

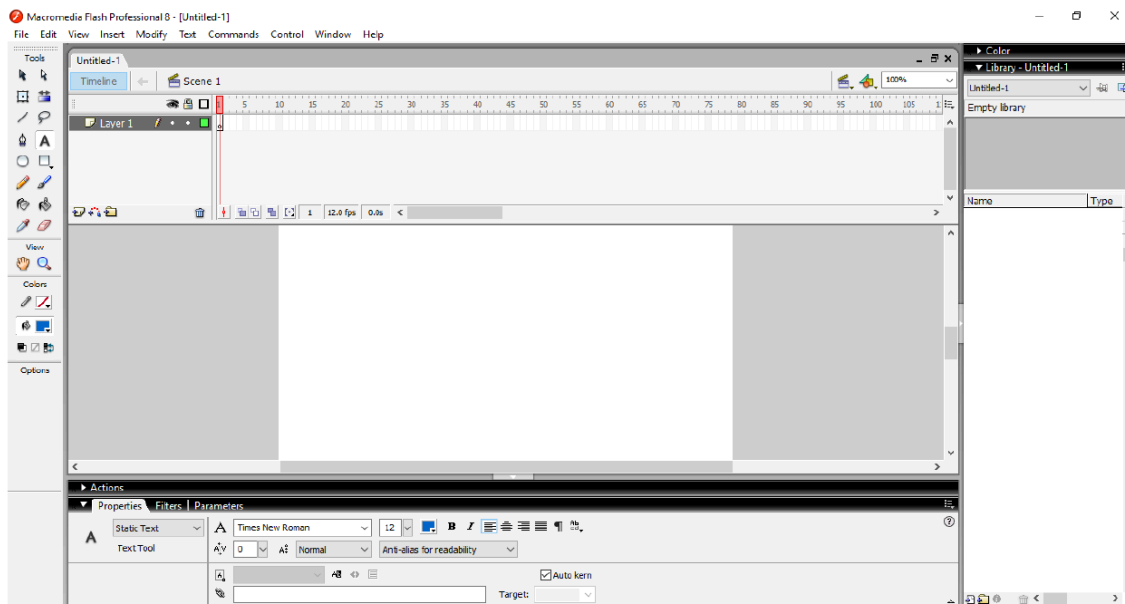
8. Qatlamlarni fikserlash.
9. Qatlamlarni vaqtincha ekrandan olib qo'yish.
10. Мастер слоя (Master Layer)dan foydalanish.
11. Rang effektlari.
12. CorelDRAW dasturida kalendar tayyorlash.
13. CorelDRAW dasturida logotip chizish.
14. CorelDRAW dasturida gulli naqshlar hosil qilish.



### ~~6.5. Adobe Flashda animatsiyalar yaratish.~~

Bugungi kunda web-sahifalar uchun animatsiyalar yaratish va ularni bezashda [Java Script](#), [Macromedia Dreamweaver](#), [Macromedia Flash](#) kabi dasturiy vositalardan foydalaniladi. Ushbu dasturiy vositalar yordamida web-sahifa yaratish, ularga rasmi, grafikli ma'lumotlarni turli usullarda joylashtirish va animatsiyalar yaratish hamda ulari o'rnatish usullari, tovushli ma'lumotlarni joylashtirish, web-sahifalarni o'zaro bir-biri bilan bog'lash kabi imkoniyatlarga ega.

[Adobe Flash](#) dasturga turli rasmlar, jadvallar, audio, video fayllar o'rnatish hamda matn kiritish imkoniyatlari mavjud.



6.5.1-rasm. Adobe Flash dasturining umumiy ko'rinishi.

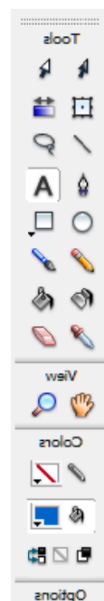
[Adobe Flash](#) dasturida quyidagilar uchun foydalaniladi.

- Giper bog'lanishlar o'rnatish uchun – Hyperlink;
- Rasmlarni joylashtirish – Images;
- Jadvallar yaratish –Table;
- Animatsiya effektlari va tugmalarni joylashtirish – Media:Flash.















Ishchi sohaga rang berish uchun sichqonchaning o'ng tugmasi bosilib, hosil bo'lgan ro'yxatdan **Page Properties...** bandi tanlanadi. Oynaning **Appearance** bandiga o'tib kerakli ranglar tanlanadi.

