

УДК 004.45(075.4)  
ББК 32.973-018.2  
А 31

Authorized translation from the English language edition, entitled  
ADOBE FLASH PROFESSIONAL CC CLASSROOM IN A BOOK; ISBN 0321927850;  
by the ADOBE CREATIVE TEAM; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press.  
Copyright © 2013 by Adobe Systems, Inc. All rights reserved. No part of this book may be reproduced or  
transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or  
by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Все права защищены. Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть  
воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то  
электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель,  
если на это нет письменного разрешения правообладателя Pearson Education, Inc.

**Adobe** Flash CC. Официальный учебный курс ; [пер. с англ.  
А 31 М. А. Райтмана]. – Москва : Эксмо, 2014. – 432 с. + CD. – (Официальный  
учебный курс).

ISBN 978-5-699-69311-5

Это – официальный учебный курс по программе Adobe Flash CC, входящий в знаменитую серию Classroom in a Book. Книга предназначена как начинающим, так и опытным пользователям, желающим получить от Adobe Flash CC максимум возможного. Серии простых, прекрасно подобранных пошаговых инструкций позволят вам на практике освоить все инструменты Adobe Flash CC.

На диске представлены файлы для уроков. С их помощью вы быстро и легко станете настоящим мастером работы с Adobe Flash CC.

**УДК 004.45(075.4)**  
**ББК 32.973-018.2**

ISBN 978-5-699-69311-5

© Райтман М.А, перевод на русский язык, 2014  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2014

# ОГЛАВЛЕНИЕ

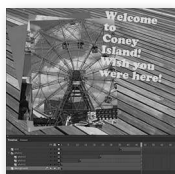
<b>ЧТО НАХОДИТСЯ НА ДИСКЕ .....</b>	<b>9</b>
-------------------------------------	----------

<b>НАЧАЛО РАБОТЫ .....</b>	<b>10</b>
----------------------------	-----------



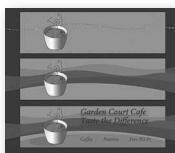
Об официальном учебном курсе Adobe .....	10
Что нового в этом издании .....	11
Исключенные функции .....	11
Предварительные требования .....	12
Установка программы Adobe Flash .....	13
Запуск программы Adobe Flash .....	14
Копирование файлов официального учебного курса .....	14
Использование уроков .....	16
Дополнительные ресурсы .....	16
Сертификация Adobe .....	17

## **1 ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ**



Запуск программы Flash и открытие файла .....	22
Создание нового документа .....	23
Знакомство с рабочей средой .....	25
Работа с панелью Library .....	29
Обзор панели Timeline .....	31
Организация слоев на панели Timeline .....	40
Использование инспектора Properties .....	44
Использование панели Tools .....	48
Отмена действий в программе Flash .....	52
Предварительный просмотр проекта .....	53
Изменение контента и рабочей области .....	55
Сохранение проекта .....	56
Публикация клипа .....	60
Поиск ресурсов по использованию программы Flash .....	62
Проверка обновлений .....	62
Контрольные вопросы .....	63

## **2 РАБОТА С ГРАФИЧЕСКИМИ ОБЪЕКТАМИ**



Начало работы .....	66
Знакомство с обводками и заливками .....	66
Создание фигур .....	67
Выделение фигур .....	68
Изменение фигур .....	69
Использование градиентных и растровых заливок .....	74
Настраиваемые стили обводок .....	79
Создание кривых .....	81

Создание прозрачных объектов . . . . .	84
Создание и редактирование текста . . . . .	87
Выравнивание и распределение объектов . . . . .	90
Контрольные вопросы . . . . .	93

