

Каплюк А. Д.

студентка фізико-математичного факультету

Усата О. Ю.

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри прикладної математики та інформатики

Житомирський державний університет імені Івана Франка

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ FLASH-ТЕХНОЛОГІЙ ТА ІСТОРІЯ ЇХ РОЗВИТКУ

***Анотація.** В статті розглянуто поняття Flash-технологій та їх особливості. Досліджено їх історію розвитку.*

***Ключові слова.** Flash-технології.*

***Анотация.** В статье рассмотрено понятие Flash-технологий и их особенности. Исследованы их историю развития.*

***Ключевые слова.** Flash-технологии.*

***Annotation.** In the article the concept of Flash-technologies and their features. Studied their history of development.*

***Key words.** Flash-technology.*

Сайт, створений за допомогою Flash-технологій є досить привабливим для корпоративних ресурсів, промо-ресурсів та сайтів-візиток. Популярність цих сайтів полягає в тому, що за допомогою Flash можна створити насичену графіку, анімацію, звуковий супровід, відео вставки, що дуже добре запам'ятовується відвідувачам. При цьому розмір отриманих програм невеликий і результат їхньої роботи не залежить від розширення екрану у користувача – а це одні з основних вимог, що висувуються до web-сайтів. Окрім привабливої зовнішності Flash-технології мають високий ступінь інтерактивності, що дозволяє створювати складні і разом з тим зручні елементи навігації або реклами.

Мета нашої статті полягає у розкритті поняття Flash-технологій та дослідженні історії їх розвитку.

Flash – мультимедійна платформа, призначена для створення векторної анімації та інтерактивних додатків (в тому числі й ігор), а також інтеграції відеороликів на web-сторінках [5].

Створювати сайт за допомогою Flash-технологій вигідно, цікаво, ефективно. Сайт постійно розвивається привертаючи увагу Інтернет-користувачів.

Значною перевагою Flash є можливість отримання барвисто анімованих динамічних інтерактивних сторінок невеликого розміру, що є ідеальним для використання в Інтернеті. Це забезпечується використанням векторної графіки і потужних алгоритмів стиснення інформації. Також треба відмітити, що Flash дозволяє використовувати форми для створення запитів до сервера, а, отже, і потенційну можливість підключення до бази даних [1].

Ще одним прикладом використання Flash-технології є створення інтерактивних локальних презентацій. Для цього в програмі передбачена опція створення виконуваного (.exe) файлу. Та і в цьому випадку розмір програми залишається невеликим і доступним для використання в Інтернеті [2].

Проаналізувавши історію розвитку Flash-технології, ми можемо поділити її на етапи, які представлені у таблиці 1 [1], [3].

Таблиця 1

Розвиток Flash-технологій.

Етапи	Версія	Рік	Опис
FutureSplash	FutureSplash Animator	1996	Початкова версія Flash з базовими інструментами редагування.
Macromedia Flash	Macromedia Flash 1	1996	Macromedia-версію фірмових FutureSplash Аніматор.
	Macromedia Flash 2	1997	Включені нові функції: об'єкт бібліотеки.

Етапи	Версія	Рік	Опис
	Macromedia Flash 3	1998	Нові функції включають: мувікліпа елементів, JavaScript плагіна інтеграції, прозорості та зовнішньої самостійним гравцем.
	Macromedia Flash 4	1999	Нові функції включають: внутрішні змінні, поля введення, передові ActionScript, а також потокове MP3.
	Macromedia Flash 5	2000	Нові функції включають: ActionScript 1.0, XML підтримку, Smartclips, HTML форматування тексту доданий динамічний текст.
	Macromedia Flash MX	2002	Нові функції включають: Video Codec (Sorenson Spark), Unicode, V1 компонентів для користувача інтерфейсу, стиск, ActionScript векторний графічний API
	Macromedia Flash MX 2004	2003	Нові функції включають: ActionScript 2.0, поведінка, розширюваний шар (JSAPI), псевдонім підтримки тексту, ефект тимчасової шкали.
	Macromedia Flash 8	2005	Ця версія продукту має обмежену підтримку для відео і передові графічні та анімаційні ефекти. Додані функції зосереджені на виразності, якості відео і мобільних авторингів.
Adobe Flash	Adobe Flash CS3 Professional	2007	Особливості CS3: повна підтримка ActionScript 3.0, більш тісна інтеграція з іншими продуктами Adobe, таких як Adobe Photoshop, а також забезпечення більш високої якості векторного малюнку.
	Adobe Flash CS4 Professional	2008	Містить інверстну кінематику, основні 3D об'єкти маніпуляцій, об'єктно-орієнтовану анімацію, вдосконалене ядро тексту, а також подальше розширення для ActionScript 3.0.
	Adobe Flash CS5 Професійні	2010	В розробці.

Таким чином, проаналізувавши основні поняття Flash-технології та їх історію розвитку ми можемо зробити висновок, що Flash-технології стрімко розвивалися і набиралися популярності в певний період. Вони дозволяють розробляти інтерактивні мультимедійні додатки, цікаві Flash-презентації, також істотно розширюють можливості Flash-дизайну. Сфера використання Flash - web-сайти, ігри, банери і просто мультфільми. При створенні продукту можна використовувати медіа, звукові та графічні файли, можна створювати інтерактивні інтерфейси і повноцінні web-додатки з використанням PHP і XML. В подальшому ми плануємо розробити сайт, в якому будуть використані Flash-технології.

Список використаних джерел та літератури

1. Грибов Д.Е. Macromedia Flash 4. Интерактивная web-анимация / Д.Е. Грибов - М. ДМК, 2000. - 672 с.
2. Попов В.А. Учебные проекты на Macromedia Flash / В.А. Попов – М.: Чистые пруды, 2005. – 30 с.
3. Уотролл Э., Гербер Н. Эффективная работа во Flash MX / Э. Уотролл, Н. Гербер - СПб.: Питер; Киев: ВНУ, 2003. – 720 с.
4. Flash. Вікіпедія [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://ru.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash.