

Д. В. Бугай, Д. А. Неудобнов
(ГГУ им Ф. Скорины, Гомель)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ FLASH

Десятилетие назад машинная графика считалась частью системного программирования для ЭВМ. Сейчас это уже вполне самостоятельная область деятельности. С помощью ЭВМ сейчас решаются многие задачи геометрического характера. В машине синтезируются простые и сложные геометрические образы – поверхности, тела, структуры. Например, чертежи, схемы, фотоснимки и т.д. На разных этапах работы с графикой используются различные редакторы: программы обработки растровой графики; программы векторной графики; редакторы анимационной графики и другие.

Macromedia Flash – очень мощное, при этом простое в использовании, средство создания анимированных проектов на основе векторной графики с встроенной поддержкой интерактивности. Простой и дружелюбный интерфейс, высокая надежность программы делают Macromedia Flash популярным редактором анимации в среде web-дизайна. Технология Flash позволяет формировать быстро загружаемые фильмы, рекламные ролики для размещения в Интернете, создавать большие интерактивные фильмы для локального просмотра и разрабатывать компьютерные игры. А с помощью редактора Swift3D можно сделать графику трехмерной.

Изначально Flash разработки были мало известны пока корпорация Macromedia не предложила переделать один из разделов сервера Walt Disney используя Flash. Это дало большую рекламу Flash технологии. Многие дизайнерские студии начали покупать пакеты программных продуктов для разработки Web страничек при помощи Flash технологии.

Flash играет роль модного дополнения к дизайну Web-страницы. Пользователям уже не интересно рассматривать простые сайты, а хочется живой динамической графики, к тому же быстро загружаемой. Здесь дизайнеру приходит на помощь специализированные технологии, такие как технология Flash, позволяющая размещать на web-страницах мультфильмы. От дизайнера требуется только умение правильно использовать программу Macromedia Flash. Векторная анимационная графика хранится в формате SWF (этот формат используется браузерами для демонстрации векторной графики).

Технология Flash действует практически по тем же принципам – в фильме используется фон, слои, кадры и сцена. Однако работа над фильмом усовершенствована за счет вычислительной мощности компьютера и преимуществ векторной графики.

Благодаря интерактивным эффектам она позволяет превратить статические графические элементы в динамические компоненты игр, учебных фильмов и интерактивных приложений.