

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

کاربر Flash

شاخهٔ کاردانش

زمینهٔ خدمات

گروه تحصیلی کامپیوتر

زیر گروه کامپیوتر

نام رشتهٔ مهارتی : تولید چند رسانه‌ای - طراحی صفحات وب

شمارهٔ رشتهٔ مهارتی : ۳-۱۷-۱۰۱-۳۱۳ و ۳-۱۷-۱۰۱-۳۱۲

کد رایانه‌ای رشتهٔ مهارتی : ۶۱۳۸ - ۶۱۳۷

نام استاندارد مهارتی مبنا : کاربر Flash

کد استاندارد متولی : ۸۷ - ۱۵/۳ ف.ه

شمارهٔ درس : نظری : ۴۷۴ و عملی : ۴۷۵

عنوان و نام پدیدآورنده : کاربر Flash [کتاب‌های درسی] مؤلف : نسترن یوسف‌زاده، وزارت آموزش و پرورش، سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی.

مشخصات نشر : تهران : شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران، ۱۳۹۴.

مشخصات ظاهری : ۴۲۰ص. : مصور، رنگی، جدول.

شابک : ۹۷۸-۹۶۴-۰۵-۲۲۵۱-۶

وضعیت فهرست‌نویسی : فیا

یادداشت : واژه‌نامه

موضوع : کامپیوتر - راهنمای آموزشی (متوسطه)

شناسه افزوده : یوسف‌زاده، نسترن، ۱۳۵۱.

شناسه افزوده : سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

همکاران محترم و دانش‌آموزان عزیز :

پیشنهادات و نظرات خود را درباره محتوای این کتاب به نشانی
تهران - صندوق پستی شماره ۴۸۷۴/۱۵ دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و
حرفه‌ای و کار دانش، ارسال فرمایند.

پیام‌نگار (ایمیل) tvoccd@roshd.ir
وب‌گاه (وب‌سایت) www.tvoccd.medu.ir

محتوای این کتاب براساس تغییرات حوزه فناوری و نظرات هنرآموزان و گروه‌های آموزشی استان‌ها
به‌وسیله مریم تبیانی‌نیان، آرزو عزیزی و عاطفه بشیری‌نیا زیر نظر کمیسیون تخصصی برنامه‌ریزی و تألیف
کتاب‌های درسی رشته کامپیوتر در سال ۱۳۹۲ مورد بازبینی و اصلاح کلی قرار گرفته است.

وزارت آموزش و پرورش سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

برنامه‌ریزی محتوا و نظارت بر تألیف : دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش

نام کتاب : کاربر Flash - ۶۱۲/۱۶

مؤلف : نسترن یوسفزاده

اعضای کمیسیون تخصصی : بتول عطاران، محمدرضا شاکرریز، محمدعباسی، الهه اسماعیل‌زاده، آتوساده‌باشی و میترا امیدوار
ویراستار فنی : حبیب‌رسا، علیرضا جماعتلو

آماده‌سازی و نظارت بر چاپ و توزیع : اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی

تهران : خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی)

تلفن : ۸۸۸۳۱۱۶۱-۹ ، دورنگار : ۸۸۳۰۹۲۶۶ ، کدپستی : ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹

وب‌سایت : www.chap.roshd.ir

مدیرامور فنی و چاپ : لیدانیک روش

صفحه‌آرا : آذر روستایی فیروز آباد

حروفچین : زهرا ایمانی نصر، سیده فاطمه محسنی

مصحح : فاطمه گیتی جبین، زهرا رشیدی مقدم

امورآماده‌سازی خبر : فریب‌اسیر

امور فنی رایانه ای : حمید ثابت کلاچاهی

ناشر : شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران : تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱ (داروپخش)

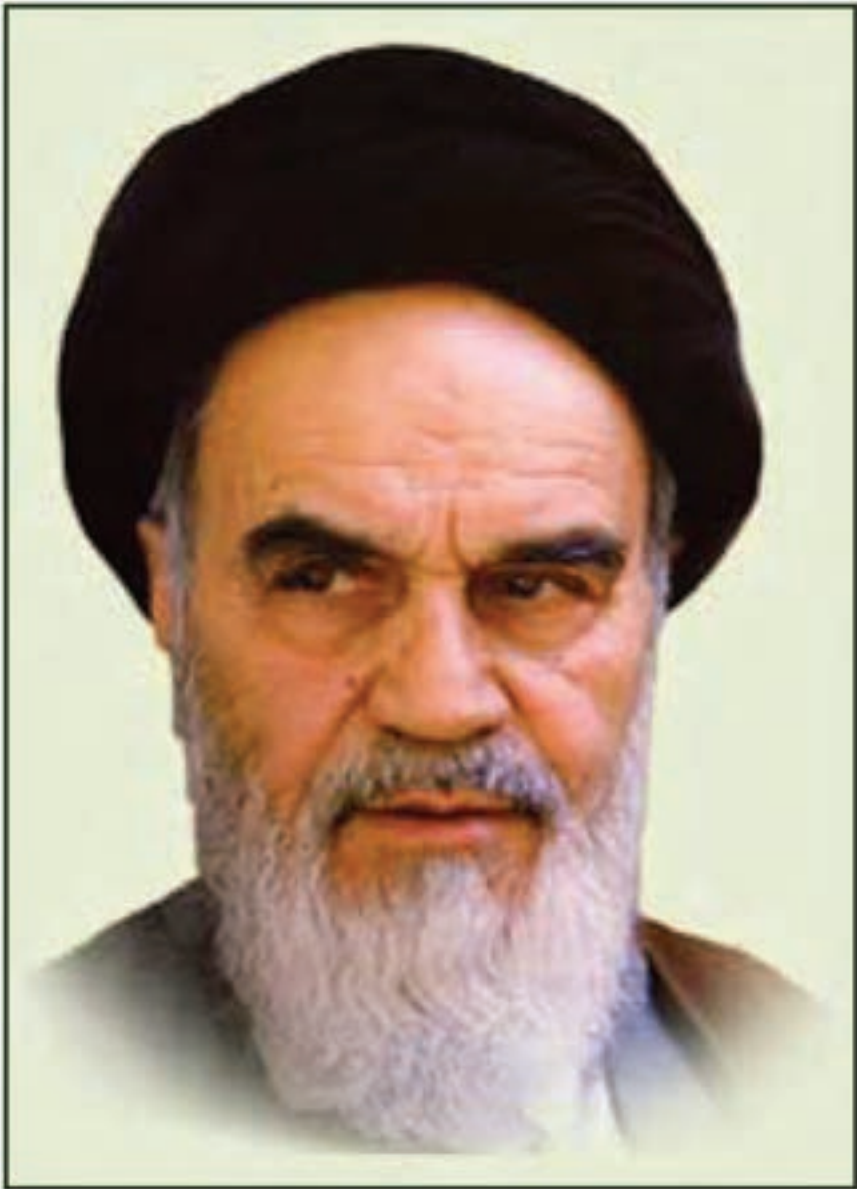
تلفن : ۵ - ۴۴۹۸۵۱۶۱، دورنگار : ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی : ۱۳۹ - ۳۷۵۱۵

چاپخانه : شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»

سال انتشار و نوبت چاپ : چاپ سوم ۱۳۹۴

حق چاپ محفوظ است.

شابک ۹۷۸-۹۶۴-۰۵-۲۲۵۱-۶ ISBN 978-964-05-2251-6



بدانید مادام که در احتیاجات صنایع پیشرفته، دست خود را پیش دیگران دراز کنید و به
دریوزگی عمر را بگذرانید، قدرت ابتکار و پیشرفت در اختراعات در شما شکوفا نخواهد شد.
امام خمینی (قدّس سرّه الشّریف)

مجموعه کتاب‌های درسی رشته کامپیوتر شاخه کاردانش – استاندارد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

رشته تصویرسازی	رشته طراحی صفحات وب	رشته تولید چندرسانه‌ای
مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
واژه‌پرداز Word 2007	واژه‌پرداز Word 2007	واژه‌پرداز Word 2007
صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007
ارائه مطالب Power Point 2007	ارائه مطالب Power Point 2007	ارائه مطالب Power Point 2007
نرم افزار اداری تکمیلی	نرم افزار اداری تکمیلی	نرم افزار اداری تکمیلی
بانک اطلاعاتی Access 2007	بانک اطلاعاتی Access 2007	بانک اطلاعاتی Access 2007
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی
طراح امور گرافیکی با رایانه	طراح امور گرافیکی با رایانه	طراح امور گرافیکی با رایانه
کاربر FreeHand	کاربر Flash	کاربر Flash
کاربر CorelDraw	طراح صفحات وب (مقدماتی)	کاربر Director
	طراح صفحات وب (پیشرفته)	میکس رایانه‌ای

مجموعه کتاب‌های درسی رشته کامپیوتر شاخه کار دانش — استاندارد وزارت کار و امور اجتماعی

رشته تصویرسازی	رشته طراحی صفحات وب	رشته تولید چند رسانه‌ای	رشته برنامه‌نویسی پایگاه داده
مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007
صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007
ارائه مطالب Power Point 2007	ارائه مطالب Power Point 2007	ارائه مطالب Power Point 2007	ارائه مطالب Power Point 2007
نرم افزار اداری تکمیلی	نرم افزار اداری تکمیلی	نرم افزار اداری تکمیلی	نرم افزار اداری تکمیلی
طراح گرافیک رایانه‌ای	طراح گرافیک رایانه‌ای	طراح گرافیک رایانه‌ای	برنامه‌نویسی مقدماتی
شهروند الکترونیکی	نرم افزار گرافیکی FlashMX	شهروند الکترونیکی	برنامه‌نویسی VB پیشرفته (جلد ۱)
نرم افزار گرافیکی free Hand	طراح مقدماتی صفحات وب	نرم افزار گرافیکی Director	برنامه‌نویسی VB پیشرفته (جلد ۲)
نرم افزار گرافیکی CorelDraw	رایانه کار Interdev	تدوین فیلم و صدا SSP	مدیریت پایگاه داده
نرم افزار گرافیکی Flash MX	رایانه کار Dear Weaver	نرم افزار گرافیکی Flash MX	مهارت عمومی برنامه‌نویسی
	رایانه کار CIW	نرم افزار گرافیکی FlashMX	

فهرست مطالب

فصل اول

- | | |
|----|--|
| ۲ | ۱-۱- معرفی Flash CS4 |
| ۲ | ۱-۲- حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب نرم افزار |
| ۳ | ۱-۳- مراحل نصب نرم افزار |
| ۵ | ۱-۴- قابلیت های جدید نرم افزار Flash CS4 |
| ۶ | ۱-۵- آشنایی با نرم افزار Flash |
| ۷ | ۱-۶- باز و بسته کردن برنامه |
| ۸ | ۱-۷- آشنایی با محیط برنامه |
| ۱۰ | ۱-۸- جعبه ابزار (Tools Panel) |
| ۱۳ | ۱-۹- تعریف Fill و Stroke |
| ۱۴ | ۱-۱۰- باز کردن فایل Flash |
| ۱۵ | ۱-۱۱- باز کردن یک فایل جدید |
| ۱۶ | ۱-۱۲- ذخیره سازی فایل Flash |
| ۱۶ | ۱-۱۳- انواع فایل های Flash |
| ۱۷ | ۱-۱۴- بستن فایل |
| ۱۷ | ۱-۱۵- تغییر اندازه صفحه |
| ۱۸ | ۱-۱۶- استفاده از پنجره تنظیمات |
| ۱۹ | ۱-۱۷- کار با پنجره ها (Panels) |
| ۲۰ | ۱-۱۸- بزرگنمایی صفحه |
| ۲۱ | ۱-۱۹- استفاده از راهنمای برنامه |

فصل دوم

- | | |
|----|-----------------------|
| ۲۹ | ۲-۱- خطوط شبکه (Grid) |
| ۳۱ | ۲-۲- خط کش (Rulers) |

۳۱	۲-۳- خط (Line)
۳۵	۲-۴- ابزار (Pen) (ترسیم مسیر)
۴۲	۲-۵- ابزار مداد (Pencil Tool)
۴۳	۲-۶- چهار گوش (Rectangle)
۴۶	۲-۷- انتخاب خطوط و اشکال
۴۶	۲-۸- چندضلعی (Polystar)
۴۸	۲-۹- بیضی (Oval)
۴۸	۲-۱۰- قلم مو (Brush Tools)
۵۱	۲-۱۱- سطل رنگ (Paint Bucket)
۵۴	۲-۱۲- ویرایش خط (Ink Bottle)
۵۵	۲-۱۳- پاک کن (Eraser)
۵۶	۲-۱۴- ابزار Faucet
۵۶	۲-۱۵- ویرایش خطوط یا منحنی توسط نقاط ویرایشی
۵۷	۲-۱۶- نحوه اصلاح خطوط غیریکنواخت
۵۹	۲-۱۷- تبدیل خطوط به اجسام توپر
۶۰	۲-۱۸- بررسی اشکال متقاطع

فصل سوم

۷۱	۳-۱- آشنایی با ابزار Selection
۷۲	۳-۲- جابه‌جایی و تغییر شکل اشیاء
۷۳	۳-۳- آشنایی با ابزار انتخاب Lasso
۷۵	۳-۴- روش‌های طراحی در Flash
۷۶	۳-۵- نحوه ویرایش اشیاء در Object Drawing
۷۷	۳-۶- گروه‌بندی و ترکیب اشیاء
۷۹	۳-۷- مرتب‌سازی اشیاء
۸۰	۳-۸- ترازبندی اشیاء
۸۵	۳-۹- تغییر شکل اشیاء

فصل چهارم

- ۹۴ ۴-۱ رنگ‌های یکنواخت (Solid Color)
- ۱۰۱ ۴-۲ رنگ‌های گرادیان
- ۱۰۵ ۴-۳ آشنایی با ابزارهای رنگ ویژه در Flash

فصل پنجم

- ۱۱۶ ۵-۱ لایه
- ۱۱۸ ۵-۲ ویژگی‌های لایه
- ۱۱۹ ۵-۳ تنظیمات لایه از پنجره TimeLine
- ۱۲۱ ۵-۴ تنظیمات لایه با استفاده از پنجره Layer Properties
- ۱۲۲ ۵-۵ مرتب کردن لایه‌ها
- ۱۲۳ ۵-۶ لایه‌های پوششی (Mask)

فصل ششم

- ۱۳۱ ۶-۱ افزودن متن به صفحه
- ۱۳۲ ۶-۲ قالب‌بندی متن
- ۱۳۴ ۶-۳ حاشیه‌ها و فاصله خطوط
- ۱۳۵ ۶-۴ تغییر واحد اندازه‌گیری در محیط Flash
- ۱۳۶ ۶-۵ جابه‌جایی و تغییر اندازه کادر متنی
- ۱۳۷ ۶-۶ تبدیل متن به قطعات گرافیکی
- ۱۳۸ ۶-۷ تغییر شکل حروف
- ۱۳۹ ۶-۸ ایجاد برجستگی در متن
- ۱۴۰ ۶-۹ ایجاد Stroke در متن
- ۱۴۱ ۶-۱۰ ایجاد متن با رنگ‌های لایه‌ای
- ۱۴۲ ۶-۱۱ ایجاد سایه در متن
- ۱۴۲ ۶-۱۲ نوشتن متن روی سطح غیرخطی

فصل هفتم

- ۱۵۰ ۷-۱- کتابخانه (Library)
- ۱۵۰ ۷-۲- سمبل (Symbol)
- ۱۵۰ ۷-۳- نمونه (Instance)
- ۱۵۱ ۷-۴- انواع سمبل
- ۱۵۲ ۷-۵- استفاده از کتابخانه
- ۱۵۲ ۷-۶- سازماندهی کتابخانه
- ۱۵۳ ۷-۷- ساخت یک سمبل
- ۱۵۴ ۷-۸- تبدیل یک شیء به سمبل
- ۱۵۵ ۷-۹- پیش‌نمایش سمبل
- ۱۵۵ ۷-۱۰- استفاده از نمونه سمبل
- ۱۵۶ ۷-۱۱- جایگزینی یک نمونه سمبل با نمونه دیگر
- ۱۵۶ ۷-۱۲- ویرایش یک نمونه سمبل
- ۱۵۷ ۷-۱۳- ویرایش سمبل‌ها
- ۱۵۹ ۷-۱۴- نحوه حذف سمبل

فصل هشتم

- ۱۶۵ ۸-۱- پنجره کتابخانه
- ۱۶۶ ۸-۲- قابلیت‌های پنجره Library
- ۱۶۷ ۸-۳- Movie Explorer
- ۱۶۷ ۸-۴- تنظیم نمایش عناصر فیلم در لیست نمایشی
- ۱۶۸ ۸-۵- پیش‌نمایش فیلم
- ۱۶۹ ۸-۶- ویرایش عناصر داخل کتابخانه

فصل نهم

- ۱۷۴ ۹-۱- مفهوم فریم
- ۱۷۴ ۹-۲- آنیمیشن

۱۷۴	۹-۳- انواع فریم‌ها
۱۷۵	۹-۴- سرعت فریم
۱۷۷	۹-۵- اضافه کردن فریم‌ها
۱۷۸	۹-۶- شناسایی نوع فریم از شکل ظاهر
۱۷۹	۹-۷- ایجاد انیمیشن
۱۸۰	۹-۸- ایجاد انیمیشن فریم به فریم
۱۸۰	۹-۹- نمایش انیمیشن در محیط ویراستار Flash (Flash Editor)
۱۸۱	۹-۱۰- ایجاد مکث در نمایش
۱۸۴	۹-۱۱- استفاده از چند لایه در ایجاد انیمیشن
۱۸۵	۹-۱۲- انتخاب کردن فریم‌ها
۱۸۶	۹-۱۳- کپی کردن و چسباندن فریم
۱۸۶	۹-۱۴- حذف حالت کلیدی بودن یک فریم
۱۸۶	۹-۱۵- حذف یک فریم از یک فیلم
۱۸۷	۹-۱۶- انیمیشن میانی Motion Tweening
۱۸۹	۹-۱۷- تغییر اندازه در انیمیشن میانی
۱۹۰	۹-۱۸- دوران و چرخش اشکال
۱۹۴	۹-۱۹- حرکت اشکال در طول یک مسیر معین
۱۹۵	۹-۲۰- تنظیمات Tween
۱۹۷	۹-۲۱- متحرک‌سازی با Shape Tweening (شکل میانی)
۲۰۲	۹-۲۲- معکوس کردن فریم‌ها

فصل دهم

۲۱۸	۱-۰-۱- سمبل‌های دکمه‌ای
۲۱۸	۱-۰-۲- استفاده از دکمه‌های پیش‌ساخته Flash
۲۱۹	۱-۰-۳- فریم‌های دکمه
۲۲۰	۱-۰-۴- ساخت یک سمبل دکمه‌ای
۲۲۳	۱-۰-۵- قرار دادن دکمه روی صفحه

۲۲۳	۱۰-۶- ساخت دکمه های چند حالتی
۲۲۶	۱۰-۷- پیش نمایش دکمه
۲۲۶	۱۰-۸- دکمه های انیمیشنی
۲۲۷	۱۰-۹- درج یک کلیپ نمایشی در دکمه
۲۲۷	۱۰-۱۰- آزمایش کلیپ
۲۲۸	۱۰-۱۱- کاربرد Movie clip های تودرتو در ساختن انیمیشن های پیچیده

فصل یازدهم

۲۳۸	۱۱-۱- ذخیره انیمیشن به صورت سمبل نمایشی
۲۴۱	۱۱-۲- تصاویر گرافیک برداری (Vector)
۲۴۱	۱۱-۳- تصاویر نگاشت بیتی (Bitmap)
۲۴۱	۱۱-۴- استفاده از شکل ها و فایل های ایجاد شده توسط سایر برنامه ها
۲۴۳	۱۱-۵- تبدیل تصاویر Bitmap به تصاویر برداری (Vector)
۲۴۴	۱۱-۶- پرکردن یک جسم توپر با تصاویر Bitmap
۲۴۵	۱۱-۷- ایجاد تغییر در جسم پرشده با Bitmap

فصل دوازدهم

۲۵۲	۱۲-۱- درک صحنه ها
۲۵۳	۱۲-۲- روابط متقابل با عملیات ساده فریم ها
۲۵۴	۱۲-۳- برنامه نویسی در Action Script
۲۵۶	۱۲-۴- توابع
۲۵۶	۱۲-۵- پنجره Actions
۲۶۲	۱۲-۶- افزودن عملیات (Actions) به فریم ها
۲۶۸	۱۲-۷- Action های فریمی
۲۶۹	۱۲-۸- Add Event listener
۲۷۰	۱۲-۹- تعریف تابع برای دکمه
۲۷۰	۱۲-۱۰- اشیاء

۲۷۰	۱۱-۱۲- متدها
۲۷۱	۱۲-۱۲- افزودن دکمه‌های توقف و پخش فیلم
۲۷۵	۱۲-۱۳- پرش صحنه دلخواه
۲۷۸	۱۲-۱۴- دستور Help
۲۷۸	۱۲-۱۵- بررسی نگارش، دستور زبان و امتحان برنامه

فصل سیزدهم

۲۹۲	۱۳-۱- توانایی صداگذاری فیلم
۲۹۲	۱۳-۲- وارد کردن صدا
۲۹۳	۱۳-۳- قرار دادن صدا در فیلم
۲۹۴	۱۳-۴- افزودن صدا به کلیدها
۲۹۵	۱۳-۵- معرفی پنجره Properties
۲۹۶	۱۳-۶- صدای Event (وقایع)
۲۹۷	۱۳-۷- همپوشانی صداها
۲۹۸	۱۳-۸- پخش همزمان چند صدا
۲۹۸	۱۳-۹- معرفی صدای شروع (start)
۲۹۹	۱۳-۱۰- معرفی صداها stream
۲۹۹	۱۳-۱۱- متوقف کردن پخش صداها
۳۰۰	۱۳-۱۲- تکرار صدا
۳۰۱	۱۳-۱۳- دستور توقف و پخش صدا
۳۰۱	۱۳-۱۴- ایجاد جلوه‌های صوتی
۳۰۲	۱۳-۱۵- ویرایش صدا
۳۰۳	۱۳-۱۶- اصوات در دکمه‌ها
۳۰۵	۱۳-۱۷- ایجاد دکمه با قابلیت تکرار صوت

فصل چهاردهم

- ۳۱۲ ۱۴-۱ قرار دادن Action روی یک نمونه Movie clip
- ۳۱۵ ۱۴-۲ کشیدن و حرکت دادن اشیا (شبیه‌سازی عمل درگ)
- ۳۱۹ ۱۴-۳ ایجاد دکمه‌هایی برای کنترل میزان شفافیت یک کلیپ
- ۳۲۲ ۱۴-۴ ایجاد دکمه‌هایی برای تغییر مکان یک کلیپ در راستای محور x و y
- ۳۲۵ ۱۴-۵ کلیدهای مخفی
- ۳۲۶ ۱۴-۶ دکمه پخش و توقف صوت
- ۳۲۷ ۱۴-۷ اسکریپت نویسی خارجی

فصل پانزدهم

- ۳۳۳ ۱۵-۱ متغیر (Variable)
- ۳۳۸ ۱۵-۲ تابع (Function)
- ۳۴۲ ۱۵-۳ استفاده از عبارات شرطی
- ۳۴۶ ۱۵-۴ دستور Switch Case
- ۳۴۸ ۱۵-۵ دستور For
- ۳۵۰ ۱۵-۶ دستور While
- ۳۵۳ ۱۵-۷ کلاس (Class)
- ۳۵۵ ۱۵-۸ ایجاد آرماتور

فصل شانزدهم

- ۳۶۹ ۱۶-۱ استفاده از مؤلفه‌ها
- ۳۶۹ ۱۶-۲ فعال کردن پانل Component
- ۳۷۰ ۱۶-۳ مؤلفه دکمه (Button)
- ۳۷۱ ۱۶-۴ مؤلفه کادرهای انتخاب (Check Box)
- ۳۷۱ ۱۶-۵ مؤلفه تنظیم رنگ (Color Picker)
- ۳۷۲ ۱۶-۶ مؤلفه کادر کومبو (Combo Box)
- ۳۷۲ ۱۶-۷ مؤلفه لیست (List)

۳۷۳

۸-۱۶- مؤلفه دکمه رادیویی (Radio Button)

۳۷۴

۹-۱۶- مؤلفه پیمایش (Scroll Pane)

فصل هفدهم

۳۸۷

۱-۱۷- عوامل مؤثر در حجم فیلم

۳۸۷

۲-۱۷- آماده‌سازی یک فیلم

۳۸۸

۳-۱۷- انتشار فیلم (publish)

۳۸۸

۴-۱۷- صادر کردن فیلم (Export)

۳۸۸

۵-۱۷- تنظیم فرمت انتشار یک فیلم

۳۸۹

۶-۱۷- انتشار یک فیلم

۳۹۰

۷-۱۷- اجرای فیلم با Flash Player

۳۹۰

۸-۱۷- انتشار یک فایل (SWF)

۳۹۱

۹-۱۷- تنظیمات پیشرفته فیلم

۳۹۵

۱۰-۱۷- انتشار فایل‌های HTML برای بخش فیلم‌های فلش

۳۹۵

۱۱-۱۷- انتشار فایل HTML برای بخش یک فایل Flash

۴۰۰

۱۲-۱۷- استفاده از گزینه‌های Publish Setting

۴۰۱

۱۳-۱۷- ایجاد یک فایل پروژکتوری

۴۰۱

۱۴-۱۷- نحوه صادر کردن (Export) یک فایل

۴۰۲

واژه نامه

۴۰۶

پاسخنامه

مراجع

مقدمه

کتابی که اکنون در اختیار دارید، حاصل بیش از ده سال تجربه آموزشی در زمینه نرم افزارهای گرافیکی است که تحت عنوان کاربر Flash به چاپ رسیده است. با مطالعه این کتاب، به سادگی و در سریع ترین زمان ممکن می توانید از نرم افزار Flash به عنوان یک نرم افزار طراحی گرافیک، به صورت حرفه ای استفاده کنید.

