

Macromedia Flash 4.0 программын танилцуулга

Энэхүү программ нь Macromedia компаний алдартай бүтээгдэхүүнүүдийн нэг юм. Хамгийн сүүлийн хувилбар болох Macromedia Flash 5.0 нь худалдаанд гараад бараг нэг жил болох дөхөж байна. Хэдий тийм боловч Macromedia Flash 4.0 хувилбарыг нь маш ергэн хэрэглэж байгаа. Macromedia Flash программ нь вектор график дээр үндэслэн хөдөлгөөнт дүрсийг бүтээдэг.

Ерийн хийсэн хөдөлгөөнт (Movie) дүрсэндээ дуу авиа дагалдуулах, программын код оруулах боломжтой. Цөөхөн хэдэн дутагдал ажиглагддаг болохоос биш маш сайн программ юм.

- Хөдөлгөөнт дүрсэнд (Movie-д) оруулсан фото зурагнууд нь вэб дээр тавьсан jpeg, gif, png төрлийн форматтай зурагнууд шиг сайн тод ялгагддаггүй.

Жирийн gif зураг Flash дээр оруулсан зураг



- Олон хөдөлгөөнт дүрсийг (Movie-г) нэг хуудсанд байрлуулсан веб browser программ гацах явдал байдаг. (Хурд удаан веб)

Программ ажиллахад тавигдах шаардлагууд:

- 386DX болон түүнээс дээш процессор
- 8 Mb болон түүнээс дээш шуурхай санах ой
- Хатуу дискний сул зай 16.1 Mb
- Web Browser программ:
 - ◆ Netscape Communicator 3.0 дээш
 - ◆ Internet Explorer 4.0 болон түүнээс дээш
 - ◆ Бусад ActiveX технологи дэмжих Browser-ууд
 - ◆ Flash Player

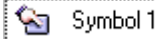
Macromedia Flash программ дээр хэрэглэгдэх үг хэллэг, ойлголтууд



Scene

Үндсэн хөдөлгөөн:

Flash программ дээр хийсэн хөдөлгөөнт дүрсүүд (Movie) нь нэг болон түүнээс дээш Scene-ээс тогтдог. Таны хөдөлгөөнт дүрсэндээ ашиглаж буй зураг, дуу авиа, Button, Graphic, Movie зэрэг нь Scene-д агуулагдаж байдаг. Нэг ёсондоо киноны хуурцаг (кассет) юм.



Button

Товч:

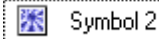
Хөдөлгөөнт дүрсэнд (Movie-д) хэрэглэгдэж байгаа объектуудыг хооронд нь холбоход хэрэглэж буй зураг дүрсийг Button гэнэ. Ёереер хэлбэл вэб хуудсанд хэрэглэгддэг товч буюу button гэсэн ойлголттой яг ижил.



Graphic

График:

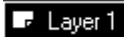
Хөдөлгөөнт дүрсэнд (Movie-д) ашиглагдах Movie, Button, Sound, зэргээс бусад объект буюу зураг. Жишээ нь: Гаднаас оруулж (Import хийж) ирсэн зураг, зургийн хэрэгсэлээр зурсан шулуун, тойрог гэх мэт.



Movie

Хөдөлгөөн:

Scene нь хамгийн ерөнхий гол хөдөлгөөнт дүрс юм. Энэ ерөнхий хөдөлгөөнт дүрсээс тусдаа биеэ даасан хөдөлгөөнт дүрс буюу объект. Movie нь төрөл бүрийн дүрс зургийг агуулсан кадрыг богино хугацаанд солих замаар хөдөлгөөнт дүрсийг бүтээдэг.



Layer

Давхарга:

Дээр дээрээс нь давхарлаж тавьсан, цаад тал нь харагддаг тунгалаг хуудас. Layer нь нэг болон түүнээс дээш Frame-ийг өөртөө агуулж байдаг. Adobe PhotoShop

программын Layer гэсэн ойлголттой ижилхэн бөгөөд онцлог нь Frame агуулдагт оршино.



Frame

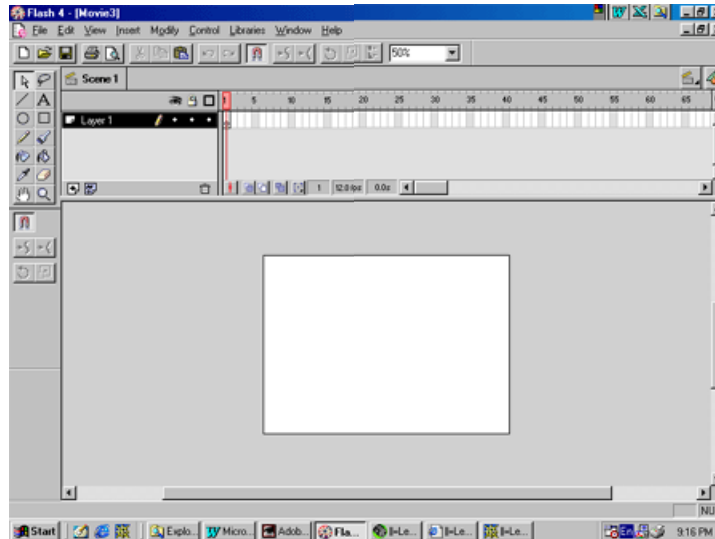
Кадр:

Яг л киноны кадр юм. Button, Graphic, Movie гуравын нэг онцлог нь бие биедээ агуулагдах чадвар юм.

ХИЧЭЭЛ 2

Macromedia Flash 4.0 программыг эхлүүлэх

Macromedia Flash 4.0 программыг суулгасны дараа Start Menu-гээс Programs-> Macromedia Flash4-> Flash 4 гэсэн командыг сонгож эхлүүлнэ. Macromedia Flash программыг эхлүүлэх бүрт шинэ файл үүсдэг. Программын үндсэн цонх нь Titlebar, Menubar, Drawing toolbar, Standart toolbar, Work area зэрэг дэд хэсгүүдээс тогтоно.



Программын үндсэн цонх

Гарчгийн мөр

Таны хийж байгаа хөдөлгөөнт (Movie) дүрсийн нэр буюу гарчиг. Хөдөлгөөнт дүрсээ хадгалахад (Movie-гээ) өгсөн нэр нь Titlebar дээр гарч ирдэг. Хэрэв та хөдөлгөөнт дүрсээ (Movie-гээ) хадгалагч бол автоматаар Movie1, Movie2.. гэх мэт нэрлэсэн байдаг. Яг л MS Word программ шиг.

**Menubar****Цэсийн мөр**

Олон төрлийн командуудыг ангилан дотроо агуулсан цэснүүдийн олонлог. File, Edit.. гэх мэт...

**Drawing toolbar****Зургийн хэрэгсэлүүд**

Шулуун, тойрог, тэгш өнцөгт зурах, буруу зурсан зүйлээ баллах, текст бичих, өнгө соруулж авах, багсаар будах гэх мэт командуудыг агуулсан мөр.

Хэрэв та Microsoft Windows программ дээр дагалдаж ирдэг Paint хэмээх нэгэн авсаархан программ дээр ажиллаж чаддаг бол Drawing хэрэгсэлүүдийн учрыг тун хурдан олох болно шүү!

**Standart toolbar****Стандарт хэрэгсэлүүд**

Файл үүсгэх, нээх, хадгалах, гэх мэт үндсэн командуудыг агуулсан мөр.



Work area

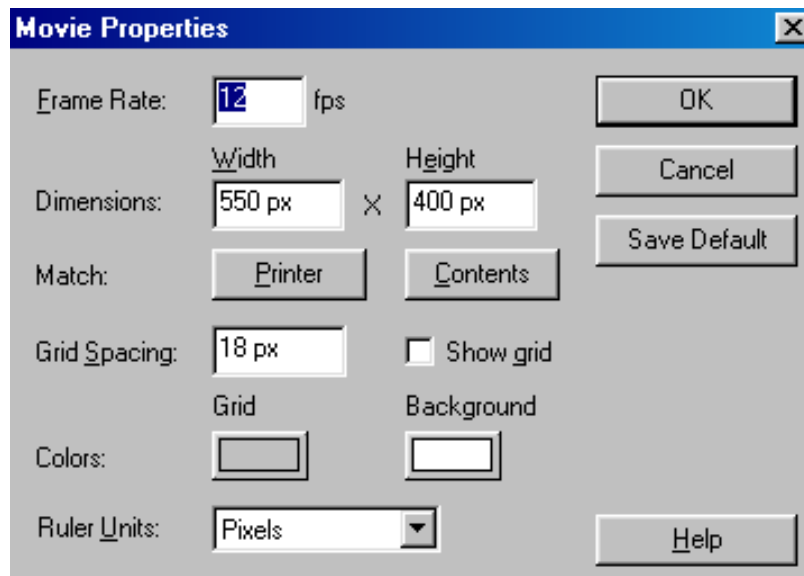
Ажлын талбар

Хөдөлгөөнт дүрс (Movie) болон объектууд байрлах дэвсгэр. Өөрөөр хэлбэл MS Word программын хуудас гэсэн ойлголттой ижил.

ХИЧЭЭЛ 3

Ажлын талбарын хэмжээг тохируулах

1. File->New командыг сонгож шинэ Movie үүсгэх
 2. Modify->Movie командыг сонгоход Movie Properties гэсэн цонх нээгдэх болно.
- Эсвэл гарны Ctrl+M товчны хослолыг дарж болно.



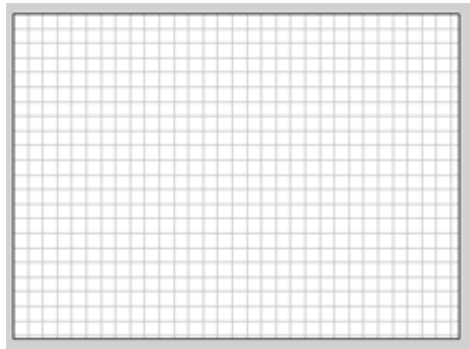
- Frame Rate талбарт нэг секундэд гарах frame буюу кадрын тоо

- Dimensions Width талбарт ажлын талбарын ергөн
- Dimensions Height талбарт ажлын талбарын өндөр
- Grid Spacing талбарт gridline шугамуудын хоорондох зай

/Gridline гэдэг нь ажлын талбарыг огтлолцсон олон шугамуудад хуваан тор үүсгэх вйлдэл юм. Ингэснээр дүрсийн байршилийг баримжаалж болдог байна./

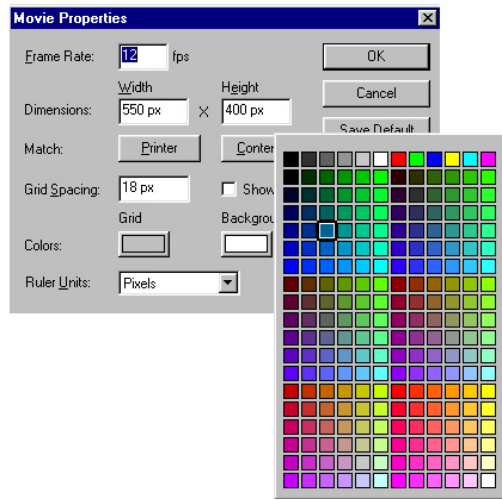
Gridline-ийг харагдах үгвйг хэрэглэгч өөрөө тодорхойлж өгдөг.

- Colors Grid талбарт Gridline шугамуудын харагдах өнгийг зааж өгнө.
- Ruler Units талбарт ажлын талбарын хэмжээг pixel, cm гэх мэт ямар нэгжээр өгөх вэ? гэдгийг тохируулна. Өөрөөр хэлбэл хөдөлгөөнт дүрсийн хэмжээг тохируулах нэгж.



<=Ажлын талбар дээр Gridline шугамын харагдах байдал.

Ажлын талбар буюу хөдөлгөөнт дүрсийн Background-ын өнгийг өөрчлөхийн тулд та Modify цэсний Movie гэсэн командыг өгөх хэрэгтэй. Тэгээд нээгдэх цонхны Background гэсэн хэсгийн доод талын талбар дээр дарахад нээгдэх өнгө агуулсан цонхноос өнгөө сонгох хэрэгтэй. (Зураг1)



(Зураг1)

ХИЧЭЭЛ 4

Зургийн хэрэгсэлүүд ба тэдгээрийг хэрэглэх 1



Arrow tool



Lasso tool

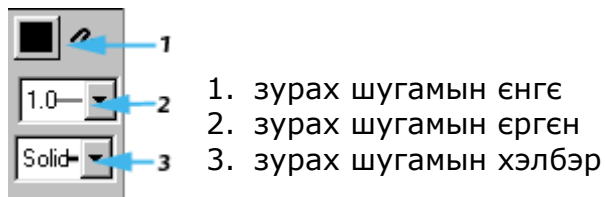


Line tool

=>Arrow: хэрэгсэл нь объектыг сонгох (идэвхжүүлэх), түүнийг дурын байршилд зөвхөд хэрэглэгдэнэ. Гарнаас A үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Мөн хулганы заагуураар дарж идэвхжүүлж болно.

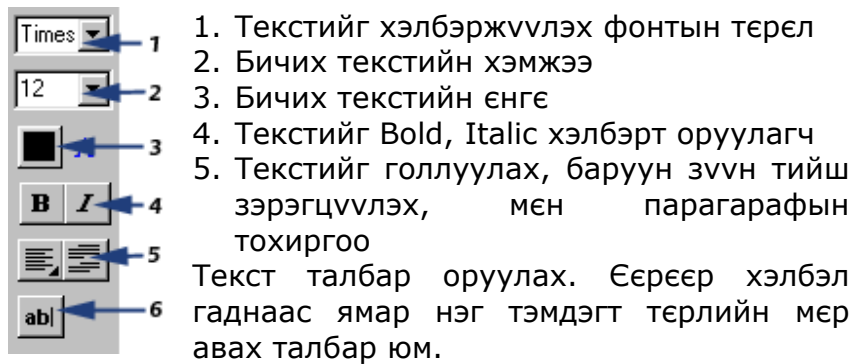
=>Lasso: хэрэгсэл нь объектоос дурын хэсгийг нь сонгож авах, идэвхжүүлэхэд хэрэглэгдэнэ. Гарнаас L үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Мөн хулганы заагуураар дарж идэвхжүүлж болно.

