



macromedia  
**FLASH**<sup>™</sup>  
**MX**

**"НАЧАЛО"**

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа

*Проект на тему:*

**Работа с символами  
в программе  
Macromedia Flash MX**

**Выполнил:** *Алексеев В.*  
*ученик 11 класса "Б"*



*Символ (в Flash MX) -*

**вторичный объект,  
образованный из некоторых  
произвольных объектов  
документа или  
импортированной, информации**

## *Два отличительных свойства:*

- ❖ Символ хранится в рабочей библиотеке документа или в библиотеке программы, а не в области документа;
- ❖ Из выбранного символа можно сформировать в документе любое количество копий, доступных для независимой обработки, которые называются *символьными объектами* или *потомками символа* (instances).



*Символ (в Flash MX) -*

**вторичный объект,  
образованный из некоторых  
произвольных объектов  
документа или  
импортированной, информации**

## *Два отличительных свойства:*

- ❖ Символ хранится в рабочей библиотеке документа или в библиотеке программы, а не в области документа;
- ❖ Из выбранного символа можно сформировать в документе любое количество копий, доступных для независимой обработки, которые называются *символьными объектами* или *потомками символа* (instances).



# *Символы бывают трех типов:*

**символ-графика** или графический символ (graphic)— статический элемент, состоящий из одного кадра, либо анимационный элемент, поведение которого синхронизируется внешним анимационным процессом;



**символ-кнопка** (button) — интерактивный элемент, который реагирует на воздействие мышью;



**символ-видеокалип** (movie clip) — анимационный элемент, создающий собственный автономный анимационный процесс.



# *Основные способы создания символа:*

- ❖ **Путем формирования символа в рабочем окне документа**
- ❖ **Из выделенных объектов текущего кадра документа;**