Tovushli ma'lumotlarni joylashtirish uchun esa **Insert—>Media—>Flash video...** ketma-ketligi tanlanadi.

**Adobe Flash** dasturi vektorli grafikadan foydalanishga asoslangan texnologiyadir. **Adobe Flash** dasturi eng samarali grafik formatlardan bo'lmasa-da, **SWF** formati foydalanuvchilarga cheklanmagan grafiklar bilan ishlash imkoniyatiga ega bo'lib, web-sahifa va web-sayt yaratish uchun eng qulay dasturiy vositalardan biri hisoblanadi. Ushbu dasturiy vositaning qulayligi shundan iboratki, web-sahifa yaratish uchun barcha bezak va animatsiya effektlarini o'zida yaratish hamda hisob ishlarini bajarish uchun dasturlash imkoniyatlariga ega. Shuningdek, u barcha brauzerlarda ochilishi, yuklanish darajasi tezligi hamda ma'lumotlarni xatosiz namoyish eta olishi bilan boshqa dasturiy vositalardan ajralib turadi. Jihozlar panelining vazifalari quyidagi jadvalda aks etgan:



6.5.2-rasm. Adobe Flash dasturining uskunalari satri.

T/r	Jihoz belgisi	Jihoz nomi	Jihoz vazifasi
1.		Selection Tool (V)	Bir nechta shakl va belgilarni belgilashda foydalaniladi.
2.		Subselection Tool (A)	Shakl va belgilarni belgilashda foydalaniladi.
3.		Free Transform Tool (Q)	Obyektni o'zgartirish (aylantirish)da foydalaniladi.
4.		Fill Transform Tool (F)	Rangni o'zgartirishda foydalaniladi.
5.		Line Tool (N)	To'g'ri chiziq chizishda foydalaniladi.
6.		Lasso Tool (L)	Ixtiyoriy shakl va belgini belgilashda foydalaniladi.
7.		Pen Tool (P)	Har xil shakllar chizishda foydalaniladi.
8.		Text tool (T)	Matn yozishda foydalaniladi.
9.		Oval Tool (O)	Aylana va ellips chizishda foydalaniladi.
10.		Rectangle Tool (R)	To'g'ri to'rtburchak chizishda foydalaniladi.
11.		Pencil Tool (Y)	Rasm va har xil shakllar chizishda foydalaniladi.
12.		Brush Tool (B)	Shakl chizish va shakllarni ranglashda foydalaniladi.
13.		Ink Bottle Tool (S)	Shakllarning sohalarini ranglashda foydalaniladi.
14.		Paint Bucket Tool (K)	Shakllarga rang quyishda foydalaniladi.
15.		Eyedropper Tool (I)	Ixtiyoriy sohadagi rangni aniqlashda foydalaniladi.
16.		Eraser Tool (E)	Hosil qilingan shakllarni o'chirishda foydalaniladi.
17.		Hand Tool (H)	Ish sohani surishda foydalaniladi.
18.		Zoom Tool (M,Z)	Ish sohani katta va kichik qilishda foydalaniladi.

6.5-jadval. Adobe Flash dasturining uskunalar satri instrumentlari vazifasi

**Adobe Flash** dasturining jihozlar panelida tasvirlarni chizish va ularga rang berish hamda matnli ma'lumotlarni yozish uchun mo'ljallangan uskunalar joylashtirilgan bo'lib, u to'rt qismdan iborat:

1. **Tools** - bu qismda to'g'ri chiziq, egri chiziq, aylana, ellips, to'rtburchak chizish, matn yozish, belgi va shakllarni belgilash, chizilgan shakllarni o'chirish ishlarini amalga oshirish mumkin.
2. **View** - bu qismda ishchi sohadagi tasvirlarni ko'rish va boshqarish mumkin.
3. **Colors** - bu qismda chizilgan shakllar chegarasi va sohalariga rang berish mumkin.
4. **Options** - bu qismda ba'zi bir tanlangan jihozlar uchun qo'shimcha parametrlarni o'rnatish elementlari joylashtirilgan.

Qo'shimcha parametrlar bo'lmagan uskunalar uchun Options maydoni bo'sh qoladi. **Adobe Flash** dasturida grafik obyektlarning qo'shimcha imkoniyatlarini tahrirlash uskunasi Properties bo'limida amalga oshirish mumkin.