=>Line: хэрэгсэл нь шулуун зурахад хэрэглэгдэнэ. Гарнаас N үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Мөн хулганы заагуураар дарж идэвхжүүлж болно. Line хэрэгсэлийг идэвхжүүлэхэд доорх хэсгүүд гарч ирдэг. (Зураг1)

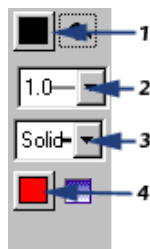


Зураг 1

A Text tool =>Text: хэрэгсэл нь текст бичихэд хэрэглэгддэг ба та бичсэн текстээ том жижиг болгох, энгийг нь өөрчлөх гэх мэт олон үйлдлийг энэ хэрэгсэлээр хийж болно. Гарнаас T үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Text хэрэгсэлийг идэвхжүүлэхэд доорх хэсгүүд гарч ирдэг. (Зураг2)



O Oval tool =>Oval:Тойрог зурахад хэрэглэгдэнэ. Гарнаас O үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Oval хэрэгсэлийг идэвхжүүлэхэд доорх хэсгүүд гарч ирдэг. (Зураг3)



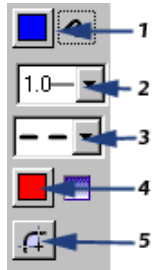
Зураг 3

1. Зурах тойргийн хврээний өнгө
2. Зурах тойргийн хврээний өргөн
3. Зурах тойргийн хврээний төрөл
4. Зурах тойргийн дотор талын өнгө



Rectangle tool

=>Rectangle:Тэгш өнцөгт зурахад хэрэглэнэ. Гарнаас R үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Rectangle хэрэгсэлийг идэвхжүүлэхэд доорх хэсгүүд гарч ирдэг. (Зураг4)



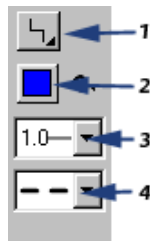
Зураг 4

1. Зурах тэгш өнцөгтийн хврээний өнгө
2. Зурах тэгш өнцөгтийн хврээний өргөн
3. Зурах тэгш өнцөгтийн хврээний төрөл
4. Зурах тэгш өнцөгтийн дотор талын өнгө
5. Зурах тэгш өнцөгтийн өнцөгийн хэмжээ (Радиус)



Pencil tool

=>Pencil:Дурын чигт дурын хэлбэртэй шулуун зурахад ашиглана. Яг л харандаагаар зурж байгаа юм шиг. Гарнаас P үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Pencil хэрэгсэлийг идэвхжүүлэхэд доорх хэсгүүд гарч ирдэг. (Зураг5)



Зураг 4

1. Зурах шулууны хэлбэр
2. Зурах шулууны өнгө
3. Зурах шулууны өргөн
4. Зурах шулууны терел

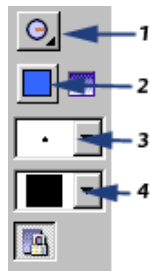
ХИЧЭЭЛ 5

Зургийн хэрэгсэлүүд ба тэдгээрийг хэрэглэх 2



Brush
tool

=>Brush: Энэ хэрэгсэл нь багсаар объектийг будахад хэрэглэгдэнэ. Гарнаас B үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Мөн хулганы заагуураар дарж идэвхжүүлж болно. Line хэрэгсэлийг идэвхжүүлэхэд доорх хэсгүүд гарч ирдэг. (Зураг1)



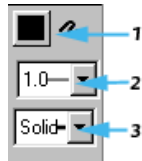
Зураг 1

1. Багсаар объектийн хаана будахыг заана. Өөрөөр хэлбэл объектийн наана, цаана, объектийн хүрээн дотор гэх мэт...
2. Багсны будах өнгө
3. Багсны том жижгийн хэмжээ
4. Багсны терел: тэгш өнцөгт, тойрог, зуйван гэх мэт..



Ink
Bottle
tool

=>Ink Bottle: хэрэгсэл нь зурсан тэгш өнцөгт, тойргийн хүрээний өнгийг өөрчлөхөд хэрэглэгдэнэ. Гарнаас I үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Мөн хулганы заагуураар дарж идэвхжүүлж болно. Ink Bottle хэрэгсэлийг идэвхжүүлэхэд доорх хэсгүүд гарч ирдэг. (Зураг2)



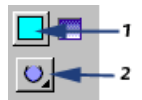
1. еерчлех хврээний енге
2. еерчлех хврээний ерген
3. еерчлех хврээний хэлбэр

Зураг 2



Paint
Bucket
tool

=>Paint Bucket: хэрэгсэл нь зурсан тэгш энцэгт, тойргийн дотор талийн энгийг еерчлөхөд хэрэглэгдэнэ. Гарнаас U үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Text хэрэгсэлийг идэвхжүүлэхэд доорх хэсгүүд гарч ирдэг. (Зураг3)



1. Еерчлех енге
2. Битvv хврээн доторх энгийг еерчлех, задгай хврээн доторх энгийг еерчлех гэх мэт сонголтууд..

Зураг 3



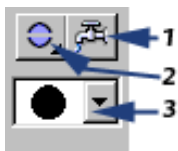
Dropper
tool

=>Dropper: Ажлын талбар дээрээс ямар нэг энгийг соруулж авахад хэрэглэнэ. Гарнаас D үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ.



Eraser
tool

=>Eraser: хэрэгсэл нь зурсан зvйлээ баллахад хэрэглэнэ. Харин Button, Graphic, Movie зэргийг баллаж болдоггvй. Гарнаас E үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Eraser хэрэгсэлийг идэвхжүүлэхэд доорх хэсгүүд гарч ирдэг. (Зураг4)



1. Баллах хэлбэр
2. Нэг енгетэй битvv хврээг баллах
3. Баллах хэмжээ

Зураг 4



Hand
tool

=>Hand: хэрэгсэл нь ажлын талбарын харагдах хэмжээг томосгосон үед харагдах байрлалыг шилжүүлэхэд хэрэглэгдэнэ. Гарнаас Н үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ.



Magnifier
tool

=>Magnifier: хэрэгсэл нь ажлын талбарын харагдах хэмжээг томосгох, багасгахад хэрэглэгдэнэ. Гарнаас М үсгийг дарахад энэ хэрэгсэл идэвхжинэ. Magnifier хэрэгсэлийг идэвхжүүлэхэд доорх хэсгүүд гарч ирдэг. (Зураг5)



Зураг 5

1. Ажлын талбарын харагдах хэмжээг багасгах
2. Ажлын талбарын харагдах хэмжээг томосгох

ХИЧЭЭЛ 6

Layer-тай ажиллах

Давхарга:

Дээр дээрээс нь давхарлаж тавьсан, цаад тал нь харагддаг тунгалаг хуудас. Layer нь нэг болон түүнээс дээш Frame-ийг еертөө агуулж байдаг. Adobe PhotoShop программын Layer гэсэн ойлголттой ижилхэн бөгөөд онцлог нь Frame агуулдагт оршино. Layer-ийн дээд талын меренд гурван тэмдэглэгээ байдаг. (Зураг1)



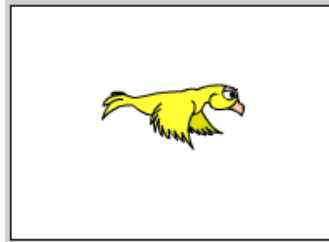
Зураг 1

- 1:Бvх Layer-ийг vзvвлэх эсвэл харагдахгvй болгох (Зураг2)
- 2:Бvх Layer-ийг цоожлох (засвар хийж болохгvй болгох) (Зураг3)
- 3:Бvх Layer дээрх зурсан зvйлийн хvрээг харуулах. (Зураг4)



Зураг 2

=>Show/Hide All Layers:Хэрэв энэ нүдэн дээр дарвал бvх давхаргийг нууцлах эсвэл харуулах болно. Харин та аль нэг давхаргийн энэ нүдний харалдаах цагаан цэгэн дээр дарвал тухайн давхарга нууцлагдах болно. Доор vзvvлэв!



Нууцлагдаагvй байх ve



Нууцлагдсаны дараа



Зураг 3

=>Lock/Unlock All Layers:Хэрэв энэ нүдэн дээр дарвал бvх давхаргийг цоожлох эсвэл цоожлосонг онгойлгох болно. Харин та аль нэг давхаргийн энэ цоожний харалдаах цагаан цэгэн дээр дарвал тухайн давхарга цоожлогдох болно.

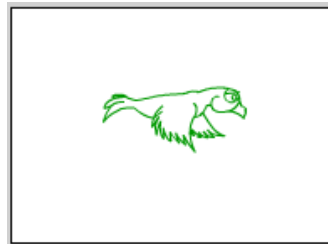


Зураг 4

=>Show all layers as Outlines:Хэрэв энэ нүдэн дээр дарвал бvх давхарга дээр байгаа объектийн хврээ шугамыг харуулах болно. Харин та аль нэг давхаргийн энэ хар хврээтэй тэгш енцэгт дээр дарвал тухайн давхарга дээрх объектын хврээ шугам харагдах болно. Доор vзvvлэв!



Outline байхгвй ve

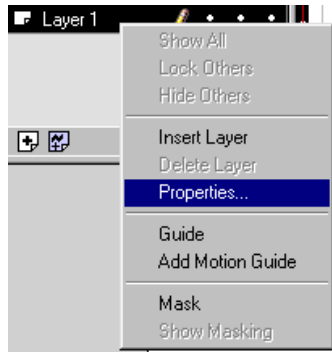


Outline хийсэн ve



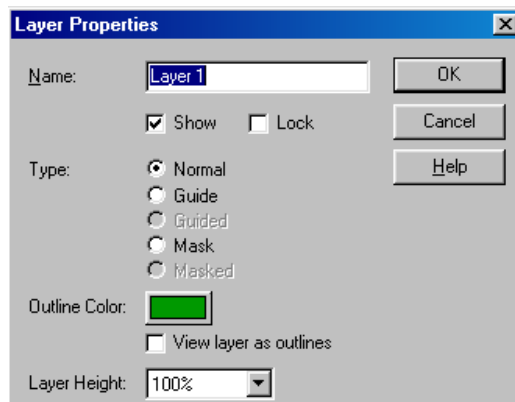
Зураг5

=>Layer name:Давхаргийн нэр солих 2 арга байдаг. Эхний арга нь нэр дээр хос даралт хийн нэрийг нь сольж болно. (Зураг5)



Зураг 6

=>Дараагийн арга нь тухайн Layer дээрээ очоод хулганыхаа баруун товчийг дарахад гарч ирэх цэснээс Properties гэсэн командыг егэх. (Зураг6) Үвний дараа Layer Properties гэсэн цонх гарч ирнэ. (Зураг7)



Зураг 7

Name: гэсэн талбарт нэрээ өгнө.
 Show: Давхаргийг нуух, харагдуулах
 Lock: Давхаргийг цоожлох, цоожлосонг тайлах
 Type Normal: Жирийн давхарга
 Type Guide: Нэг давхаргийн зам заагч давхарга
 Type Mask: Нэг давхаргийн Mask давхарга
 Outline Color: Хврээ шугамын өнгө
 View layer as outline: Давхаргийн хврээ шугамыг харуулах
 Layer Height: Layer болон Frame-ийг 100%, 200%, 300%-иар харуулах. (Зураг8), (Зураг9), (Зураг10)



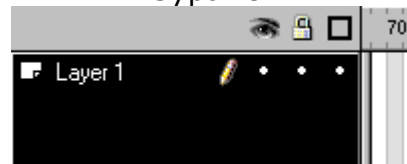
Зураг 8

100%-иар харах



Зураг 9

200%-иар харах



Зураг 10

300%-иар харах

ХИЧЭЭЛ 7

Layer-нэмэх, устгах

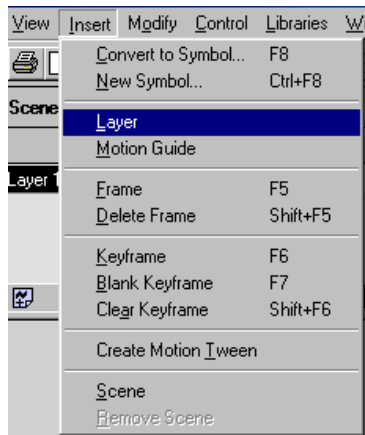
Давхарга нэмэх:



Таны хийх хөдөлгөөнт дүрс хэд хэдэн Layer-тайбайж болно. Үүний тулд Layer нэмэх хэрэгтэй.

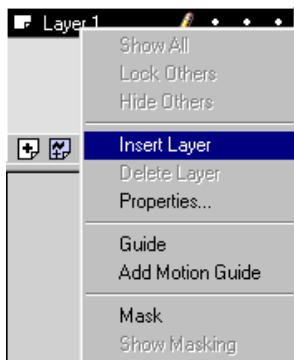
Layer буюу давхарга нэмэж оруулах 3 арга байдаг.

- 1: Цэсийн мөрнөөс (Зураг1)
- 2: Тухайн Layer дээрээс нь (Зураг2)
- 3: Layer байрлах цонхноос (Зураг3)



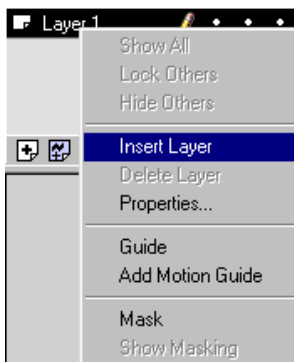
Зураг 1

Insert цэснээс Layer гэсэн командыг өгч Layer нэмэж оруулж болно.



Зураг 2

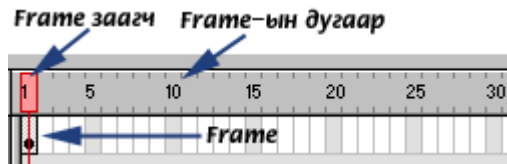
Тухайн Layer дээрээ хулганыгаа баруун товчыг дараад нээгдэх цэснээс Insert Layer гэсэн командыг өгч Layer нэмэж болно.



Зураг 3

- 1.Layer байрлах цонхны зvvн доод буланд байрлах + тэмдэгтэй цагаан зvйл дээр дарж Layer нэмэж болно.
- 2.Зам заагч Layer нэмэх
- 3.Идэвхтэй Layer-ыг устгах

Frame-тай ажиллах



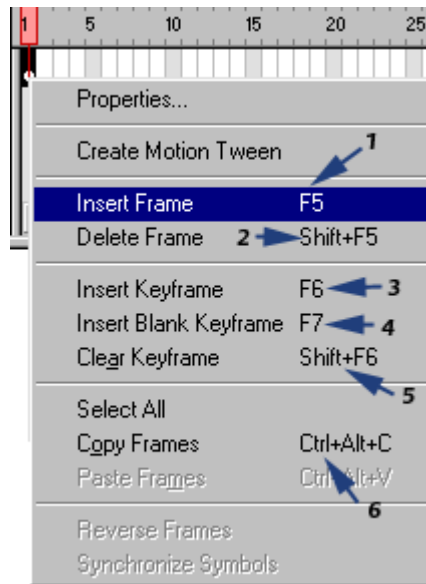
=>Frame:Таны хийх гэж буй хөдөлгөөнт дүрсний (Movie) алхам буюу кадр.

