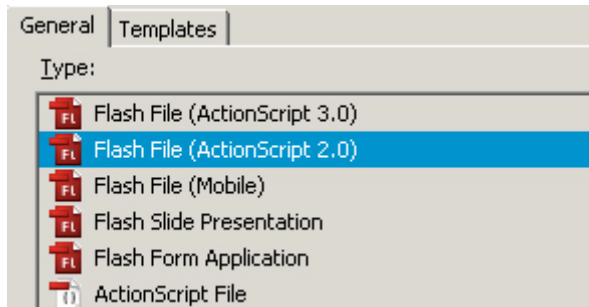


Создание сайта с использованием технологии Flash

Создание страницы с "новостями"	2
Создание галереи с изображениями	5
<i>I вид галереи (с "миниатюрами")</i>	<i>5</i>
<i>II вид галереи (с управляющими кнопками)</i>	<i>6</i>
Размещение видео	8
<i>I способ (воспроизведение видео с помощью управляющей кнопки)</i>	<i>8</i>
<i>II способ (видео воспроизводится автоматически)</i>	<i>8</i>
Создание текстового поля с прокруткой.....	9
Создание главной страницы	10
<i>Вставка страницы новостей и страниц, содержащих видеоклипы</i>	<i>11</i>
<i>Вставка страницы с галереей изображений и страницы с "прокруткой"</i>	<i>12</i>

Создание страницы с "новостями"

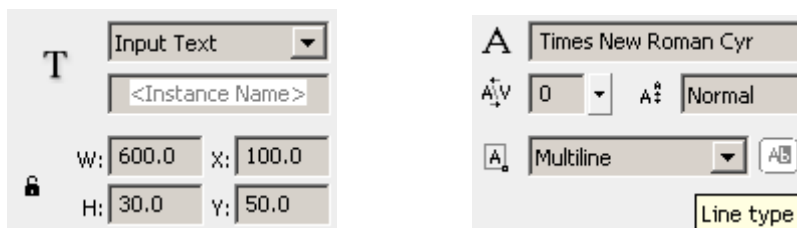
Создать новый файл.



Создать текстовое поле, задать его размеры и положение на странице (с помощью панели **Properties**).

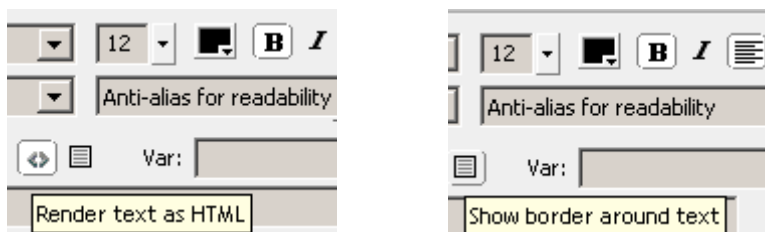
Задать тип текста, указав в поле **Text type** значение **Input text** (вводимый текст).

В поле **Line type** указать значение **Multiline** (многострочный).

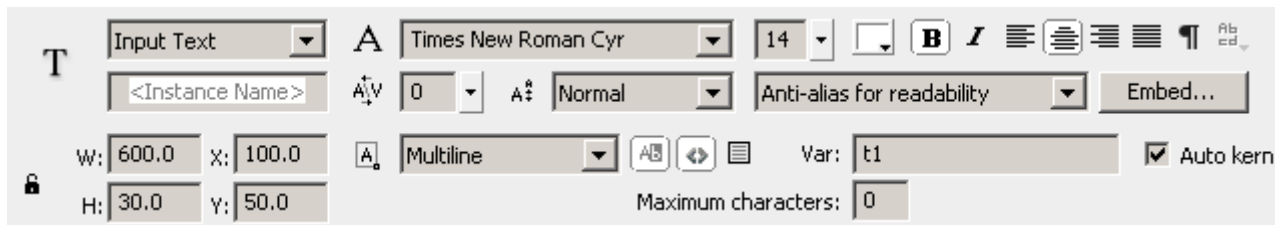


Включить опцию **Render text as HTML** (обрабатывать текст как HTML).

