



Вдохните жизнь в вашу домашнюю страницу или корпоративный сайт

Сеньков Олег (os4506@spb.edu)

**Flash – технология будущего!
Используйте ее уже сегодня!**

Введение

Internet – среда в которой слишком быстро все стареет. Средняя продолжительность жизни субъекта в этом мире 1-1,5 года, некоторые, наиболее прогрессивные, умудряются успеть вложить свой вклад в эволюцию Internet-сообщества всего за несколько месяцев и уйти с миром, передав эстафету «новому».

Если еще вчера критерием интерактивности были, реагирующие на курсор элементы меню, динамически загружаемые страницы и т.д., то сегодня, чтобы успешно продавать, рекламировать в сети, а тем более, развлекать, нужны новые технологии.

И такая технология уже есть! Flash! «Почему именно Flash?» – спросите вы меня, - «Ведь на рынке «мультимедиа» позиционировано много продуктов для web-дизайнеров.» Отвечаю, потому, что на сегодняшний день эта технология одна из самых массовых, по крайней мере, на Западе, среди себе подобных (в рунете стремительно растет количество сайтов, использующих Flash). Ведь каждый норовит стать стандартом, эталоном. Вот таким графическим, мультимедийным стандартом «de facto», т.е. по факту его повсеместного использования, а не по прописанному документу консорциума «W3C», (www.w3.org) и стала эта разработка компании Macromedia, Inc.

Что же такое Flash и с чем его едят?

Сейчас постараюсь объяснить, но кто уже знаком с ней может пропустить эту главу и читать следующую.

С английского flash – вспышка, сверкание, «быстрый» кадр. Суть ее в использовании анимированной векторной графики в ваших страницах, а не растровой, и в объединении, синхронизации этой самой графики со звуковыми потоками, с событиями ввода/вывода и мыши.

Вы создаете какой-нибудь один элемент интерфейса web-сайта («умную» кнопку, pop-up меню), либо целиком весь сайт в программе Macromedia Flash и затем публикуете его.

При публикации программа Flash автоматически создает три вида файлов. Один, в формате **FLA (Flash Animation)**, с которым

О технологии

Flash – технология использования сжатой анимированной векторной графики и потокового audio (MP3), video (Quick Time 4) для повышения качества и глубины интерактивности Web-сайтов. Зародилась в 1996 г. Новая, 4-я версия популярной программы Flash анонсирована компанией Macromedia, Inc 15 июня 1999 г.

Macromedia Flash 4 (20Mb)

Price CD.....299\$
загрузка.....269\$
апгрейд, CD....129\$
апгрейд, загр....99\$

Free

30-дневная бесплатная full-версия доступна на сайте Macromedia, Inc (www.macromedia.com)

О компании

Macromedia, Inc – Калифорнийская компания расположенная в Сан-Франциско, США, (NASDAQ: MACR), имеет более 500 служащих, CEO (Chief Executive Officer) главный управляющий Роберт К. Бургес (Robert K. Burgess) (www.macromedia.com)

вы потом можете работать в программе (что-то изменять, дорисовывать в анимации). Другой, в формате **SWF** (**ShockWave Format**), который понимает Flash-плеер, либо браузеры MSIE5.x, NN4.x (более старые версии браузеров требуют free-плагин, который можно скачать с сайта Macromedia). И, наконец, третий файл, HTML-оболочку для Flash-объекта. В которой, опять, заметьте, автоматически создаются программой внешние инструкции браузеру, такие как размер, цвет фона, и что очень ценно, инструкция браузеру что делать в том случае, если браузер не поддерживает Flash. Он попросту отправится на сайт Macromedia, и с разрешения пользователя, конечно, загрузит недостающие ему функции, или загрузит альтернативную страницу без Flash. В общем, что и как делать с вашим Flash-элементом браузеру на клиентской машине, вы определяете сами при публикации. При этом сам Flash-объект с внутренними инструкциями браузеру в формате SWF выкладывается на сервере, а с HTML-документа на него идет только ссылка. По этой причине плагиат вашего творчества невозможен, что не скажешь о GIF-ах и JPEG-ах. Как видите, все очень просто и удобно.

Теперь немного о графике. Компьютеры могут воспроизводить графические элементы только в двух форматах, **векторном** (например, чтобы компьютер смог нарисовать прямую ему надо знать координаты всего двух точек и математическую формулу их соединения), и в растровом, т.е. **bitmap**, пиксельном формате (когда запоминается расположение, цвет, яркость каждой точки, пиксела рисунка). Понятное дело, что файлы с растровой графикой будут намного тяжелее. По этой причине векторные рисунки перемещаться по сети значительно быстрее, по сути, на машину клиента передается не сама графика, а небольшие инструкции в двоичном коде. Еще важное преимущество векторной графики перед растровой заключается в том, что векторная графика не теряет качества при увеличении или уменьшении (**resolution – independent**), в отличие от растровой.

Все эти преимущества данного формата, выход новой версии Flash и ряд удачных маркетинговых шагов компании Macromedia, из которых стратегическое партнерство с AOL, Apple, Microsoft, Netscape и RealNetworks наиболее весомо, в последнее время резко усилили экспансию Flash на просторах Web.

На что же способна эта технология? «На многое!» – отвечу я, - «И редко когда web-дизайнеры используют больше половины ее потенциальных возможностей».

