21-dars. ADOBE ANIMATE DASTURINING INTERFEYSI VA USKUNALAR PANELI

Adobe Animate dasturi animatsiya yaratish uchun eng yaxshi dasturiy ta'minot hisoblanadi va foydalanuvchilar uchun maksimal darajada imkoniyatlar yaratib beradi. Dasturning ishchi muhitida vektorli animatsiya, reklama bannerlari, multimedia kontenti, dinamik loyiha, dastur va o'yinlar uchun animatsiyalar yaratish mumkin.

ADOBE ANIMATE DASTURI INTERFEYSI

Adobe Animate dasturi interfeysi 11 ta asosiy qismdan tashkil topgan.

1. Menyular bandida bir qancha menyular mavjud boʻlib, har bir menyuga oʻziga xos buyruqlar biriktirilgan.

2. Interfeys sozlamasi orqali dastur yaratiladigan animatsiyalar uchun maxsus soha va uskunalarni ajratib beradi.

3. Uskunalar panelida grafik obyektlarni yaratish, tahrirlash va sahnaga joylashtirishda yordam beradigan qator komponentlar mavjud. Ayrim uskunalar maxsus guruhlarga ajratilgan boʻladi.

4. Hodisalar qismiga Action Script tilida dasturlash kodlarini yozish mumkin.

5. Xususiyatlar paneli tanlangan element, sahna yoki uskuna parametrlarini sozlash imkonini beradi.

6. Kutubxona dasturda yaratilgan yoki ish jarayonida ishlatish uchun import qilingan mediafayllarni oʻzida saqlaydi. Har bir hujjat uchun alohida kutubxona yaratiladi.

7. Sahna – yaratilgan animatsiya namoyish etiladigan aniq oʻlchamdagi maxsus soha. Undan tashqaridagi barcha hodisa va obyektlar koʻrsatilmaydi. Sahna animatsiyalarni loyihalashda grafika, matn va boshqa ma'lumotlarni saqlash uchun boʻsh joy sifatida ishlatiladi.

8. Qatlamlar yaratilayotgan animatsiyadagi obyektlarni tartibga solish imkonini beradi. Boshqa qatlamdagi obyektlarga ta'sir qilmagan holda bitta qatlamdagi narsalarni chizish va tahrirlash mumkin.

9. Holatlar qatori bandda namoyishlarni boshqarish, avvalgi va keyingi kadrlarni boshqarish uchun xizmat qiladi.

10. Vaqt chizigʻi yaratilgan grafik obyektlarning qandaydir vaqt oraligʻidagi holati, rangi va pozitsiyasini oʻzgartirish jarayonini boshqaradi. Bu panel ma'lum bir oraliqda raqamlangan kadrlardan tashkil topgan. Chap tomonda qatlamlar mavjud boʻlib, ularning har birida animatsiyani yanada koʻproq qoʻllash uchun alohida grafik vositalarini joylashtirish mumkin.

11. Faol hujjat dasturda yaratilgan joriy hujjat boʻlib, "Untitled" nomi bilan tartibga solinib boradi.

III BOB. Animatsiya texnologiyasi



Adobe Animate dasturi interfeysini "Window – Workspace" menyusi orqali foydalanuvchiga qulay ravishda sozlash mumkin. Dasturning boshqa versiyalarida panellarning joylashuvi rasmda koʻrsatilganidan farq qilishi mumkin.

ADOBE ANIMATE DASTURINING USKUNALAR PANELI

Uskunalar paneli dastur interfeysining chap tomonida joylashgan. Panelni ochish va yopish uchun "Window – Tools" menyusi yordam beradi.

\triangleright	Selection Tool		Subselection Tool	
	Tanlash va koʻchirish uskunasi		Tanlash va chiziqni tahrirlash uskunasi	
NI,	Free Transform Tool		Gradient Transform Tool	
	Oʻzgartirish, oʻlchamini oʻzgartirish,		Gradientli oʻzgartirish uskunasi	
	aylantirish uskunasi			
٩.	3D Rotation Tool	,‡⇒_	3D Translation Tool	
	3D aylantirish uskunasi		3D koʻchirish uskunasi	
Þ.	Polygon Tool	0	Lasso Tool	
	Koʻpburchakli belgilashni tanlov	۶.	Ixtiyoriy maydonni belgilash uskunasi	
	uskunasi			
ゲ.	Magic Wand Tool			
	Tanlangan rangni ajratib koʻrsatish uskunasi			

BELGILASH USKUNALARI

CHIZISH VA MATN USKUNALARI



RANGLAR BILAN ISHLOVCHI USKUNALAR

≁.	Bone	(Bind Tool
	Kinematik obyektlar		Kinematik obyektlarni bogʻlash
			nuqtalarini qoʻshish uskunasi
*	Paint Bucket		Ink Bottle
	Rang to'ldirish	€ 5	Rangni qoʻllash va oʻzgartirish
ß	Eyedropper		Eraser
	Rangdan namuna olish		Oʻchirgʻich
360	Width		Asset Warp Tool
	Kenglik	X	Burish nuqtalarini oʻrnatish uskunasi

NAVIGATSIYA USKUNALARI

Camera Kamera qatlamini qoʻshish	₩.	Hand Sahnani tahrirlash va koʻchirish
Rotation Tool	Q	Zoom Masshtah

RANG TO'LDIRISH USKUNARLARI

Stroke Color

III BOB.

Chiziq rangini tanlash

Black and White Standart rang bilan to'ldirish (qora-oq)

ANIMATSIYA TEXNOLOGIYASI

Fill Color

Obyektni toʻldirish rangini tanlash

Swap Colors Ranglarni almashtirish

USKUNALAR PANELI KO'RINISHINI O'ZGARTIRISH

Uskunalar panelidagi uskunalar kengligini o'zgartirib, ularni bitta yoki bir necha ustunda aks ettirish mumkin. Buning uchun uskunalar paneli chegara chizig'i

ustiga sichqoncha kursorini olib kelamiz va chap tugmachani bosgan holda oʻng tomonga harakatlantiramiz. Natijada, uskunalar paneli quyidagi koʻrinishda aks etadi.

AMALIY FAOLIYAT

- 1. Adobe Animate dasturini ishga tushiring.
- 2. Dasturda yangi hujjat hosil qiling.
- 3. Menyular bandidan "View Grid Show Grid" buyruqlarini tanlang.
- 4. Ishchi sohadagi oʻzgarishni izohlang.
- 5. Sahna o'lchamini quyidagi ko'rinishga keltiring: sahnaning

Width (eni) – 800px va Height (balandligi) – 200px.

MAVZU YUZASIDAN SAVOLLAR

- 1. Adobe Animate dasturi interfeysining tashkil etuvchilarini sanab bering.
- 2. Vaqt chizig'ining vazifasini aytib bering.
- 3. Belgilash uskunalarini sanab bering.
- 4. Kamera uskunasi haqida gapirib bering.

UYGA VAZIFA

1. "Zoom Tool" uskunasini ishga tushiring. Sahnani kattalashtirib va kichraytirib koʻring.

2. "Hand Tool" uskunasi yordamida sahnaning ishchi sohadagi oʻrnini oʻzgartiring.

3. "Text Tool" uskunasi yordamida ism va familiyangizni yozing.

4. Yuqoridagi topshiriqlarni bajarib boʻlgandan keyin faol hujjatni *.fla kengaytmasi bilan saglab go'ying (File - Save).

<u>ور</u>ه ME. k *♀* 41

800



200



Ð

?