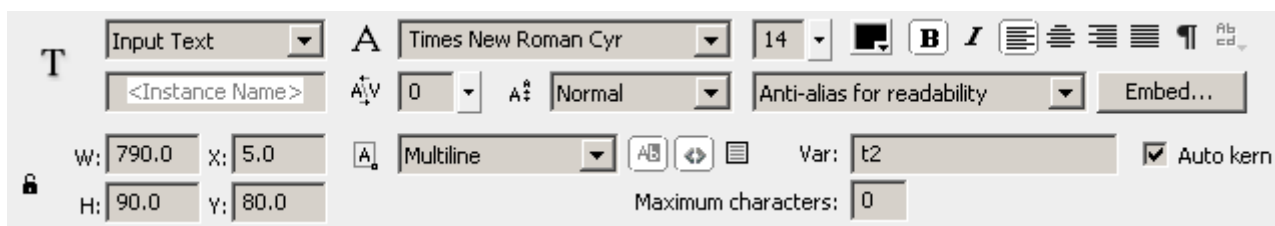
Снять выделение со значка **Show border around text** (показывать рамку вокруг текста).



В поле **Var:** ввести обозначение этого блока.

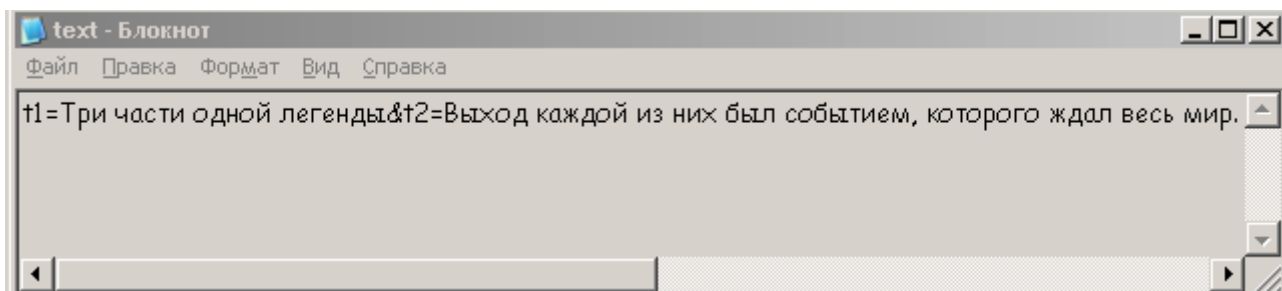


Аналогично создать следующее текстовое поле.

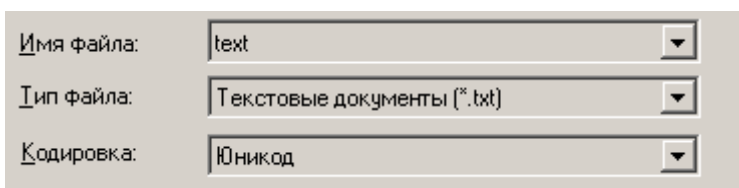


Создать в Блокноте файл, содержащий несколько текстовых фрагментов (в данном случае – "новостей") в соответствии с рисунком:

(здесь эти фрагменты текста обозначены **t1** и **t2**; фрагменты текста, которые будут расположены в ранее созданных текстовых полях, отделяются друг от друга символом "&" (без кавычек), пробелы с обеих сторон от него отсутствуют)



и сохранить этот файл в кодировке Юникод.

