке программы Flash появляется стартовая страница (рис.1.1), с помощью которой можно:

−​ открыть недавно используемые файлы - Open a Resent Item;

−​ создать новый файл - Create New;

−​ создать файл на основе шаблона- Create from Template.

Рис. 1.1. Стартовая страница Macromedia Flash

Для открытия в среде Flash уже созданного файла выберите из раздела ***Open a Resent Item*** пункт ***Open*…**, затем файл с диска *Урок\_1/progulka.fla*(рис.1.2). Этот файл содержит анимацию. Для
просмотра фильма во Flash- проигрывателе нажмите комбинацию клавиш ***Ctrl + Enter*** или выполните команду ***Control –> Test Movie,***для возврата в окно Flash необходимо закрыть окно проигрывателя (рис.1.3).

Рис. 1.2. Структура основного окна Flash

Рис.1.3. Просмотр фильма в проигрывателе

**Элементы окна программы**

Пользовательский интерфейс программы является стандартным для Windows-приложений. Есть полоса меню, панели инструментов, на которые вынесены часто используемые команды. Наиболее важные элементы основного окна Flash показаны на рис. 1.2. Команда меню ***Window*** позволяет показать или убрать элементы окна Flash.

Панель инструментов редактирования расположена вдоль левой границы окна. Она обеспечивает доступ к инструментам, которые применяются для создания и редактирования графических объектов.

Панель инструментов разделена на четыре части (рис. 1.4):

−​ ***Tools*** (Инструменты), в которой собраны кнопки инструментов выбора и рисования;

−​ ***View*** (Вид), которая содержит средства управления просмотром изображения, в этом поле две кнопки: ***Hand Tool***(Рука) позволяет перемещать с помощью мыши рабочую область в любом направлении; ***Zoom Tool*** (Масштаб) отвечает за масштабирование изображения в рабочей области; при включении этого режима в поле ***Options*** появляются две дополнительные кнопки, позволяющие выбирать вид масштабирования (увеличение или уменьшение);

−​ ***Colors***(Цвета), которая обеспечивает раздельный выбор цвета контура и заливки объектов;

−​ ***Options (***Параметры), на которой представлены элементы установки дополнительных параметров выбранного инструмента; для инструментов, не имеющих дополнительных параметров, поле ***Options*** остается пустым.

Рис. 1.4. Панель инструментов редактирования

Рабочая область занимает всю центральную часть окна. В рабочей области можно выполнять любые операции редактирования объектов, но в «кадр фильма» попадут только те объекты, которые расположены на рабочем столе. Остальные части рабочей области используются для выполнения вспомогательных работ или для создания эффекта появления (исчезновения) объекта в фильме.

Flash-фильм может состоять из нескольких сцен.

Над рабочей областью находится относящаяся к сцене панель инструментов. На панели расположены следующие элементы (рис.1.5, слева направо):

−​ кнопка со стрелкой, которая обеспечивает возврат в режим редактирования всей сцены; кнопка будет доступна, если работать в режиме редактирования символа;

−​ текстовое поле с именем сцены; по умолчанию имена сцен состоят из слова Scene и порядкового номера сцены;

−​ текстовое поле с именем редактируемого символа (если символ редактируется);

−​ кнопка выбора сцены; щелчок на кнопке открывает меню, содержащее список сцен фильма;

−​ кнопка выбора символа; щелчок на кнопке открывает меню, содержащее список символов фильма;

−​ раскрывающийся список для выбора масштаба отображения рабочей области.

Рис. 1.5. Панель инструментов рабочей области

В центре рабочей области находится монтажный стол (***Stage***). Размер стола и его цвет определяют размер и цвет «экрана» при просмотре фильма.

На столе может располагаться только одна сцена.

Ниже рабочей области размещается панель инспектора свойств (рис.1.6). Для показа панели инспектора свойств (если эта панель убрана из окна) необходимо войти в меню ***Window*** и выбрать в нем пункт ***Properties***.

Первоначально инспектор свойств отображает общие параметры фильма. При выборе какого-либо объекта автоматически изменяется вид инспектора свойств.

На рис. 1.6 показан вид инспектора свойств для открытого документа (фильма) в целом. В этом случае панель инспектора содержит следующие элементы:

−​ текстовое поле ***Document*** (Документ), в котором отображается имя редактируемого файла;

Рис. 1.6. Инспектор свойств документа

−​ кнопка ***Size*** (Размер), которая используется для отображения размера стола; щелчок на кнопке открывает дополнительное диалоговое окно Document Properties (Свойства документа), позволяющее изменить размеры стола, а также задать значения других параметров документа (рис.1.9);

−​ кнопка ***Publish*** (Публикация), щелчок на которой позволяет выполнить публикацию фильма;

−​ кнопка ***Background*** (Фон), щелчок на которой открывает окно палитры для выбора фона фильма (цвета стола);

−​ текстовое поле ***Frame Rate*** (Скорость кадров), которое позволяет задать частоту смены кадров анимации (частота измеряется числом кадров в секунду —fps);

−​ кнопка с изображением вопросительного знака, которая обеспечивает вызов контекстной справки.

Инспектор свойств, как и другие панели, является контекстно-зависимым, т.е. его содержание зависит от выбранного объекта.

С остальными элементами окна программы познакомимся позже.

При работе с файлом некоторые элементы окна программы можно скрыть, для этого используют маркеры, расположенные на границах рабочей области (рис.1.7).

Рис.1.7. Вид окна программы при щелчке по маркерам

В процессе работы с фильмом приходится изменять масштаб просмотра. Для этого используют инструменты из раздела ***View*** на панели ***Tools*** . С помощью инструмента ***ZoomTool*** (Лупа) увеличьте масштаб просмотра изображения, а затем уменьшите масштаб просмотра с помощью списка выбора масштаба отображения рабочей области .

Теперь создадим новый Flash-файл с собственными графическими изображениями. Для этого нужно выполнить команду ***File-> New –>Flash Document***. Окно приложения будет выглядеть, как на рис.1.8.

Рис. 1.8. Новый Flash Document

Настроим параметры рабочего стола. Для этого воспользуемся панелью инспектора свойств. При щелчке на кнопке ***Size*** в этой панели откроется диалоговое окно ***Document Properties***, в разделе ***Dimension*** зададим ширину и высоту нашего стола в пикселях, например, 600\*400; в разделе ***Background Color*** выберем цвет фона стола, например, бледно-голубой, нажмем ОК (рис.1.9). Остальные настройки не изменяем.