



macromedia
FLASH[™]
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...

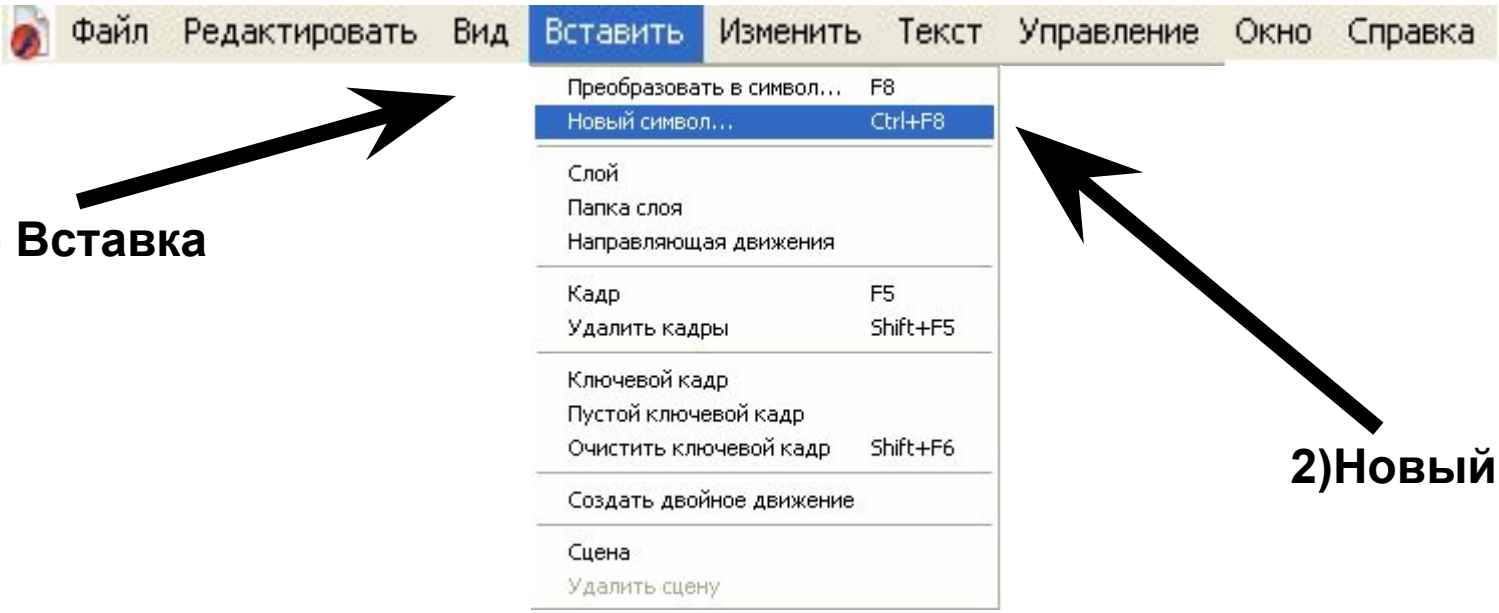
- ❖ из выбранных ключевых кадров документа;
- ❖ перетаскиванием символа мышью из открытой рабочей библиотеки другого документа Flash MX 2004 в библиотеку активного документа или в сам документ;
- ❖ перетаскиванием потомка символа из другого открытого документа в текущий документ;
- ❖ копированием через 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....