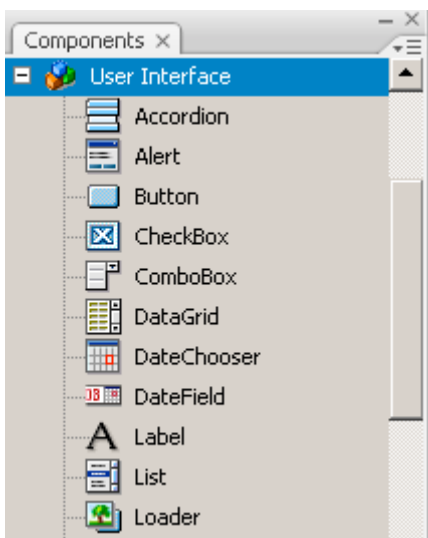


Выделить первый кадр и выполнить команды меню **Window** → **Actions**.

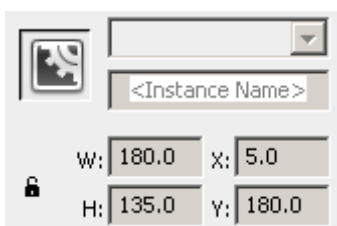
Ввести код (в первых кавычках указан путь к текстовому файлу):

```
_root.loadVariables("./news/text.txt", "_root");
```

Выполнить команды меню **Window** → **Components**. Перетащить в кадр компонент **Loader**.



Задать его размеры и положение на странице (с помощью панели **Properties**).



В панели **Parameters** задать значение параметра **contentPath**, указав путь к файлу с изображением.

Properties Parameters x

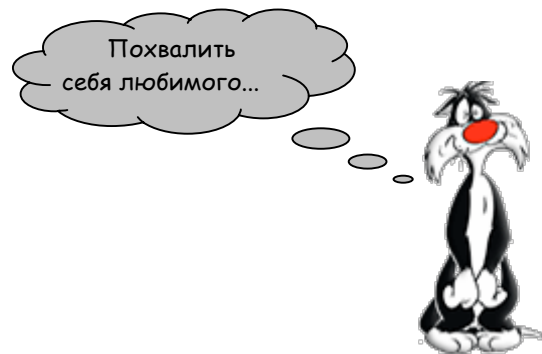
Component

<Instance Name>

W: 180.0 X: 5.0

H: 135.0 Y: 320.0

autoLoad	true
contentPath	./news/11.jpg
scaleContent	true



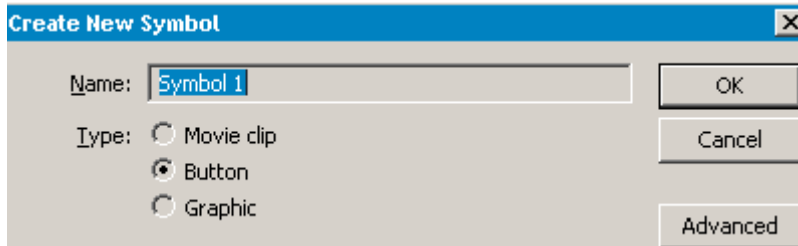
Создание галереи с изображениями

Добавить изображения в библиотеку, выполнив команды меню **File** → **Import** → **Import to Library...**

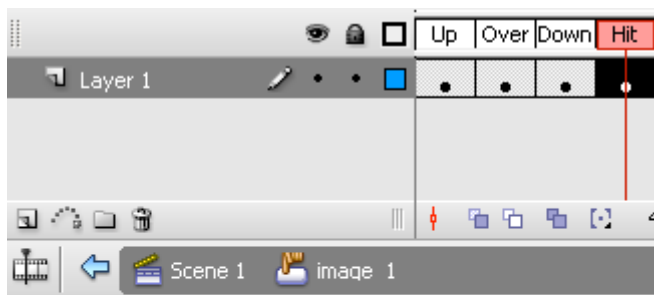
1 вид галереи (с "миниатюрами")

Для осуществления возможности предварительного просмотра в библиотеку необходимо добавить уменьшенные копии изображений ("миниатюры").