**Adobe Flash** dasturida yaratilgan web-sahifalarga tayyor rasmlarni joylashtirish uchun quyidagi ketma-ketlik bajariladi:

**File**—>**Import**—>**Import to stage...** yoki **Ctrl+R** tugmalarni bosish orqali rasm joylashtirilgan joy tanlanadi va kerakli rasm belgilanib, **Открыть** tugmasi bosiladi. Rasmning o'lchamlari Properties bo'limining **W:** va **H:** qatoridan foydalanib o'zgartiriladi. **Adobe Flash** dasturida har xil belgi, qo'shimcha tugmalar va web-sahifaga kalendar joylashtirish uchun **Windows**—>**Components** ketma-ketlik tanlanadi.

Web-sahifalarga mo'ljallangan animatsiyalar yaratishda **Adobe Flash** dasturidan foydalanish samarali hisoblanadi. **Adobe Flash** dasturida eng sodda animatsiyalar yaratishni bir nechta bosqichlarda amalga oshirish mumkin. Murakkab animatsiyalar yaratish uchun sizdan biroz vaqt talab etiladi. Animatsiyalar yaratishda qavat **Layer** va kadrlar **Framed**dan foydalaniladi.

## Web-sahifalarda animatsiyalar va ularni o`rnatish

**Adobe Flash** dasturi yordamida turli xildagi harakatli mashqlarni bajarish ketma-ketligini ko`rib chiqamiz.

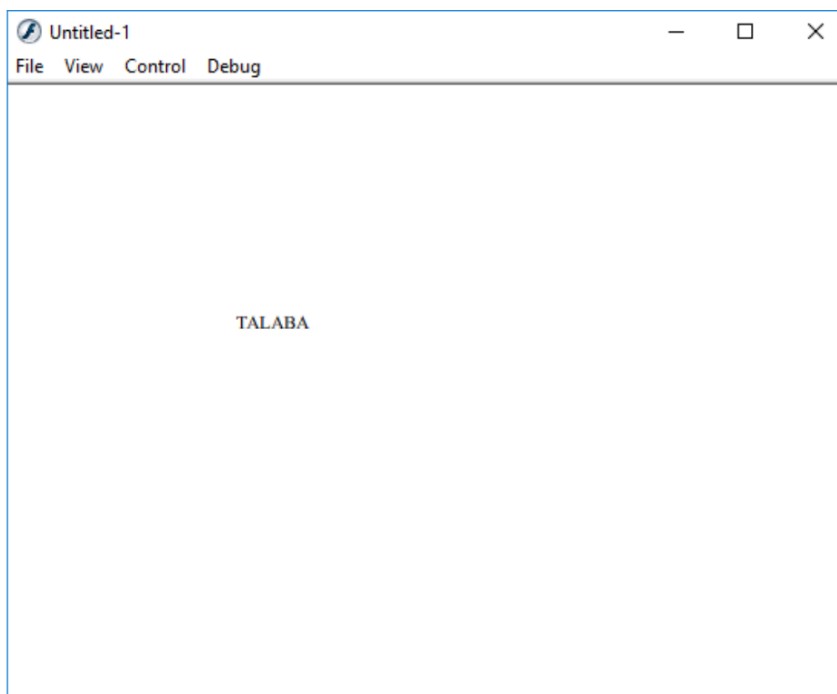
Animatsiyalar yaratishda qatlamlar uchun **Layer** va kadrlar uchun **Frame** ishlatiladi. Kadrlar va qatlamlar **Timeline** oynasida mavjud.

**Adobe Flash** dasturida kadr qo`shish uchun **F6** tugmasidan, qatlam qo`shish uchun esa **Timeline** oynasining **Insert Layer** papkasidan foydalaniladi.

**1-mashq.** “Talaba” so`zini harakatlantirish.

**Bajarish:**

1. **Text tool (T)** jihozi tanlanib, “Talaba” yozuvi kiritiladi.
2. **F5** tugma yordamida kerakli o`lcham belgilanib, **F6** tugma bosiladi.
3. Hosil qilingan **Frame**ning ixtiyoriy qismiga sichqoncha o`ng tugmasi bosiladi va menyudan **Create Motion Tween** bandi tanlanadi.
4. “Talaba” yozuvining koordinatalari o`zgartiriladi (yozuv belgilanib, sichqoncha tugmasi yordamida sudrib kerakli joyga o`tkaziladi);
5. Natijani ko`rish uchun **Ctrl+Enter** tugmalari bosiladi.