*Другие способы...*



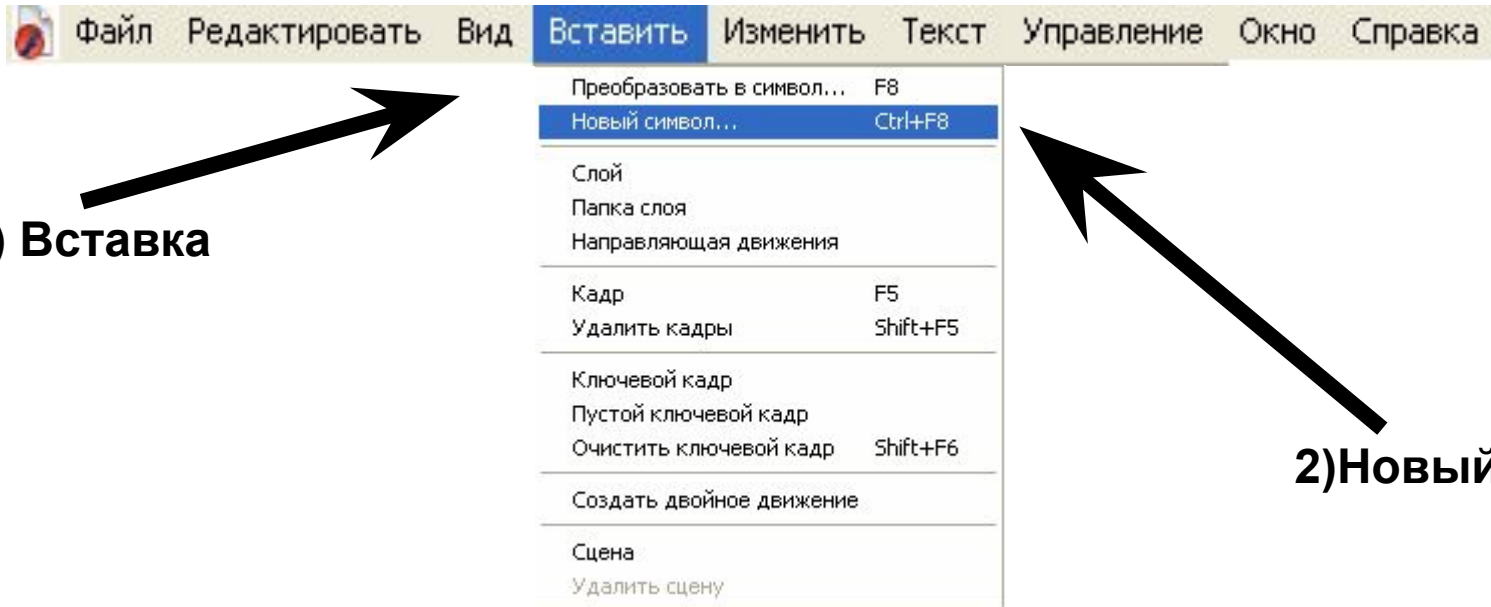
# *Другие способы...*

- ❖ из выбранных ключевых кадров документа;
- ❖ перетаскиванием символа мышью из открытой рабочей библиотеки другого документа Flash MX 2004 в библиотеку активного документа или в сам документ;
- ❖ перетаскиванием потомка символа из другого открытого документа в текущий документ;
- ❖ копированием через буфер обмена Windows в текущий документ потомка символа, выбранного в другом открытом документе;



# Формирование символа в рабочем окне документа:

## Шаг 1



1) Вставка

2) **НОВЫЙ СИМВОЛ....**

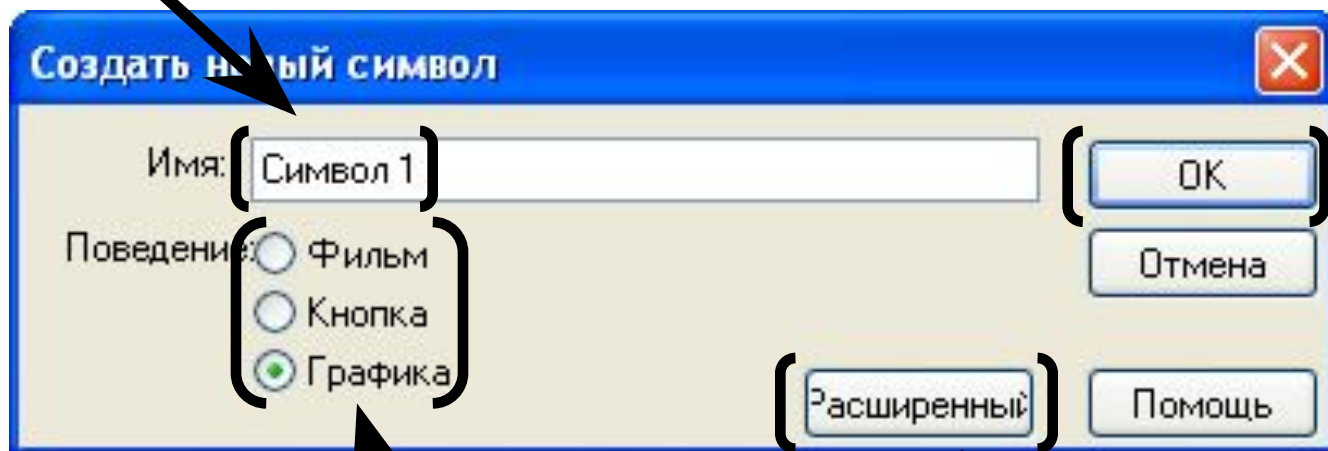




# Работа в диалоговом окне "Создать новый символ":

Шаг 2

1)Имя символа



4)OK

3)Дополнительные установки  
(необязательно)