### 3 СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ СИМВОЛОВ



Начало работы . . . . .	96
Импорт файлов Illustrator . . . . .	97
О символах . . . . .	100
Создание символов . . . . .	102
Импорт файлов Photoshop . . . . .	103
Редактирование и управление символами . . . . .	108
Изменение размера и положения экземпляров символа . . . . .	114
Изменение цветовых эффектов экземпляров . . . . .	118
Настройки отображения . . . . .	120
Применение фильтров для создания спецэффектов . . . . .	123
Позиционирование объектов в трехмерном пространстве . . . . .	125
Контрольные вопросы . . . . .	133

### 4 АНИМАЦИЯ СИМВОЛОВ



Начало работы . . . . .	136
Об анимации . . . . .	137
Обзор проекта . . . . .	137
Анимация положения . . . . .	138
Изменение анимации . . . . .	142
Анимация прозрачности . . . . .	145
Анимация фильтров . . . . .	148
Анимация преобразований . . . . .	152
Изменение траектории движения . . . . .	157
Замена объектов анимации . . . . .	161
Создание вложенных анимаций . . . . .	162
Изменение скорости анимации . . . . .	165
Покадровая анимация . . . . .	169
Анимация в трехмерном пространстве . . . . .	171
Предварительный просмотр анимации . . . . .	175
Контрольные вопросы . . . . .	177

### 5 АНИМАЦИЯ ФОРМ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАСОК



Начало работы . . . . .	180
Анимация форм . . . . .	180
Обзор проекта . . . . .	181
Создание анимации форм . . . . .	181
Изменение длительности анимации . . . . .	184
Добавление дополнительных анимаций форм . . . . .	185
Защелкивание анимации . . . . .	189
Использование хинтов фигур . . . . .	193
Анимация цвета . . . . .	199
Создание и применение масок . . . . .	201

### 6 ОГЛАВЛЕНИЕ

Анимация масок и маскированных слоев . . . . .	205
Изменение скорости анимации форм . . . . .	209
Контрольные вопросы . . . . .	211

## 6 СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ НАВИГАЦИИ



Начало работы . . . . .	214
Об интерактивных роликах . . . . .	215
Создание кнопок . . . . .	216
Знакомство с языком ActionScript 3.0 . . . . .	228
Подготовка панели Timeline . . . . .	233
Управление воспроизведением . . . . .	234
Создание обработчиков событий для кнопок . . . . .	235
Создание целевых ключевых кадров . . . . .	239
Создание кнопки главного меню . . . . .	244
Работа с панелью Code Snippets . . . . .	247
Воспроизведение анимации в целевых кадрах . . . . .	250
Анимированные кнопки . . . . .	255
Контрольные вопросы . . . . .	259

## 7 РАБОТА СО ЗВУКОМ И ВИДЕО



Начало работы . . . . .	262
Обзор проекта . . . . .	263
Использование звукового сопровождения . . . . .	265
Знакомство с Flash Video . . . . .	280
Использование приложения Adobe Media Encoder . . . . .	280
Параметры кодирования . . . . .	285
Воспроизведение внешнего видеофайла . . . . .	293
Добавление видеороликов с прозрачными областями . . . . .	299
Внедрение Flash Video . . . . .	302
Создание видеороликов из Flash-файлов . . . . .	309
Контрольные вопросы . . . . .	314

## 8 ЗАГРУЗКА И ОТОБРАЖЕНИЕ ВНЕШНЕГО СОДЕРЖИМОГО



Начало работы . . . . .	318
Загрузка внешнего контента . . . . .	320
Управление фрагментами роликов . . . . .	329
Контрольные вопросы . . . . .	333

## 9 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРЕМЕННЫХ И УПРАВЛЕНИЕ ВИЗУАЛЬНЫМИ СВОЙСТВАМИ



Начало работы . . . . .	336
Обзор проекта . . . . .	337
Визуальные свойства фрагментов ролика . . . . .	345
Дополнительные события мыши . . . . .	348
Синхронизация перемещений мыши с визуальными изменениями . . . . .	351
Использование переменных для хранения данных . . . . .	351
Позиционирование изображения . . . . .	359
Изменение курсора . . . . .	360
Контрольные вопросы . . . . .	366