Как заявил глава корпорации Macromedia Роберт Бургес (Robert K. Burgess): «Flash еще не может делать всего, что может TV, но конкурировать мы уже способны». И действительно, первыми, кто начал использовать эту технологию в Web, были монстры развлекательной индустрии на TV.

Flash позволяет вам не только создавать, экспортировать, импортировать (например, с Adobe Illustrator) компактную векторную графику для Internet, но и импортировать bitmap графику (JPEG, GIF, BMP) и манипулировать с ней. Например, с помощью только этой технологии, не написав и строчки кода, можно построить полнофункциональный озвученный сайт, поражающий своей интерактивностью, или же создать настоящую игру, с героями, монстрами, замками и сокровищами, или анимационный, не то что ролик, а часовой мультфильм. Все что можно создать с помощью Flash вы можете имплантировать либо в Web, либо использовать самостоятельно, например, на CD.

Программа Macromedia Flash 4 интуитивно понятна и не требует каких-то специальных навыков по написанию скриптов (а именно они формируют поведение объектов Вашей страницы),

Flash на Web-сайтах

Olympics (www.olympic.org)
Taco Bell (www.tacobell.com)
Suzuki Motorcycle
(www.suzuki.co.uk)
NASDAQ (www.nasdaq.com)
SonicNet (www.sonicnet.com)
MGM (www.mgm.com)
Starship Troopers
(www.starshiptroopers.com)
Macromedia Shockrave
(www.shockrave.com)

созданию элементов меню, работой со звуком, графикой. Все максимально user friendly, т.е. дружелюбно по отношению к пользователю и реализуется по принципу Drag and Drop и WYSIWYG.

Для тех, кто хоть раз работал с программами по созданию анимационных роликов, Java-applets, Flash не вызовет каких-либо проблем с освоением, для новичков же, имеется специальная серия уроков, встроенных прямо в программу. Вы выбираете (Help>Lessons...) одно из восьми предложенных интерактивных занятий (Introduction, Drawing, Symbols, Layers, Type, Buttons, Sound, Animation), реализованных, кстати, при помощи Flash-технологий и уже через пару часов вас можно будет назвать искусственным «флэшером».

Что нового в Flash 4?

Не вдаваясь, особо, в подробности, т.к. об этом можно было бы написать целую статью, можно сказать следующее.

Flash 4 отличается от предыдущей версии линейки этой программы, помимо улучшенного интерфейса тем, что обладает, действительно, новыми возможностями для создания просто завораживающих полностью интерактивных web-страниц.

Теперь Flash 4 умеет работать с потоковым и, реагирующим на события, audio, формата сжатия MP3. Вы можете размещать прямо в ролике текстовое поле, для интерактивного взаимодействия с посетителем вашего сайта, создавая различные регистрационные, анкетные, требующие пароля формы. Данные, введенные в эти формы будут посылаться на сервер и обрабатываться. Обычно это делают CGI-скрипты, но Flash и сам способен проделать такого рода операции, в нем есть все необходимые логические, математические функции, он поддерживает работу, как с числовыми, так и со строковыми переменными. Это нововведение в Flash 4 позволит разработчикам создавать более привлекательные и лучше интегрированные web-формы, приложения и для электронной коммерции front ends. Вы можете теперь создавать не просто “high quality” анимацию, а настоящие ролевые, поведенческие игры, обучающие программы, презентационные и рекламные ролики.

Благодаря партнерству Macromedia с компанией Apple (www.apple.com), в «яблочном» видео-плеере QuickTime 4 появилась возможность просматривать Flash-ролики без загрузки плагина, более того, Вы теперь можете импортировать видео формата QuickTime 4 в среду программы Macromedia Flash 4 и имплантировать в видео-поток анимацию, формы, текстовые поля формата Flash SWF, а затем снова экспортировать полученный гибрид в формат QuickTime 4. Представляете, что из этого можно сотворить!

Появились новые дополнительные полезные действия объектов анимационных сцен Flash, которые могут разворачиваться на события и информацию (например, введенную пользователем с клиентской машины) до тех пор пока проигрывается ролик, тем самым увеличивая разнообразие конечного результата действия.

Все это позволит вам создавать полностью интеллектуальные интерфейсные элементы, такие как контрольные панели, слайд-шоу, различные меню и т.д. Улучшенная логика и математика программы облегчает создание любого уровня web-приложений, например, web-магазинов для on-line торговли.

Улучшено и окно библиотеки, теперь оно полностью позволяет управлять, сохранять и лучше организовывать ваши элементы проекта. Работать с этим окном стало намного удобнее, все

свойства объектов и возможные действия над ними всегда под рукой и отображены интуитивно понятными иконками и кнопками.

Процесс публикации, экспорта вашего ролика в поддерживаемый HTML-файлом формат сведен до одношагового действия, при этом вы полностью контролируете его, и можете вносить в этот процесс индивидуальные предпочтения.

Одним словом, в руках художников, web-дизайнеров и просто рядовых пользователей, появился более совершенный инструмент и общепризнанная технология, возможности которых приближают тот день и час, когда Internet-среда будет богаче, красочней, чем TV. Что ж, дерзайте...! Оставьте свой след..., и приблизьте этот час.

* * *