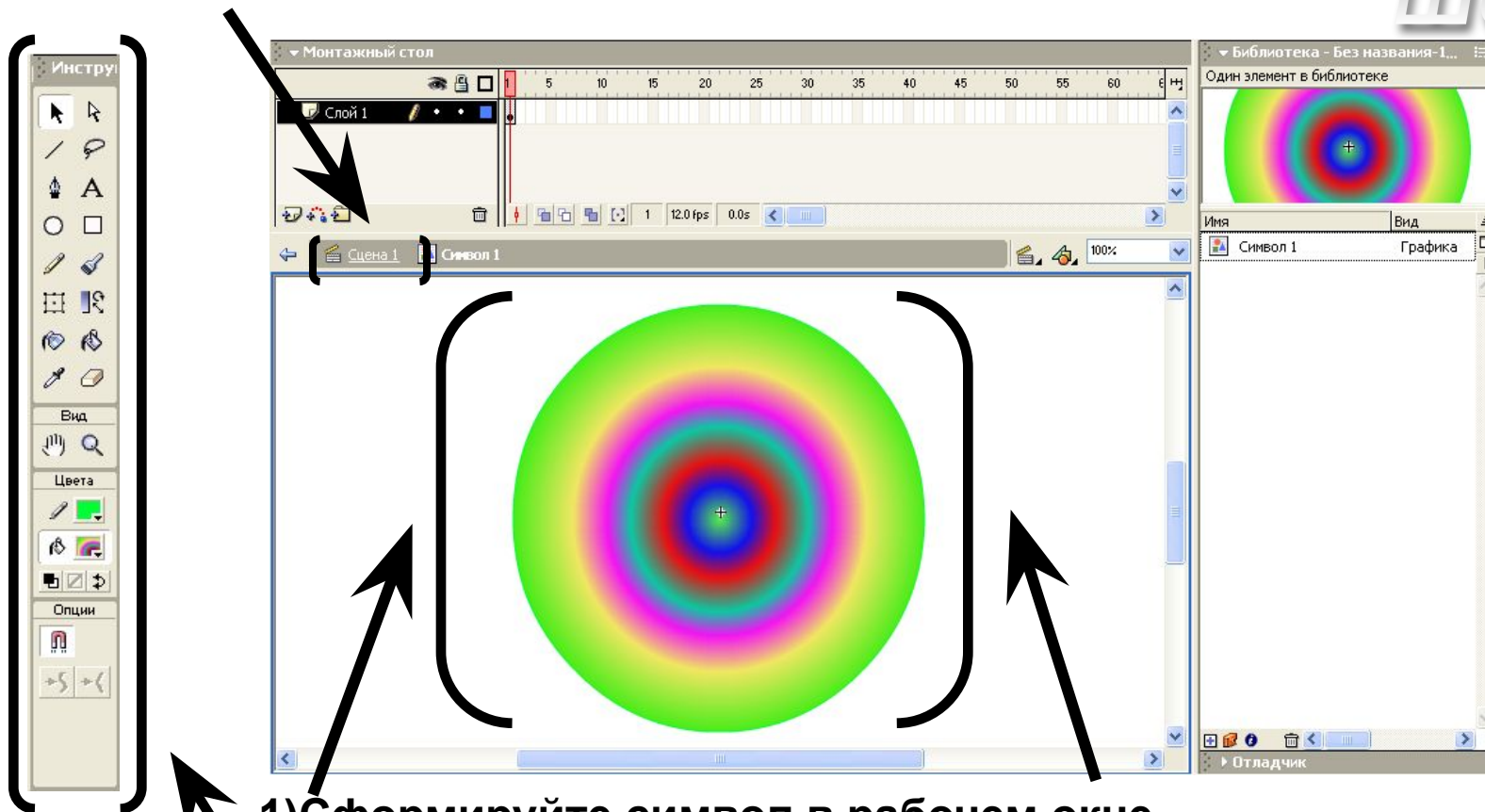
2)Тип символа



# Формирование символа в рабочем окне документа:

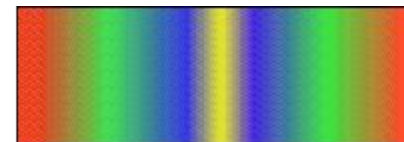
2) Щелкните по надписи «Сцена»

Шаг 3



1) Сформируйте символ в рабочем окне.