## 10 ПУБЛИКАЦИЯ ПРОЕКТОВ НА БАЗЕ HTML5



Начало работы .....	370
Знакомство с расширением Toolkit for CreateJS .....	371
Использование классической анимации .....	372
Экспорт в формате HTML5 .....	382
Добавление кода на языке JavaScript .....	385
Контрольные вопросы .....	391

## 11 ПУБЛИКАЦИЯ ПРОЕКТОВ FLASH



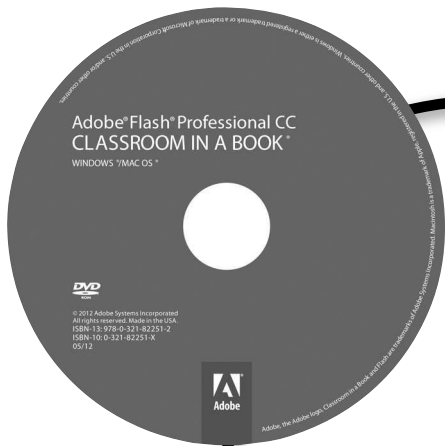
Начало работы .....	394
Процесс отладки .....	395
Процесс публикации .....	397
Публикация во Всемирной паутине .....	398
Публикация проекта в формате автономного приложения .....	407
Публикация проектов для мобильных устройств .....	414
Ваши дальнейшие шаги .....	424
Контрольные вопросы .....	425

<b>ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ .....</b>	<b>426</b>
-----------------------------------	------------

# ЧТО НАХОДИТСЯ НА ДИСКЕ

Ниже приведен обзор содержимого диска официального учебного курса Adobe

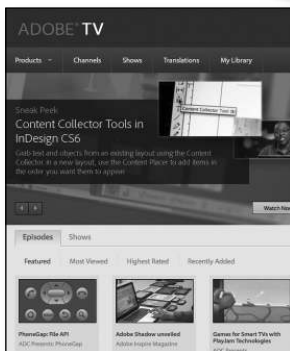
Диск «Официальный учебный курс Adobe Flash Professional CC» включает файлы уроков, которые требуются для выполнения упражнений в этой книге, а также другую информацию, которая поможет вам лучше изучить программу Adobe Flash Professional CC и использовать ее более эффективно. На схеме ниже представлено содержание диска, которое поможет вам в поиске нужных файлов.



## Уроки

Name
Lesson01
Lesson02
Lesson03
Lesson04
Lesson05
Lesson06
Lesson07
Lesson08
Lesson09
Lesson10
Lesson11
Lesson12

Для каждого урока внутри каталога *Lessons* вы найдете подкаталоги с файлами для выполнения упражнений. Перед началом работы вам нужно будет скопировать эти папки на жесткий диск компьютера.



## Онлайн-ресурсы

Ссылки на интегрированную онлайн-среду обучения и поддержки Adobe, программу Adobe Certified, Adobe TV и другие полезные веб-ресурсы вы найдете в одноименном HTML-файле. Откройте файл в браузере и щелкните мышью по соответствующей ссылке.

# НАЧАЛО РАБОТЫ

Adobe Flash Professional CC — полноценная среда для подготовки многофункционального интерактивного контента. Платформа Flash широко применяется для создания привлекательных приложений благодаря богатым возможностям по использованию видео- и аудиоматериалов, графических объектов и анимации. Оригинальный контент можно создать непосредственно в Adobe Flash или импортировать из других программ Adobe, таких как Photoshop или Illustrator, быстро создавая анимации и мультимедийные элементы, а также разрабатывать сложные интерактивные проекты на языке ActionScript 3.0.

Используйте Flash для создания инновационных и многоцелевых сайтов, автономных приложений или приложений для устройств под управлением операционных систем Android и iOS.

Посредством большого количества элементов управления анимацией, интуитивно понятных и гибких инструментов фигур, а также мощного объектно-ориентированного языка программирования программа Flash обеспечивает надежную среду разработки, которая позволяет воплотить все ваши идеи в реальность.