=>Frame заагч:Идэвхитэй frame-ийг заах заагч

=>Frame-ын дугаар:Кадрын уртыг илэрхийлэгч

Цэгтэй хар frame-ийг key frame гэж нэрлэнэ. Энэ нь тусдаа бие даасан frame юм. Харин урт саарал үргэлжилсэн frame-ийг frame гэнэ. Энэ нь нэг frame-ын үргэлжлэл буюу өөрөөр хэлбэл тэр frame-ын яг ижил хуулбар юм.

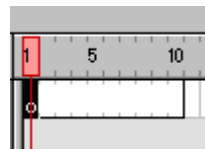
Frame нэмэх, устгах



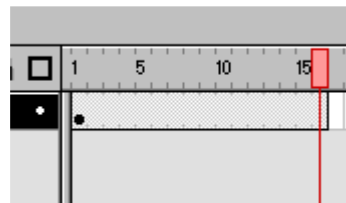
Зураг 4

=>Frame нэмэх хэд хэдэн арга байдаг. Тухайн frame дээрээ хулганыхаа баруун товчыг дараад нээгдэх цэснээс Insert frame гэсэн командыг өгч болно. (Зураг 4)

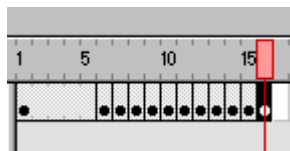
1. Frame нэмэх
2. frame устгах
3. Frame-ыг таслаж бие даасан frame болгох
4. Хоосон тусдаа frame оруулах
5. Бие даасан frame-ыг -ыг устгах
6. Frame хуулах



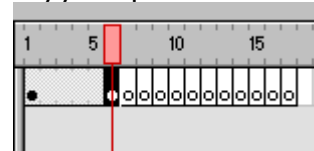
хоосон frame



хуулбар frame-vvd



бие даасан key frame-vvd



бие даасан хоосон key frame-vvd

ХИЧЭЭЛ 8

Symbol-той ажиллах

Button-Товч:

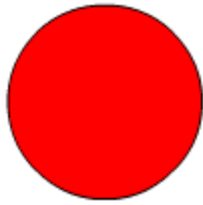
Хөдөлгөөнт дүрсэнд (Movie-д) хэрэглэгдэж байгаа объектуудыг хооронд нь холбоход хэрэглэж буй зураг дүрсийг Button гэнэ. Өөрөөр хэлбэл вэб хуудсанд хэрэглэгддэг товч буюу button гэсэн ойлголттой яг ижил.

Graphic-График:

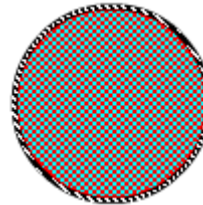
Хөдөлгөөнт дүрсэнд (Movie-д) ашиглагдах Movie, Button, Sound, зэргээс бусад объект буюу зураг. Жишээ нь: Гаднаас оруулж (Import хийж) ирсэн зураг, зургийн хэрэгсэлээр зурсан шулуун, тойрог гэх мэт.

Movie clip-Хөдөлгөөнт дүрс:

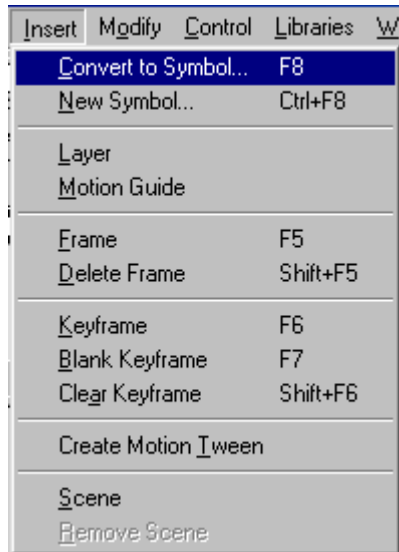
Scene нь хамгийн ерөнхий гол хөдөлгөөнт дүрс юм. Энэ ерөнхий хөдөлгөөнт дүрсээс тусдаа биеэ даасан хөдөлгөөнт дүрс буюу объект. Movie нь төрөл бүрийн дүрс зургийг агуулсан кадрыг богино хугацаанд солих замаар хөдөлгөөнт дүрсийг бүтээдэг.



Идэвхижүүлээгүй байгаа зураг буюу объект



Идэвхижүүлсэн буюу сонгосон зураг буюу объект

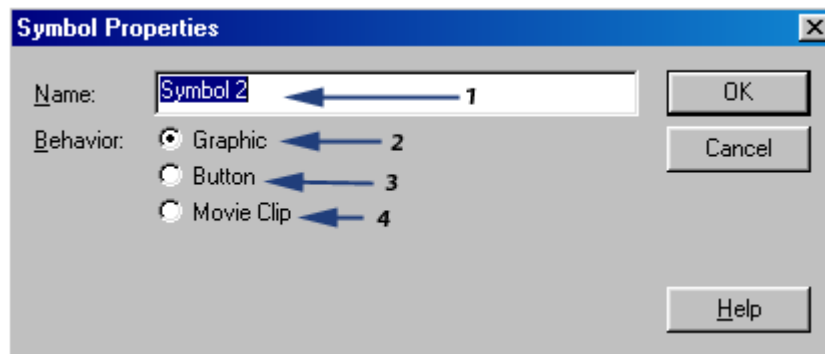


Зураг 1

=>Symbol хийхийн тулд тухайн объектоо идэвхижүүлээд Insert цэснээс Convert to Symbol гэсэн команд өгнө. Эсвэл гарнаас F8 товч дарж болно. (Зураг1)

=>Ингэсний дараа Symbol Properties гэсэн цонх гарч ирнэ. (Зураг2)

Энэ Symbol-ууд нь Library буюу санд ордог байна. Энэ санд орсон Symbol-ууд нь биеэ даасан объект болдог. (Зураг3)



Зураг 2

1:Symbol-ын нэр

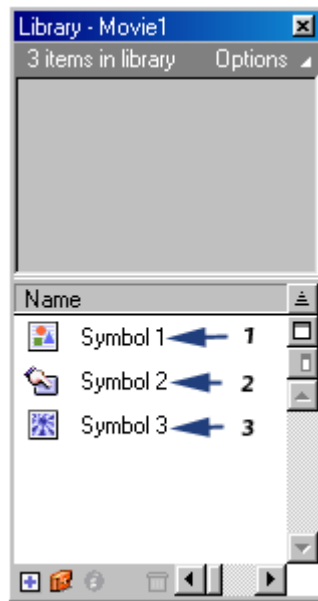
Та Symbol-доо нэр өгсөнөөр олон Symbol-ууд дотор тээрелдехеес сэргийлнэ.

2:Graphic Symbol

3:Button Symbol

4:Movie Clip Symbol

Library-тай ажиллах



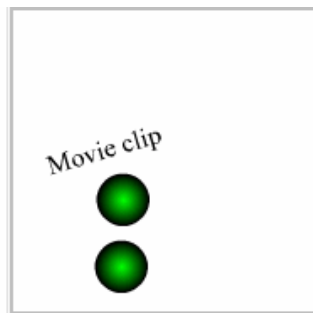
Зураг 3

Library буюу санг гаргахын тулд Window цэснээс Library гэсэн командыг өгнө. Эсвэл гарны Ctrl+L гэсэн хослолыг дарж болно.

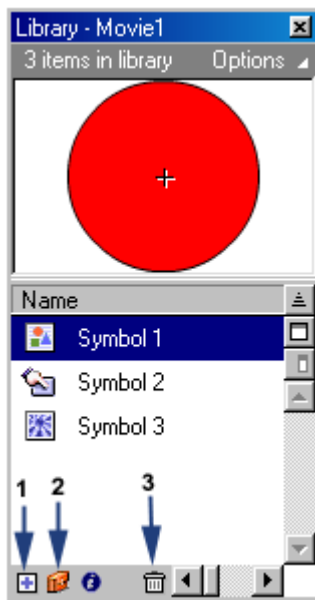
1:Graphic Symbol буюу хөдөлгөөнт дүрсэнд олон дахин хэрэглэгддэг дүрс

2:Button Symbol буюу товч, өөрөөр хэлбэл ямар нэг frame-д шилжих, вэб хуудас руу холбоос хийхэд хэрэглэгддэг зүйл. Web дээрх button гэсэн ойлголттой яг ижил.

3:Movie clip буюу үндсэн гол хөдөлгөөнт дүрсээс (Movie-ээс) тусдаа бие даасан хөдөлгөөнт дүрс. (=>Movie1)



Энэ Movie дээр байгаа ногоон өнгөтэй 2 шарик, Movie clip гэсэн бичиг нь үндсэн Movie-гээс тусдаа бие даасан Movie clip юм.



Library-д байгаа
Symbol-ын харагдах
байдал

1:Шинэ Symbol үүсгэх

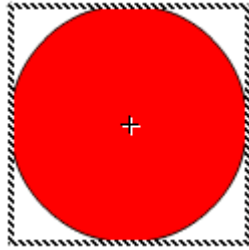
2:Шинэ хавтас (folder) үүсгэх. Энэ хавтасан (folder) дотороо Symbol-уудаа хийж болно. Яг л Windows-ын folder гэсэн ойлголттой ижил.

3:Идэвхитэй Symbol-ыг устгах

ХИЧЭЭЛ 9

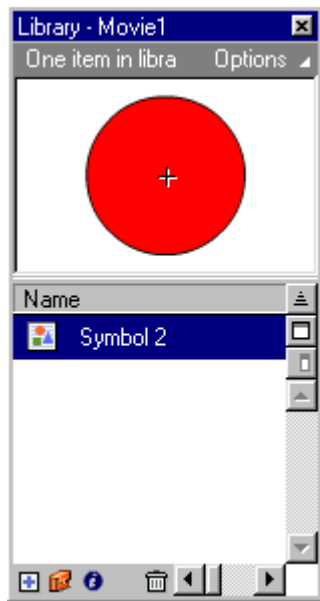
Graphic Symbol-той ажиллах

Та Graphic Symbol-ыг үүсгэсний дараа энэ нь тусдаа биеэ даасан объект болдог. Тиймээс ч өөр тусдаа талбарт засварлагддаг байна. Энэ талбарт шилжих 2 арга байдаг. 1:Library-д байгаа тухайн Symbol-ын нэрэн дээр 2 хос даралт хийж шилжих. (Зураг1) Ингэсний дараа тухайн Symbol-ыг засварлах талбар гарч ирнэ. (Зураг3) 2:Дараагийн арга нь ажлын талбарын баруун дээд буланд байгаа дүрс зурагтай холбоосыг дарах. (Зураг2) Мөн ингэсний дараа тухайн Symbol-ыг засварлах талбар гарч ирнэ. (Зураг3)



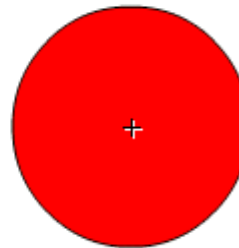
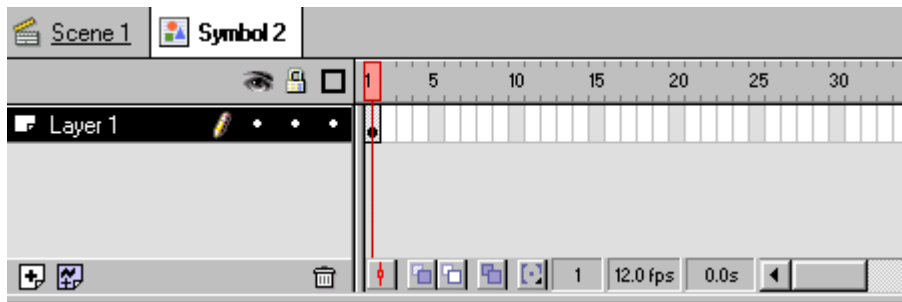
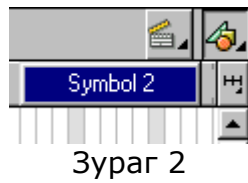
Ажлын талбарт байгаа идэвхитэй Graphic Symbol

=>Тухайн Symbol-ын нэрийг идэвхижүүлэхэд дээд талын зайд тухайн Symbol харагддаг байна. (Зураг1) Symbol-ын нэр дээр хос даралт хийж Symbol засварлах талбарт шилжинэ. Symbol-оо засаж дуусаад эргээд ажлын талбартаа шилжихдээ ажлын талбарын зүүн дээд буланд байгаа Scene гэсэн холбоос дээр дарж шилжинэ. Эсвэл ажлын талбарын баруун дээд буланд байгаа Symbol-ын холбоосын хажуу дахь холбоосыг дарахад Scene-ий нэрсийн жагсаалт гарч ирэх бөгөөд та эндээс шилжихийг хвссэн Scene-ий нэрэн дээр нэг даралт хийж шилжинэ. (Зураг4) Ажлын талбартаа Graphic Symbol-оо оруулахдаа Library дээр байгаа Symbol-ын нэрэн дээр нэг дарж идэвхижүүлээд дээд талын зайд харагдах Symbol-ын дүрслэл дээр хулганаа байрлуулаад хулганыгаа зүүн товчыг даран ажлын талбар луугаа чирэх хөдөлгөөнөөр оруулж ирнэ.



Зураг 1

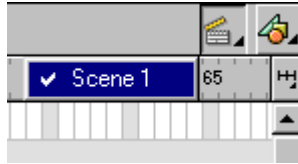
Энэ холбоосыг дарахад таны үүсгэсэн Symbol-уудын нэрсийн жагсаалт гарч ирэх болно. Эндээс та засах Symbol-ынхоо нэрэн дээр нэг дарахад тухайн Symbol-ыг засварлах талбарт шилжих болно. Symbol-оо засаж дуусаад эргээд ажлын талбартаа шилжихдээ ажлын талбарын зүүн дээд буланд байгаа Scene гэсэн холбоос дээр дарж шилжинэ. Эсвэл ажлын талбарын баруун дээд буланд байгаа Symbol-ын холбоосын хажуу дахь холбоосыг дарахад Scene-ий нэрсийн жагсаалт гарч ирэх бөгөөд та эндээс шилжихийг хвссэн Scene-ий нэрэн дээр нэг даралт хийж шилжинэ. (Зураг4)



Зураг 3

Тухайн Symbol-ыг засварлах талбар. Программчлалын C хэлэнд олон дахин давтагдах вйлдлийг нэг функц болгон бичдэг. Тэгээд тэр функцынхаа нэрээр дуудан ажиллуулдаг шиг Graphic Symbol-ыг бас ингэж ашигладаг. Өөрөөр хэлбэл таны Movie-д нэг зураг олон удаа хэрэглэгдэнэ гэж үзвэл тэрийгээ Graphic Symbol болгоод олон удаа ашиглаж болно.