توصیه می شود :

- پس از مطالعه مطالب هر قسمت و دقت در جزئیاتی که تحت عنوان «نکته» مشخص شده است، شخصاً تمرین های مربوط به آن را انجام داده و نتیجه حاصل را ذخیره کنید. مطالب پیچیده تر همراه با یک مثال عملی به صورت مرحله به مرحله شرح داده شده است.
- در واژه نامه هر فصل، واژه های انگلیسی را با معانی فارسی آن مطالعه کرده و سعی کنید معنی لغات را به دقت به ذهن بسپارید. درک مفهوم اصطلاحات به کار رفته در هر فصل، شما را در مطالعه راهنمای انگلیسی نرم افزار یاری می کند.
- در پایان برای سنجش میزان یادگیری خود، آزمون تئوری و پروژه عملی پایان فصل را انجام دهید. فراموش نکنید که دانش کار با نرم افزار گرافیکی، تنها بخشی از موفقیت را شامل می شود و بخش عمده آن به میزان خلاقیت و نوآوری شما بستگی دارد. پس همواره تلاش کنید تا ایده های نو ارائه دهید.

مؤلف

فصل اول

هدف کلی فصل : شناخت محیط Flash CS4

اهداف رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که :

- محیط نرم افزار Flash CS4 را بشناسد.
- باز کردن و بستن برنامه Flash را بداند.
- با ابزارهای نرم افزار Flash آشنا شود.
- نحوه ذخیره سازی فایل Flash را بداند.
- با انواع فایل های فلش آشنا شود.
- بتواند اندازه صفحه اصلی را تغییر دهد.
- مفاهیم Fill و Stroke را بداند.
- بتواند بزرگنمایی صفحه را تغییر دهد.
- بتواند از راهنمای برنامه استفاده کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۲	۱

کلیات

نرم افزار Flash همانند نرم افزارهای گرافیکی دیگر دارای تعریف‌ها، ابزارها و پنجره‌های مختلفی می‌باشد. آشنایی با این تعریف‌ها، ابزارها، پنجره‌ها و عملکرد آنها، کاربر را در رسیدن به هدف خود یاری می‌نماید. در ابتدای این فصل شما با مفاهیم مختلف موجود در نرم افزار Flash آشنا می‌شوید. در ادامه نحوه وارد شدن به برنامه، ظاهر و پنهان نمودن پنجره‌های مختلف را می‌آموزید. آشنایی با نوار ابزار، قسمت اختیارات (Options) و خصوصیات (Properties) از دیگر موارد مهم مورد آموزش در این فصل می‌باشد. همچنین نحوه باز کردن، ذخیره نمودن و بستن سند‌های مختلف را خواهید آموخت. در پایان نیز آشنایی با پنجره Help و نحوه استفاده از آن آموزش داده خواهد شد.

۱-۱- معرفی Flash CS4

از مهم‌ترین شاخه‌های دانش کامپیوتر تولید تصاویر، آفرینش صفحات وب و خلق انیمیشن می‌باشد. این تصاویر و متحرک‌سازی‌ها برای آنکه قابلیت ارسال از طریق اینترنت را داشته باشند، باید از ویژگی‌های خاصی برخوردار باشند. نرم افزار Flash CS4 که محصول قدرتمند و پرطرفدار شرکت Adobe می‌باشد، تبدیل به استاندارد برای ایجاد انیمیشن و جلوه‌های هنری به ویژه در اینترنت شده است. این نرم افزار، برای طراحان تازه‌کار و هم برای طراحان حرفه‌ای صفحات وب، ابزاری کارآمد برای ایجاد عناصر بویا به‌شمار می‌رود.

۱-۲- حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب نرم افزار

● برای نصب نرم افزار Adobe Flash CS4.0 لازم است سیستم شما دارای حداقل امکانات زیر باشد :

- پردازنده : یک گیگا هرتز یا سریع‌تر
- سیستم عامل : Microsoft Windows Xp Service Pack2
- RAM : یک گیگابایت
- Hard : ۳/۵ گیگا بایت فضای خالی
- صفحه نمایش ۷۶۸×۲۴۰ (پیشنهادی ۸۰۰×۱۲۸۰) و کارت گرافیک ۱۶ بیت با حداقل

۶۴ مگابایت حافظه

● DVD Drive

● نرم افزار Quick Time 7.1.2 برای نرم افزارهای چندرسانه‌ای



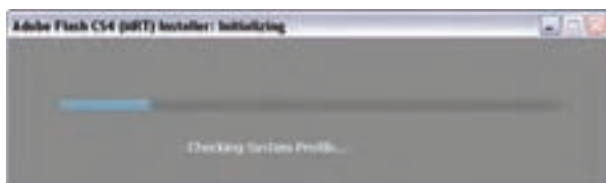
۱-۳-۱ مراحل نصب نرم افزار Flash CS4.0

برای نصب نرم افزار Flash نسخه ۴.۰ روی فایل نصب یا Setup کلیک کنید تا مراحل نصب نرم افزار شروع شود (شکل ۱-۱).



شکل ۱-۱- اجرای فایل نصب نرم افزار

در شروع کار نصب، ابتدا سیستم موردنظر برای انجام عملیات نصب مورد بررسی قرار می گیرد، در صورت داشتن حداقل امکانات مورد نیاز، نصب این مراحل ادامه می یابد (شکل ۱-۲).



شکل ۱-۲- بررسی سیستم برای نصب نرم افزار

در ادامه عملیات نصب از داخل پوشه نصب نرم افزار شماره سریال را به پنجره Welcome کپی کنید (شکل ۱-۳).



شکل ۱-۳- وارد کردن شماره سریال نرم افزار

پس از وارد کردن شماره سریال در پنجره License با کلیک روی دکمه Accept قرارداد شرکت سازنده نرم افزار برای حق Copyright را مورد پذیرش قرار دهید (شکل ۱-۴).



شکل ۱-۴- پذیرش حق
Copyright نرم افزار

در پنجره Options (اختیارات)، کافی است با انتخاب برنامه‌های جانبی دلخواه اقدام به نصب این نرم افزارها به همراه نرم افزار Flash نمایید. برای این منظور روی دکمه Install کلیک کنید (شکل ۱-۵).



شکل ۱-۵- انتخاب
نرم افزارهای جانبی

در این مرحله عملیات نصب نرم افزار و کپی فایل‌های مورد نیاز نصب، روی دیسک سخت سیستم انجام خواهد گرفت. در پایان این عملیات روی دکمه Exit کلیک کنید تا کار خاتمه یابد (شکل ۱-۶).



شکل ۱-۶- خاتمه عملیات نصب نرم افزار

۴-۱- قابلیت‌های جدید نرم افزار Flash CS 4.0

از آنجایی که در این کتاب به آموزش نرم افزار Flash CS4.0 محصول شرکت Adobe و قابلیت‌های جدید این نرم افزار می‌پردازیم؛ قبل از معرفی این ویژگی‌ها، لازم است بدانید به دلیل اینکه بخشی از این امکانات در Action Script 3.0 قابل دسترسی و اجرا هستند، نیاز است شروع کار با نرم افزار و برای ایجاد یک فایل جدید، برای استفاده از امکانات اضافه شده و جدید آن گزینه Flash File (Action Script 3.0) را اجرا کنید.

با این توضیح و با توجه به نکته فوق، امکانات و قابلیت‌های جدید نرم افزار Flash CS4.0 را نسبت به نسخه‌های قبلی آن می‌توان در عناوین زیر خلاصه کرد:

۱- قابلیت Motion Tween^۱ بسیار ساده‌تر و سریع‌تر با امکان Keyframe^۲ سازی هم‌زمان و امکان ایجاد انیمیشن‌های سه بعدی

۲- قابلیت چرخش سه بعدی اجسام و عناصر در جهت محورهای X، Y، Z با ابزار 3D Rotation

۳- قابلیت انتقال و جابه‌جایی سه بعدی با ابزار 3D Translation

۴- قابلیت مفصل سازی و ایجاد حرکات مفصلی روی عناصر با ابزار Bone

۵- ایجاد نوع جدیدی از انیمیشن تحت عنوان Inverse Kinematics (IK) برای به حرکت

درآوردن مفصل‌ها

۱- حرکت میانی

۲- فریم کلیدی

۵-۱- آشنایی با نرم افزار Flash



ساخت اجزای انیمیشن: Flash حاوی ابزارهای متنوعی است که به کمک آنها می‌توانید اشیای موردنظر را ایجاد کرده و در ساخت یک انیمیشن از آنها استفاده کنید. از ویژگی قابل توجه این نرم‌افزار، ایجاد اشیا گرافیکی برداری (Vector) می‌باشد که نسبت به اشیا و تصاویر نقطه‌ای (Bitmap) دارای حجم فوق‌العاده کمتری بوده و به همین دلیل در اینترنت کاربرد بیشتری دارند.



کار با سمبل‌ها: پس از ساخت اشیای جدید یا وارد کردن اشیای پیش‌ساخته به برنامه، می‌توانید آنها را تبدیل به سمبل (Symbol) کرده و در سایر پروژه‌ها هم از آنها استفاده نمایید. هر بار که از یک سمبل استفاده می‌کنید، در واقع یک کپی از شیء اصلی را مورد استفاده قرار داده‌اید. با تغییر در شیء اصلی، همه کپی‌های آن تحت تأثیر قرار می‌گیرند.

ذکر این موارد پس از معرفی نرم‌افزار الزامی است:

۱- معرفی قابلیت‌های جدید نرم‌افزار فلش CS4

۲- حداقل امکانات موردنیاز جهت نصب نرم‌افزار

۳- مراحل نصب نرم‌افزار



کار با لایه‌ها: برای ساماندهی و آسان شدن کار با عناصر درون یک انیمیشن، استفاده از لایه‌ها توصیه می‌شود. ترتیب قرارگیری لایه، نحوه نمایش عناصر درون انیمیشن را تعیین کرده و به نمایش ساخته شده عمق می‌دهد.



انتشار نمایش: نمایش ساخته شده در Flash، علاوه بر فایل استاندارد خروجی یعنی swf، می‌تواند به سایر فرمت‌ها نظیر avi, html و ... تبدیل شده و برای استفاده سایرین در اینترنت منتشر شود.



ایجاد قطعات انیمیشنی: Flash با استفاده از ابزارها و دستورات مناسب قادر است کلیه جلوه‌های انیمیشنی، از ساده‌ترین تا پیچیده‌ترین آنها را تولید کند. یک قطعه انیمیشنی حاوی تعدادی فریم است که توالی نمایش این فریم‌ها، متحرک بودن این اشیا را به ذهن بیننده القا می‌کند.



افزودن عناصر تعاملی: در یک فایل Flash، استفاده از عناصر تعاملی (Interactive Elements) کنترل کاربر را بر روی انیمیشن افزایش داده و امکان ایجاد فایل‌های پیچیده را فراهم می‌کند. دکمه‌ها که نمونه‌ای از عناصر تعاملی هستند به کمک برنامه‌نویسی ویژه Flash CS4 که Action Script3 نامیده می‌شود، دستورات خاصی را اجرا می‌کنند.

۶-۱- باز و بسته کردن برنامه

هنگامی که برای اولین بار برنامه Flash را اجرا می‌کنید، یک پنجره شروع باز می‌شود. با کلیک کردن بر روی پیوندهای موجود در این پنجره می‌توانید یک فایل جدید ایجاد کرده یا فایل موجود را مشاهده کنید. همچنین امکان دسترسی به راهنمای برنامه نیز از طریق این پنجره وجود دارد.

باز کردن برنامه:

۱- روی دکمه Start کلیک نموده و از گزینه All program، روی عبارت Adobe Flash CS4 کلیک نمایید. صفحه شروع ظاهر می‌گردد (شکل ۷-۱).

* برای باز کردن یک فایل موجود در بخش Open a Recent Item روی Open (یا روی یکی



شکل ۱-۷

از گزینه‌ها در صورت وجود) کلیک نمایید.

- * برای ایجاد یک فایل جدید، در بخش Create New روی پیوندهای موجود کلیک کنید.
- * برای باز کردن یک الگو، در بخش Create from Template یکی از گزینه‌ها را انتخاب کنید.

نکته: برای جلوگیری از باز شدن صفحه شروع در دفعات بعد عبارت Don't show again را فعال کنید.

خارج شدن از برنامه: بر روی دکمه Close (X) کلیک کنید. پنجره برنامه بسته می‌شود. چنانچه فایل جاری را ذخیره‌سازی نکرده باشید، برنامه قبل از بسته شدن در مورد ثبت تغییرات از شما سؤال می‌کند.