## Об официальном учебном курсе Adobe

*Официальный учебный курс Flash Professional CC* входит в состав серии обучающих пособий по программному обеспечению Adobe, поддерживаемых экспертами этой корпорации. Уроки разработаны так, чтобы вы могли осваивать их с любой удобной для вас скоростью. Если вы ранее не сталкивались с приложением Adobe Flash Professional, то овладеете основами и научитесь использовать эту программу в работе. Если же вы уже используете программу Adobe Flash Professional, то официальный учебный курс Adobe познакомит вас со многими продвинутыми функциями, поможет советами и научит приемам использования последней версии программы для производства многофункционального интерактивного контента.

В каждом уроке представлены пошаговые инструкции по созданию отдельно взятого проекта, но всегда есть возможность для собственных исследований и экспериментов. Вы можете проработать книгу от начала до конца или выполнить только те задания, которые вам интересны. Каждый урок завершается списком контрольных вопросов, подводющим итог тому, что вы прочитали.

## Что нового в этом издании

В ходе уроков этой книги рассматриваются многие возможности и нововведения программы Flash Professional CC, такие как:

- обновленный современный пользовательский интерфейс;
- работа в полноэкранном режиме;
- распределение символов и растровых изображений в соответствии с ключевыми кадрами;
- замена нескольких символов или растровых изображений;
- полнофункциональная панель **Find and Replace** (Поиск и замена);
- усовершенствованное импортирование файлов из программ Photoshop и Illustrator;
- реконструированная панель **Actions** (Действия);
- расширенные и эффективные возможности создания и редактирования объектов;
- возможность экспорта видеофайлов с помощью приложения Adobe Media Encoder;
- возможность изменения размера рабочей области в соответствии с точкой привязки;
- интегрированное расширение Toolkit for CreateJS для публикации анимаций в средах HTML5 и JavaScript;
- расширенные инструменты телеметрии, позволяющие оптимизировать приложения для мобильных устройств и анализировать SWF-файлы с помощью приложения Adobe Scout;
- синхронизация настроек на нескольких устройствах с помощью сервиса Creative Cloud.

## Исключенные функции

Для повышения эффективности рабочего процесса в приложении Adobe Flash Professional CC оптимизирован набор функций. Ниже приведен список редко используемых инструментов предыдущих версий Flash Professional, которые были исключены в текущей версии программы.

- Поддержка языка программирования ActionScript версий 1 и 2.
- Текст формата TLF.
- Панель **Motion Editor** (Редактор движения) для анимации движения.



- Инструмент **Bone** (Кость).
- Инструмент **Deco** (Декорирование).
- Панель **Project** (Проект).
- Инструменты печати.
- Панель **Strings** (Строки).
- Панель **Behaviors** (Поведения).
- Функция отмены на уровне объекта.
- Панель **Spelling** (Правописание).
- Панель **Movie Explorer** (Обзор ролика).
- Профилировщик пропускной способности в режиме отладки.
- Импорт/экспорт файлов формата FXG.
- Панель **Kuler**.
- Ключевые точки видео (однако также по-прежнему доступны в приложении Media Encoder и с помощью кода ActionScript).
- Субтитры.
- Воспроизведение видеоконтента в рабочей области с помощью компонента FLVPlayback.
- Приложение Device Central.
- Импорт SWF-файлов.
- Инструмент pick whip на панели **Code Snippets** (Фрагменты кода).
- Функция автосохранения.
- Информация о файле (Метаданные XMP).
- Поддержка импорта файлов некоторых графических форматов (BMP, TIFF, AutoCad) и некоторых аудиоформатов (AIFF, Sound Designer, Aground AU, Adobe Sounds Document).
- Публикация проекторов.

