

Macromedia Flash MX 2004

Версия ▶ 7.2

Разработчик ▶ Macromedia Inc

Сайт ▶ www.macromedia.com

ОС ▶ Windows 98 SE/2000/XP

Объем дистрибутива ▶ 101,8 Мбайт

Интерфейс ▶ англоязычный

Условия распространения ▶ shareware

Цена ▶ \$298

Сегодня веб-дизайнеры все чаще строят навигацию сайта с помощью кнопок. И в баннеростроении произошли перемены — на смену анимированным GIF-изображениям приходят Flash-технологии. Для разработки баннеров и кнопок написано множество программ разного уровня и функциональности. Одной из наиболее популярных является Macromedia Flash MX 2004.

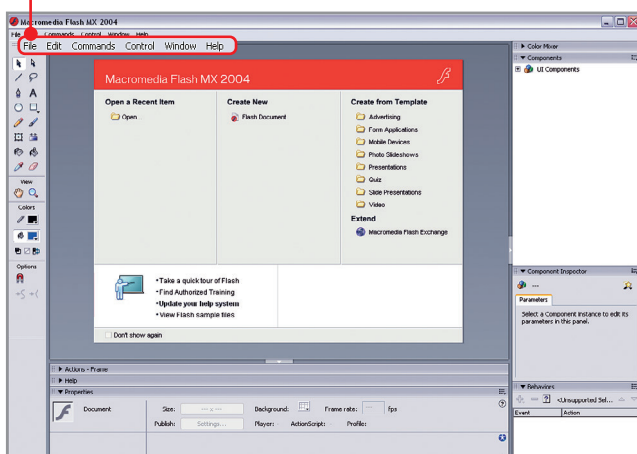
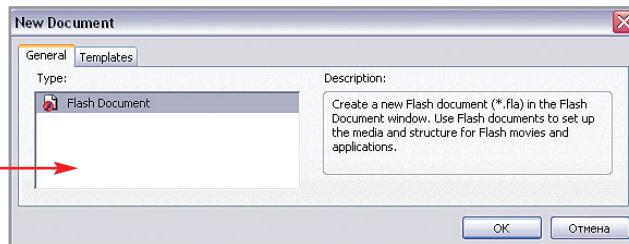
Создание элементов сайта

1 Создаем кнопку

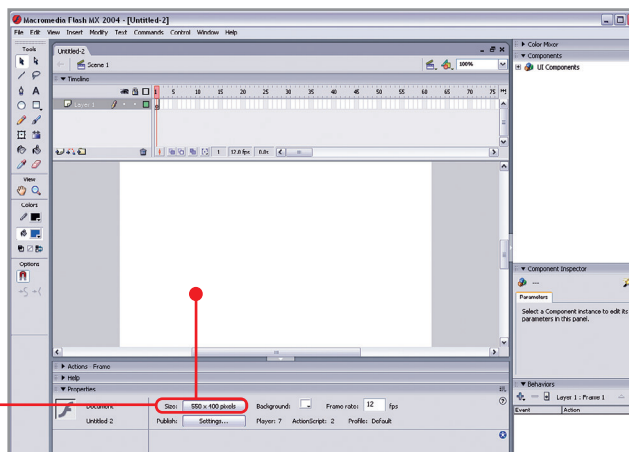
Рассмотрим для начала процесс создания обычной кнопки. После того как вы разместите кнопку на собственной интернет-странице, она будет служить обычным элементом навигации — при нажатии на нее будет осуществляться переход на другую страницу сайта.

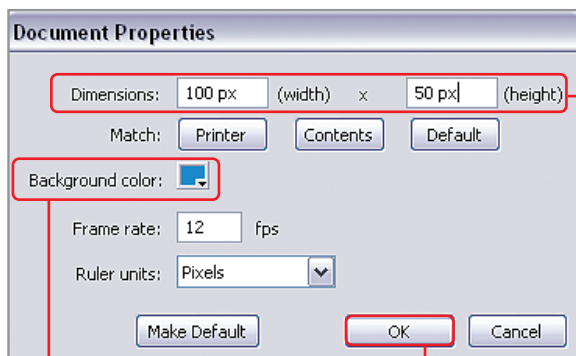
ШАГ 1 Создание нового документа

1 Создайте новый документ. Для этого выберите пункт меню **File → New**. В появившемся диалоговом окне нажмите на кнопку **OK**.