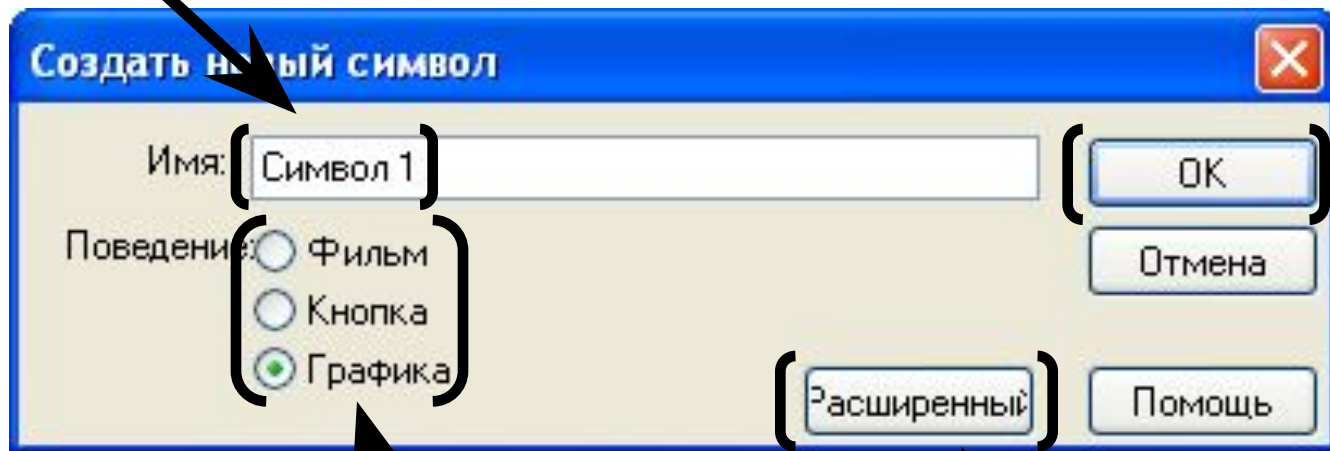
The screenshot shows a menu bar with the following items: **Файл**, Редактировать, Вид, **Вставить**, Изменить, Текст, Управление, Окно, Справка. The 'Вставить' menu is open, showing the following options: Преобразовать в символ... (F8), **Новый символ...** (Ctrl+F8), Слой, Папка слоя, Направляющая движения, Кадр (F5), Удалить кадры (Shift+F5), Ключевой кадр, Пустой ключевой кадр, Очистить ключевой кадр (Shift+F6), Создать двойное движение, and Сцена (Удалить сцену). Two black arrows point from the text labels to the 'Вставить' menu and the 'Новый символ...' option.



Работа в диалоговом окне "Создать новый символ":

Шаг 2

1)Имя символа



4)OK

3)Дополнительные установки
(необязательно)