۱-۷-۱- آشنایی با محیط برنامه

پنجره اصلی Flash CS4 دارای ابزار و امکانات گوناگونی برای کار با نرم‌افزار است که شما هنگام باز کردن یک سند Flash با آن مواجه می‌شوید. در این فصل اشاره مختصری به هر یک از عناصر و ابزارهای موجود می‌شود و آشنایی کامل با سایر خصوصیات و تنظیمات ابزارها را به فصول بعد واگذار می‌کنیم. به شکل ۱-۸ توجه نمایید.

۱- نوار منو (Menu bar)

نام منوهایی را که دستورات مرتبط درون آنها قرار گرفته، نشان می‌دهد.



۲- زبانه فایل (File tab)

این زبانه در بالای محیط کار قرار گرفته و در صورت باز بودن دو یا چند فایل، با کلیک کردن روی زبانه موردنظر می‌توان فایل جاری را تعیین کرد.

۳- صفحه (Stage)

Stage محدوده‌ای است که عناصر گرافیکی برای دیده شدن در نمایش نهایی باید درون آن قرار بگیرند. در شکل ۸-۱ این محدوده با شماره ۳ مشخص شده است.

۴- محیط کاری (Work area)

Work area محدوده‌ای است که صفحه اصلی درون آن واقع شده است و شامل Stage و حاشیه‌های خاکستری رنگ است.

۵- پنجره تنظیمات (Properties inspector)

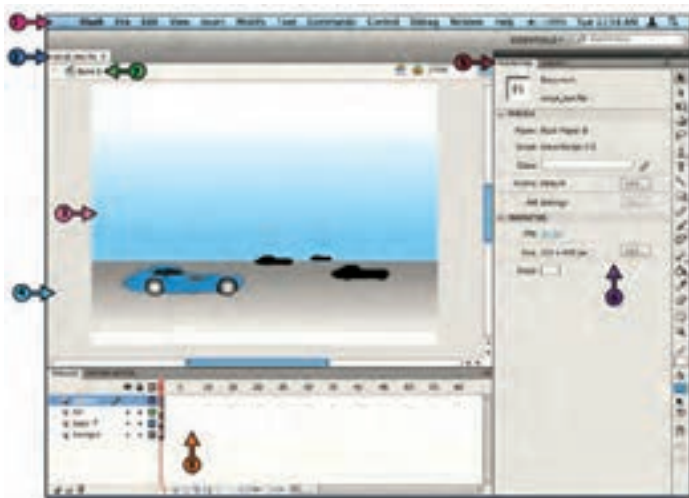
این پنجره مقادیر مربوط به تنظیمات عناصر فعال را نشان می‌دهد.

۶- پنجره‌ها (Panels)

در هر Panel امکان دسترسی سریع به تنظیمات عناصر درون نمایش فراهم می‌شود. با زدن کلید F4 پنجره‌ها را می‌توان مخفی و ظاهر نمود.

۷- نمای جاری (Scene)

نام نمایی که در حال حاضر بر روی آن کار می‌شود با کلمه Scene و یک شماره نشان داده می‌شود.



شکل ۸-۱

۸- خط زمان (Timeline)

خط زمان (Timeline) ابزار ویژه و بسیار مهمی برای ساخت انیمیشن می‌باشد که با مدیریت لایه‌ها، فریم‌ها و تعیین سرعت نمایش، نقش قابل توجهی را در تولید یک فایل Flash ایجاد می‌کند و به این دلیل آشنایی با اجزای آن از اهمیت خاصی برخوردار است. لایه‌ها و فریم‌های مربوط به هر لایه درون این بخش قرار دارند (شکل ۹-۱).



شکل ۹-۱

- ۸-۱- شماره فریم‌ها: این بخش مانند یک خط‌کش، شماره فریم‌ها را نشان می‌دهد.
- ۸-۲- شاخص (Play head): زبانه‌ای که به شکل یک مستطیل کوچک به رنگ قرمز بوده و نشان می‌دهد شکل درون صفحه، محتوای کدام فریم است.
- ۸-۳- تنظیمات خط زمان: حاوی منویی است که به کمک آن می‌توان نحوه نمایش جزئیات خط زمان را تغییر داد.
- ۸-۴- دکمه‌های لایه: این بخش شامل دکمه‌هایی است که برای اضافه یا حذف کردن لایه‌ها کاربرد دارند.
- ۸-۵- فریم‌ها: هر لایه حاوی تعدادی فریم به هم پیوسته است که این فریم‌ها محتوی صفحه نمایش را تعیین می‌کنند.
- ۸-۶- لایه‌ها: لایه‌ها می‌توانند حاوی عناصر گرافیکی، صدا و ... باشند. اهمیت لایه‌ها در ترکیب عناصر گرافیکی و صوتی برای ایجاد یک نمایش نهایی است.
- ۸-۷- دکمه‌های خط زمان: دکمه‌هایی که برای تنظیم چگونگی نمایش فریم‌ها استفاده می‌شوند.
- ۸-۸- کلیدهای لایه‌ها: وضعیت یک لایه نظیر فعال یا غیرفعال بودن، قفل بودن و ... قابل تنظیم است.

۸-۱- جعبه ابزار (Tools Panel)

ابزارهای موردنیاز برای رسم و رنگ‌آمیزی اشکال و نوشتن متون مختلف در این جعبه گردآوری شده است و شباهت زیادی به جعبه ابزار سایر برنامه‌های گرافیکی دارد. برای فعال کردن این نوار از منوی Window گزینه Tools را انتخاب کنید. در جدول ۱-۱ با تعدادی از این ابزارها آشنا می‌شوید.



ابزارهای رنگ آمیزی



ابزارهای پرکننده



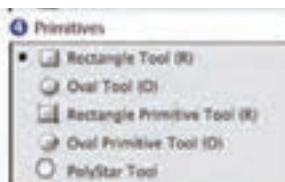
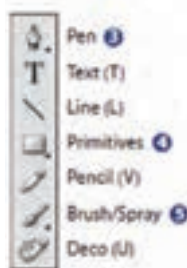
ابزارهای تنظیم



انتخاب



ابزارهای ترسیمی



جدول ۱-۱

ابزار	شرح
	انتخاب (Selection)
	برای انتخاب و جابه‌جا کردن اشکال درون صفحه استفاده می‌شود.
	ویرایش (Subselection)
	نقاط قابل ویرایش در یک شکل را نشان می‌دهد.
	تغییر شکل (Transform)
	برای چرخش، تغییر اندازه یا تغییر شکل اشیاء استفاده می‌شود.
	چرخش در سه جهت (3D Rotation)
	برای تغییر مکان و چرخش در فضای سه‌بعدی به کار می‌رود.
	کمند (Lasso)
	برای انتخاب‌هایی که شکلی نامنظم دارند به کار می‌رود.
	قلم (Pen)
	برای رسم منحنی‌های دقیق به کار می‌رود.
	متن (Text)
	برای نوشتن متن مورد نظر استفاده می‌شود.
	خط (Line)
	برای کشیدن خطوط راست مورد استفاده قرار می‌گیرد.
	رسم بیضی (Oval)
	برای رسم دایره و بیضی مورد استفاده قرار می‌گیرد.
	رسم مستطیل (Rectangle)
	برای کشیدن مربع، مستطیل یا سایر اشکال چندضلعی کاربرد دارد.
	مداد (Pencil)
	با کمک خطوط، یک شکل نامنظم را مطابق نظر کاربر رسم می‌کند.
	قلم مو (Brush)
	مانند یک قلم موی نقاشی، رنگ مورد نظر را روی صفحه می‌کشد.
	زمینه‌های الگو (Deco)
	با استفاده از الگوهای موجود می‌توان ظاهر تزئینی از گل‌ها و برگ‌ها ایجاد کرد.
	آرماتور (Bone)
	برای ایجاد آرماتور (مجموعه‌ای از استخوان‌ها) درون یک شکل پر شده استفاده می‌شود.
	ویرایش خط (Ink Bottle)
	برای تغییر سبک، ضخامت و رنگ یک خط به کار می‌رود.
	سطل رنگ (Paint Bucket)
	اشکال یا خطوط را با رنگ دلخواه کاربر رنگ‌آمیزی می‌کند.
	قطره چکان (Eyedropper)
	برای نمونه‌برداری از ویژگی‌های یک شیء مورد استفاده قرار می‌گیرد.
	پاک‌کن (Eraser)
	مثل یک پاک‌کن بخشی از تصویر را پاک می‌کند.
	ابزار دست (Hand)
	وقتی نمای تصویر بزرگ باشد، از این ابزار برای جابه‌جایی در نقاط مختلف تصویر استفاده می‌شود.
	دربین (Zoom)
	برای تغییر بزرگنمایی تصویر از این ابزار استفاده می‌شود.



ویرایش رنگ (Gradient Transform)	برای ویرایش رنگ یا طرح یک شکل مورد استفاده قرار می گیرد.
رنگ خطوط (Stroke Color)	با کلیک بر روی آن یک جعبه رنگ شامل رنگ های قابل استفاده برای خطوط ساده یا خطوط حاشیه اشکال، ظاهر می شود.
رنگ داخل اشکال (Fill Color)	با کلیک کردن بر روی آن یک جعبه شامل رنگ های قابل استفاده برای داخل اشکال ظاهر می شود.
رنگ های اولیه	با کلیک کردن روی این دکمه رنگ انتخابی برای Stroke سیاه و رنگ انتخابی برای Fill سفید در نظر گرفته می شود.
جابجایی رنگ ها (Swap Colors)	با کلیک کردن روی این دکمه، رنگ خطوط و رنگ داخل شکل ها با هم جابه جا می شوند.

حالت بدون رنگ



شکل ۱-۱۰

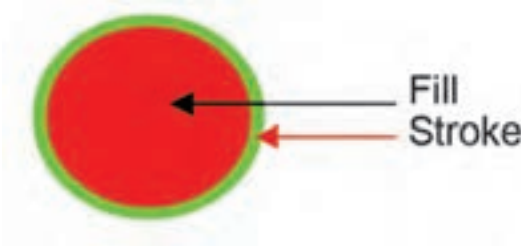
این ابزار در جعبه رنگ Fill Color و Stroke Color مشاهده می شود. با کلیک کردن روی این دکمه، حالت بدون رنگ برای خط حاشیه و یا برای رنگ داخل انتخاب می گردد. برای رسم اشکال بدون رنگ داخلی باید پس از انتخاب ابزار Fill Color بر روی حالت بدون رنگ کلیک نمایید. همچنین برای رسم اشکال بدون خط حاشیه، پس از انتخاب ابزار Stroke Color بر روی حالت بدون رنگ کلیک نمایید.

تنظیمات (Options)

با انتخاب برخی از ابزار ترسیمی، امکانات مرتبط با آن ابزار در بخش تنظیمات (Option) فعال می شود. برای مثال با انتخاب ابزار تغییر شکل (Options) حالت های مختلف جهت انجام تغییر شکل در قسمت انتخاب ها (Options) فعال شده است (شکل ۱-۱۰).

۹-۱- تعریف Stroke و Fill

Stroke و Fill واژه هایی هستند که شما در اغلب برنامه های گرافیکی با آنها مواجه می شوید. برنامه Flash نیز استثنا نمی باشد. در یک تصویر و یا شکل موجود در صفحه نمایش، Stroke در واقع



کادر، محیط و یا جداره شکل و Fill سطح آن را تشکیل می‌دهد.

یک کتاب نقاشی را در نظر بگیرید. هریک از شکل‌های موجود در این کتاب، با یک سری خطوط و منحنی‌های ساده ترسیم شده‌اند که در واقع Stroke

آن را تشکیل داده‌اند. وقتی شما فضای محصور در آنها را رنگ می‌کنید در واقع Fill را ایجاد می‌کنید. در این کتاب نقاشی، ابتدا Stroke و بعد Fill به وجود می‌آید.

در صورتی که در Flash می‌توانید به صورت برعکس نیز عمل نمایید. به عبارت دیگر ابتدا یک شکل توپر (Fill) ایجاد کرده و سپس دیواره‌های آن را (Stroke) به عنوان یک شیء مجزا رسم کنید. با توجه به تعاریف، احتمالاً می‌توانید حدس بزنید که ابزار خط (Line) فقط می‌تواند یک Stroke ایجاد کند و ابزار قلم مو (Brush) توانایی ایجاد Fill را خواهد داشت، به همین ترتیب ابزارهای بیضی و چهارگوش نیز می‌توانند هم Fill تنها و Stroke تنها و هم هر دو را در آن واحد ایجاد نمایند. ابزار قلم مو همواره یک Fill ایجاد می‌کند و شما می‌توانید در اطراف آن یک Stroke توسط ابزار Ink Bottle ایجاد کنید. در فصل‌های بعد به طور مفصل در این مورد توضیح داده شده است.

۱-۱۰- باز کردن فایل Flash

چنانچه فایلی را ذخیره‌سازی کنید می‌توانید مجدداً آن را باز کرده و تغییرات موردنظر را بر روی آن اعمال نمایید. فایل‌های Flash با پسوند fla. ذخیره می‌شوند.