2 Перед нами чистый документ. Сначала нужно изменить его размеры. Для этого на панели **Properties** нажмите на кнопку **Size** (на ней указаны текущие размеры документа).

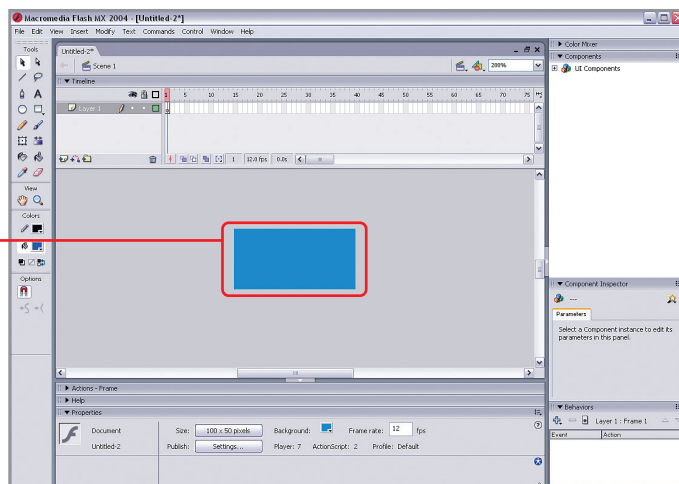




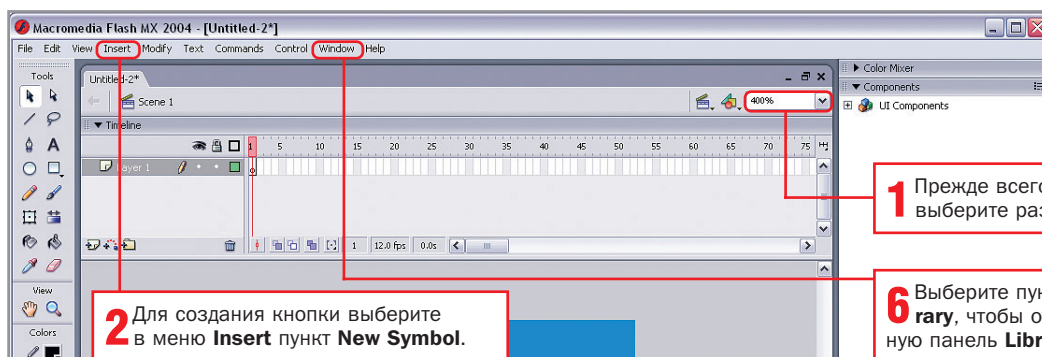
3 В появившемся диалоговом окне **Document Properties** укажите требуемые параметры: в поле **Dimensions width** — ширину будущей кнопки (например, 100 пикселей), а в поле **Dimensions height** — ее длину (например, 50 пикселей).

4 Элемент **Background color** позволяет выбрать цвет фона документа. Он должен совпадать с цветом страницы, на которую будет вставляться кнопка.

5 Когда все будет готово, нажмите на кнопку **OK**. В итоге мы получили документ размером 100x50 пикселей — это шаблон для нашей будущей кнопки.



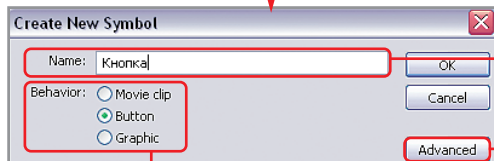
ШАГ 2 Создание кнопки



2 Для создания кнопки выберите в меню **Insert** пункт **New Symbol**.

1 Прежде всего для удобства работы выберите размер масштабирования.

6 Выберите пункт меню **Window → Library**, чтобы отобразить дополнительную панель **Library**.

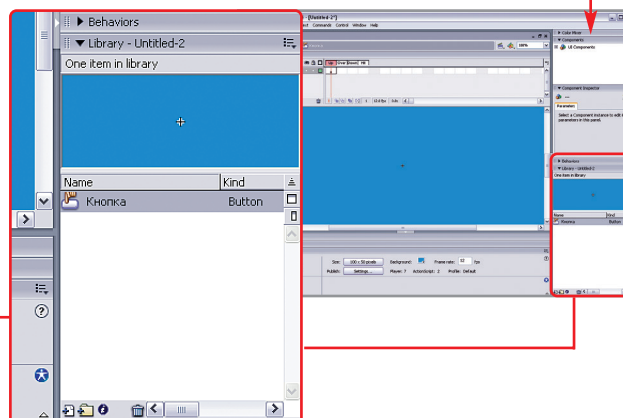


3 В появившемся окне в разделе **Name** укажите имя кнопки (на ее внешнем виде это никак не отразится).