Тэр зурагаа олон дахин давтаж зурахгүй гэсэн үг.



Энэ сонголтоос сонгож Scene буюу үндсэн ажлын талбартаа шилжинэ.

Зураг 4

ХИЧЭЭЛ 10

Button Symbol-той ажиллах

Та Button Symbol-ыг үүсгэсний дараа энэ нь тусдаа биеэ даасан объект болдог. Тиймээс ч өөр тусдаа талбарт засварлагддаг байна. Энэ талбар нь 4 frame агуулж байдаг. (Зураг1)

- 1 дэхь frame нь button буюу товчны эхний төлөв.
- 2 дахь frame нь товчинд хулгана хүрэх үеийн төлөв.

Энэ frame-д товчны холбоосыг хийж өгдөг.

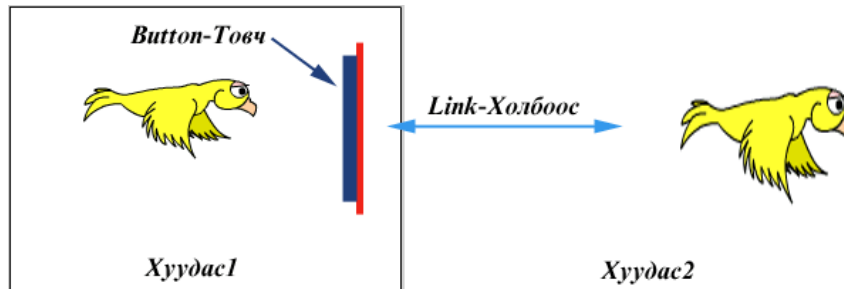
- 3 дахь frame нь товчыг дарах үеийн төлөв.
- 4 дэхь frame нь товчыг дараад дууссан үеийн төлөв

Энэ талбарт шилжих 2 арга байдаг.

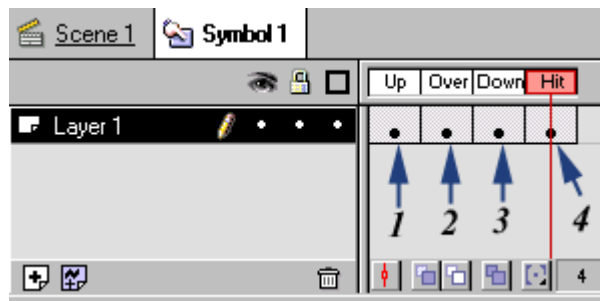
- 1:Library-д байгаа тухайн Symbol-ын нэрэн дээр 2 хос даралт хийж шилжих. (Зураг2) Ингэсний дараа тухайн Symbol-ыг засварлах талбар гарч ирнэ. (Зураг4)

2:Дараагийн арга нь ажлын талбарын баруун дээд буланд байгаа дүрс зурагтай холбоосыг дарах. (Зураг3)

Мөн ингэсний дараа тухайн Symbol-ыг засварлах талбар гарч ирнэ. (Зураг4)



(Button-Товч), болон холбоосны талаарх тойм зураг



Зураг 1

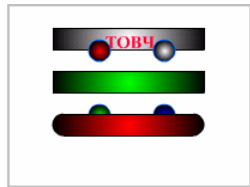
1:Товчны эхний төлөв

2:Товчинд хулгана хүрэх үеийн төлөв. Энэ төлөв буюу frame-д товчны холбогдох холбоосыг хийж өгдөг. Энэ талаар 13-р хичээлээс үз! >>

3:Товчыг дарах үеийн төлөв

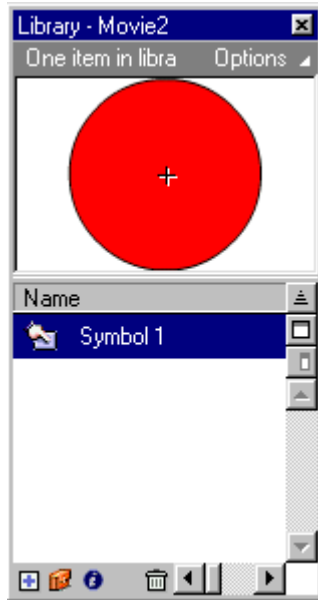
4:Товчыг дараад дууссан үеийн төлөв

Товчны жишээг доор үзвэл. (Movie1)



Movie 1

Та энэ Movie-ын эх файлыг татаж аваад судлаарай.



Зураг 2

=>Тухайн Symbol-ын нэрийг идэвхижүүлэхэд дээд талын зайд тухайн Symbol харагддаг байна.

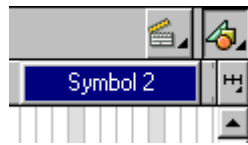
(Зураг1)

Symbol-ын нэр дээр хос даралт хийж Symbol засварлах талбарт шилжинэ.

Symbol-оо засаж дуусаад эргээд ажлын талбартаа шилжихдээ ажлын талбарын зүүн дээд буланд байгаа Scene гэсэн холбоос дээр дарж шилжинэ.

Эсвэл ажлын талбарын баруун дээд буланд байгаа Symbol-ын холбоосын хажуу дахь холбоосыг дарахад Scene-ий нэрсийн жагсаалт гарч ирэх бөгөөд та эндээс шилжихийг хвссэн Scene-ийн нэрэн дээр нэг даралт хийж шилжинэ. (Зураг5)

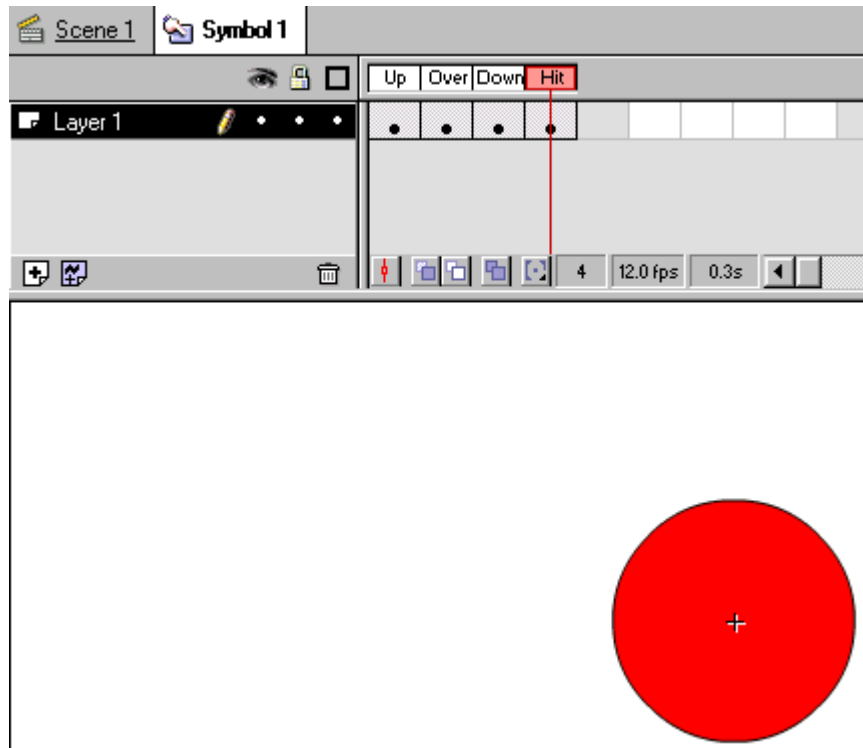
Ажлын талбартаа Button Symbol -оо оруулахдаа Library дээр байгаа Symbol-ын нэрэн дээр нэг дарж идэвхижүүлээд дээд талын зайд харагдах Symbol-ын дүрслэл дээр хулганаа байрлуулаад хулганыхаа зүүн товчыг даран ажлын талбар луугаа чирэх хөдөлгөөнөөр оруулж ирнэ.



Зураг 3

Энэ холбоосыг дарахад таны үүсгэсэн Symbol-уудын нэрсийн жагсаалт гарч ирэх болно. Эндээс та засах Symbol-ынхоо нэрэн дээр нэг дарахад тухайн Symbol-ыг засварлах талбарт шилжих

болно. Symbol-оо засаж дуусаад эргээд ажлын талбартаа шилжихдээ ажлын талбарын зүүн дээд буланд байгаа Scene гэсэн холбоос дээр дарж шилжинэ. Эсвэл ажлын талбарын баруун дээд буланд байгаа Symbol-ын холбоосын хажуу дахь холбоосыг дарахад Scene-ий нэрсийн жагсаалт гарч ирэх бөгөөд та тэндээс шилжихийг хвссэн Scene-ийн нэрэн дээр нэг даралхийж шилжинэ. (Зураг5)



Зураг 4

Тухайн Symbol-ыг засварлах талбар. Программчлалын C хэлэнд олон дахин давтагдах вйлдлийг нэг функц болгон бичдэг. Тэгээд тэр функцнхаа нэрээр дуудан ажиллуулдаг шиг Button Symbol-ыг бас ингэж ашигладаг.

Еерээр хэлбэл таны Movie-д нэг товч олон удаа хэрэглэгдэнэ гэж үзвэл тэрийгээ Button Symbol болгоод олон удаа ашиглаж болно. Тэр товчоо олон дахин давтаж хийхгвй гэсэн үг.



Зураг 5

Энэ сонголтоос сонгож Scene буюу үндсэн ажлын талбартаа шилжинэ.

ХИЧЭЭЛ 11

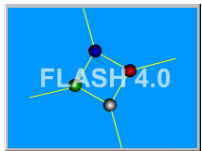
Movie Clip Symbol-той ажиллах

Та Movie Clip Symbol-ыг үүсгэсний дараа энэ нь тусдаа биеэ даасан объект болдог. Тиймээс ч еер тусдаа талбарт засварлагддаг байна. Энэ Symbol нь олон давхарга болон frame-ыг еертөө агуулж болдог. Ингэснээр нэг Scene-д маш олон тусдаа хөдөлгөөнийг багтааж болдог байна. Энэ талбарт шилжих 2 арга байдаг.

1:Library-д байгаа тухайн Symbol-ын нэрэн дээр 2 хос даралт хийж шилжих. (Зураг1) Ингэсний дараа тухайн Symbol-ыг засварлах талбар гарч ирнэ. (Зураг3)

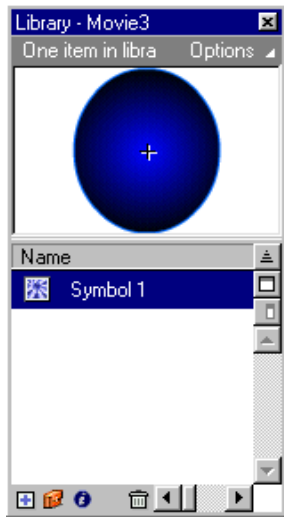
2:Дараагийн арга нь ажлын талбарын баруун дээд буланд байгаа дүрс зурагтай холбоосыг дарах. (Зураг2) Мөн ингэсний дараа тухайн Symbol-ыг засварлах талбар гарч ирнэ. (Зураг3)

Movie-ний жишээг доор үзүүлэв!



Movie 1

Дүрсийг хөдөлгөөнд оруулахыг та 14-р хичээлээс үз! Мөн та энэ Movie-г татаж аваад судалж болно.



Зураг 1

=>Тухайн Symbol-ын нэрийг идэвхижүүлэхэд дээд талын зайд тухайн Symbol харагддаг байна. (Зураг1) Symbol-ын нэр дээр хос даралт хийж Symbol засварлах талбарт шилжинэ. Symbol-оо засаж дуусаад эргээд ажлын талбартаа шилжихдээ ажлын талбарын зүүн дээд буланд байгаа Scene гэсэн холбоос дээр дарж шилжинэ. Эсвэл ажлын талбарын баруун дээд буланд байгаа Symbol-ын холбоосын хажуу дахь холбоосыг дарахад Scene-ийн нэрсийн жагсаалт гарч ирэх бөгөөд та эндээс шилжихийг хвссэн Scene-ийн нэрэн дээр нэг даралт хийж шилжинэ. (Зураг4)

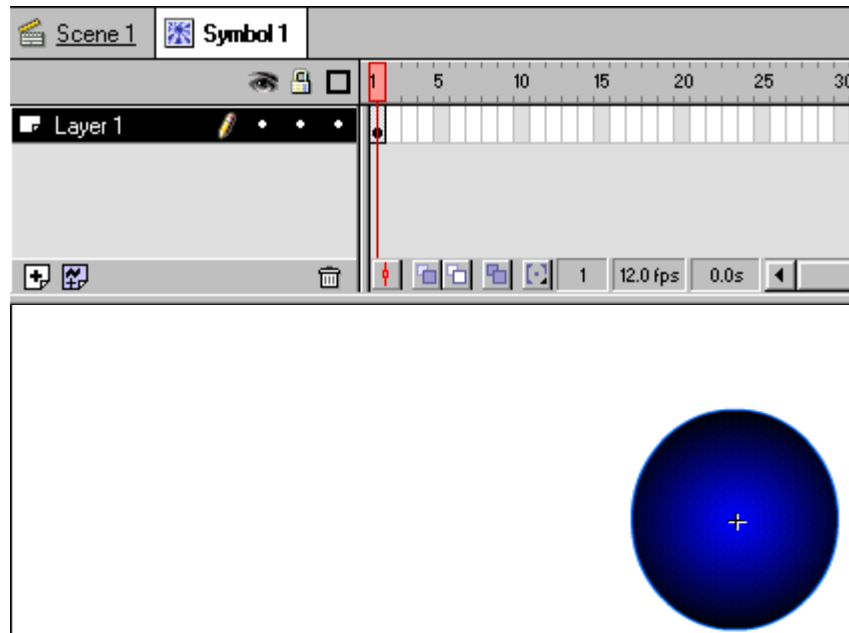
Ажлын талбартаа Movie Clip Symbol-оо оруулахдаа Library дээр байгаа Symbol-ын нэрэн дээр нэг дарж идэвхижүүлээд дээд талын зайд харагдах Symbol-ын дүрслэл дээр хулганаа байрлуулаад хулганыгаа зүүн товчыг даран ажлын талбар луугаа чирэх хөдөлгөөнөөр оруулж ирнэ.



Зураг 2

Энэ холбоосыг дарахад таны үүсгэсэн Symbol-уудын нэрсийн жагсаалт гарч ирэх болно. Эндээс та засах Symbol-ынхоо нэрэн дээр нэг дарахад тухайн Symbol-ыг засварлах талбарт шилжих болно.