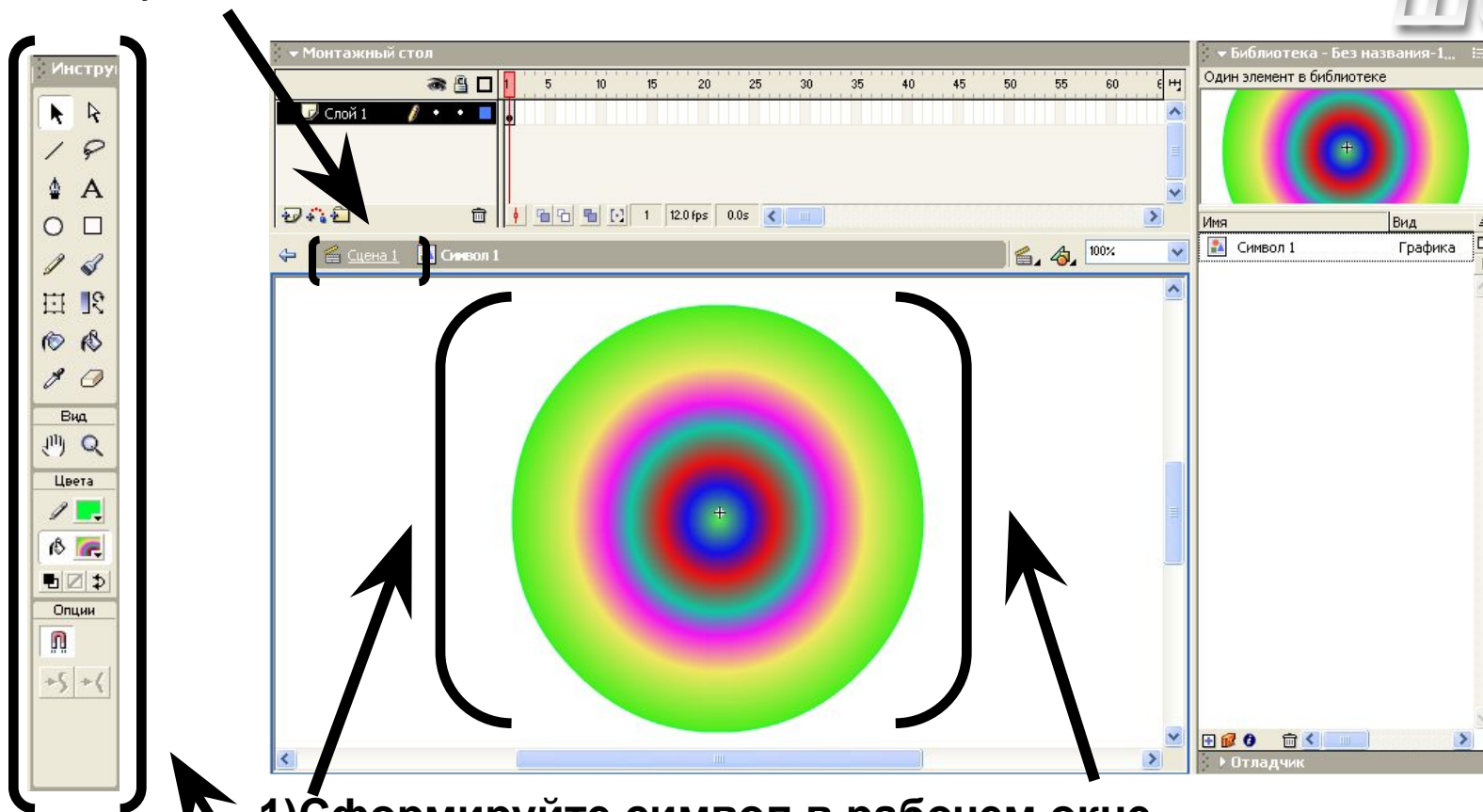
2)Тип символа



Формирование символа в рабочем окне документа:

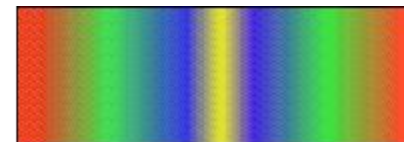
2) Щелкните по надписи «Сцена»

Шаг 3



1) Сформируйте символ в рабочем окне.

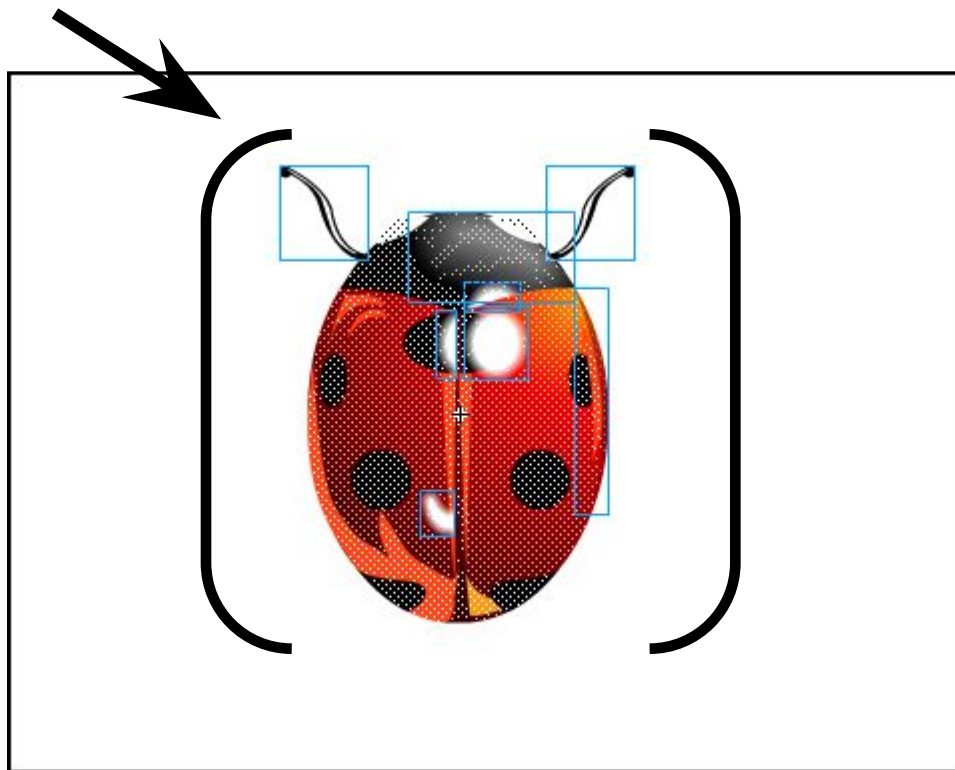
С помощью инструментов программы и т.п.