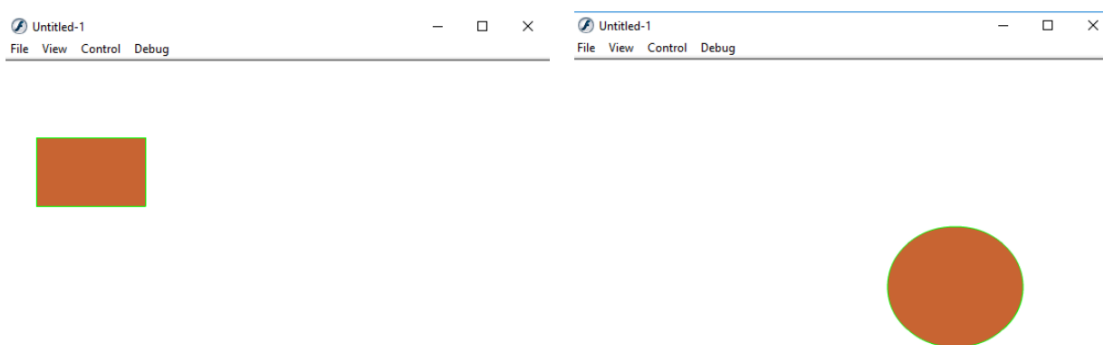


6.5.3-rasm. Talaba so`zini harakati

**2-mashq.** To`rtburchak shakli harakatlanib aylana ko`rinishiga o`tish.

**Bajarish:**

1. To`rtburchak shakl chiziladi.
2. **F5** tugma yordamida kerakli o`lcham belgilanib, **F6** tugma bosiladi.
3. Oxirgi **Framedagi** to`rtburchakni o`chirib, aylana chiziladi. **Properties** bo`limining **Tween** bandidan **Shape** tanlanadi.
4. Natijani ko`rish uchun **Ctrl+Enter** tugmalari bosiladi.

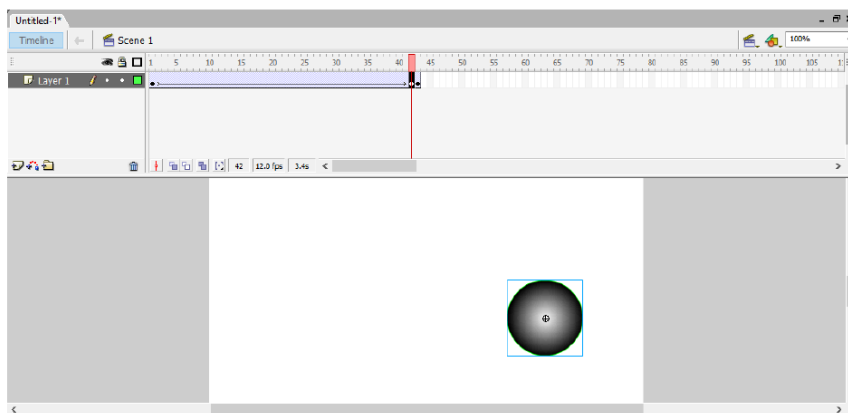


6.5.4-rasm. To`rtburchak shakli harakatlanishi

**3-mashq.** Sharni harakatlantirish.

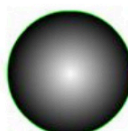
**Bajarish:**

1. **Oval Tool (O)** jihozi belgilanib, **Fill Color** bandidan shar tanlanadi.
2. **F5** tugma yordamida kerakli o`lcham belgilanib, **F6** tugma bosiladi.
3. **Frameda** sichqonchani chap tugmasi bosiladi va undan **Create Motion Tween** qatori belgilanadi.



6.5.5-rasm. Shar shaklini chizish

4. Shar belgilanib kerakli joyga siljiriladi. Natijani ko`rish uchun Ctrl+Enter tugmalari bosiladi.



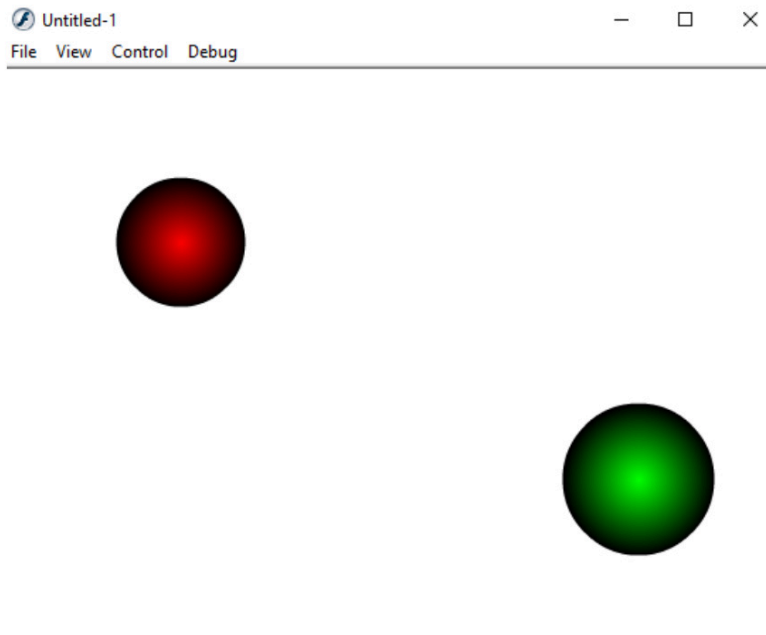
#### 6.5.6-rasm. Shar harakati

**4-mashq.** O`zaro ikki sharni to`qnashtirish.

**Bajarish:**

1. **Oval Tool (O)** jihozi belgilanib, **Fill Color** bandidan shar tanlanadi va **F5** tugma yordamida kerakli o`lcham belgilanib, **F6** tugma bosiladi.
2. Shar belgilanib, ishchi soha o`rtasiga siljiriladi va **Frameda** sichqonchani chap tugmasi bosilib, undan **Create Motion Tween** qatori tanlanadi.
3. **Layer 2** qatlami hosil qilinib, ishchi sohaning oxiriga ikkinchi shar chiziladi va **F5** tugma yordamida kerakli o`lcham belgilanib, **F6** tugma bosiladi.
4. Shar belgilanib, ishchi sohaning o`rtasiga siljiriladi (**Layer 1** qatlamidagi sharga qarama-qarshi) va **Frameda** sichqonchani o`ng tugmasi bosilib, undan **Create Motion Tween** qatori tanlanadi.
5. **Ctrl+Enter** tugmalari bosiladi.

**Adobe Flash** dasturida yartilgan animatsiyalarni web-sahifaga joylashtirish uchun **Ctrl+R** tugmalari bosilib, kerakli fayl belgilanadi va **Открыть** tugmasi bosiladi.

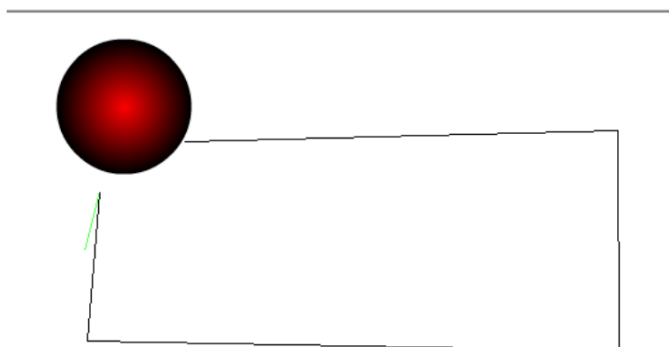


6.5.7-rasm. Ikki sharni to`qnashtirish harakati

**5-mashq.** Sharni trayektoriya bo`ylab harakatlantirish.

**Bajarish:**

1. **Oval Tool (O)** jihozi belgilanib va **Fill Color** bandi tanlanib, shar chizib olinadi.
2. **Timeline** bo`limidan **Add Motion Guide** qatlami hosil qilinadi;
3. Hosil qilingan qatlamga **Pencil Tool (Y)** jihozi yordamida shar harakatlanadigan trayektoriya chiziladi;
4. **Layer 1** qatlamida **F5** tugma tanlanib, kerakli masofa belgilanadi.
5. **Add Motion Guide** qatlamida **F5** tugma tanlanib, kerakli masofa belgilanadi.
6. **Layer 1** qatlamining Frameda sichqoncha o`ng tugmasi bosilib, **Create Motion Tween** qatori tanlanadi.
7. Shar belgilanib, chizilgan trayektoriya oxiriga o`tkaziladi (sichqoncha yordamida sudrab tortiladi).



6.5.8-rasm. Sharni trayektoriya bo`ylab harakati

### **Tovushli ma'lumotlar va ular bilan ishlash**

[Adobe Flash](#) dasturining ishchi sohaga tovushli ma'lumotlarni joylashtirishning ikki xil usuli mavjud:

1. [File](#) ► [Import](#) ► [Import to Stage...](#) ketma-ketligini tanlash orqali;
2. [File](#) ► [Import](#) ► [Import Video...](#) ketma-ketligini tanlash orqali.