Создать кнопку, выполнив команды меню **Insert** → **New symbol...**

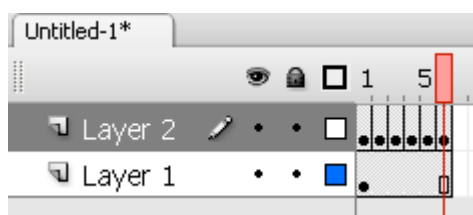


Разместить на кнопке одну из уменьшенных копий изображений.



Аналогично создать остальные кнопки-миниатюры и разместить их в первом кадре. Перейти в последний (по числу кнопок) кадр и, щелкнув правой кнопкой мыши выполнить команду **Insert Frame**.

Создать новый слой и перенести из библиотеки (в первый кадр) "большое" изображение, соответствующее первой из миниатюр. Сделать второй кадр этого слоя ключевым и удалить "большое" изображение. Перенести из библиотеки следующее изображение (соответствующее второй кнопке). Аналогично разместить оставшиеся изображения в других кадрах.



Исключить самопроизвольное воспроизведение.

Выделить на слое с изображениями первый кадр и выполнить команды меню **Window** → **Actions**.

Ввести код:

```
stop();
```

Отредактировать первую кнопку. При нажатии на кнопку должен осуществляться переход на кадр, в котором находится соответствующее ей "большое" изображение. В данном случае - на первый кадр.

Выделить эту кнопку и ввести код:

```
on (press) {  
gotoAndStop(1);  
}
```

Аналогично отредактировать остальные кнопки.

II вид галереи (с управляющими кнопками)

Разместить в каждом из кадров (на одном слое) по одному изображению.

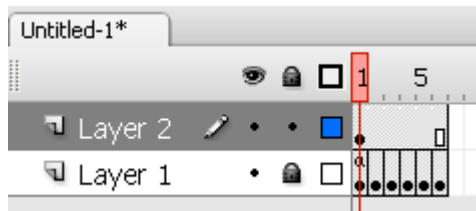
Исключить самопроизвольное воспроизведение.

Выделить первый кадр и выполнить команды меню **Window** → **Actions**.

Ввести код (**k** – обозначение счетчика кадров, ему присваивается значение, равное **1**):

```
stop();  
k=1;
```

На новом слое разместить в каждом кадре две кнопки (для перемещения по галерее вперед-назад).



Отредактировать кнопку, с помощью которой осуществляется переход "назад" ("влево")

Выделить эту кнопку, открыть панель **Actions**, ввести код:

(здесь **6** – общее число кадров галереи)

```
on (release) {  
    if (k==1)  
        {gotoAndStop(6);  
        k=14;  
        }  
    else {  
        prevFrame();  
        k--;  
    }  
}
```

Отредактировать кнопку, с помощью которой осуществляется переход "вперед" ("вправо")

Выделить эту кнопку, открыть панель **Actions**, ввести код:
(здесь 6 – общее число кадров галереи)

```
on (release) {  
    if (k==6)  
        {gotoAndStop(1);}  
    else {  
        nextFrame();  
        k++;  
    }  
}
```

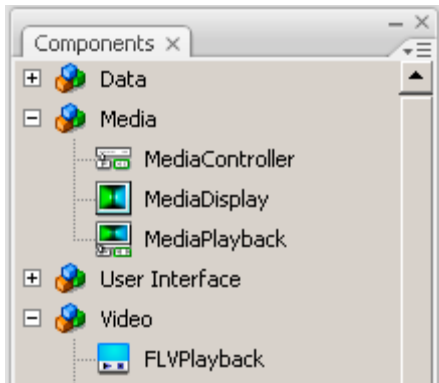


Размещение видео

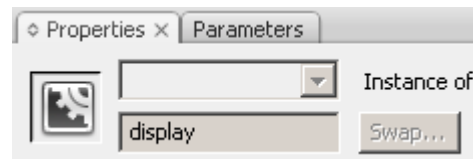
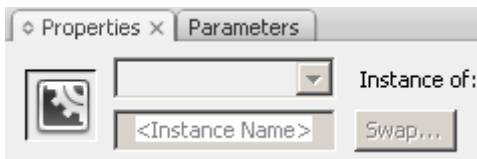
С помощью программы Adobe Flash CS3 Video Encoder преобразовать видеофайл в формат .flv
Поместить видеофайл в папку, где будет находиться создаваемый файл (с расширением .fla).