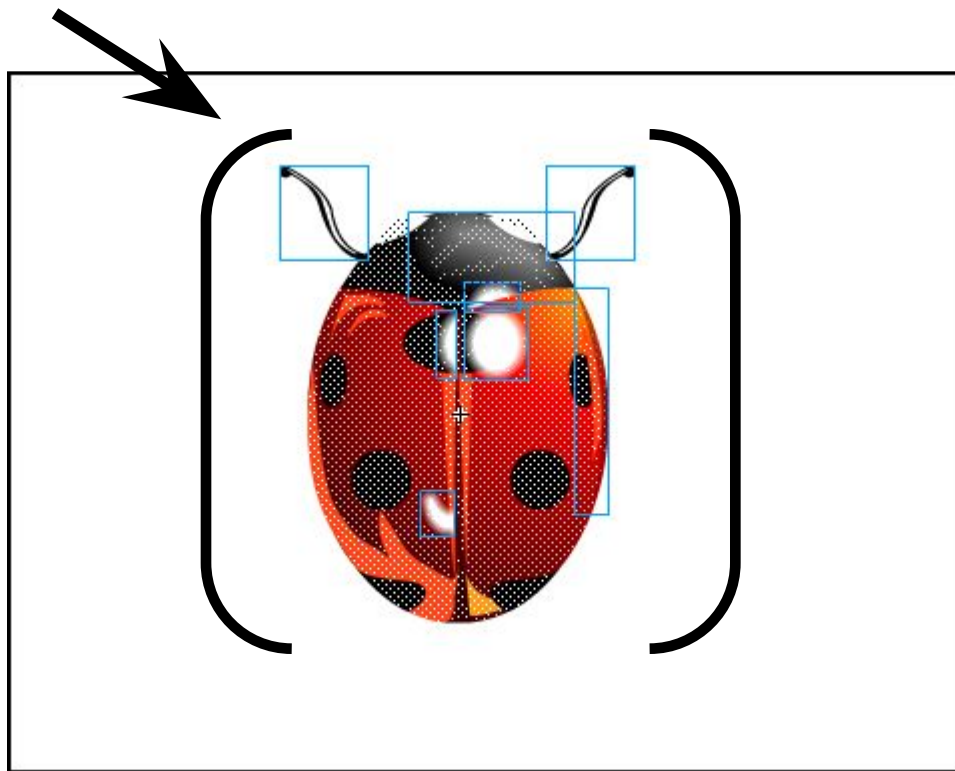
С помощью инструментов программы и т.п.



# Создание символа из выделенных объектов:

1) Выделите объект(ы)  
сформированные в рабочем окне

Шаг 1



# Работа в главном меню: Шаг 2

Файл Редактировать Вид **Вставить** Изменить Текст Управление Окно Справка

- Преобразовать в символ... F8
- Новый символ... Ctrl+F8
- Слой
- Папка слоя
- Направляющая движения
- Кадр F5
- Удалить кадры Shift+F5
- Очистить ключевой кадр Shift+F6
- Создать двойное движение
- Сцена
- Удалить сцену

1) Вставка

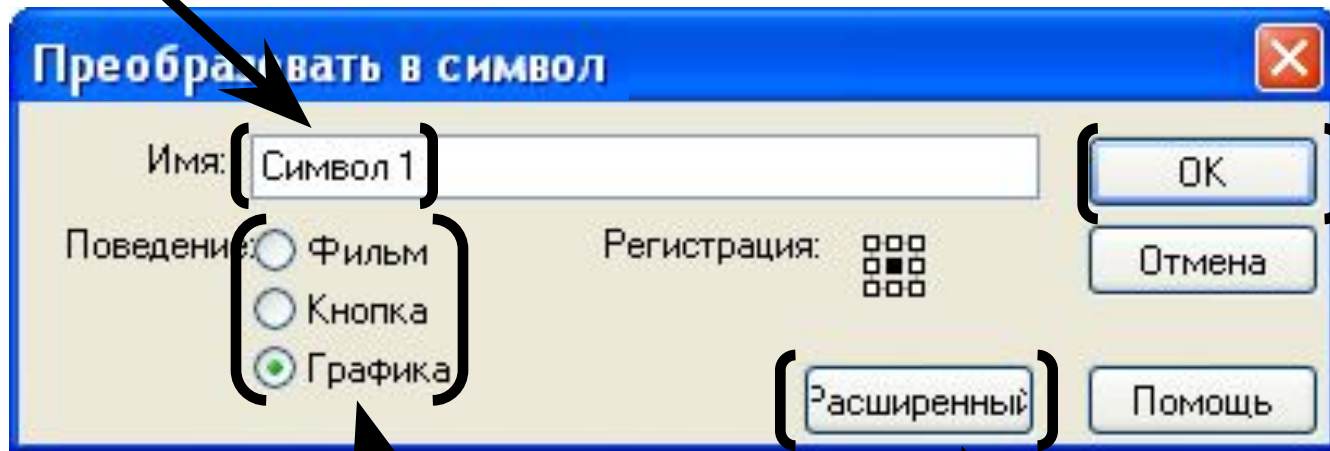
2) Преобразовать в символ...