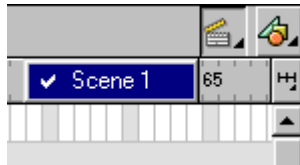
Symbol-оо засаж дуусаад эргээд ажлын талбартаа шилжихдээ ажлын талбарын зүүн дээд буланд байгаа Scene гэсэн холбоос дээр дарж шилжинэ. Эсвэл ажлын талбарын баруун дээд буланд байгаа Symbol-ын холбоосын хажуу дахь холбоосыг дарахад Scene-ий нэрсийн жагсаалт гарч ирэх бөгөөд та эндээс шилжихийг хвссэн Scene-ий нэрэн дээр нэг даралт хийж шилжинэ. (Зураг4)



Зураг 3

Тухайн Symbol-ыг засварлах талбар. Программчлалын C хэлэнд олон дахин давтагдах вйлдлийг нэг функц болгон бичдэг. Тэгээд тэр фунцынхаа нэрээр дуудан ажиллуулдаг шиг Movie Clip Symbol-ыг бас ингэж ашигладаг.

Еерээр хэлбэл таны Movie-д нэг товч олон удаа хэрэглэгдэнэ гэж үзвэл тэрийгээ Movie Clip Symbol болгоод олон удаа ашиглаж болно. Тэр Movie-гээ олон дахин давтаж хийхгүй гэсэн үг.



Зураг 4

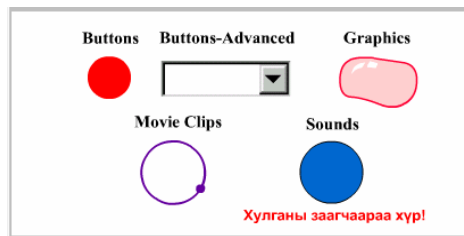
Энэ сонголтоос сонгож Scene буюу үндсэн ажлын талбартаа шилжинэ.

ХИЧЭЭЛ 12

Macromedia Fash 4.0 программын үндсэн library-тай ажиллах

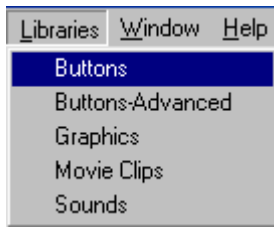
Macromedia Fash 4.0 программ нь ертөө 5 үндсэн library буюу санг агуулж байдаг. Үүнд:

- 1:Buttons-Шууд аваад хэрэглэж болох товчнууд
 - 2:Buttons-Advanced-Шууд аваад хэрэглэж болох сонголтын товчнууд
 - 3:Graphics-Шууд аваад хэрэглэж болох график дүрсүүд
 - 4:Movie Clips-Шууд аваад хэрэглэж болох хөдөлгөөнт дүрсүүд
 - 5:Sounds-Шууд аваад хөдөлгөөнт дүрсэндээ ашиглаж болох аянууд
- Дээрх library-ын нэг нэг элементийг доорх жишээнд үзүүлэв. (Movie1)



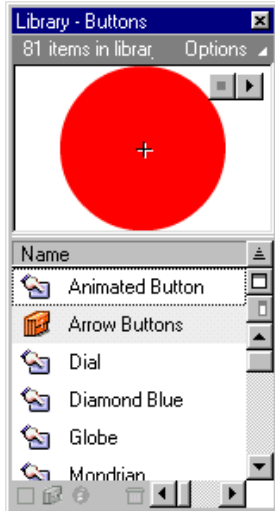
Movie 1

Та энэ Movie-г татаж аваад судалж болно.

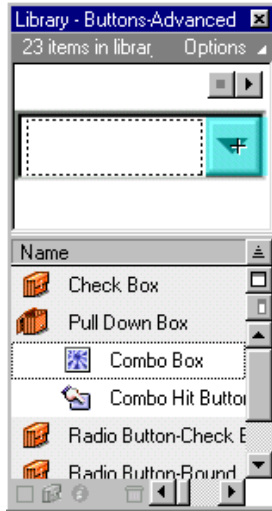


Library-буюу санг гаргахдаа Libraries цэснээс гаргахыг хвсэж байгаа сангаа сонгоод гаргаж болно. (Зураг1)

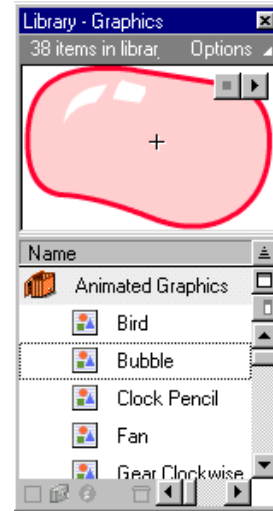
(Зураг 1)



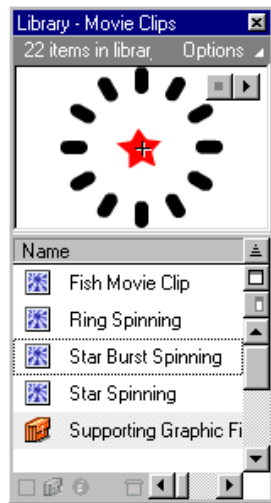
Buttons сан



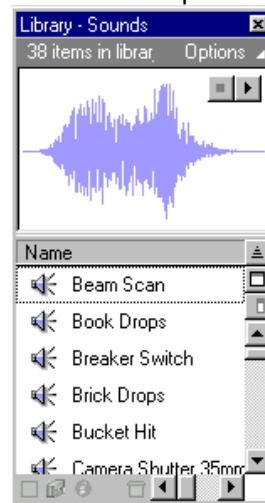
Buttons-Advanced сан



Graphics сан

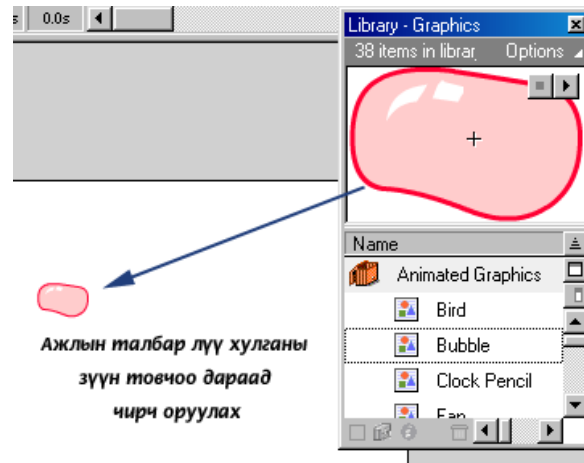


Movie Clips сан

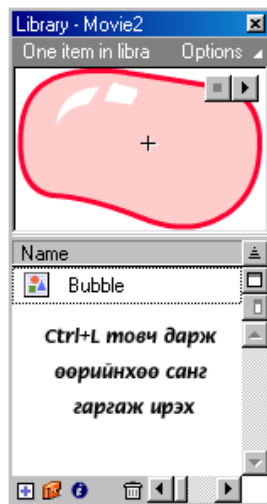


Sounds сан

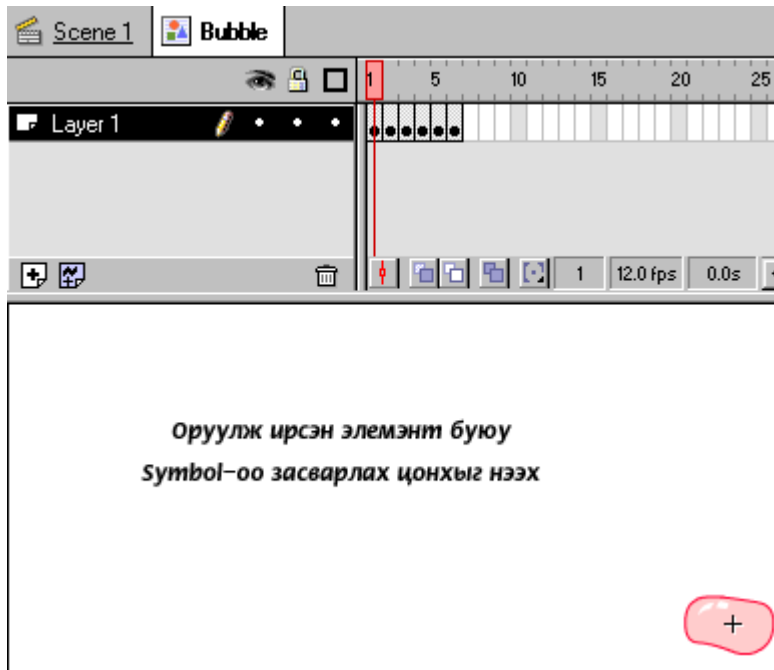
Та бэлэн сангуудаас авч ашиглаж байгаа элементүүдээ засаж болно. Үүний тулд Graphic,Buttons,Movie Clip Symbol-уудыг засдагтай яг ижилээр засах боломжтой. Аль нэг сангаас элемент оруулаад гарны Ctrl+L товчны хослолыг дарж нээгдэх цонхноос тухайн элемент дээрээ 2 хос даралт хийж Symbol засварлах цонхонд засаж болно.



1. Libraries цэснээс Graphics санг гаргаж ирэх.
2. Bubble элементийг ажлын талбарт оруулж ирэх



3. Гарны Ctrl+L товчны хослолыг дарж өөрийнхөө санг гаргаж ирэх
/Өөрийн сан гэдэг нь шинээр файл үүсгэх болгонд нэг шинэ сан дагалдаж үүсдэг түүнийг хэлнэ./



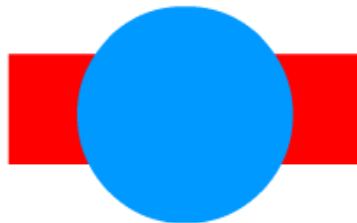
1. Libraries цэснээс Graphics санг гаргаж ирэх.
2. Bubble элементийг ажлын талбарт оруулж ирэх

ХИЧЭЭЛ 13

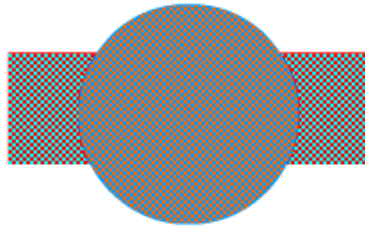
Холбоос хийх

htm, html хуудас руу холбоос хийхээс гадна дурын дугаартай Frame-руу болон Scene руу холболт хийж болдог.

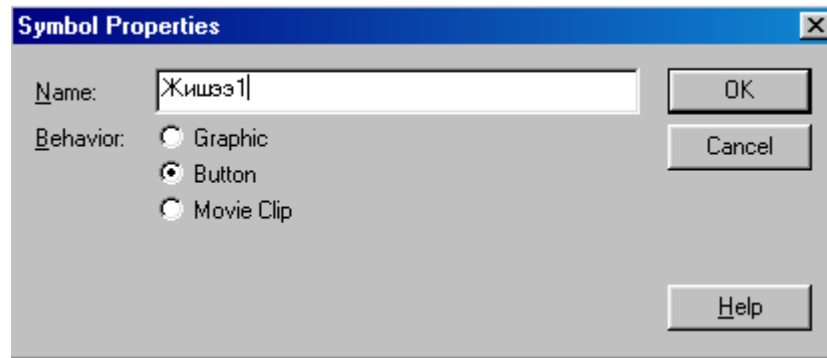
Button буюу товчинд холболт хийхийг доор тайлбарлав.



1. Circle, Rectangle хэрэгсэлээр товч хийх дүрс зурах

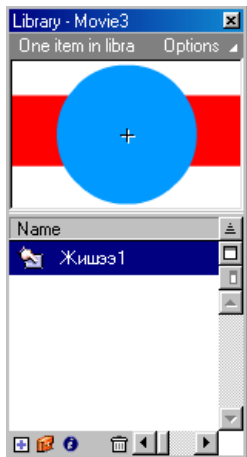


2.Зурсан дүрсээ идэвхижүүлээд гарны F8 товч дарж Button Symbol болгож хувиргах (Зураг 1)



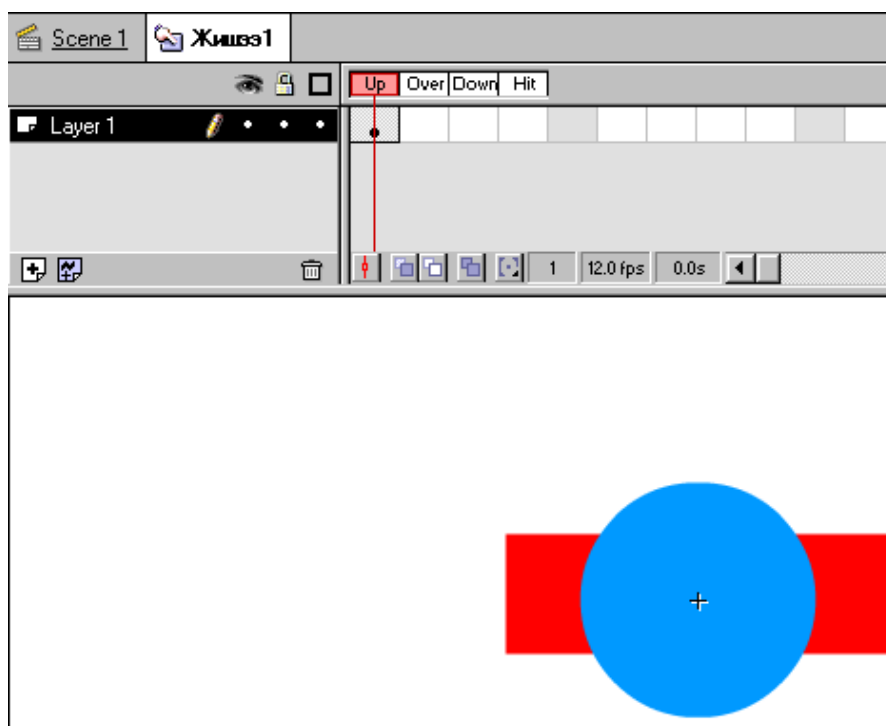
(Зураг 1)

Name: талбарт Symbol-ынхоо нэрийг бичиж,
Behavior: талбараас Button сонголтыг сонгоод ок товчг дарах

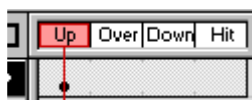


3.Гарны Ctrl+L товчны хослолыг дарж еерийн сангаа гаргаж ирэх

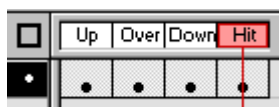
Холбоос хийх



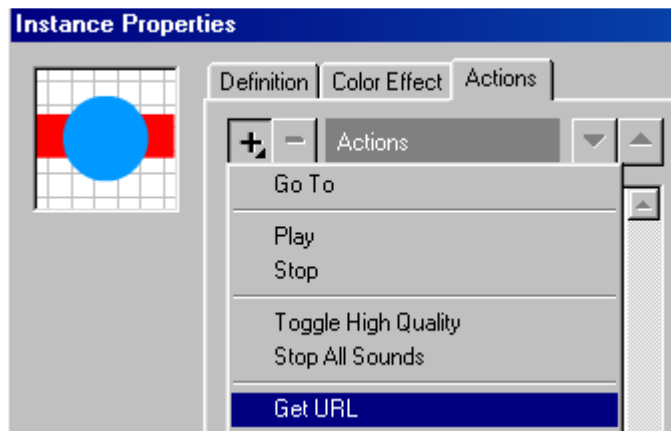
4.Єерийн сан доторх Жишээ1 гэсэн нэрэн дээр 2 хос даралт хийж Symbol засварлах цонхыг нээх



5.Frame нэмэж оруулах (Гарны F5 товч дарж)



6.Key Frame болгож тусгаарлах (Гарны F6 товч дарж)



7. Үндсэн Scene-дээ шилжээд Symbol дээрээ 2 хос даралт хийж нээгдэх цонхны Actions талбараас Get URL гэсэн сонголтыг хийнэ.