I способ (воспроизведение видео с помощью управляющей кнопки)

Выполнить команды меню **Window** → **Components**.



Перетащить в кадр один из компонентов (**Media Display**, **Media Playback**, **FLV Playback**) и присвоить ему имя в панели **Properties**, например, **display**.



Создать кнопку, которая будет запускать видеофайл, и поместить ее в кадр.

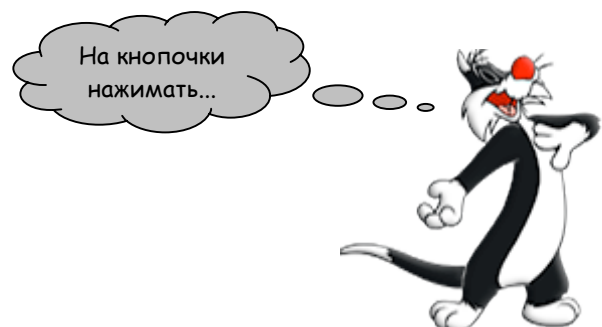
Открыть окно **Actions**, выполнив команды **Window** → **Actions**.

Выделить кнопку и вставить код, с помощью которого будет запускаться видео (**display** – назначенное имя (метка) для дисплея или плеера; **1.flv** – имя видеофайла, который должен находиться в одной папке с создаваемым файлом .fla):

```
on (press) {  
    display.contentPath="1.flv";  
}
```

II способ (видео воспроизводится автоматически)

Выполнить команды меню **File** → **Import** → **Import Video...**

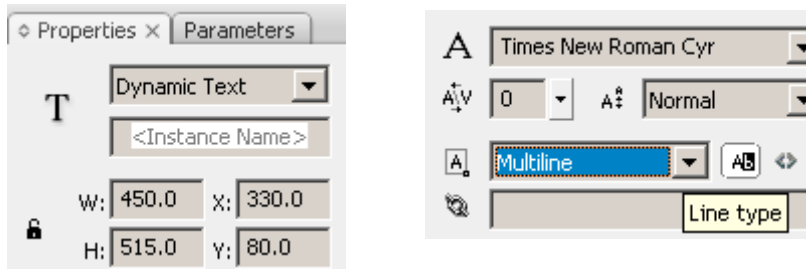


Создание текстового поля с прокруткой

Создать текстовое поле, задать его размеры и положение на странице (с помощью панели **Properties**).

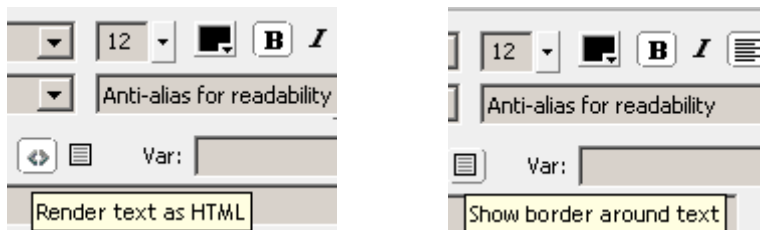
Задать динамический тип текста, указав в поле **Text type** значение **Dynamic text** (динамический текст).

В поле **Line type** указать значение **Multiline** (многострочный).



Включить опцию **Render text as HTML** (обрабатывать текст как HTML).

Снять выделение со значка **Show border around text** (показывать рамку вокруг текста).