# Работа в диалоговом окне "Преобразовать в символ":

Шаг 2

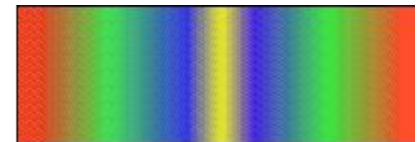
1)Имя символа



4)OK

3)Дополнительные установки  
(необязательно)

2)Тип символа



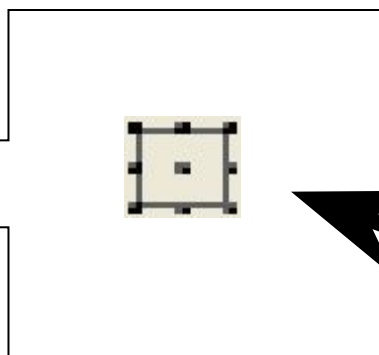
# *Обработка символьных объектов:*

- Масштабирование, поворот, наклон и зеркальные развороты объекта ;
- Создание в объекте специальных эффектов оформления.

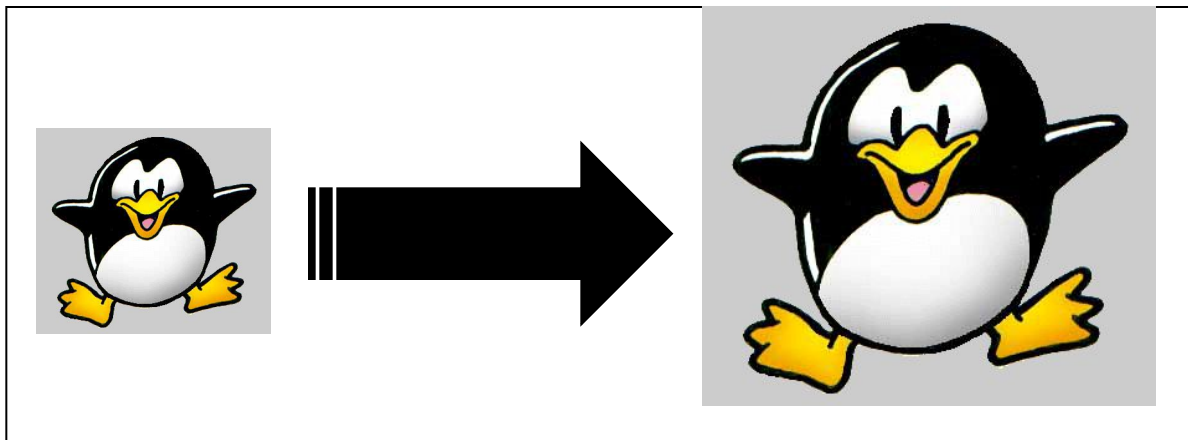


# Масштабирование:

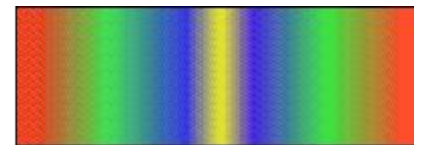
с помощью инструмента «Свободная трансформация».