8. Баруун талд байх URL: гэсэн талбарт тухайн холболт хийхийг хвсэж буй htm, html хуудасны нэрийг бичээд ок товч дарах Зүүн талд байх цонхонд команд нь автоматаар бичигдэнэ.

Таны холболт хийж буй *.htm, *.html хуудас болон хөдөлгөөнт дүрсийн *.swf файл чинь нэг хавтас буюу folder дотор байх ёстой шүү!

ХИЧЭЭЛ 14

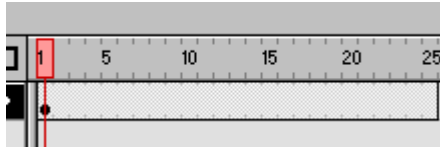
Дүрсийг хөдөлгөөнд оруулах

Та өөрийн зурсан болон гаднаас Import хийж оруулж ирсэн зургыг хөдөлгөж болно.

Үүний тулд Frame-ээ сунгах (урт болгох) хэрэгтэй.
(Зураг1)

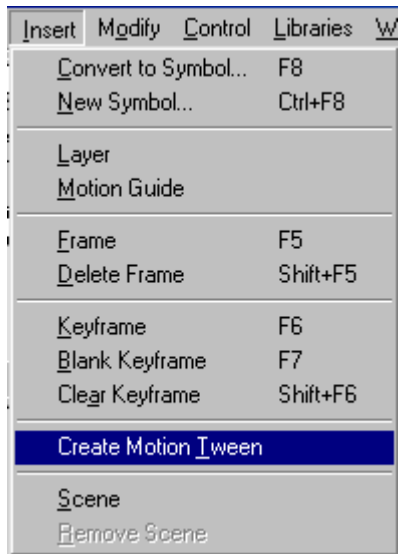


Энэ дүрсийг хөдөлгөө!

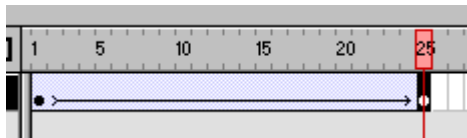


1. Гарны F5 товч дарж Frame нэмэх

(Зураг 1)



2. Хамгийн эхний Frame-ыг идэвхижүүлээд Insert цэсний Create Motion Tween гэсэн командыг өгөх, үүний дараа Frame-ны өнгө цэнхэр болно.
(Зураг2)



Энэ цэнхэр өнгө нь Frame-д хөдөлгөөн оруулсанг илэрхийлнэ.

(Зураг 2)



(Зураг3)

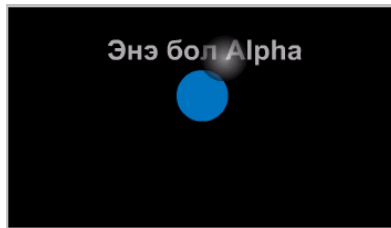
3.Хамгийн сүүлийн Frame-ыг идэвхижүүлээд ажлын талбар дээрх дүрсийн байрлалыг еерчлэх. (Зураг3)

>>Хийсэн хөдөлгөөнт дүрсээ үзэхдээ гарны Ctrl+Enter товчны хослолыг дарж үзнэ.<<

ХИЧЭЭЛ 15

Дүрсийг тунгалаг болгох

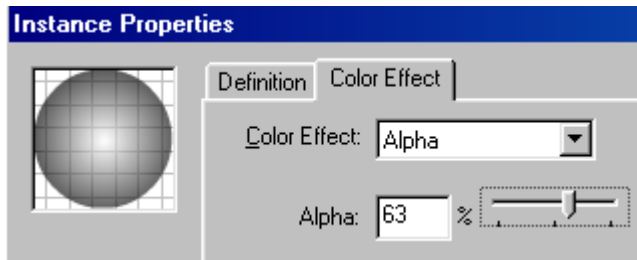
Та өөрийн зурсан болон гаднаас Import хийж оруулж ирсэн зургыг уусгаж тунгалаг болгох боломжтой. Тунгалаг гэдэг ойлголтыг Flash программ дээр Alpha гэж нэрлэдэг. Хөдөлгөөнд оруулсан дүрсэнд мөн Alpha-г ашиглаж болдог. Энэ нь яг л уусаж буй мэт харагдана. (Тодрох Бүдгэрэх)
Доор Alpha-ын жишээг үзүүлэв!



Та энэ жишээг татаж аваад судлаарай!



Жишээ болгон энэ дүрсийг тунгалаг болгоё!
1.Та дүрсээ Graphic, Button, Movie Clip Symbol-уудын аль нэг болгож хувиргах хэрэгтэй.



2.Дүрсэн дээрээ хулганы заагчаа аваачаад хулганы баруун товчоо дарахад нээгдэх цэснээс Properties гэсэн командыг өгөх

3.Color Effect талбар дахь Color Effect гэсэн сонголтоос Alpha гэсэн сонголт хийх.

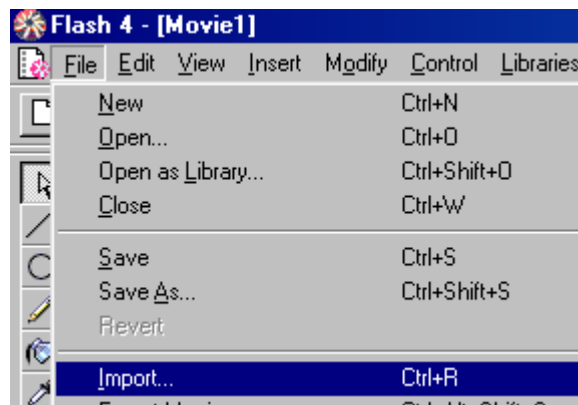
4.Alpha гэсэн хэсгээс тунгалаг болгох хувийг тогтоох (100%-0% хооронд)

ХИЧЭЭЛ 16

Гаднаас объект оруулах

Єерийн хийж буй хөдөлгөөнт дүрсэндээ (Movie-доо) гаднаас зураг, дуу авиа, видео дүрс болон янз бүрийн зургийн программууд дээр бүтээгдсэн зурагуудыг оруулж ирэх боломжтой.

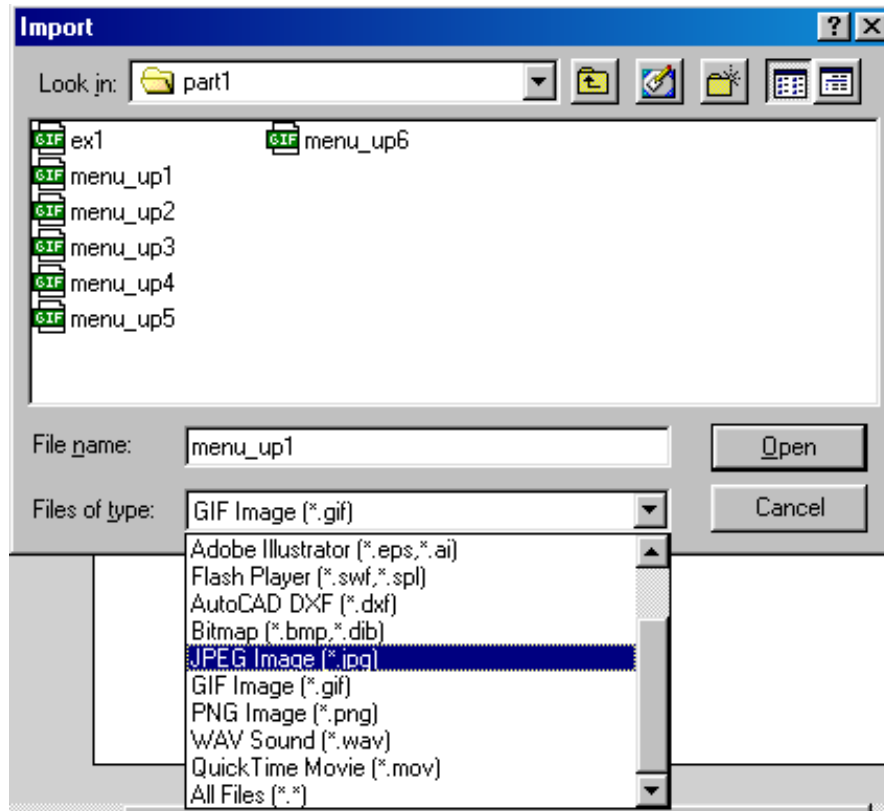
Ингэхийн тулд File цэсний Import (Зураг1) команд өгөх эсвэл гарны Ctrl+R товчны хослолыг дарж болно.



(Зураг1)

- 1.Windows Metafile (*.wmf)
- 2.Enhanced Metafile (*.emf)
- 3.Adobe Illustrator (*.eps,*.ai)
- 4.Flash Player (*.swf,*.spl)
- 5.AutoCAD DXF (*.dxf)
- 6.Bitmap (*.bmp,*.dib)
- 7.JPEG Image (*.jpeg)
- 8.GIF Image (*.gif)
- 9.PNG Image (*.png)
- 10.WAVE Sound (*.wav)
- 11.Quick Time Movie (*.mov)

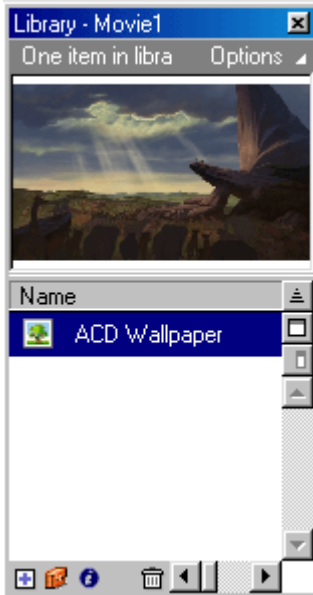
Эдгээр форматтай файлуудыг гаднаас оруулж ирэх боломжтой. (Зураг 2)



(Зураг2)



<<Гаднаас оруулж ирсэн зураг ажлын талбар дээр байрлаж байгаа нь



Оруулж ирсэн зураг еерийн чинь сан дотор хадгалагдаж байдаг. (Зураг3)

Энэ сангаас оруулж ирсэн зурагаа олон дахин авч ашиглах боломжтой. Гаднаас оруулж ирсэн объект нь автоматаар Graphic Symbol болж хувирсан байдаг. Харин та тvvнийгээ Button Symbol, Movie Clip Symbol болгож болно. Yvний тулд тухайн объектоо идэвхжvvлээд гарны F8 товч дарж нээгдэх цонхноос ямар Symbol болгохоо сонгоод ok товч дараад л гvйцээ. Энэ нь тухайн объектийг еер терлийн Symbol болгон хувилж буй вйл явц юм.

ХИЧЭЭЛ 17

Movie-д дуу дагалдуулах

Хийж буй хеделгеент дvрс (Movie-доо) дуу авиа дагалдуулж болдог. Гэвч хэт том хэмжээний дуу дагалдуулах нь хеделгеент дvрс (Movie) дуудагдах хурдыг удаашруулдаг ба Flash тоглуулагч дээр ажиллах

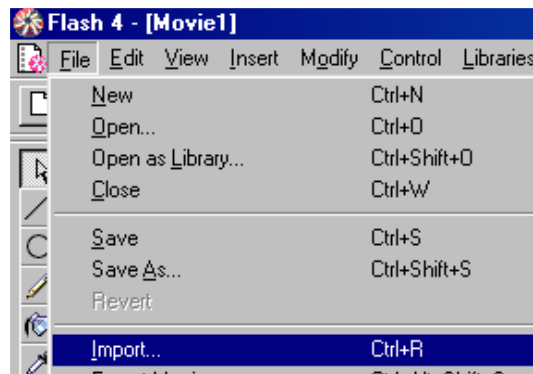
файл болгож хөрвүүлэх явцыг (Publish) удаан болгодог.Таны компьютерын санах ойн багтаамж их бол энэ нь нэг их санаа зовох зүйл биш шvv!]

Macromedia Flash 4.0 программ нь *.wav (WAVE Sound) форматтай дууны файлыг хэрэглэхийг зөвшөөрдөг. Харин таны хөдөлгөөнт дүрсэндээ ашиглахыг хvсэж буй дууны файл чинь *.mp3, *.mid гэх мэт өөр төрлийн форматтай бол vвнийгээ *.wav форматад хөрвүүлэх хэрэгтэй. Ийм хөрвүүлэгч программууд олон байдаг.

Жишээ нь: COOL EDIT, WAVE CONVERTOR гэх мэт. Эдгээр программууд нь дууны дурын форматтай файлыг дууны өөр форматад хөрвүүлдэг байна. (Доор жишээ vзvvлэв!)

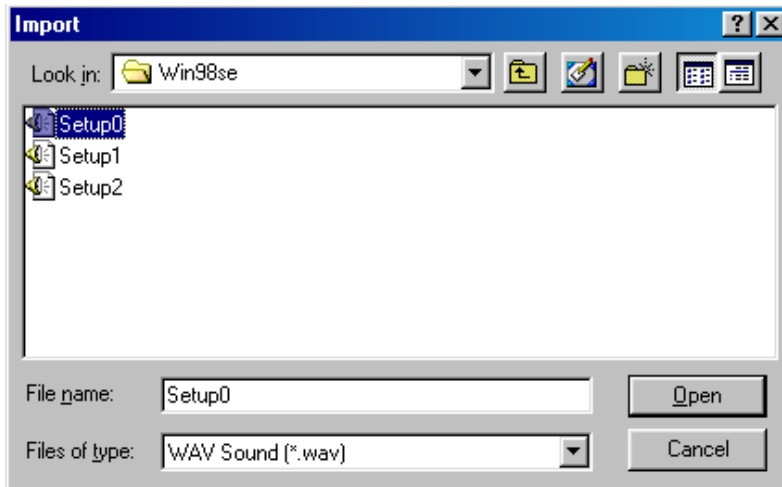


Энэ жишээний дууг vргэлж давтагдахаар хийж өгсөн болно. Та татаж аваад судлаарай.

