

23-dars. ADOBE ANIMATE DASTURIDA QATLAMLAR BILAN ISHLASH

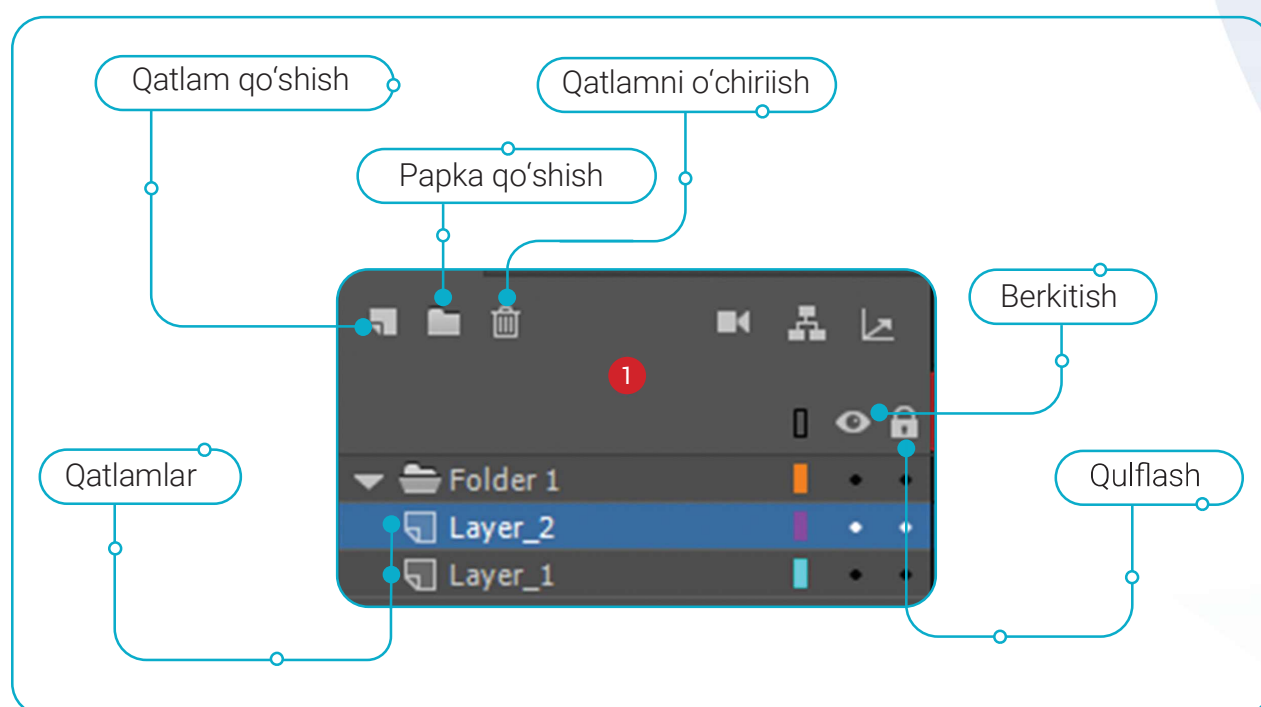
Bir necha tasvirdan iborat kompozitsiya yaratishda qatlamlar (Layers) dan foydalaniladi. Qatlamlar esa animatsiyaning muhim elementi hisoblanadi. Har bir qatlamdagi tasvirni boshqa qatlamlardagi tasvirlardan alohida tahrirlash orqali murakkab ko'p sahnali animatsiyalarni yaratish mumkin. Bundan tashqari, qatlamlardan fon, animatsiyali obyekt va ovoz yo'laklarini hosil qilish uchun ham foydalanish mumkin.

Qatlamlar ro'yxati vaqt chizig'ining chap tomonida joylashgan (1).

TAYANCH TUSHUNCHALARI

Kompozitsiya – (lot. *compositio* – tuzilish, birlashish, bog'lanish) – badiiy asar qismlarining mazmun, xarakter hamda maqsad jihatdan uzviy bog'langan holda joylashishi.

Qatlam – bir necha obyektning mustaqil harakati, o'zgarishi va ustma-ust joylashishi natijasida yaxlit tasvir hosil qilinadigan joy, shaffof qog'oz.

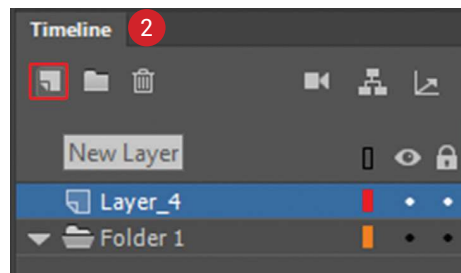


QATLAM YARATISH

Yaratilayotgan yangi qatlam faol qatlam ustida paydo bo'ladi. Yangi qo'shilgan qatlam esa faol qatlamga aylanadi.

1-usul. Vaqt chizig'ining pastki qismidagi yangi qatlam tugmachasini bosing (2).

2-usul. Qatlam menyular bandidan „Insert – Timeline – Layer“ buyruqlarini tanlash orqali hosil qilinadi.



OBJEKTAR KUTUBXONASI

Animatsiya yaratishda ayrim obyektlardan bir necha marta foydalanish kerak bo'ladi. Ko'p ishlatiladigan bunday obyektlarni Adobe Animate dasturining Kutubxona (Library)sida saqlash mumkin.

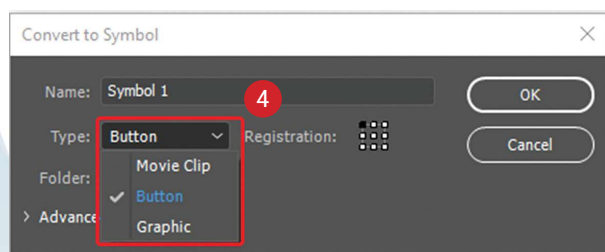
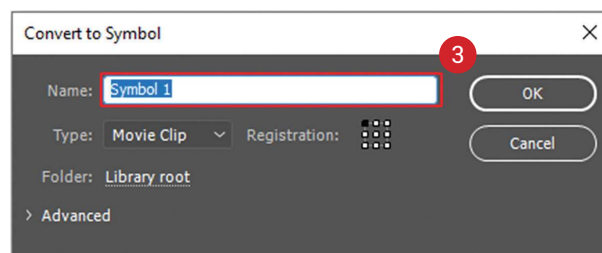
Kutubxonada saqlanadigan obyektlar *simvollar* deb ataladi. Simvollaridan foydalanish animatsiya yaratish jarayonini ancha tezlashtiradi.

Simvollarning uch turi mavjud:

- grafik (Graphic) – bitta kadrli tasvirdan iborat animatsiya;
- tugmacha (Button) – foydalanuvchi harakatlariga javob beradigan va boshqaradigan tugmachalardan iborat animatsiya;
- klip (MovieClip) – tarkibi bir necha kadrardan iborat animatsiya.

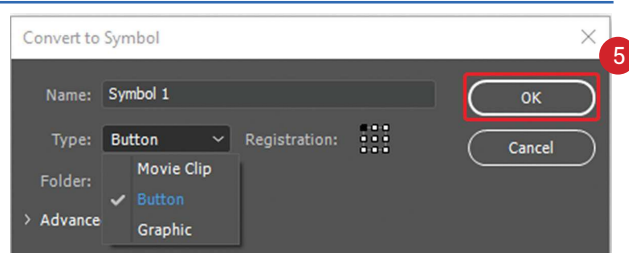
OBJEKTNI KUTUBXONAGA O'TKAZISH

Simvol ko'rinishiga o'tkazish uchun obyekt belgilab olinadi va klaviaturada „F8“ tugmachasi bosiladi. Hosil bo'lgan muloqot oynasida simvolga nom beriladi (3).



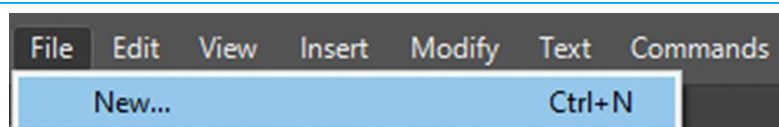
Simvolning turi tanlanadi (4).

„OK“ tugmachasi yordamida obyekt kutubxonaga saqlanadi (5).

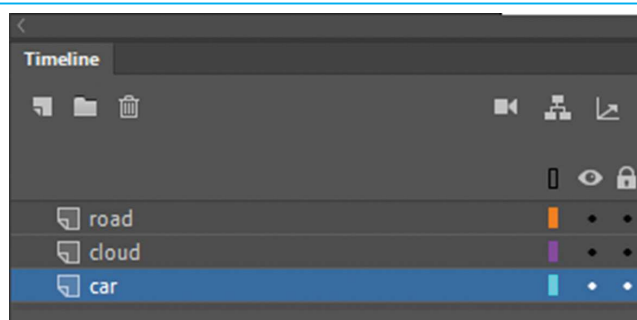


AMALIY FAOLIYAT

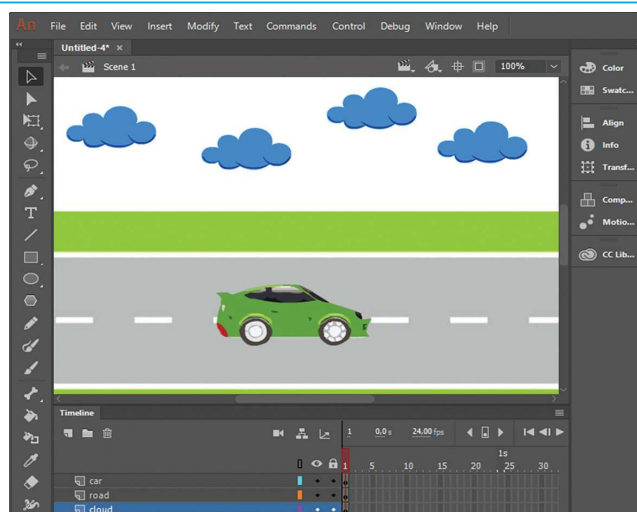
1. Adobe Animate dasturida „File – New“ buyruqlari orqali yangi hujjat yaratiladi.



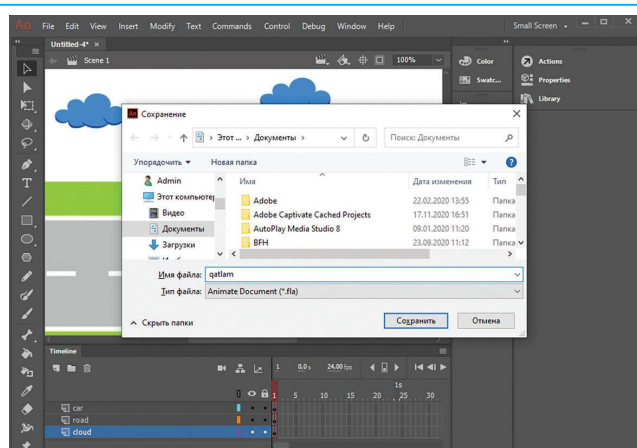
2. Hujjat uchun uchta qatlam yaratilib, ularga **car**, **road** va **cloud** nomlari qo'yiladi.



3. Har bir qatlam tanlanib, nomiga mos obyektlar import qilinadi (png tipida). Qatlamlar tartiblanib, quyidagi ko'rinishga keltiriladi:



4. „File“ bandidan „Save“ buyrug'i tanlanib, **qatlam** nomi va ***.fla** kengaytmasi bilan saqlanadi.



MAVZU YUZASIDAN SAVOLLAR



1. Qatlamlardan nima maqsadda foydalaniladi?
2. Qatlamlar papkasi nima uchun kerak?
3. Qatlamlardan qanday usulda nusxa olish mumkin?
4. Qatlamni berkitish ketma-ketligini ayting.
5. Qatlamni o'chirish ketma-ketligini ayting.

UYGA VAZIFA



1. Adobe Animate dasturida yangi hujjat yarating.
2. Hujjatda uchta qatlam yarating.
3. Qatlamlarni „Osmon“, „Bulut“ va „Qush“ deb nomlang.
4. Har bir qatlam nomiga mos tasvirlar chizing.
5. Qatlamlar aks etilishini tartiblang.

24–25-darslar. ADOBE ANIMATE DASTURIDA TURLI ANIMATSIYALARNI YARATISH

Hozirgi kunda animatsiyalar kino sanoati, reklama bannerlari, shuningdek, animatsion studiyalarda keng qo'llanilmoqda. CGI yordamida animatorlar xayoliy qahramonlarni jonlantiradi, aql bovar qilmaydigan virtual olamlarni yaratadi.

CGI yordamida yaratilgan filmlarning aksariyatida hayvonlar („Flikning sarguzashtlari“, „Nemoni izlab“, „Muzlik davri“, „Ov mavsumi“), xayoliy personajlar („Maxluqlar idorasi“, „Shrek“, „Ninza toshbaqalar“), robotmashinalar (WALL-E, Transformerlar) yoki multfilm qahramonlari („Super oila“, „Tepaga“ va hokazo) obrazlari jonlantirilgan.

Endi biz Adobe Animate dasturi yordamida eng sodda kompyuter animatsiyalari qanday yaratilishini ko'rib chiqamiz.

TAYANCH TUSHUNCHALARI

CGI (ingl. *computer-generated imagery*) qisqartma so'zi kompyuterda yaratilgan tasvirlar ma'nosini bildiradi.

Animator – animatsiya texnologiyalaridan foydalangan holda, multfilm qahramoni yoki kompyuter o'yini harakati illyuziyasini yaratuvchi rassom.

KADRLAR BO'YICHA ANIMATSIYALAR YARATISH

Animatsiya yaratishning asosiy vositasi – bu vaqt chizig'i (Timeline)dir. Chunki unda qatlamlar ma'lumotlari, kadrlar turi, tarkibi hamda ovozli elementlar aks etadi.

Vaqt chizig'ida har bir qatlam katakchali chiziqqa to'g'ri keladi. Har bir katak esa alohida kadr hisoblanadi. Vaqt chizig'idagi raqamlar kadr raqamlarini anglatadi. Undagi faol kadr (Frame) chiziqli qizil to'rtburchak belgisi bilan aks etadi (1).