روش اجرا به شرح زیر است:

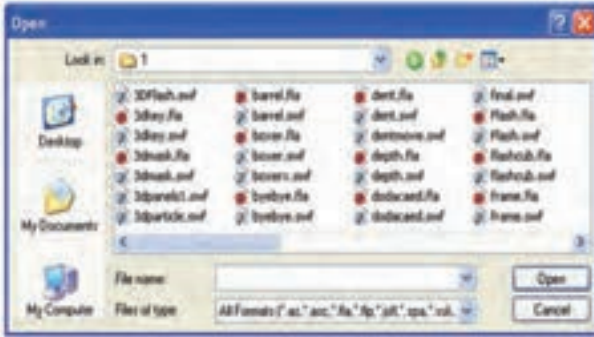
۱- منوی File را باز کنید.

۲- روی گزینه Open کلیک کنید. پنجره باز می‌شود.

۳- در بخش Look in آدرس موردنظر را تنظیم کرده و روی یکی از فایل‌ها کلیک نمایید و

سپس روی دکمه Open کلیک کنید (شکل ۱-۱۱).

نکته: روش دیگر باز کردن پنجره Open استفاده از کلید میانبر Ctrl + O می‌باشد.

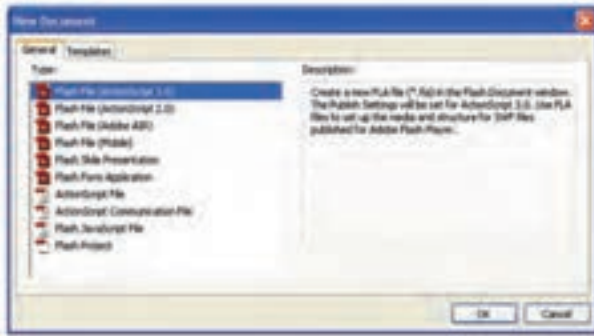


شکل ۱-۱۱

۱-۱۱-۱ باز کردن یک فایل جدید

۱- از منوی File گزینه New را انتخاب کنید. پنجره New Document ظاهر می شود (شکل ۱-۱۲).

۲- عبارت مورد نظر را انتخاب و روی دکمه Ok کلیک نمایید.



شکل ۱-۱۲

۳- یک صفحه خالی در پنجره برنامه ظاهر می شود.

نکته: کلید میانبر باز کردن فایل جدید، Ctrl + N می باشد.

نکته: نوار ابزار Main شامل تعدادی دکمه است که امکان دسترسی سریع به دستورات پر استفاده نظیر Save، Open و ... را فراهم می کند. چنانچه این نوار در پنجره برنامه شما وجود ندارد، منوی Window را باز کرده و از زیر منوی Toolbars گزینه Main را فعال کنید.

نکته: امکان باز کردن بیش از یک فایل Flash درون پنجره برنامه وجود دارد ولی دقت داشته باشید که باز بودن تعداد زیادی فایل Flash به کند شدن برنامه و شلوغی بی مورد محیط کار منجر می شود.

۱-۱۲ ذخیره سازی فایل Flash

وقتی تغییراتی را در یک فایل Flash اعمال می کنید باید بلافاصله تغییرات ایجاد شده را ذخیره کنید، در غیراین صورت با بسته شدن برنامه به دلیل یک مشکل نرم افزاری یا قطع برق تغییرات از بین می روند. از آنجا که برنامه Flash تغییرات فایل را به صورت خودکار ذخیره نمی کند، بهتر است پروژه خود را به تناوب ذخیره نمایید.

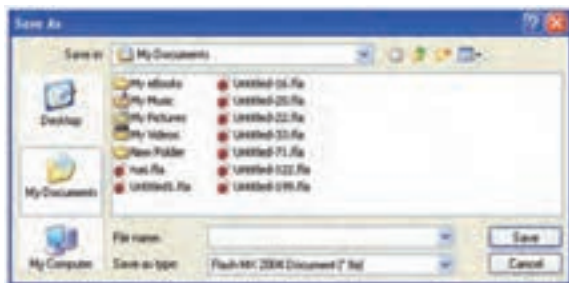
ذخیره سازی فایل

۱- منوی File را باز کنید.

۲- روی گزینه Save کلیک نمایید. چنانچه فایل را قبلاً ذخیره سازی نکرده باشید، پنجره Save As باز می شود. برای ذخیره کردن فایل در پوشه ای دیگر، لیست Save in را باز کرده و مکان دلخواه را انتخاب نمایید.

۳- نامی برای فایل وارد کنید. در حالت پیش فرض، فایل شما در پوشه My Documents ذخیره می شود.

۴- روی دکمه Save کلیک کنید. فایل شما با پسوند fla. ذخیره می شود (شکل ۱-۱۳).



شکل ۱-۱۳

۱-۱۳ انواع فایل های Flash

در نرم افزار Flash می توان فایل های مختلفی ایجاد کرد. شما حداقل باید دو نوع فایل را در Flash بشناسید، فایل های مبدأ با پسوند fla. و فایل های صادر شده با پسوند swf. می باشند.

فایل های مبدأ با پسوند fla: یکی از دو نوع فایل اصلی در Flash، فایل مبدأ می باشد که شما در حین کار، آن را ذخیره می کنید. پسوند این نوع فایل ها fla. است. اگر شما نرم افزار Flash را در رایانه داشته باشید، می توانید هر فایل با پسوند fla. را باز کرده و ویرایش کنید. با این وجود نمی توانید فایل های دارای پسوند fla. را در صفحه وب قرار دهید تا دیگران مشاهده کنند.



فایل‌های صادرشده با پسوند swf : پس از

ویرایش فایل مبدأ کار شما آماده توزیع است، فقط باید یک فایل Flash Player را با پسوند .swf صادر کنید. هر فردی با یک مرورگر اینترنت و برنامه Flash Player می‌تواند همه فایل‌های با پسوند .swf را مشاهده نماید. یک کاربر نمی‌تواند فایل مزبور را ویرایش کند بلکه فقط می‌تواند آن را مشاهده کند. شما برای ایجاد یک فایل

با پسوند .swf از منوی فایل گزینه Export را انتخاب نمایید (در فصل‌های بعد به‌طور کامل تر شرح داده شده است).

۱۴-۱- بستن فایل

۱- فایل را ذخیره کنید.

۲- منوی File را باز و روی گزینه Close کلیک نمایید. فایل بسته می‌شود ولی برنامه همچنان

باز باقی می‌ماند.

نکته: برای ذخیره‌سازی فایل با نامی متفاوت یا در شاخه‌ای دیگر، از منوی File گزینه Save as را انتخاب و نام یا مکان جدید را تعیین کنید. در این حالت یک کپی از حالت فعلی فایل ذخیره می‌شود. برخلاف بسیاری از برنامه‌های دیگر، در محیط Flash برای ذخیره‌سازی فایل در فرمتی غیر از فرمت معمول نمی‌توان از دستور Save استفاده کرد.

۱۵-۱- تغییر اندازه صفحه


صفحه (Stage) ناحیه‌ای است که در آن می‌توان محتوای فریم‌ها را مشاهده کرد و اشکال گرافیکی موردنظر را ترسیم نمود. اندازه و ظاهر این صفحه قابل تغییر می‌باشد، بهتر است قبل از شروع ساخت نمایش، ابتدا اندازه صفحه را تعیین کنید.



۱- در منوی Modify بر روی گزینه Document کلیک کنید. پنجره تنظیمات صفحه باز می شود (شکل ۱-۱۴).



شکل ۱-۱۴

- ۲- در مقابل Width و height طول و عرض صفحه را برحسب نقطه (Pixel) تعیین کنید.
- ۳- اگر می خواهید ابعاد صفحه با حداکثر اندازه فضای قابل چاپ مطابقت داشته باشد، روی دکمه Printer کلیک کنید.
- ۴- برای تطبیق دادن اندازه صفحه با عناصر درون آن، روی دکمه Contents کلیک نمایید.
- ۵- با کلیک کردن بر روی دکمه Defaults، اندازه صفحه به حالت پیش فرض باز می گردد.
- ۶- Flash به صورت پیش فرض رنگ پس زمینه صفحه را سفید قرار می دهد. برای تغییر این رنگ، در پنجره Document Properties روی دکمه Background Color  کلیک کنید، سپس از مجموعه رنگ های موجود، رنگ دلخواه را انتخاب نمایید.
- ۷- برای تنظیم سرعت نمایش می توانید عدد مورد نظر را از بخش Frame rate انتخاب کنید. هرچه عدد بزرگ تر انتخاب شود سرعت نمایش بالا می رود.
- ۸- برای تغییر واحد اندازه گیری صفحه، در پنجره Document Properties لیست Ruler units را باز کرده و واحد دلخواه را انتخاب نمایید، واحد اندازه گیری بلافاصله در پنجره تغییر می کند.

۱-۱۶- استفاده از پنجره تنظیمات

با انتخاب هر یک از اشیای موجود در صفحه اصلی یا ابزارهای موجود در نوار ابزار، تنظیمات مربوط به شیء یا ابزار انتخابی در پنجره Properties ظاهر می گردد و می توان این تنظیمات را برحسب نیاز تغییر داد. این پنجره را می توانید مانند سایر پنجره های موجود در محیط Flash حرکت دهید، جابه جا کنید و یا ببندید. در شکل ۱-۱۵ پنجره تنظیمات ابزار Oval را مشاهده می کنید.



جابه‌جایی پنجره تنظیمات: برای جابه‌جا کردن پنجره تنظیمات، بر روی نوار عنوان آن کلیک کرده و درگ کنید، به این ترتیب پنجره به حالت شناور درمی‌آید.

۱-۱۷ کار با پنجره‌ها (Panels)

به کمک پنجره‌های محیط Flash (Panels) می‌توانید دسترسی سریع‌تری به تنظیمات دلخواه داشته باشید. این پنجره‌ها (Panels) مجموعه گزینه‌های لازم برای انجام عملیاتی خاص را دربردارند. پنجره‌ها (Panels) را می‌توانید به گوشه‌ای از محیط برنامه منتقل کرده و در صورت عدم نیاز، آنها را ببندید، وقتی Flash را برای اولین بار باز می‌کنید پنجره‌ها (Panels) در حالت پیش‌فرض ظاهر می‌شوند.

باز کردن پنجره‌ها (Panels)

۱- منوی Window را باز کنید.

۲- یکی از مجموعه پنجره‌ها (Panels) را انتخاب کنید.

علامت تیک در کنار نام پنجره (Panels)، نشان دهنده باز بودن آن است. پنجره بر روی محیط کار ظاهر می‌شود. در شکل ۱-۱۶ پنجره Color نشان داده شده است.



شکل ۱-۱۶



شکل ۱-۱۵

نکته: برای پنهان کردن پنجره (Panels) کافی است روی نوار عنوان پنجره کلیک کنید.

برگشت به حالت پیش فرض

- ۱- از منوی Window زیر منوی Workspace را باز کنید.
 - ۲- گزینه Reset را انتخاب نمایید. پنجره‌ها در حالت پیش فرض ظاهر می‌شوند.
- بستن همه پنجره‌ها (Panels):** از منوی Window گزینه Hide Panels را انتخاب کنید. همه پنجره‌ها و از جمله جعبه ابزار بسته می‌شود.

۱۸-۱- بزرگنمایی صفحه

در هنگام طراحی اشکال درون صفحه، گاهی اوقات لازم است با افزایش بزرگنمایی، جزئیات بیشتری از شکل را ببینید یا برعکس بخواهید با کوچک کردن نمایش صفحه، کل آن را مشاهده کنید. در هر یک از این حالت‌ها باید از ابزار ذره‌بین استفاده نمایید. دقت داشته باشید که دستور Zoom اندازه اشکال را تغییر نمی‌دهد بلکه نمایش آنها را بزرگ یا کوچک می‌کند.

افزایش بزرگنمایی



- ۱- منوی View را باز کنید.
- ۲- روی گزینه Zoom in کلیک کنید. نمای صفحه بزرگ‌تر می‌شود. اجرای مجدد این دستور باعث بزرگ‌تر شدن نمای صفحه می‌شود.

نکته: کلید میانبر افزایش بزرگنمایی فشردن همزمان کلیدهای Ctrl و + می‌باشد.

کاهش بزرگنمایی

- ۱- منوی View را باز کنید.
- ۲- روی گزینه Zoom Out کلیک کنید. نمای صفحه کوچک‌تر می‌شود. می‌توانید دوباره از این دستور برای کوچک‌تر کردن صفحه استفاده کنید.

نکته: کلید میانبر کاهش بزرگنمایی فشردن همزمان کلیدهای Ctrl و - می‌باشد.