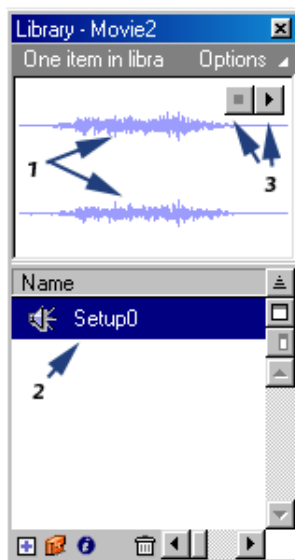


(Зураг1)

Дууны файлаа оруулж ирэхийн тулд File цэснээс Import гэсэн командыг өгөх эсвэл гарны Ctrl+R гэсэн хослолыг дарц болох бөгөөд (Зураг1) нээгдэх цонхны Files of types сонголтоос WAVE Sound (*.wav) гэсэн сонголтыг хийж файлынхаа нэрийг сонгоод гvйцээ. (Зураг2)



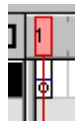
(Зураг2)



<=Жишээ болгон Setup0 гэсэн WAV файлыг хөдөлгөөнт дүрсэндээ оруулья!

Энэ файлын сан буюу Library дотор харагдах байдал. (Зураг3)

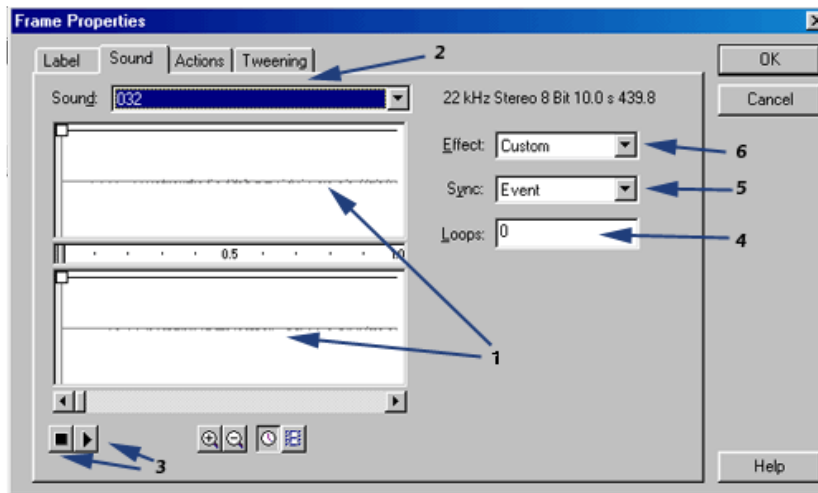
- 1. Дууны велзэл
- 2. Дууны Symbol-ын нэр
- 3. Дууг тоглуулж үзэх, зогсоох



(Зураг 4)

Дуу оруулсан Frame нь ийм тэмдэглэгээтэй болдог. (Зураг 4)

(Frame нь дээрх цэнхэр нарийн зураас)



(Зураг 5)

Та хөдөлгөөнт дүрсэндээ оруулсан дууны велзэлийг засах боломжтой ба өөр бусад тохиргоог хийж болдог.

Үүний тулд:

1. тухайн дуу оруулсан Frame-н дээрээ 2 хос даралт хийх буюу хулганыхаа баруун товчыг дарахад нээгдэх цонхноос Properties гэсэн командыг өгнө.

2. Нээгдсэн цонхны Sound талбарыг нээж тохиргоогоо хийнэ. (Зураг 5)

1. Дууны велзэл
2. Оруулж ирсэн дууны нэр
3. Дууг тоглуулах, зогсоох
4. Дуу хэдэн удаа давтагдаж тоглохыг заах
5. Дууг хэдийд тоглохыг заах (Хөдөлгөөнт дүрсний эхэнд, сүүлд, дунд)
6. Дууны эффект (баруун эсвэл зүүн speaker-аар дуугарах гэх мэт)

ХИЧЭЭЛ 18

Macromedia Flash 4.0 программын цэстэй ажиллах 1

Энэ программ нь File, Edit, View, Insert, Modify, Control, Libraries, Window, Help гэсэн цэсүүдийг агуулж байдаг.

Эдгээр цэснүүд дотор агуулагдах командуудыг доор бичлээ. Харин та командуудын тохиргоог өөрөө судалж мэдээрэй!

File цэс

1. New-Шинээр файл үүсгэх
2. Open-Урьд нь хийж байгаад хадгалсан файлаа нээх
3. Open as Library-Урьд нь хийж байгаад хадгалсан файлаа сан буюу Library-тай нь нээх
4. Close-Ажиллаж байгаа файлаа хаах
5. Save-Файл хадгалах
6. Save as-Файлын нэрийг өөрчилж хадгалах
7. Import-Гандаас зураг дуу гэх мэт объект оруулах
8. Export Movie-Movie болгож хадгалах (төрөл бүрийн форматтай)
9. Export Image-Хөдөлдөг зураг болгож хадгалах (Animation picture шиг)
10. Publish Settings-*.swf, *.html гэх мэт хөрвүүлэлт хийх тохиргоо
11. Publish Preview-Хөрвүүлж харах (Internet browser дээр)
12. Publish-Хөрвүүлэх
13. Page Setup-Хэвлэх цаасны тохиргоо
14. Print Preview-Хэвлэхийн өнмө харагдах байдал (Цаасан дээрх)
15. Print-Хэвлэх (Цаасан дээр)
16. Send-Хөдөлгөөнт дүрсээ E-mail-д хавсаргаж явуулах
17. Preferences-Программын тохиргоо (Жишээ нь:хэдэн вйлдэл буцаах. Дүрсийн нарийвчлал гэх мэт)
18. Exit-Программыг хаах

Edit цэс

1. Undo-Буруу хийсэн вйлдлийг буцаах
2. Redo-Буцаасан вйлдлийг дахин буцаах (хэвэнд нь оруулах)

3. Cut-Сонгосон хэсгийг таслаж авах
4. Copy-Сонгосон хэсгийг хуулах
5. Paste-Сонгоод тасалж авсан болон хуулсан зүйлийг гаргаж ирэх
6. Paste in Place-Сонгоод тасалж авсан болон хуулсан зүйлийг идэвхижүүлсэн газарт гаргах
7. Paste Special-Сонгоод тасалж авсан болон хуулсан зүйлийг тусгай аргаар гаргаж ирэх
8. Clear-Сонгосон хэсгийг цэвэрлэх
9. Duplicate-Сонгосон хэсгийг таслан хуулж нэг захаас нь татахад хэлбэр нь өөрчлөгддөг дүрс болгох
10. Select All-Бүх зүйлийг сонгох
11. Deselect All-Бүх зүйлийг сонгосонг болиулах
12. Copy Frames-Frame хуулах
13. Paste Frames-Хуулсан Frame-ыг гаргах
14. Edit Symbols-Symbol засварлах
15. Edit Selected-Сонгосон Symbol-ыг засварлах
16. Edit All-Бүх сонгогдсон Symbol-ыг засварлах
17. Insert Objects-Гаднаас Adobe PhotoShop-ын файл, MicroSoft Excel Chart гэх мэт тусгай объект оруулж ирэх

View цэс

Энэ цэний өргөн хэрэглэгддэг зарим нэг командыг тайлбарлав.

1. Goto-Дурын Scene-д шилжих
2. 100%-Ажлын талбарыг 100 хувиар харуулах
3. Show Frame-Ажлын талбарыг (түүнийг харуулах талбарт багтааж харуулах)
4. Show All-Бүгдийг харуулах
5. Outlines-Дүрсийн хүрээ шугамыг харуулах
6. Timeline-Frame агуулдаг хэсгийг хаах, нээх
7. Rulers-Тоотой шугамыг харуулах
8. Grid-Gridline шугамыг харуулах, болиулах

Insert цэс

1. Convert to Symbol-Сонгосон дүрсийг Symbol болгож хувиргах
2. New Symbol-Шинэ Symbol үүсгэх
3. Layer-Шинэ давхарга оруулах
4. Motion Guide-Зам заагч давхарга оруулах
5. Frame-Шинэ Frame оруулах
6. Delete Frame-Frame устгах
7. Key Frame-Шинэ тусдаа Frame оруулах
8. Blank Key Frame-Хоосон тусдаа Frame оруулах
9. Clear Key Frame-Тусдаа Frame-ыг устгах
10. Create Motion Tween-Дүрсэнд хөдөлгөөн оруулах
11. Scene-Шинэ Scene оруулах
12. Remove Scene-Scene устгах

Modify цэс

Энэ цэний өргөн хэрэглэгддэг зарим нэг командыг тайлбарлав.

1. Frame-Frame-ын Properties цонхыг нээх
2. Layer-Layer-ын Properties цонхыг нээх
3. Scene-Scene-ны Properties цонхыг нээх
4. Movie-Movie-ны Properties цонхыг нээх
5. Font-Текст бичих фонтыг сонгох
6. Paragraph-Текстийн параграфыг тохируулах
7. Style-Текстийг хэлбэржүүлэх төрөл, голд, баруун талд, зүүн талд зэрэгцүүлэх тохиргоо
8. Transform-Сонгосон дүрсийг хэмжээг дурын хэлбэрт томосгох

ХИЧЭЭЛ 19

Macromedia Flash 4.0 программын цэстэй ажиллах 2

Энэ программ нь File, Edit, View, Insert, Modify, Control, Libraries, Window, Help гэсэн цэсүүдийг агуулж байдаг. Эдгээр цэснүүд дотор агуулагдах командуудыг доор бичлээ. Харин та командуудын тохиргоог өөрөө судалж мэдээрэй!

Control цэс

Энэ цэний ерген хэрэглэгддэг зарим нэг командыг тайлбарлав.

1. Play-Хөдөлгөөнт дүрсээ ажлын талбар дээр нь ажиллуулах
2. Rewind-Ажиллуулж дууссаны дараа Frame заагчыг эхний Frame-д шилжүүлэх
3. Step Forward-Нэг Frame-ээр урагш шилжих
4. Step Backward-Нэг Frame-ээр хойш шилжих
5. Test Movie-Flash Player дээр ажиллах *.swf файл болгож харах (Гарны Ctrl+Enter) товчыг дарсантай ижил
6. Test Scene-Scene-ийг шалгаж үзэх
7. Loop PlayBack-Ажлын талбар дээр ажиллуулж үзэх хөдөлгөөнт дүрсээ олон дахин давтагдах эсэхийг зааж өгөх
8. Play All Scenes-Бүх Scene-ийг ажиллуулах

Libraries цэс

1. Buttons-Шууд хэрэглэж болох товчуудыг агуулсан санг нээх
2. Buttons-Advanced-Шууд хэрэглэж болох сонголтын товчуудыг агуулсан санг нээх
3. Graphics-Шууд хэрэглэж болох график дүрс агуулсан санг нээх
4. Movie Clips-Шууд хэрэглэж болох хөдөлгөөнт дүрс агуулсан санг нээх
5. Sounds-Шууд хэрэглэж болох бага хэмжээний дуу агуулсан санг нээх

Window цэс

Энэ цэний ерген хэрэглэгддэг зарим нэг командыг тайлбарлав.

1. New Window -Ажиллаж буй файлыг шинэ цонхонд хувилж гаргах
2. Arrange All-Бүх нээлттэй цонхыг цэгцлэх
3. Cascade-Бүх нээлттэй цонхыг шаталж харуулах

4. Toolbar-Ямар хэрэгсэлүүдийг харуулах эсэхийг тохируулах
5. Inspectors-Scene, Frame, Object, Transform, Generator-ын тохиргоо
6. Controller-Хөдөлгөөнт дүрсийг ажиллуулах, зогсоох, ухраах гэх мэт командыг агуулдаг хэрэгсэлийг харуулах
7. Colors-Өнгөний тохиргоо хийх
8. OutPut-Гаралтын үр дүнг шалгах цонхыг нээх
9. Library-Хэрэглэгчийн санг харуулах

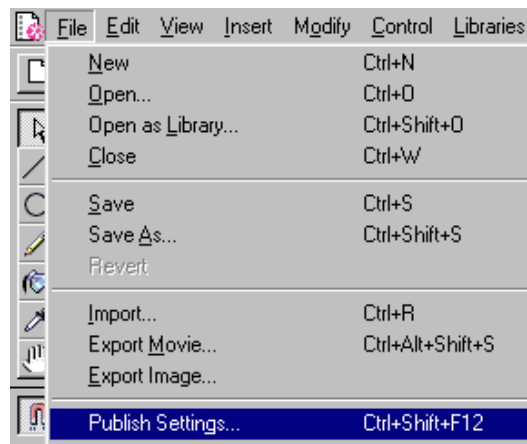
Help цэс

1. Falsh Help Topics -Flash программын тусламж
2. Register Flash-Flash программыг суулгасны дараа Macromedia компанид бүртгүүлэх
3. Lessons-Flash программын хичээлүүд
4. Samples-Flash программын жишээнүүд
5. About Flash-Flash программыг бүтээгчидийн тухай

ХИЧЭЭЛ 20

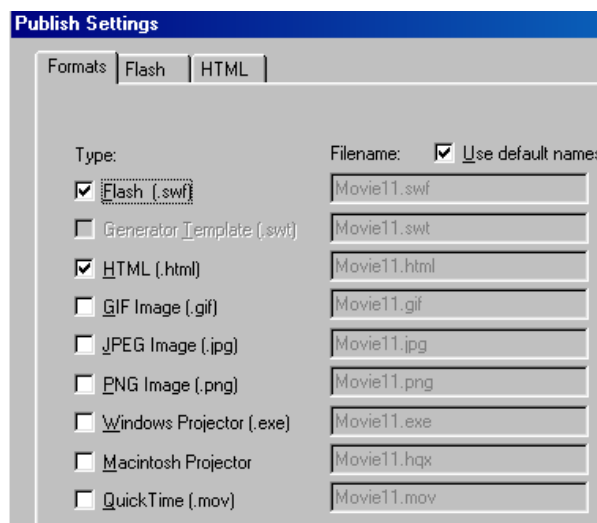
Хөдөлгөөнт дүрсийг хөрвүүлэх

Хэрэв та Flash программ дээр хөдөлгөөнт дүрсээ хийж дууссан бол хөрвүүлээд WEB дээр тавих л үлдсэн байна. WEB дээр хөдөлгөөнт дүрсээ оруулахын тулд Macromedia Dreamweaver программ дээр Flash-ын *.swf өргөтгөлтэй файлаа дуудаж оруулах хэрэгтэй. Хөдөлгөөнт дүрсээ хөрвүүлэхийн тулд File цэсний Publish Settings гэсэн командыг өгч нээгдэх цонхонд харгалзах тохиргоог хийх хэрэгтэй. Гарны Ctrl+Shift+F12 товч дарж болно. (Зураг1)



(Зураг 1)

Энэ командыг өгсөний дараа доорх цонх нээгдэх болно. (Зураг2) Эндээс ямар терлийн хөрвүүлэлт хийхийг тохирууладаг. Доорх зураганд Flash, HTML терлийн хөрвүүлэлт хийнэ гэж тохируулсан байна. Хөрвүүлэлт хийх терлийнхөө өмнө талын талбарт чагт тавьж өгнө. Сонгосон терлийн тохируулга нь Formats талбарын ард талд цувран гардаг байна.