## Предварительные требования

Прежде чем начать изучать официальный учебный курс Adobe Flash Professional CS, вам необходимо ознакомиться со своим компьютером и его операционной системой. Вы должны уметь пользоваться мышью и стандартными меню и командами, а также открывать, сохранять и закрывать файлы. Если вам требуется получить дополнительную информацию,

просмотрите печатную или онлайн-документацию, прилагаемую к вашей операционной системе Microsoft Windows или Apple Mac OS X или же к вашему компьютеру.

Если вы работаете в операционной системе Microsoft Windows, необходимо загрузить и установить приложение Apple QuickTime, которое распространяется бесплатно и доступно по адресу [www.apple.com/quicktime/download/](http://www.apple.com/quicktime/download/). Оно понадобится вам при работе с видеоматериалами в уроке 7.

Кроме того, вам потребуется загрузить и установить бесплатную программу Adobe AIR, доступную по адресу [get.adobe.com/air/](http://get.adobe.com/air/) и нужную для публикации настольных приложений в уроке 11.

## Установка программы Adobe Flash

Вам необходимо приобрести приложение Adobe Flash Professional, распространяющееся по подписке Adobe Creative Cloud. Перечисленные ниже требования к конфигурации системы являются минимальными.

### Windows

- Процессор Intel® Pentium® 4 Intel Centrino®, Intel Xeon® или Intel Core™ Duo (или любой другой совместимый).
- 64-разрядная операционная система Microsoft® Windows® 7 или 8.
- 2 Гб оперативной памяти (рекомендуется 4 Гб).
- Монитор с разрешением не ниже 1024×768 (рекомендуется 1280×800).
- Среда Java™ Runtime Environment 1.6 (прилагается).
- Программное обеспечение QuickTime 10.x (рекомендуется).
- 2 Гб свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (программа не устанавливается на съемные устройства).
- Для активации программного обеспечения, подтверждения подписки и доступа к онлайн-услугам необходимы широкополосное подключение к Интернету и авторизация с учетной записью Adobe ID.

### OS X

- Многоядерный процессор Intel.
- 64-разрядная операционная система OS X версии 10.7 или выше.
- 2 Гб оперативной памяти (рекомендуется 4 Гб).
- Монитор с разрешением не ниже 1024×768 (рекомендуется 1280×800).

- Среда Java™ Runtime Environment 1.7 (прилагается).
- Программное обеспечение QuickTime 10.x (рекомендуется).
- 2.5 Гб свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (программа не устанавливается на съемные устройства и тома с регистрозависимой файловой системой).
- Для активации программного обеспечения, подтверждения подписки и доступа к онлайн-услугам необходимы широкополосное подключение к Интернету и авторизация с учетной записью Adobe ID.

Чтобы получить обновленную информацию о системных требованиях, а также более полные инструкции по установке программного обеспечения, посетите страницу [www.adobe.com/products/flash/tech-specs.html](http://www.adobe.com/products/flash/tech-specs.html).

Установите программу Flash Professional CC с помощью приложения Adobe Creative Cloud, доступного по адресу [creative.adobe.com](http://creative.adobe.com), и убедитесь, что у вас есть необходимые имя пользователя (логин) и пароль для авторизации с учетной записью Adobe ID.

## Запуск программы Adobe Flash

Программа Flash Professional запускается точно так же, как и любое другое приложение.

**Чтобы запустить программу Adobe Flash Professional в операционной системе Windows выполните следующее действие.**

- 1 Выберите команду **Start** ⇒ **All programs** ⇒ **Adobe Flash Professional CC** (Пуск ⇒ Все программы ⇒ Adobe Flash Professional CC) или же щелкните мышью по ярлыку программы на начальном экране в операционной системе Windows 8.

**Чтобы запустить программу Adobe Flash Professional в операционной системе OS X выполните следующее действие.**

- 1 Откройте папку **Applications/Adobe Flash Professional CC** (Приложения/Adobe Flash Professional CC) и дважды щелкните мышью по ярлыку программы Adobe Flash Professional.