شکل ۱۷-۱

درصدهای بزرگنمایی

- ۱- لیست بزرگنمایی را باز کنید.
- ۲- یکی از درصدهای موردنظر را انتخاب نمایید. بزرگنمایی صفحه بلافاصله تغییر می‌کند. در مثال با انتخاب ۲۰۰٪، بزرگنمایی دو برابر شده است (شکل ۱۷-۱). می‌توانید به جای استفاده از دستورات درون منو، از ابزار ذره‌بین (Zoom) (واقع در جعبه ابزار استفاده کنید. برای انجام این کار مراحل زیر را طی نمایید:
- ۱- روی ابزار ذره‌بین کلیک کنید.
- ۲- روی دکمه افزایش بزرگنمایی و یا کاهش بزرگنمایی کلیک کنید.
- ۳- درون محدوده صفحه کلیک کنید. بزرگنمایی صفحه زیاد یا کم می‌شود.

نکته: علاوه بر بزرگ و کوچک کردن تصویر ... از ابزار بزرگ‌نمایی و کوچک‌نمایی در رنگ‌آمیزی نیز استفاده‌های مفیدی خواهیم کرد.

۱۹-۱- استفاده از راهنمای برنامه

Flash مثل هر برنامه دیگری دارای یک راهنما می‌باشد که در مواقع ضروری می‌توانید به آن رجوع کرده و مشکل خود را برطرف کنید. به‌خصوص هنگام برنامه‌نویسی با Flash و استفاده از Action Script این راهنما کمک فراوانی به شما خواهد کرد. راهنمایی‌های برنامه که در پنجره Help ظاهر می‌شود، قابل چاپ کردن است.



باز کردن پنجره راهنما

- ۱- منوی Help را باز کنید.
- ۲- روی گزینه Flash Help کلیک کنید تا پنجره راهنما باز شود (شکل ۱۸-۱).
- ۳- روی عنوان موردنظر کلیک کنید.

چنانچه به اطلاعاتی بیش از آنچه در راهنمای برنامه وجود دارد نیاز دارید، ابتدا به اینترنت متصل شده و سپس از منوی Help گزینه Flash Support Center را انتخاب کنید تا مرورگر سایت شرکت Adobe را باز

کند. در این سایت می‌توانید به اطلاعات و راهنمایی‌های جامع‌تری دست پیدا کنید.



شکل ۱-۱۸



- نرم افزار Flash CS4 از محصولات شرکت Adobe بوده و برای ایجاد انیمیشن و جلوه‌های هنری به‌ویژه در اینترنت به کار می‌رود.
- برای اجرای نرم‌افزار Flash CS4 روی دکمه Start کلیک کرده و از گزینه All program ، روی نام Adobe Flash CS4 کلیک نمایید. سپس برای باز کردن یک فایل موجود در بخش Open a Recent Item ، برای ایجاد یک فایل جدید در بخش Create New و برای باز کردن یک الگو، در بخش Create from Template یکی از گزینه‌ها را انتخاب کنید.
- Stage محدوده‌ای است که عناصر گرافیکی برای دیده شدن در نمایش نهایی باید درون آن قرار بگیرند.
- پنجره Properties مقادیر مربوط به تنظیمات عناصر فعال را نشان می‌دهد.
- در هر Panel امکان دسترسی سریع به تنظیمات عناصر درون نمایش فراهم می‌شود.
- Scene نام‌نمایی است که در حال حاضر بر روی آن کار می‌شود.
- خط زمان (Timeline) ابزار ویژه و بسیار مهمی برای ساخت انیمیشن می‌باشد که با مدیریت لایه‌ها، فریم‌ها و تعیین سرعت نمایش، نقش قابل توجهی را در تولید یک فایل Flash ایجاد می‌کند.
- ابزارهای مورد نیاز برای رسم، رنگ‌آمیزی اشکال و نوشتن متون مختلف در جعبه ابزار گردآوری شده است.
- با انتخاب برخی از ابزار ترسیمی، امکانات مرتبط با آن ابزار در بخش Option فعال می‌شود.
- Stroke در واقع کادر، محیط و یا جداره شکل را تشکیل می‌دهد.
- Fill سطح شکل را تشکیل می‌دهد.
- فایل اصلی در Flash، فایل مبدأ می‌باشد. پسوند این نوع فایل‌ها fla . است.
- برای توزیع فایل اصلی Flash باید یک فایل Flash Player با پسوند swf . ایجاد کنید.
- از منوی Modify بر روی گزینه Document کلیک کنید تا بتوانید اندازه صفحه اصلی را تغییر دهید.
- دستور Zoom اندازه اشکال را تغییر نمی‌دهد بلکه نمایش آنها را بزرگ یا کوچک می‌کند.
- توسط راهنمای Flash می‌توانید در مواقع ضروری مشکل خود را برطرف کنید. به این منظور منوی Help را باز کنید و روی گزینه Flash Help کلیک کنید تا پنجره راهنما باز شود.

واژه‌نامه

Bitmap	نقش‌بینی
Bone	استخوان
Content	محتوا
Deco	زمینه‌های الگو
Export	صادر کردن
Element	عنصر
Fill	پر کردن
Main	اصلی
Modify	تغییر دادن
Property	خاصیت
Panel	تابلو
Play head	هد پخش
Rotation	چرخش
Recent	تازه، جدید
Symbol	علامت، نماد
Stroke	خط دور
Stage	صحنه نمایش
Selection	انتخاب
Subselection	جایگزین انتخاب
Template	الگو
Timeline	خط زمان
Transform	تغییر شکل یافتن
Unit	واحد
Vector	بردار
Work Space	فضای کاری
Work area	ناحیه کاری
Zoom out	بزرگنمایی
Zoom in	کوچکنمایی



آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- توسط فرمان Create from Template یک الگو Flash، باز می‌شود.
 ۲- Work area محدوده‌ای است که عناصر گرافیکی برای دیده شدن در نمایش نهایی باید درون آن قرار بگیرند.

۳- در پنجره Document Properties از بخش Frame rate می‌توان سرعت نمایش را تنظیم کرد.

۴- Stroke در واقع کادر، محیط و یا جداره شکل را تشکیل می‌دهد.
 معادل عبارتهای سمت راست را از سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۵- صفحه Fla .

۶- پسوند فایل مبدأ Flash Oval

۷- بیضی Rotation

۸- چرخش Stage

چهارگزینه‌ای

۹- عناصر گرافیکی برای دیده شدن در نمایش نهایی باید درون ... قرار بگیرند.

الف) Timeline (ب) Stage (ج) Work area (د) Panel

۱۰- مدیریت لایه‌ها در ... است.

الف) Stage (ب) Panels (ج) Timeline (د) Work area

۱۱- کدام ابزار برای جابه‌جایی در نقاط مختلف تصاویر مناسب است.

الف) Selection (ب) Subselection

ج) Free Transform (د) Hand

۱۲- فایل‌های با پسوند ... را می‌توان فقط با برنامه Flash Player مشاهده کرد و نمی‌توان

آن را ویرایش نمود.

الف) swf (ب) fla (ج) jpg (د) bmp

۱۳- توسط کدام روش می‌توانیم اندازه صفحه را تغییر دهیم؟

الف) توسط ابزار Zoom در Toolbox (ب) پنجره Document properties

ج) توسط لیست بزرگنمایی Timeline (د) Chang size

- ۱۴- کدام عملیات برای Panels قابل اجرا نیست؟
 الف) شناور کردن Panels (ب) بستن یک Panels به دلخواه
 ج) بستن همه Panelsها (د) تغییر سایز Panels از پهنا
 ۱۵- توسط کدام روش می توان پنجره راهنما را فعال کرد؟
 الف) منوی Help (ب) کلید F۱۱ (ج) شروع برنامه (د) پنجره Properties

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۶- پنجره ... مقادیر مربوط به تنظیمات عناصر فعال را نشان می دهد.
 ۱۷- فایل اصلی در Flash، دارای پسوند ... می باشد.
 ۱۸- ... دربرگیرنده فریم ها و لایه ها است.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

- ۱۹- هدف ابزار Eyedropper چیست؟
 ۲۰- چگونه می توان نمایش اشکال را کوچک کرد؟

دستور کار در کارگاه

- ۱- برنامه Flash MX را باز کنید :
- الف) پانل ها را در صورت فعال، غیر فعال کنید.
 ب) جعبه ابزار را در صورت پنهان بودن آشکار کنید.
 ج) یک رسم به دلخواه بکشید.
 د) فایل جاری را با نام Prog 1 و پسوند .swf ذخیره کنید.
 ه) در مورد ابزار Line توسط Help اطلاعاتی کسب کنید.
 و) اندازه صفحه را تغییر دهید. تحقیق کنید بزرگ ترین و کوچک ترین اندازه قابل تنظیم چه میزان است.
 ز) واحد اندازه گیری را روی مقدارهای مختلف تنظیم کنید و نتیجه را مقایسه کنید.
 ح) Panels موجود در صفحه را به دلخواه جابه جا کنید.
 ط) بزرگنمایی را کوچک و بزرگ کنید و نتیجه را مقایسه کنید.



A large rectangular area with a light purple background, containing numerous horizontal dotted lines for writing.

هدف کلی فصل

توانایی کار با ابزارهای اولیه Flash CS4

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که :
- بتواند شکل‌های اولیه را رسم و پارامترهای آن را تنظیم کند.
 - بتواند خط کش را فعال کند.
 - بتواند خطوط و اشکال را انتخاب کند.
 - بتواند خطوط و اشکال را تغییر اندازه و چرخش دهد.
 - بتواند خطوط و اشکال را تغییر شکل بدهد.
 - بتواند اشکال را قطعه قطعه کرده و آنها را گروه بندی کند.

زمان (ساعت)	
تئوری	عملی
۵	۱۰

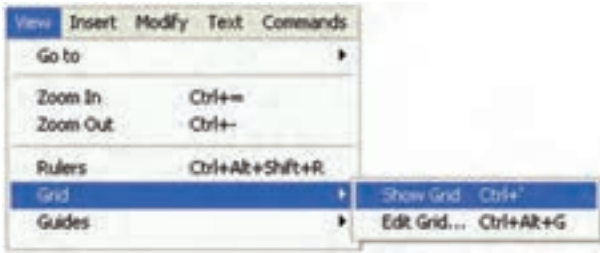


کلیات

در فصل گذشته، شما با محیط نرم افزار Flash و جعبه ابزار آن تا حدی آشنا شدید. ابزارهای موجود در نوار ابزار با خصوصیات و ویژگی های جالب خود، محیطی کامل برای انجام ترسیم های مختلف و ایجاد تصاویر دلخواه برای شما فراهم می آورند، بنابراین لازم است تا با خصوصیات و جزئیات هر یک از ابزارهای موجود نحوه تنظیم عناصر کمکی در امر ترسیم (همانند خطوط راهنما) آشنا شوید.

آشنایی با نحوه رسم و ویرایش اشکال و خطوط رسم شده از دیگر مواردی است که شما را در بهبود کارهایتان یاری می دهد. همچنین در ادامه با نحوه تأثیر اشکال و خطوط بر یکدیگر، چگونگی رنگ آمیزی اشکال ناپیوسته، ایجاد گروه بندی های مختلف جهت جلوگیری از تأثیرات نامطلوب عناصر مختلف آشنا خواهید شد.

۲-۱- خطوط شبکه (Grid)



شکل ۲-۱

خطوط شبکه یا Grid یک

سری خطوط متقاطع و عمود بر هم

می باشند که برای طراحی دقیق از

آن استفاده می شود. برای آشکار

کردن خطوط شبکه (Grid) از

منوی View ابتدا Grid و سپس

Show Grid را انتخاب کنید (شکل ۲-۱).

نکته: خطوط شبکه (Grid) در انیمیشن نهایی ظاهر نخواهند شد.

۲-۱-۱- تنظیمات خطوط شبکه (Grid)

۱- از منوی View ابتدا Grid و سپس گزینه Edit Grid را انتخاب کنید. در این هنگام پنجره

تنظیمات Grid همانند شکل ۲-۲ ظاهر خواهد شد.

۲- بر روی ابزار جعبه رنگ (Color Box) کلیک کنید. در این هنگام یک جعبه محتوی

رنگ های مختلف آشکار می شود و نشانگر ماوس به یک قطره چکان تبدیل می گردد. شما قطره چکان

را روی یکی از رنگ های موجود در جعبه رنگ قرار دهید و سپس کلیک کنید. در این هنگام رنگ انتخاب شده در جعبه رنگ (Color Box) ظاهر شده و Flash از آن برای تولید خطوط شبکه (Grid) در صفحه نمایش استفاده خواهد کرد (شکل ۲-۳).

سایر پارامترهای این پنجره با توجه به شکل ۲-۲ عبارتند از:

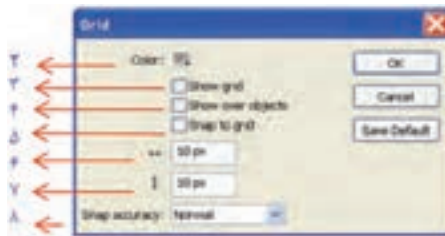
۳- برای عدم نمایش خطوط راهنما، علامت Show Grid را بردارید.

۴- Show over object

برای نمایش خطوط راهنما روی اشیاء این گزینه را علامت دار کنید.