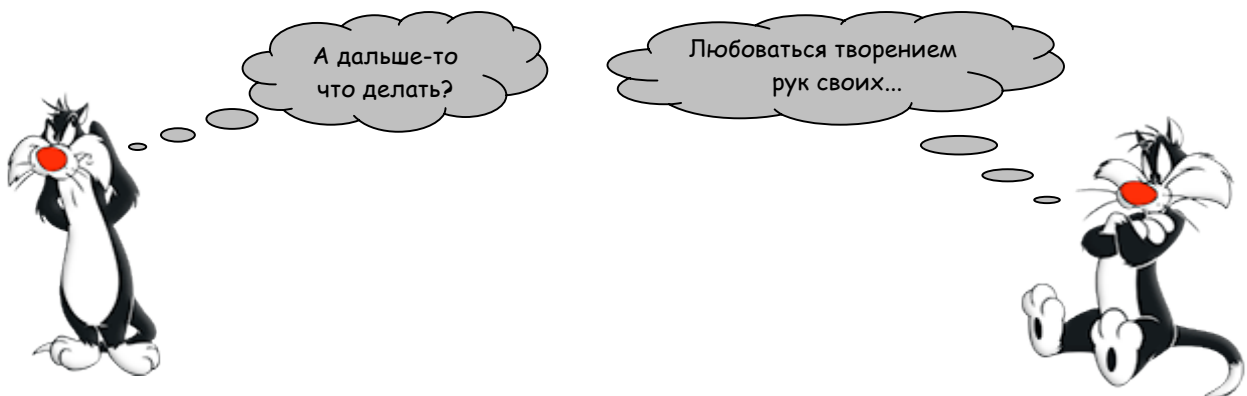


Добавить к тексту прокрутку, выполнив команды меню **Text** → **Scrollable**.

С помощью инструмента **Text Tool** вставить в текстовое поле скопированный из Блокнота текст.

Выполнить команды меню **Window** → **Components**.

Выбрать компонент **UIScrollBar** и перенести его к внутренней правой границе текстового поля.



Создание главной страницы

При просмотре, все страницы сайта будут "подгружаться" на главную страницу, поэтому ее размеры желательно сделать больше размеров остальных страниц сайта.

Задать размер страницы можно с помощью команды меню **Modify** → **Document...**

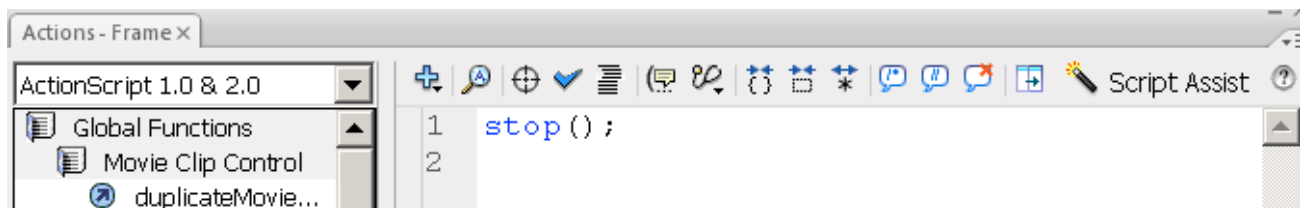
Будет неплохо, если цвет главной страницы и цвета остальных страниц случайно :D совпадут.

Создать на главной странице кнопки (меню) для навигации по сайту.

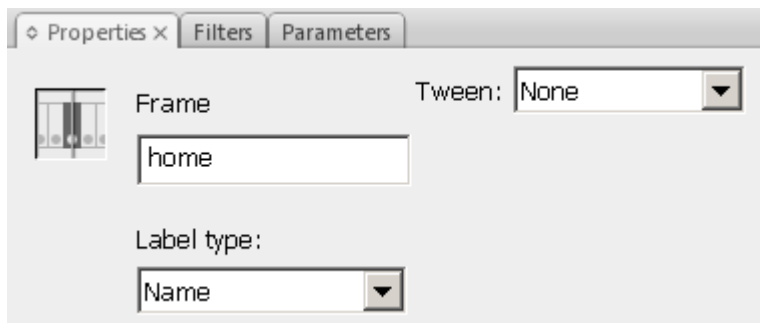
Исключить самопроизвольное воспроизведение анимации:

- выделить первый кадр и выполнить команды меню **Window** → **Actions**;
- ввести код:

```
stop();
```



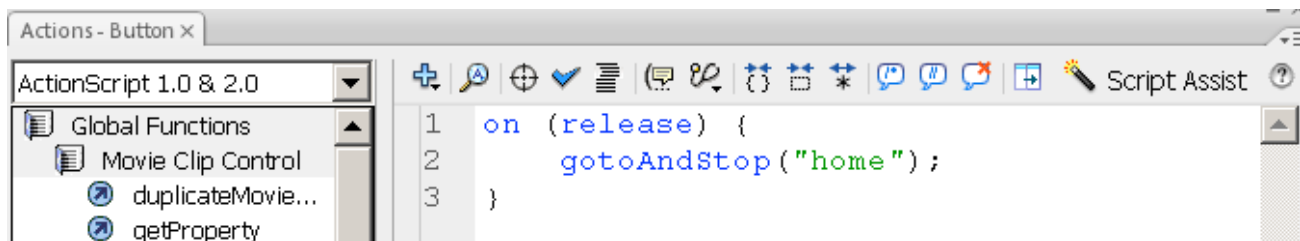
Присвоить первому кадру (с главной страницей сайта) имя (метку). Например, **home**.



Выделить кнопку, с помощью которой будет осуществляться переход на главную страницу сайта.

Выполнить команды меню **Window** → **Actions**.

Ввести код:



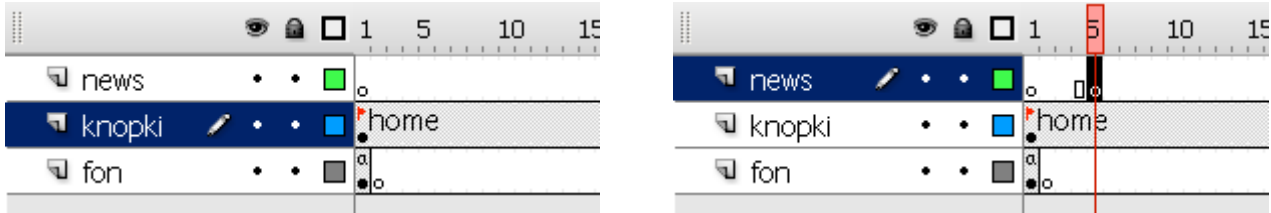
Создать новые слои (по количеству оставшихся страниц сайта).

Каждая из этих страниц будет "подгружаться" на соответствующий слой.

На слое с кнопками перейти в 40-й кадр (можно в 50-й или даже (!) 64-й), щелкнуть правой кнопкой мыши, выбрать из контекстного меню команду **Insert Frame**.

Вставка страницы новостей и страниц, содержащих видеофрагменты

Открыть страницу с новостями и выполнить команды **Edit** → **Select All** и **Edit** → **Copy**.
На соответствующем слое главной страницы перейти в любой свободный кадр и сделать его ключевым.



Присвоить этому кадру имя (метку).



Выполнить команду **Edit** → **Paste in Place**.

Отрегулировать положение элементов на странице (с помощью панели **Properties**).

Удалить на этом слое все кадры справа от ключевого:

- выделить эти кадры с помощью клавиши **Shift**;
- в контекстном меню выбрать команду **Remove Frame**.