## Копирование файлов официального учебного курса

На диске официального учебного курса Adobe Flash Professional CC находятся каталоги с электронными файлами уроков книги. Каждому уроку соответствует собственная папка, которая содержит исходные фай-

лы, такие как изображения, созданные в Adobe Illustrator, видеофайлы, созданные в программе Adobe After Effects, аудиофайлы, а также Flash-документы. Чтобы выполнять упражнения, вам необходимо скопировать каталоги с файлами уроков на жесткий диск своего компьютера. Для экономии места на диске вы можете скопировать только ту папку, файлы которой необходимы для текущего урока, а затем удалить ее.

Чтобы скопировать файлы официального учебного курса, выполните следующие шаги.

- 1** Вставьте CD-диск официального учебного курса Adobe Flash Professional CC в дисковод.
- 2** Просмотрите содержимое диска и найдите папку *Lessons*.
- 3** Создайте на своем компьютере новую папку в удобном для вас расположении и присвойте ей имя *FlashProCC*, используя стандартную для вашей операционной системы процедуру:
  - в операционной системе Windows выберите каталог или диск, где требуется создать новую папку, щелкните правой кнопкой мыши по пустому пространству папки и выполните команду меню **New** ⇒ **Folder** (Создать ⇒ Папку), затем введите имя папки;
  - в операционной системе OS X в программе Finder выполните команду меню **File** ⇒ **New Folder** (Файл ⇒ Новая папка). Затем введите имя папки и перетащите ее в удобное расположение.

Теперь вы можете скопировать файлы примеров на жесткий диск.

- 4** Скопируйте папку *Lessons* (с папками *Lesson01*, *Lesson02* и т. д.) с компакт-диска, прилагающегося к книге «Официальный учебный курс Adobe Flash Professional CC», на жесткий диск вашего компьютера, в каталог *FlashProCC*.

В начале каждого урока переходите в папку с его номером. В каталогах находятся разнообразные мультимедийные объекты, примеры роликов и другие файлы, которые вы будете использовать при работе в уроках.

Если на жестком диске вашего компьютера мало свободного пространства, можете копировать папку для каждого урока отдельно, а затем удалять ее. Некоторые уроки основываются на предыдущих; в таком случае для следующего урока или проекта будет прилагаться начальный файл. Вы можете не сохранять готовые проекты.

## **О копировании примеров роликов и проектов**

В ходе некоторых уроков книги вы создадите и опубликуете SWF-файлы с анимацией. Файлы в подпапках *End* (*01End*, *02End* и т. д.) папки *Lesson* — это примеры завершенных проектов для каждого урока. Вы можете

обращаться к ним при работе над проектами. Размер готовых проектов колеблется от незначительных до нескольких мегабайт, так что при необходимости для каждого урока вы можете скопировать лишь файл с готовым проектом, а затем удалить его, завершив работу.

## Использование уроков

В каждом уроке данной книги представлены пошаговые инструкции по созданию одного или более элементов из настоящего проекта. В некоторых уроках будут расширяться проекты, созданные в предыдущих, однако большинство из них самодостаточны. Все уроки основываются на знаниях, полученных из предыдущих разделов, поэтому при работе с данной книгой лучше всего изучать материал последовательно. Некоторые методы и процессы в книге подробно описываются лишь при первом их выполнении.

Организация уроков ориентирована на проект, а не на функциональность. Это означает, что, например, с символами вы будете работать в реальных проектах дизайнера на протяжении нескольких уроков, а не только одной главы.

Сочетания клавиш указаны как для операционной системы Windows (указывается первым), так и OS X (указывается вторым).