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

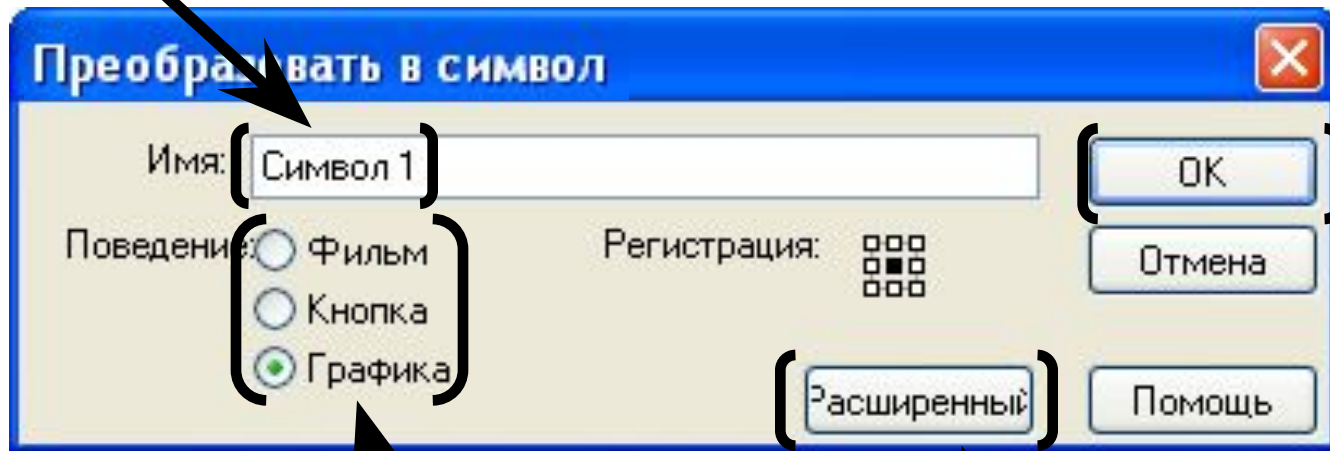
2) Преобразовать в символ...



Работа в диалоговом окне "Преобразовать в символ":

Шаг 2

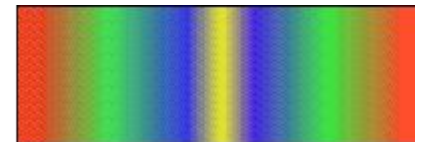
1)Имя символа



4)OK

3)Дополнительные установки
(необязательно)

2)Тип символа

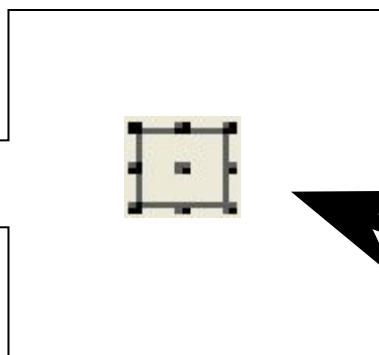


Обработка символьных объектов:

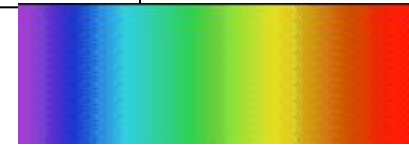
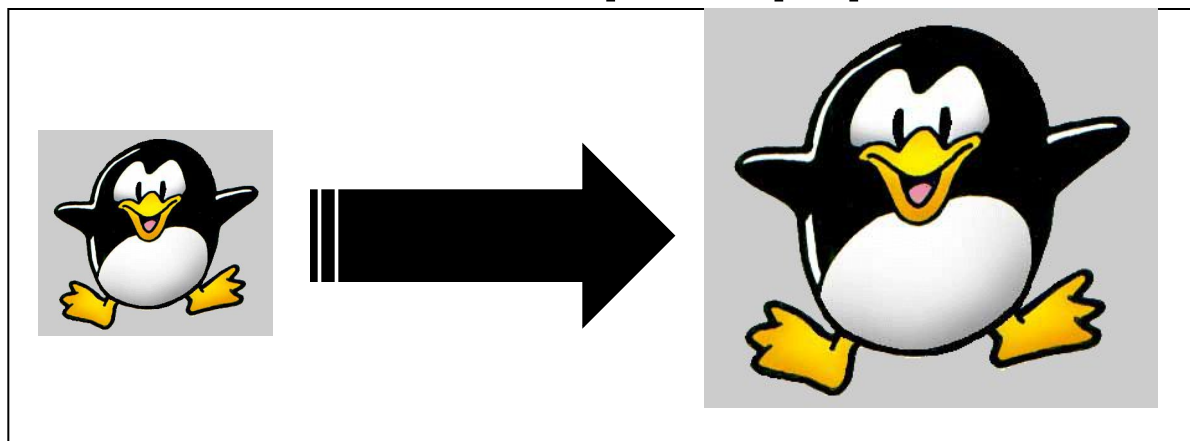
- Масштабирование, поворот, наклон и зеркальные развороты объекта ;
- Создание в объекте специальных эффектов оформления.