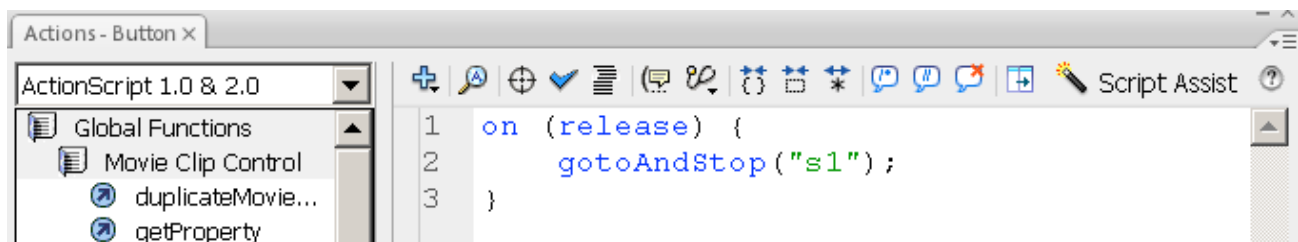
Выделить кнопку, с помощью которой будет осуществляться переход на "новостную" страницу

Выполнить команды меню **Window** → **Actions**.

Ввести код:

(здесь **s1** – имя (метка) кадра с "подгружаемой" страницей)

```
on (release) {  
    gotoAndStop("s1");  
}
```



Выделив ключевой кадр с "подгружаемой" страницей, выполнить команду **Window** → **Actions**.

Ввести код:

(здесь **./news/text.txt** – путь к файлу, ранее созданному в Блокноте)

```
_root.loadVariables("./news/text.txt", "_root");
```

Аналогично "подгружаются" созданные ранее страницы с видеофрагментами.

Вставка страницы с галереей изображений и страницы с "прокруткой"

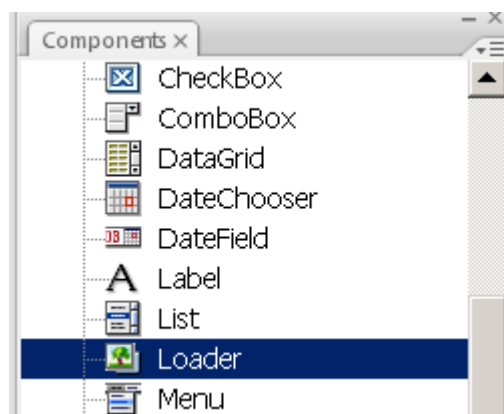
На соответствующем слое главной страницы перейти в любой свободный кадр и сделать его ключевым.

Присвоить этому кадру имя (метку).

Удалить на этом слое все кадры справа от ключевого.

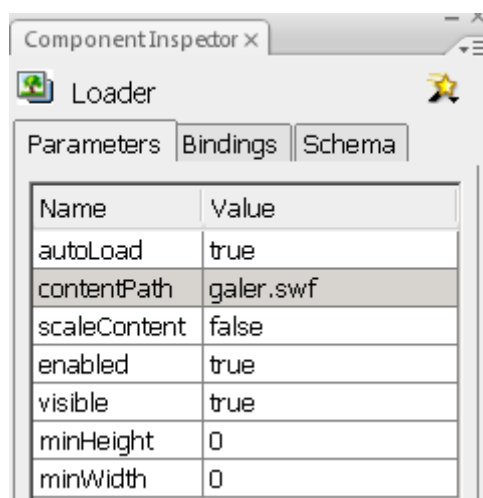
Выполнить команду меню **Window** → **Components**.

Перетащить в кадр компонент **Loader**. Задать его размеры и положение на странице.



Выполнить команду меню **Window** → **Component Inspector**.

Выделить на странице элемент **Loader** и указать значения параметров в соответствии с рисунком: (здесь **galer.swf** – имя файла с расширением .swf, содержащего галерею изображений)



Выделить кнопку, с помощью которой будет осуществляться переход на страницу с галереей.

Выполнить команды меню **Window** → **Actions**.

Ввести код:

(здесь **s2** – имя (метка) кадра с "подгружаемой" страницей)

```
on (release) {  
    gotoAndStop("s2");  
}
```

Аналогично "подгружается" созданная ранее страница, содержащая "прокрутку" текстового поля.



А меню как сделать?
Хочу "раскрывающееся"...



В следующий раз расскажу.
Если не забуду...