۵- با حرکت دادن هر یک از عناصر گرافیکی و یا اشیاء موجود در صفحه نمایش، در صورت

علامت دار بودن گزینه Snap to Grid، به محض قرار دادن آن شیء در فاصله ای نزدیک از خطوط راهنما، آن شیء پرش کرده و روی خط مذکور قرار می گیرد.




شکل ۲-۲




شکل ۲-۳

نکته: لزومی ندارد فاصله خطوط افقی و عمودی مساوی باشد.

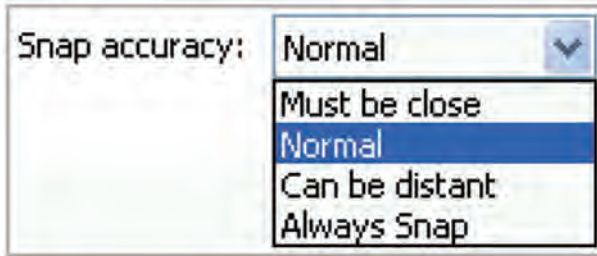
۶- برای تعیین فاصله خطوط افقی، مقدار عدد دلخواه را در مقابل Width field  وارد

کنید.

۷- برای تعیین فاصله خطوط عمومی، مقدار عدد دلخواه را در مقابل Height field  وارد کنید.

۸- برای تنظیم متغیرهای مربوط به عمل مرتب سازی (Snap) نسبت به خطوط شبکه راهنما

(Grid) از بخش Snap accuracy موردنظر را انتخاب نمایید (شکل ۲-۴).



شکل ۴-۲

Must be close : حرکت

روی خود رئوس، یا اینکه فاصله پرش کم شده و اشکال ترسیمی از فاصله نزدیک تر به خطوط راهنما می چسبند.

Normal : گزینه پیش فرض

است همان حالت معمولی یعنی حرکت در هر نقطه دلخواه و اینکه اشکال از فاصله معمولی قابلیت چسبیدن به خطوط راهنما را پیدا خواهند کرد.

Can be distance : حرکت با فاصله از رئوس یا خطوط ، یا اینکه اشکال موردنظر از فاصله

دور نیز به خطوط راهنما می چسبند.

Always Snap : حرکت روی خط

۲-۲ خط کش (Rulers)

برای ترسیم هرچه دقیق تر اشیاء و قرار دادن آنها درون صفحه از خط کش کمک گرفته می شود. خط کش کمک می کند اشیاء دقیقاً در محل موردنظر قرار گیرند.

برای ظاهر کردن خط کش مراحل زیر را اجرا کنید :



۱- منوی View را باز کنید.

۲- گزینه Rulers را انتخاب کنید.

خط کش های افقی و عمودی در کناره صفحه

ظاهر می شوند. برای ناپدید کردن این خط کش ها کافی

است مراحل ۱ و ۲ را تکرار کنید.

نکته : کلید میانبر جهت ظاهر کردن خط کش $\text{Ctrl} + \text{Alt} + \text{Shift} + \text{R}$ می باشد.

۲-۳ خط (Line)

با استفاده از ابزار Line می توانید یک پاره خط مستقیم رسم کنید و با کنار هم قراردادن این



خطوط شکل‌های متنوع ایجاد نمایید.

برای رسم خط به ترتیب زیر عمل نمایید :

۱- ابتدا ابزار خط (Line) را از جعبه

ابزار انتخاب کنید.

۲- نشانگر ماوس را روی صفحه نمای اصلی

(Stage) بپرید، مشاهده می‌کنید که نشانگر ماوس به

شکل علامت + تبدیل می‌شود.

۳- روی صفحه اصلی (Stage) کلیک کنید

و همان‌طور که کلید ماوس را نگاه داشته‌اید، آن را حرکت دهید تا یک پاره‌خط رسم شود و زمانی که

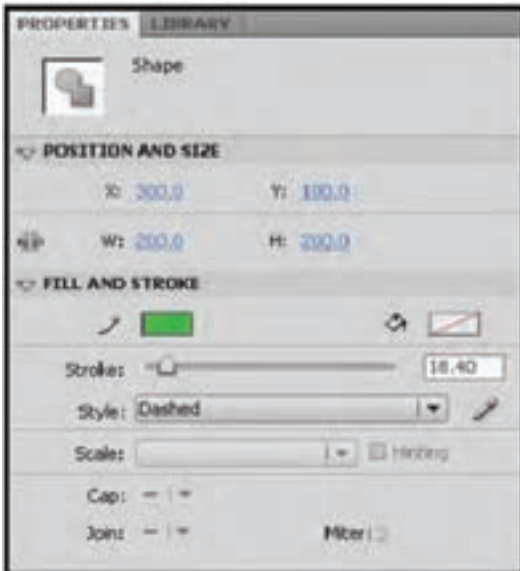
طول و مکان خط مناسب بود، کلید ماوس را رها کنید.

نکته : اگر هنگام رسم Line کلید Shift را فشار دهید، پاره‌خط در وضعیت افقی،

عمودی و یا زاویه ۴۵ درجه رسم می‌شود.

۱-۲-۳- تنظیم خصوصیات خط (Line)

خطوط می‌توانند دارای خصوصیات متفاوتی باشند، برای تنظیم خصوصیات باید مطمئن شوید



که پانل Properties فعال است (شکل

۵-۲). در صورت عدم فعال بودن آن

می‌توانید فرمان Window → Properties

را اجرا کنید.

ابتدا توسط ابزارهای انتخاب

(Selection Tool) خط موردنظر

را انتخاب نمایید. سپس در پانل

Properties روی ابزار Stroke Color

کلیک و رنگ موردنظر را برای

خط انتخاب کنید.

با تایپ یک عدد در مقابل

شکل ۲-۵



X: 0.0 (Selection X Position)

موقعیت ابتدای خط را در راستای محور افقی و تایپ یک عدد در مقابل (Selection Y Position)

موقعیت ابتدای خط را در راستای محور عمودی تنظیم کنید. Y: 0.0

با تایپ یک عدد در مقابل (Selection Width) پهنا و تایپ یک عدد در مقابل

(Selection Height) ارتفاع خط را تعیین کنید. W: 300.0 H: 300.0

با تایپ یک عدد در مقابل Stroke ضخامت خط را تنظیم نمایید. همچنین با کلیک روی لغزنده

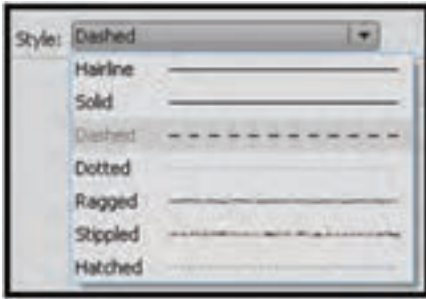
Stroke و با درگ لغزنده می‌توانید ضخامت خط را

تنظیم کنید.


در بخش Style کلیک کنید تا حالت‌های

مختلف خطوط ظاهر شود و نوع خط موردنظر خود

را انتخاب کنید (شکل ۲-۶).



شکل ۲-۶

نکته: برای جابه‌جایی اشیاء در Flash کافی است که با کمک ابزار انتخاب  بر روی اشیاء موردنظر (برای انتخاب بیش از یک شیء لازم است که کلید Ctrl پایین نگاه داشته شود) کلیک نموده و با عمل درگ، انتخاب‌های خود را تغییر مکان دهید.


تمرین ۲-۱: شکل زیر را با رنگ دلخواه و ضخامت مناسب و یک Style دلخواه

ترسیم نمایید.



۲-۳-۲- ویرایش خط رسم شده

پس از رسم یک خط به سادگی می‌توانید طول، نقطه شروع و پایان آن را تغییر دهید. حتی می‌توانید زاویه یک خط را به آسانی تغییر دهید.

۱- ابزار انتخاب (Selection Tool)  را فعال کنید.

۲- اشاره‌گر را به انتهای خط ببرید. بدون کلیک کردن روی خط نیز می‌توانید به ویرایش آن خط پردازید.



شکل ۲-۷- نحوه افزایش طول خط

۳- یک علامت به شکل  ظاهر می‌شود.

۴- در این لحظه درگ کنید و اندازه

خط را به میزان دلخواه بزرگ و کوچک کنید،

حتی می‌توانید زاویه امتداد خط را نیز تغییر

دهید (شکل ۲-۷).


۲-۳-۳- تغییر شکل خط

از قابلیت‌های دیگر Flash، امکان تغییر شکل خط است. شما می‌توانید پس از کشیدن یک

خط مستقیم، آن را به خط منحنی تبدیل کنید.

۱- ابزار انتخاب  را فعال کنید.

۲- اشاره‌گر را به نقاط میانی خط ببرید.

۳- علامتی به شکل , کنار اشاره‌گر ماوس ظاهر می‌شود.

۴- در این لحظه درگ کنید و انحنای خط را تا حد دلخواه تغییر دهید (شکل ۲-۸).



شکل ۲-۸- در شکل نهایی،

خط خم شده است.

نکته: اگر تصویر از چند خط متصل به هم (Stroke) تشکیل شده است برای انتخاب یک خط، یک بار روی آن کلیک کنید، ولی برای انتخاب هم‌زمان همه خط‌ها، روی یکی از خط‌ها دابل کلیک نمایید.



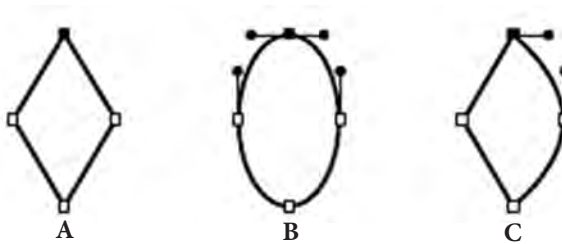
تمرین ۲-۲: شکل مقابل را توسط ابزار Line با رنگ‌های

دلخواه و ضخامت‌های متفاوت ترسیم کنید.



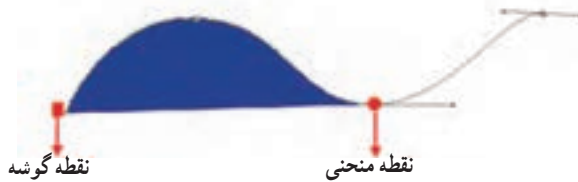
۴-۲- ابزار Pen (ترسیم مسیر)

ابزار Pen یکی از ابزارهای برداری نرم افزار Flash می باشد که مهم ترین کاربرد آن، ترسیم اشکال با مسیرهاست. همان طور که می دانید مسیرها (Paths) به مجموعه ای از نقاط مرتبط به هم گفته می شود که هر یک از این نقاط قابلیت ویرایش و تغییر داشته، بنابراین قابلیت انعطاف بسیار زیادی را هنگام ترسیم اشکال به کاربران و طراحان می دهند. ضمن اینکه نقاط موجود در مسیرها می توانند سبب ارتباط بین خطوط مستقیم یا منحنی شوند (شکل ۹-۲).



شکل ۹-۲- مسیرها و نقاط اتصال دهنده آنها

نقطه ای که در یک مسیر سبب ارتباط خطوط به یکدیگر می شوند، شامل دو گروه زیر می باشند.



شکل ۱۰-۲- انواع نقاط در یک مسیر

● **نقطه گوشه (Corner Point):** نقطه ای هستند که سبب اتصال مسیرها به یکدیگر تحت زوایای مشخص می شوند. این نقاط می توانند علاوه بر ارتباط دو خط مستقیم، خطوط منحنی به مستقیم را نیز به یکدیگر متصل نمایند.

● **نقطه منحنی (Smooth Point):** این نقاط برخلاف نوع قبلی سبب ارتباط دو مسیر به یکدیگر به صورت نرم می شوند. به طور کلی در هنگام ایجاد مسیرها در اکثر نرم افزارهای گرافیکی از جمله Flash، سه نوع نقطه می تواند ایجاد شود که عبارتند از:

● **نقاط متقارن الاکلنگی (Symmetrical):** نقطه ای هستند که دستگیره های آنها حالت الاکلنگی داشته یعنی با بالا رفتن یک دستگیره، دستگیره مقابل پایین می رود ضمن اینکه با کشیدن یک دستگیره، دستگیره مقابل نیز برابر با آن کشیده می شود (شکل ۱۱-۲).



شکل ۲-۱۱- نقاط Symmetrical

● **نقاط نامتقارن الاکلنگی (Smooth):** نقاطی هستند که دستگیره‌های آنها حالت الاکلنگی داشته یعنی با بالا رفتن یک دستگیره، دستگیره مقابل پایین می‌رود اما با کشیدن یک دستگیره، دستگیره مقابل هیچ‌گونه تغییر نمی‌کند (شکل ۲-۱۲).



شکل ۲-۱۲- نقاط Smooth

● **نقاط نامتقارن غیر الاکلنگی (Cusp):** نقاطی هستند که دستگیره‌های آنها حالت الاکلنگی نداشته و با کشیدن یک دستگیره، دستگیره مقابل آنها هیچ‌گونه تغییری نمی‌کند. به این نقاط منقاری نیز گفته می‌شود (شکل ۲-۱۳).