**6-mashq.** [Adobe Flash](#) dasturining ishchi sohasiga [.mp3](#) fayl kengaytmali tovushli ma'lumotlarni joylashtirish.

#### **Bajarish:**

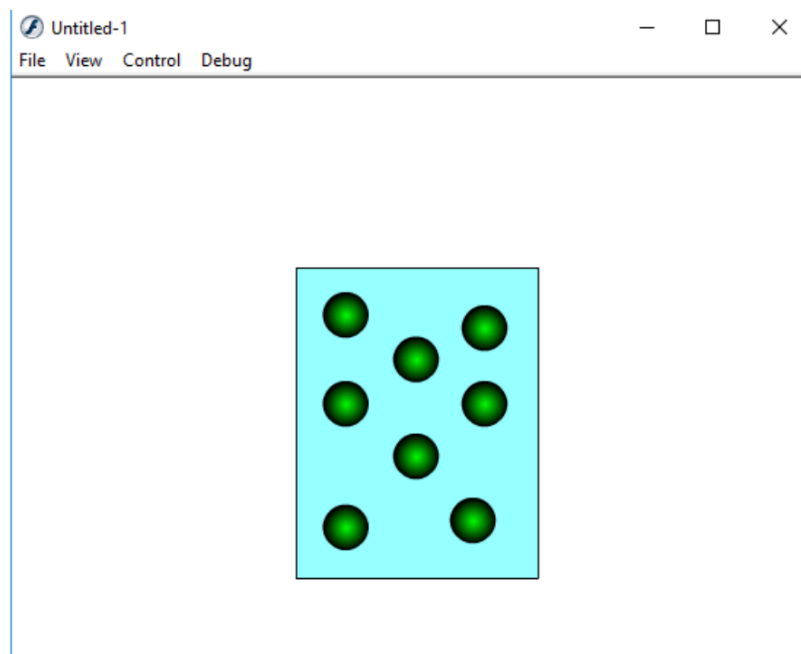
1. [File](#) ► [Import](#) ► [Import to Stage...](#) ketma-ketligi tanlanib, tovushli ma'lumotlar joylashtirilgan papka tanlanadi.
2. Papkadan kerakli fayl belgilanadi va [Открыть](#) tugmasi bosiladi. Tanlangan fayl [Librare](#) bo`limiga yuklanadi.
3. Yuklangan faylni ishchi sohaga o`tkazilishi kerak. Buning uchun [Librare](#) bo`limiga yuklangan fayl belgilanib, sichqoncha tugmasi yordamida sudrab tortiladi.

**7-mashq.** Idishdagi suvning bug`lanishini tasvirlovchi animatsiya effektini hosil qilish.

#### **Bajarish:**

1. [Layer 1](#) qatlamida, [Rectangle Tool \(R\)](#) jihozi yordamida idish chiziladi va unga kerakli rang beriladi.
2. [Layer 2](#) qatлами hosil qilinadi va unda [Oval Tool \(O\)](#) jihozi yordamida suvning bug`lanish belgilari chiziladi.

3. Layer 1, Layer 2 qatlamlari belgilanadi va F5 tugma yordamida kerakli masofa belgilanadi.
4. Layer 2 qatlamining Frameda sichqoncha o'ng tugmasi belgilanib, Create Motion Tween qatori tanlanadi.
5. Layer 2 qatlamidagi suvning bug'lanish belgilari yuqoriga siljiriladi.



6.5.9-rasm. Idishdagi suvning bug'lanishini tasvirlovchi harakati

### SAVOL VA TOPSHIRIQLAR.

1. Macromedia Dreamweaver 8 dasturi tuzilishi.
2. Adobe Flash 8 dasturi vektorli grafikadan foydalanish texnologiyalari.
3. Adobe Flash 8 dasturining jihozlar paneli.
4. Web-sahifalarda animatsiyalar va ularni o'rnatish.
5. O'zaro ikki sharni to'qnashtirish.
6. Sharni trayektoriya bo'ylab harakatlantirish.
7. Tovushli ma'lumotlar va ular bilan ishlash.
8. To'rtburchak shakli harakatlanib aylana ko'rinishiga o'tish.
9. Idishdagi suvning bug'lanishini tasvirlovchi animatsiya effektini hosil qilish.