## Дополнительные ресурсы

*Официальный учебный курс Adobe Flash Professional CC* не предназначен для замены документации, которая поставляется вместе с программой, или для выполнения задач полного справочника по каждой функции в программе Flash Professional CC. В данной книге объясняются только те команды и возможности, которые используются в уроках. За исчерпывающей информацией о функциях программы обращайтесь к следующим ресурсам:

- **Справочные материалы по программе Adobe Flash Professional:** [www.adobe.com/ru/support/flash/](http://www.adobe.com/ru/support/flash/). На этом сайте вы можете просмотреть все справочные руководства по программе.
- **Справочные материалы по программе Adobe Creative Cloud: helpx.** [adobe.com/creative-cloud/tutorials.html/](http://adobe.com/creative-cloud/tutorials.html/). Данный ресурс обеспечит вас вдохновением, ключевыми техниками работы с приложениями и новыми обновлениями. Эти материалы доступны только зарегистрированным пользователям Creative Cloud.
- **Форумы Adobe.** Ресурс [forums.adobe.com](http://forums.adobe.com) позволяет включиться в дискуссии с другими пользователями по программному обеспечению Adobe.

- **Adobe TV (tv.adobe.com)** — онлайн-видеоресурс, где вы найдете инструкции экспертов по продуктам Adobe, включая канал How To, для быстрого начала работы с вашим приложением Adobe.
- **Adobe Design Center (www.adobe.com/designcenter)** предоставляет доступ к статьям по дизайну, галерее работ профессиональных дизайнеров, консультациям и многому другому.
- Ресурсы для обучения, расположенные по адресу **www.adobe.com/ru/education** и **edex.adobe.com**, предлагают ценную информацию для работников в сфере образования. Здесь можно найти образовательные материалы всех уровней сложности, включая три бесплатных учебных пособия, в основе которых интегрированный метод обучения корпорации Adobe. Эти материалы можно использовать при подготовке к сдаче экзаменов на получение сертификата Adobe Certified Associate.

Также вы можете посетить следующие полезные ссылки.

- **Adobe Marketplace & Exchange (www.adobe.com/cfusion/exchange)** — главный ресурс для поиска инструментов, функций, кодов и многого другого для дополнения и расширения возможностей приложений Adobe.
- **Домашняя страница программы Adobe Flash Professional CC** расположена по адресу **www.adobe.com/ru/products/flash.html**.
- **Adobe Labs: labs.adobe.com** — это ресурс, предоставляющий доступ к новейшим разработкам корпорации, а также к форумам, где вы можете общаться как с сотрудниками Adobe, так и с подобными вам участниками сообщества.

## Сертификация Adobe

Программа Adobe Certified предназначена, чтобы помочь пользователям Adobe улучшать и передавать свои навыки пользования продуктом. Существует четыре уровня сертификации:

- Adobe Certified Associate (ACA) — сертифицированный специалист Adobe;
- Adobe Certified Expert (ACE) — сертифицированный эксперт Adobe;
- Adobe Certified Instructor (ACI) — сертифицированный инструктор Adobe;
- Adobe Authorized Training Center (AATC) — авторизованный учебный центр Adobe.

Документ Adobe Certified Associate (ACA) свидетельствует, что у его обладателя присутствуют достаточные навыки для планирования, разработки, построения и поддержки эффективной коммуникации с помощью различных цифровых средств.

Программа Adobe Certified Expert (ACE) представляет собой способ повышения уровня для пользователей-экспертов. Получение данного сертификата — хорошая возможность добиться увеличения зарплаты, он также будет полезен, если вы собираетесь искать работу или просто желаете повысить квалификацию.

Если вы преподаватель с сертификатом ACE, программа Adobe Certified Instructor (ACI) поднимет ваши умения на новый уровень и предоставит доступ к широкому диапазону ресурсов Adobe.

Авторизованные учебные центры Adobe предлагают курсы и тренинги по продуктам Adobe, которые ведут только сертифицированные инструкторы. Информация об учебных центрах доступна по адресу **[partners.adobe.com](http://partners.adobe.com)**.

Информацию о программе Adobe Certified вы найдете на странице **[www.adobe.com/support/certification/main.html](http://www.adobe.com/support/certification/main.html)**.