5 Чтобы указать дополнительные параметры вашей кнопки, нажмите **Advanced**.

4 Переключатель **Behavior** должен быть установлен в положение **Button**.

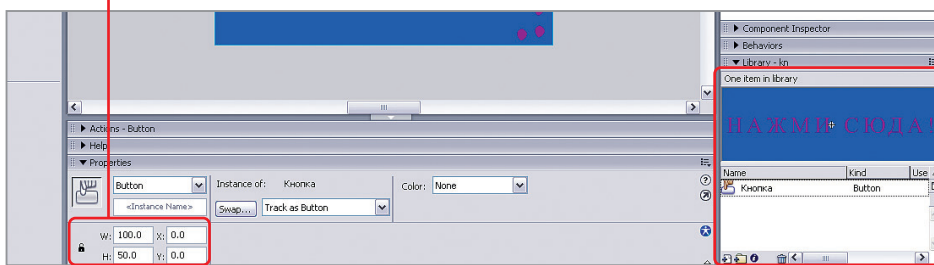
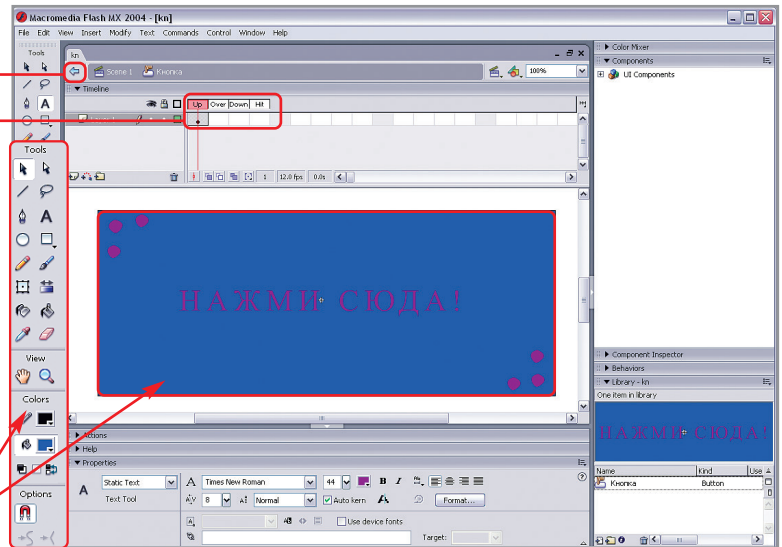
7 На панели **Library** появится новый элемент — наша кнопка. Она представляет собой 4-кадровую анимацию, в которой первые три кадра соответствуют определенному состоянию кнопки: отжата (**Up**), находится под указателем (**Over**) или нажата (**Down**). Четвертый кадр (**Hit**) предназначен для обозначения активной области кнопки (то есть пространства, щелчок внутри которого воспринимается как нажатие на кнопку). Как правило, каждому состоянию соответствует свое изображение (четвертый кадр не виден). Таким образом, для создания кнопки нужно нарисовать три ее отображения в разных состояниях и указать активную область.



10 Нарисовав кнопку, нажмите на синюю стрелку над панелью **Timeline** для возврата в главное окно.

9 Нарисовав изображение кнопки в отжатом состоянии (первый кадр, **Up**, активен по умолчанию), щелчком правой клавишей мыши по следующему кадру кнопки (**Over**) и в появившемся контекстном меню выберем пункт **Insert keyframe**. Аналогичные действия произведем с кадрами **Down** и **Hit**. После этого они станут доступны для редактирования, при этом программа автоматически копирует в них содержимое кадра **Up** для ускорения работы над кнопкой.

8 Для рисования воспользуйтесь инструментами панели **Tools**.



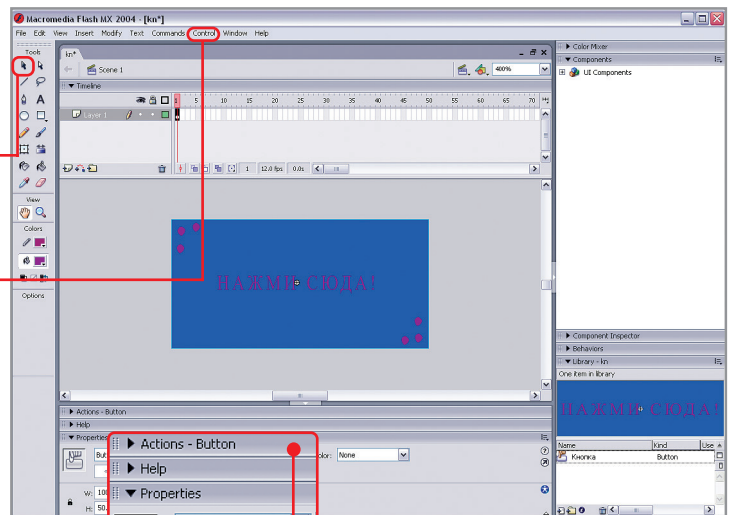
12 При необходимости можно изменить размеры и месторасположение кнопки.

11 Теперь из панели **Library** перетаскиваем созданную кнопку на белый прямоугольник в главном окне.

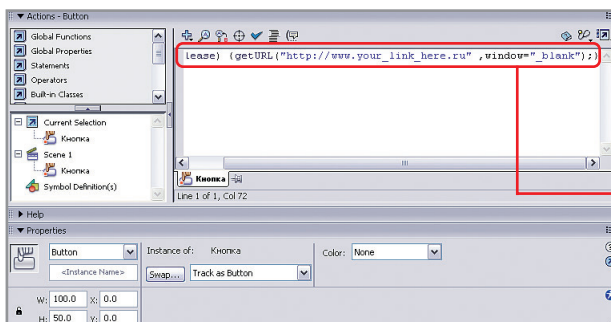
ШАГ 3 Настройка гиперссылки

1 Для того чтобы при нажатии на кнопку можно было перейти на определенную страницу, кнопке нужно назначить гиперссылку. Для этого прежде всего выделите ее с помощью инструмента **Selection Tool**.

4 Для проверки работоспособности кнопки предназначен пункт **Test movie** меню **Control**. Также вы сможете воспользоваться комбинацией горячих клавиш **Ctrl + Enter**.



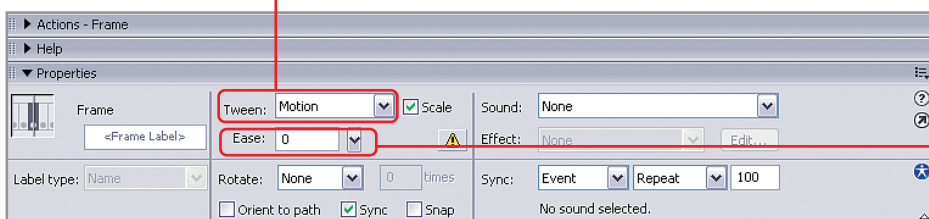
2 Теперь открываем панель **Actions**.



3 В пустом поле справа впишите следующую строку: **on (release) {getURL("http://www.your_link_here.ru", "window=blank");}**. Обратите внимание, что вместо слов **your_link_here.ru** нужно ввести адрес вашей личной страницы в Интернете.



8 Для параметра **Tween** укажите значение **Motion**. Теперь промежуточные кадры анимации на временной диаграмме окрасились в светло-фиолетовый цвет, а первый и последний соединились стрелкой. Если где-то была допущена ошибка, то вместо стрелки будет отображена пунктирная линия. Для создания анимации трансформации параметру **Tween** нужно присвоить значение **Shape**.