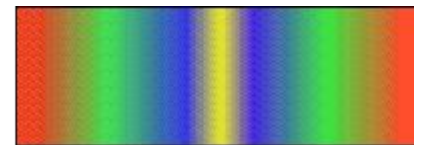
Масштабирование: с помощью инструмента «Свободная трансформация».



Значок «Свободная трансформация»



"Поворот, наклон и зеркальные развороты"

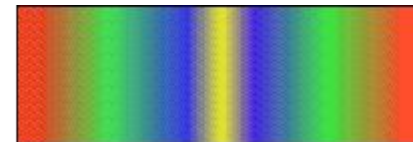


Специальные эффекты оформления

эффекта увеличения прозрачности объекта

эффекта нанесения оттенка на объект

эффекта изменения яркости объекта

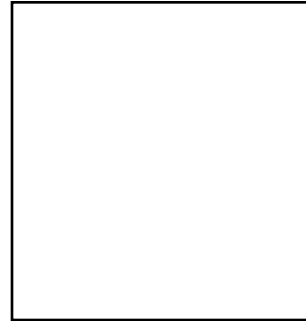


Эффект увеличения прозрачности объекта

С помощью:

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

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



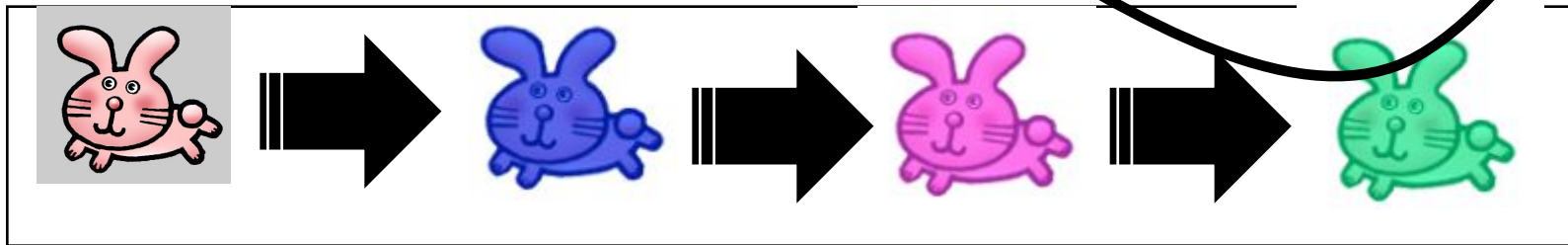
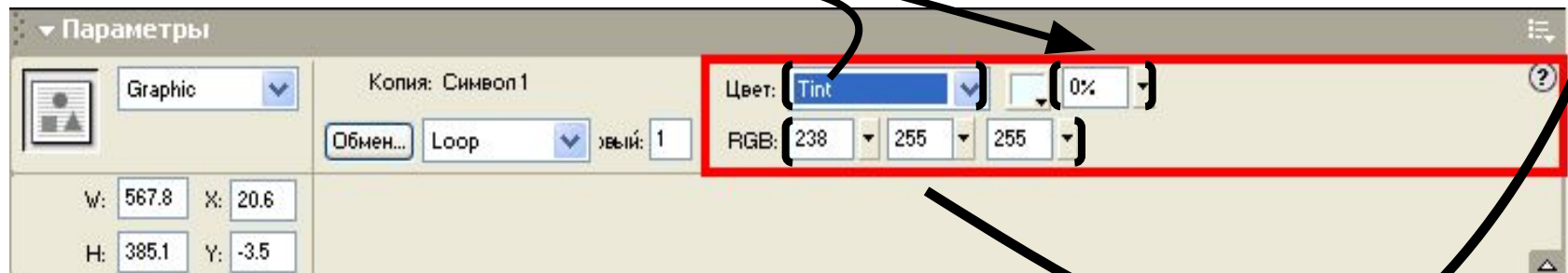
Эффект нанесения оттенка на объект:

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);

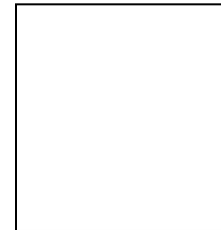


Эффект изменения яркости объекта:

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