(Зураг 2)

Flash Player-ын хөрвүүлэлт хийх (Зураг3)

Load Order: Эхний Frame-д давхаргуудын дуудагдах дараалалыг тодорхойлох

Generate size report: Таны хөрвүүлсэн файлын тухай болон хэмжээний талаарх текст файл үүсгэх эсэхийг тодорхойлно

Protect from import: Хөрвүүлсэн Flash Player-ын *.swf ергэтгэлтэй файлыг дахин Flash программ дээр үзэж болохгүй болгох эсэхийг тодорхойлно

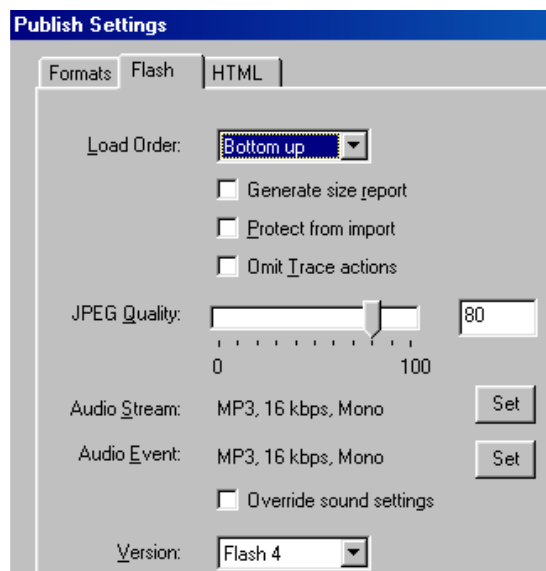
Omit Trace actions:

JPEG Quality: JPEG-ийн шинж чанарыг 0-100% хооронд тодорхойлдог. Энэ 0-100%-ын хоорондох тодорхойлолт нь хэдий чинээ бага байна төдий чинээ бага хэмжээтэй файл үүсдэг. Их байвал том хэмжээтэй файл үүсдэг

Audio Stream: Таны хөдөлгөөнт дүрсэндээ оруулсан дууны дуудагдах хурд төрөл зэргийг тодорхойлох

Audio Event: Энэ нь дээрхтэй ижил

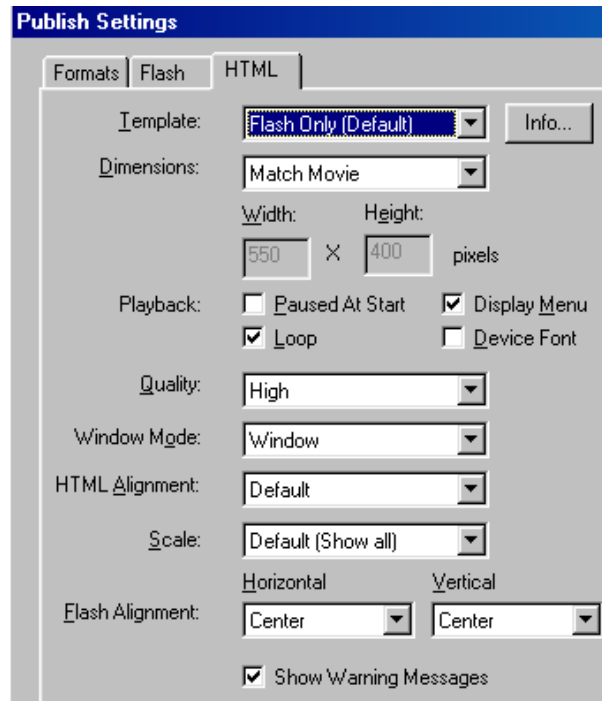
Version: Хөдөлгөөнт дүрсийн ажиллах Flash Player-ын хувилбар, Flash1, Flash2, Flash3, Flash4,



(Зураг 3)

Хөдөлгөөнт дүрсээ HTML хуудсанд байрлуулан хөрвүүлэх

Та хөдөлгөөнт дүрсээ HTML хуудсанд байрлуулан хөрвүүлж болно. Гэхдээ хөдөлгөөнт дүрс нь хуудасны зүүн дээд буланд байрладаг. Энэ нь таны хөдөлгөөнт дүрс Internet Browser дээр яаж харагдах, аль зэрэг хурдан дуудагдаж байгааг эсэх, зургийн нарийвчлал хэр зэрэг харагдаж байгааг шалгахад зориулагдсан байдаг. (Зураг1)



(Зураг 4)

Dimensions: Үүнд 3 сонголт байдаг.

1. Match Movie: Энэ нь хөдөлгөөнт дүрсийн хэмжээний автомат тохиргоо.
2. Pixels: Width ба Height талбарт pixel-ийн утгыг өөрөө зааж өгөх

3. Percent:Хөдөлгөөнт дүрс Internet Browser дээр хэдэн хувиар харагдахийг зааж өгөх.
Men Width, Height талбарт хувийг нь зааж өгнө.
Paused At Start: Хөдөлгөөнт дүрс тавьсан HTML хуудас дуудагдахад хөдөлгөөнт дүрс автоматаар ажиллах эсэхийг зааж өгөх
Display Menu: HTML хуудсан дээр тавигдсан хөдөлгөөнт дүрсэн дээр хулганы заагчаа аваачаад хулганыхаа баруун товчыг дарахад цэс нээгдэх эсэхийг тодорхойлох (Зураг2)
Loop: HTML хуудсан дээр тавьсан хөдөлгөөнт дүрс олон дахин давтагдах эсэхийг тодорхойлох
Device Font: Системийн фонтыг авч хэрэглэх эсэх
Quality: Хөдөлгөөнт дүрсийн харагдах нарийвчлал. Үүнд 5 сонголт байдаг.
Flash программд зургийн нарийвчлэлийг байнга засаж байх үүрэгтэй хэсэг байдаг.
1. Low: Хөдөлгөөнт дүрсэнд байгаа дүрсийн нарийвчлал муу. Зургийн нарийвчлэлийг засаж байдаг хэсгийг хэрэглэхгүй гэсэн үг. Хөдөлгөөнт дүрс дуудагдах хурд хурдан байна.
2. Autolow: Мөн дүрсийн нарийвчлал муу, дуудагдах хурд хурдан. Нарийвчлал засах хэсгийг түр унтраасан байна. Харин хөдөлгөөнт дүрсийг дахин тоглуулахад энэ хэсгийг асаах буюу ажлуулдаг байна.
3. Autohigh: Дүрсийн нарийвчлал өндөр, дуудагдах хурд дунд зэрэг. Нарийвчлал засдаг хэсэг ажиллаж байдаг.
4. High: Дүрсийн нарийвчлал өндөр, дуудагдах хурд удаавтар. Нарийвчлал засдаг хэсэг байнга ажиллаж байдаг.
5. Best: Дүрсийн нарийвчлал хамгийн өндөр, дуудагдах хурд удаан.
Window Mode: Хөдөлгөөнт дүрс WEB дээр байрлан ажиллахдаа өөрийнхөө хэмжээний тэгш өнцөгт дотор ажилладаг. Тэр тэгш өнцөгтийн тохиргоо болон бусад нэмэлт зүйлс
HTML Alignment: Хөдөлгөөнт дүрс WEB хуудсан дээр байрлах байршилын тохиргоо. Үүнд 5 тохиргоо байдаг.

1. Default: Хөдөлгөөнт дүрс автоматаар WEB Browser цонхны голд байрлана.
2. Left: Хөдөлгөөнт дүрс WEB Browser цонхны зүүн талд байрлана.
3. Right: Хөдөлгөөнт дүрс WEB Browser цонхны баруун талд байрлана.
4. Top: Хөдөлгөөнт дүрс WEB Browser цонхны дээд талд байрлана.
5. Bottom: Хөдөлгөөнт дүрс WEB Browser цонхны доод талд байрлана.

Scale: Хөдөлгөөнт дүрсийн жинхэнэ хэмжээнээс тусдаа хэмжээг тохируулна. Нэг ёсондоо MS Word программ дээр зургийг Scale хийдэгтэй ижил бөгөөд та Width ба Height талбарт утгыг нь оруулж өгнө. Ингэснээр WEB хуудсан дээр гарах хөдөлгөөнт дүрс таны зааж өгсөн хэмжээгээр гарах бөгөөд та хөдөлгөөнт дүрс дээрээ хулганы заагчаа аваачаад хулганыхаа баруун товчыг дарахад нээгдэх цэсний 100% гэсэн команд өгвөл таны хөдөлгөөнт дүрс яг жинхэнэ хэмжээндээ орно.

Flash Alignment: Хөдөлгөөнт дүрс хэвтээ болон босоо тэнхлэгийн дагуу голлох баруун зүүн тийш зэрэгцэх эсэхийн тохиргоо

Show Warning Messages: Ямар нэг алдааний мэдээллийг өгөх эсэхийг тодорхойлно.



(Зураг 4)

Zoom In: Хөдөлгөөнт дүрсийг томосгох
Zoom Out: Томосгосон хөдөлгөөнт дүрсийг багасгах
Show All: Томосгосон хөдөлгөөнт дүрсийг 100% харагдах хэмжээнд оруулан тухайн агшинд хөдөлгөөнт дүрсэнд харагдаж байгаа бүх зүйлийг харуулах
High Quality: Дүрсийн харагдах нарийвчлэлийн сонголт.
Play: Хөдөлгөөнт дүрсийг тоглуулах (ажиллуулах)
Loop: Дахин давтагдах эсэхийг тодорхойлох. Хэрэв чагтыг авбал нэг ажиллаад болоо.
Rewind: Ажиллаж байгаа хөдөлгөөнт дүрсний хөдөлгөөнтэй хэсгийг зогсоон алга болгох
Forward: Нэг Frame-ээр урагш шилжих. Нэг ёсондоо кадр кадрар урагшилах
Back: Нэг Frame-ээр хойш шилжих. Нэг ёсондоо кадр кадрар хойшлох
About Flash Player 4: Flash Player-ын тухай мэдээллийг Macromedia компанийн WEB хуудсанаас үзэх.

- Нvvp хуудас: Вэб хуудсаны нvvp хуудсанд шилжих
- Танилцуулга: Macromedia Flash 4.0 программын тухай товч танилцуулга болон программ ажиллахад тавигдах шаардлагын тухай
- Хичээл1: Macromedia Flash программ дээр хэрэглэгдэх vг хэллэг, ойлголтуудын тухай
- Хичээл2: Macromedia Flash 4.0 программыг эхлvвлэх тухай
- Хичээл3: Ажлын талбарын хэмжээг тохируулах тухай
- Хичээл4: Зургийн хэрэгсэлvвд ба тэдгээрийг хэрэглэх 1
- Хичээл5: Зургийн хэрэгсэлvвд ба тэдгээрийг хэрэглэх 2
- Хичээл6: Layer-тай ажиллах, Layer-ийн нэр солих
- Хичээл7: Layer-нэмэх, устгах, Frame-тай ажиллах, Frame нэмэх, устгах
- Хичээл8: Symbol-той ажиллах
- Хичээл9: Graphic Symbol-той ажиллах
- Хичээл10: Button Symbol-той ажиллах
- Хичээл11: Movie Clip Symbol-той ажиллах
- Хичээл12: Macromedia Fash 4.0 программын vндсэн library-тай ажиллах
- Хичээл13: Холбоос хийх
- Хичээл14: Дvрсийг хеделгеенд оруулах
- Хичээл15: Дvрсийг тунгалаг болгох

- Хичээл16: Гаднаас объект оруулах
- Хичээл17: Movie-д дуу дагалдуулах
- Хичээл18: Macromedia Flash 4.0 программын цэстэй ажиллах 1
- Хичээл19: Macromedia Flash 4.0 программын цэстэй ажиллах 2
- Хичээл20: Хөдөлгөөнт дүрсийг хөрвүүлэх, Flash Player-ын хөрвүүлэлт хийх, Хөдөлгөөнт дүрсээ HTML хуудсанд байрлуулан хөрвүүлэх
- Гарчиг: Вэб хуудсаны хичээлийн нэрсүүд
- Хаягууд: Flash программ дээр хийсэн олон мянган жишээг үзэх татаж авах боломжтой вэб хуудсаны хаягууд



Flash программын Movie-ны маш олон жишээг үзэх, татаж авах боломжтой. Мөн төрөл бүрийн бэлэн зураг дүрс агуулахаас гадна Flash программын хичээлүүд, Flash программын шинэ хувилбарын тухай гэх мэт мэдээллийг агуулсан маш том вэб хуудас. Ганц муу тал нь дуудагдах хурд удаан.



Movie-д ашиглаж болох үнэгүй дуу авиаг татаж авах боломжтой вэб хуудас, дан Flash дээр бүтээгдсэн.



Мөн Movie-ны маш олон жишээ, зураг дүрс, дуу авиа, хичээл, хаягууд бүхий вэб хуудас. Дуудагдах хурд удаан.



Flash программыг бүтээсэн компаний албан ёсны вэб хуудас бөгөөд эндээс та Flash программын шинэ хувилбарын тухай, энэ программаар юу юу хийж болох эсэх гэх мэт бусад олон мэдээллийг олж үзэх болно.

www.astalavista.box.sk

Хэрэв таньд Flash программ суулгах хэрэг гараад сулгах явцад чинь serial number асууж та тvvнийг мэдэхгvй бол энэ вэб хуудсанаас Macromedia Flash 4.0 serial гээд хайгаад vзээрэй. Үй тvмэн serial, crack гэх мэт зvйлvvдийг агуулсан вэбийн хаяг гарч ирэх болно шvv.

(Хакерын вэб хуудас юм л даа.)