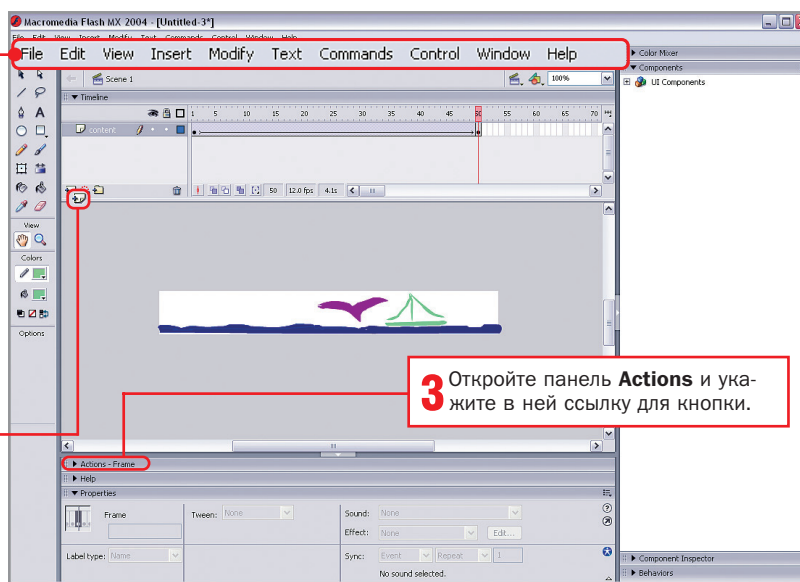


9 Параметр **Ease** управляет изменением скорости движения объекта (скорость может увеличиваться или уменьшаться), с его помощью можно достичь эффекта падения объекта (при падении скорость увеличивается).

ШАГ 3 Создание гиперссылки на баннер

1 Для того чтобы при щелчке по баннеру можно было перейти на другой сайт, нужно создать невидимую кнопку, которую следует поместить на верхний слой баннера. Создаем новую кнопку аналогично тому, как было описано ранее. В первых трех кадрах помещаем, например, точку, цвет которой совпадает с фоном баннера. А в четвертом кадре обозначаем активную область кнопки — рисуем прямоугольник, размер которого соответствует размеру вашего баннера.

2 Создаем новый слой. Для этого щелкнем левой кнопкой мыши по кнопке **Insert Layer** (находится на панели **Timeline**). В списке слоев появится новый, а на временной диаграмме — дополнительная последовательность кадров. Вставьте в новый слой созданную «невидимую» кнопку.

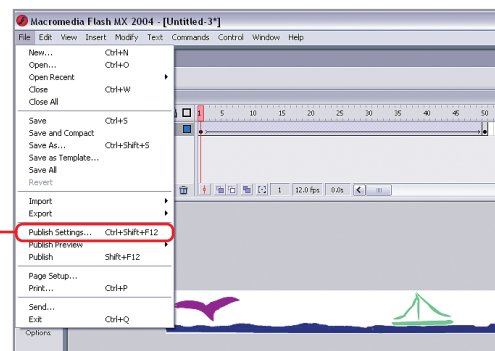
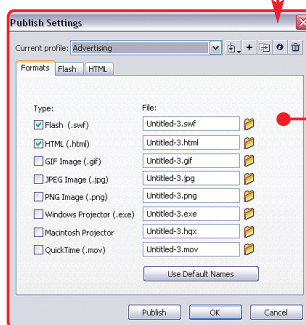
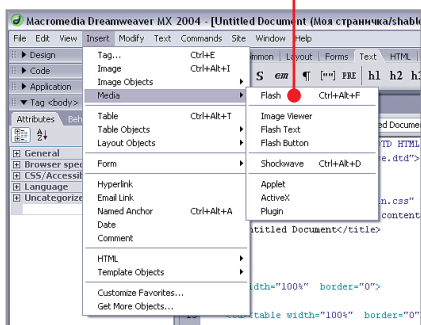


3 Откройте панель **Actions** и укажите в ней ссылку для кнопки.

ШАГ 4 Размещение Flash-элементов на сайте

1 Перед тем как разместить элемент на интернет-странице, его нужно конвертировать из формата **FLA** в **SWF**. Для этого в меню **File** выберите команду **Publish Settings**.

3 Если для создания сайта вы пользуетесь **Macromedia Dreamweaver MX 2004**, то подготовьте SWF-файл с объектом, а после выберите в этой программе пункт меню **Insert** → **Media** → **Flash**.



2 В появившемся диалоговом окне на закладке **Formats** в списке форматов отметьте нужные (нам понадобится **Flash**), укажите имя нового файла, папку, в которую он будет сохранен, и нажмите на кнопку **Publish**. Если кроме формата **Flash** отметить **HTML**, то будет сгенерирована страничка, содержащая созданный элемент. Ее код можно использовать для вставки объекта в нужное место на сайте.

Игорь Буряк