Значок «Свободная трансформация»



# *"Поворот, наклон и зеркальные развороты"*



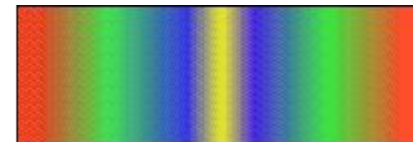


# Специальные эффекты оформления

*эффекта увеличения прозрачности объекта*

*эффекта нанесения оттенка на объект*

*эффекта изменения яркости объекта*



# Эффект увеличения прозрачности объекта

С помощью:

Пункт **Alpha** (Альфа) списка **Color**;

Ползунок **Alpha Amount**, задающий уровень непрозрачности (в процентах);



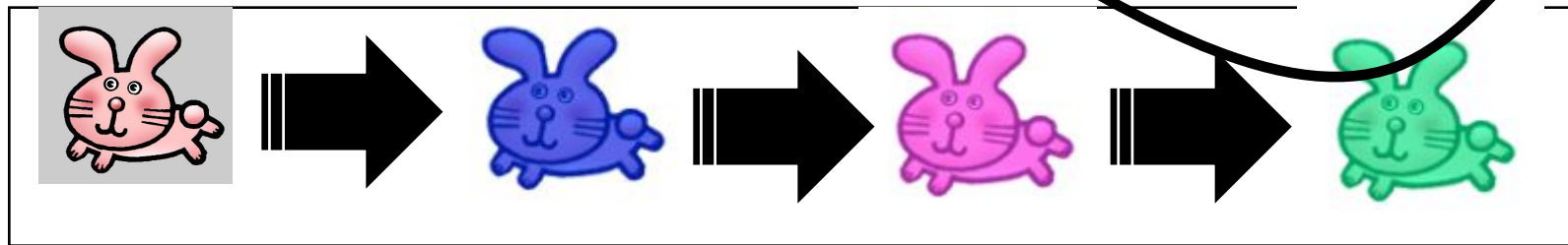
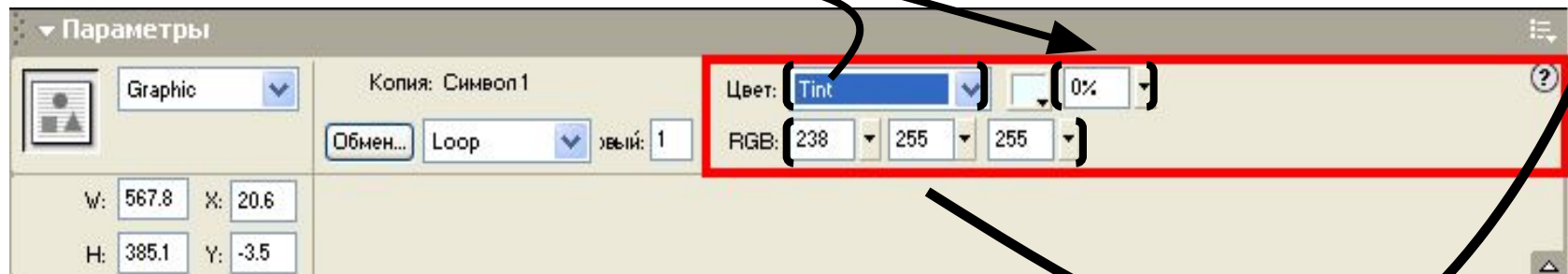
# Эффект нанесения оттенка на объект:

С помощью:

Пункт **Tint** (Оттенок) списка **Color**(Цвет);

Раскрывающаяся цветовая панель и три ползунка **RGB**, используемые для выбора дополнительного цвета;

Ползунок **Tint Amount**, задающий оттенок этого цвета (в процентах);



# Эффект изменения яркости объекта:

С помощью:

Пункт **Brightness** (Яркость) списка **Color** (Цвет);

Ползунок **Brightness Amount**, задающий уровень яркости (в процентах);



# Заключение

**Не преувеличивая, можно сказать, что без функции обработки символов программу Flash MX практически нельзя было бы использовать по назначению. В самом деле, без символов не было бы кнопок и встроенных клипов, нельзя было бы управлять видеоклипом при возникновении тех или иных событий, создавать в объектах документа эффекты оформления, обновлять общую информацию для многих клипов, а также делать многое другое. Символ — это тот строительный элемент, без которого практически невозможно создать современное здание под названием "видеоклип".**

Конец