شکل ۲-۱۳- نقاط Cusp

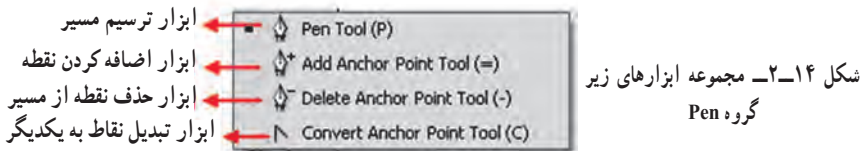
۲-۴-۱- نحوه ترسیم مسیر با ابزار Pen

حال که با انواع نقاط در یک مسیر آشنا شدید می‌خواهیم شما را با نحوه ترسیم مسیر و ایجاد نقاط مختلف به کمک ابزار Pen آشنا کنیم. برای این منظور کافی است پس از انتخاب این ابزار (کلید میانبر P) در نقطه مورد نظر روی صفحه کلیک کنید. همان‌طور که مشاهده می‌کنید، یک نقطه گوشه در



ابتدای مسیر ایجاد می‌شود. حال اگر در ادامه روی نقطه دوم نیز کلیک کنید. در این حالت نرم افزار نقاط اول و دوم را با یک پاره خط به یکدیگر متصل می‌کند. توجه داشته باشید اگر به جای کلیک، از کلیک و درگ استفاده کنید به جای نقطه گوشه، دستگیره‌هایی ظاهر می‌شوند که باعث ایجاد یک نقطه منحنی خواهند شد.

از آنجایی که هنگام ترسیم مسیرها باید امکان اضافه کردن، حذف یا تغییر نقاط به یکدیگر وجود داشته باشد؛ شما می‌توانید با کلیک روی ابزار Pen و پایین نگه داشتن دکمه ماوس باعث باز شدن زیر ابزارهای آن شوید. این زیر ابزارها می‌توانند عملیات مورد نظر را روی نقاط انجام دهند (شکل ۱۴-۲).



شکل ۱۴-۲ - مجموعه ابزارهای زیر گروه Pen

نکته: برای حذف نقاط از مسیر ابزار Add Anchor Point انتخاب کرده، روی نقطه مورد نظر کلیک کنید. در مقابل برای اضافه کردن نقطه نیز می‌توانید روی Stroke یا مسیر مورد نظر کلیک کنید، البته در صورتی که از ابزار Add Anchor Point استفاده کرده باشید.

نکته: هنگام استفاده از ابزار Pen، با پایین نگه داشتن دکمه Alt این ابزار به ابزار Convert Anchor Point تبدیل شده، سبب تبدیل نقاط به یکدیگر می‌شود.

مثال ۱-۲: صورت کاراکتر ترسیمی زیر را با استفاده از ابزار Pen ترسیم نمایید (شکل ۱۵-۲).



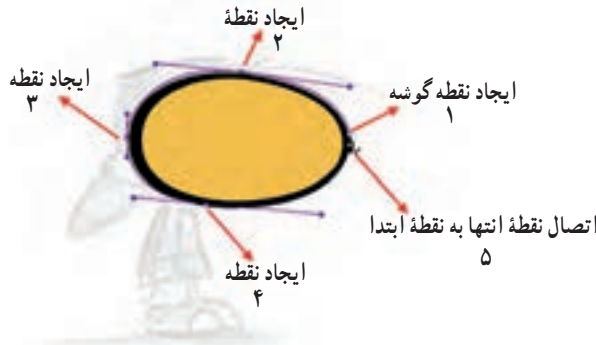
شکل ۱۵-۲ - شکل ترسیمی

برای ترسیم صورت کاراکتر فوق ابتدا به شکل ساده شده زیر توجه کرده، سپس مراحل زیر را انجام دهید: (شکل ۱۶-۲)



شکل ۱۶-۲- شکل ساده شده صورت کاراکتر

۱- ابزار Pen را از جعبه ابزار برنامه انتخاب کنید.
۲- در شکل زیر، در نقطه شماره ۱ کلیک کرده تا یک نقطه گوشه ایجاد شود (شکل ۱۷-۲).



شکل ۱۷-۲- نقاط ترسیمی شکل مورد نظر

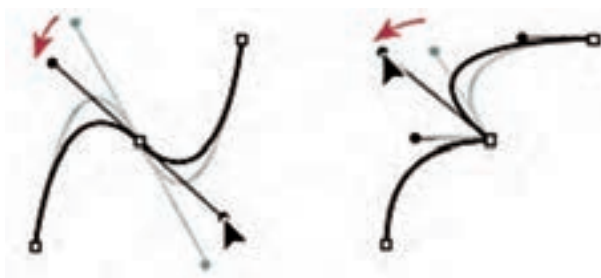
۳- در ادامه با استفاده از ابزار Pen، در محل نقطه شماره دو کلیک و درگ کرده تا دستگیره‌های منحنی مورد نظر ظاهر شده، نقطه اول به دوم را به نرمی و منطبق بر مسیر منحنی به یکدیگر متصل نمایند.
۴- عملیات مرحله سوم را برای نقاط سه و چهار نیز انجام دهید.
۵- در پایان نقطه چهارم را که نقطه انتهایی مسیر مورد نظر می‌باشد به نقطه ابتدایی شکل با کلیک متصل نمایید. اگرچه در این حالت ممکن است خطوط ترسیمی، دقیقاً بر مسیر مورد نظر منطبق نشده باشند ولی شما می‌توانید برای ویرایش این مسیر از ابزار Sub Selection استفاده نمایید. کاربرد این ابزار در ادامه مورد بررسی قرار خواهیم داد.
۶- عملیات فوق را برای ترسیم بیضی داخلی در شکل فوق نیز انجام دهید.
۷- به منوی File رفته و با اجرای دستور Save شکل را با نام Sample1 و با فرمت Fla

ذخیره نمایید.



۲-۴-۲- ویرایش مسیرها در Flash

در Flash برای این که بتوان نقاط موجود در مسیرها را مشاهده یا ویرایش کرد، می توان از ابزار Sub Selection استفاده کرد. با فعال کردن این ابزار (کلید میانبر A) کافی است روی خطوط محیطی اشکال یا همان Stroke کلیک کنید، در این حالت نقاط موجود در یک مسیر قابل مشاهده و دستگیره‌های موجود در آنها در اختیار کاربر قرار می‌گیرد که می‌توان با درگ کردن دستگیره‌های نقاط، اقدام به ویرایش و تغییر شکل آنها کرد (شکل ۱۸-۲).



شکل ۱۸-۲- دستگیره‌های تغییر در یک مسیر

نکته: در هنگام استفاده از ابزار Sub Selection و درگ کردن دستگیره‌های نقطه منحنی موردنظر، نقاط Symmetrical به نقاط Smooth تبدیل شده، ضمن اینکه با پایین نگه داشتن کلید Alt نیز می‌توان نقطه منحنی موردنظر را به یک نقطه Cusp تبدیل کرد.

در مثال قبل با توجه به اینکه ممکن است نقاط ترسیمی موردنظر دقیقاً منطبق بر مسیر نشده، شکل دلخواه شما را ایجاد نکرده باشند، با استفاده از ابزار Sub Selection نقاط موردنظر را مورد ویرایش قرار دهید.

مثال ۲-۲: می‌خواهیم در این قسمت یک دایره را به کمک ابزارهای ویرایش

و ترسیم مسیر به یک دلفین تغییر شکل دهیم برای این منظور مراحل زیر را انجام دهید:

۱- در جعبه ابزار برنامه بر روی ابزار Oval کلیک کرده سپس با پایین نگه داشتن کلید Shift و درگ کردن، اقدام به ترسیم یک دایره نمایید. در این حالت اگر با ابزار Subselection بر روی این شکل کلیک کنید، نقاط تشکیل دهنده آن مشخص خواهد شد (شکل ۱۹-۲).



شکل ۱۹-۲- نقاط موجود در دایره

۲- با استفاده از ابزار Subselection، نقطه‌ای از بخش سمت راست و پایین دایره را مطابق شکل ۲۰-۲ گرفته و به سمت داخل آن را درگ نمایید تا به شکل زیر درآید.



شکل ۲۰-۲- تغییر شکل دایره با استفاده از نقاط موجود بر روی آن

۳- با استفاده از ابزار Pen مطابق شکل ۲۱-۲ در نقاطی که مشخص شده به شکل موردنظر، نقطه اضافه کنید.



شکل ۲۱-۲- اضافه کردن نقطه

نکته: زمانی که با Pen شکلی رسم می‌کنیم در صورتی که بسته شود، شکل توپر رسم می‌کند.

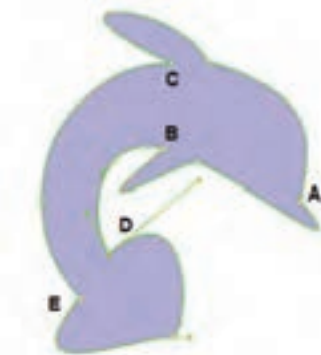


۴- در نقاط A، B و C با استفاده از ابزار Subselection و پایین نگه داشتن کلید Alt، می توانید نقطه منحنی های موجود را به یک نقطه Cusp یا شکسته تبدیل کرده و مطابق شکل ۲-۲۲ انحنای لازم را ایجاد کنید.



شکل ۲-۲۲- ایجاد انحنای در نقاط مورد نظر

۵- مانند مرحله قبل در نقاط D و E نیز با همین روش انحنای مطابق شکل ۲-۲۳ ایجاد کنید.



شکل ۲-۲۳- ایجاد انحنای در نقاط مورد نظر

۶- در پایان نقطه F را با استفاده از ابزار SubSelection به سمت داخل درگ کرده سپس با پایین نگه داشتن کلید Alt نقاط D و E مطابق شکل ۲-۲۴ تغییر دهید.



شکل ۲-۲۴- ایجاد انحنای در نقاط مورد نظر

۷- به منوی File رفته و با اجرای دستور Save فایل مورد نظر را با عنوان Sample2 و با فرمت Fla ذخیره کنید.

۲-۵- ابزار مداد (Pencil Tool)



برای رسم خطوط آزاد می‌توانید از ابزار Pencil Tool استفاده کنید. این ابزار اجازه می‌دهد که خطوطی به شکل دلخواه و ممتد روی صفحه رسم کنید. در Flash خطوط که Strokes نامیده می‌شوند، یکی از اجزای اصلی تشکیل دهنده شکل‌ها هستند.

برای رسم خطوط آزاد مراحل زیر را اجرا کنید:

۱- روی ابزار مداد کلیک کنید.

۲- قبل از رسم پارامترهایی همانند ضخامت،

رنگ و حالت خط را از پنجره تنظیمات (Properties)

تعیین کنید (شکل ۲-۲۵). البته امکان این تغییرات پس از رسم هم وجود دارد.



شکل ۲-۲۵

در پانل Option که در پایان نوار ابزار قرار دارد، سه گزینه قابل انتخاب می‌باشد (شکل ۲-۲۶):

(الف) گزینه Straighten خطوط شکسته رسم می‌کند.

(ب) گزینه Smooth خط منحنی رسم می‌کند.

(ج) گزینه Ink خط آزاد رسم می‌کند.

۳- پس از انتخاب گزینه مورد نظر خود، روی صفحه کلیک کرده و اشاره‌گر ماوس را حرکت دهید.

۴- خط بسته با توجه به نوع انتخابی که داشته‌اید، شکل خاصی را به خود می‌گیرد.



شکل ۲-۲۶



تمرین ۲-۳: شکل مقابل را توسط ابزار Pencil

رسم کنید.

۲-۶-۲ چهار گوش (Rectangle)

چند ضلعی‌ها از مواردی هستند که در ایجاد تصاویر و اشیاء ترکیبی بسیار استفاده می‌شوند. برای رسم این اشکال، در Flash ابزارهای جداگانه در نظر گرفته شده است که کار کردن با آنها بسیار آسان است.

۲-۶-۱-۱ کشیدن یک چهارگوش توخالی

۱- ابزار چهارگوش (Rectangle) را از جعبه ابزار انتخاب کنید.

۲- پانل خصوصیات (Properties) همانند شکل ۲-۲۷ است.



تعیین ضخامت خطوط اطراف شکل

تنظیم زوایای چهار ضلعی

قفل گوشه‌ها جهت تنظیم زوایای یکنواخت

شکل ۲-۲۷



۳- رنگ موردنظر برای خطوط دور شکل را توسط جعبه رنگ Stroke Color

انتخاب کنید.

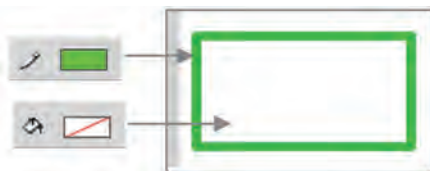
۴- برای توخالی شدن شکل باید روی Fill Color کلیک کنید و از پنجره باز شده بر

روی ابزار (Non) کلیک نمایید.

۵- نشانگر ماوس را به صفحه نمایش اصلی

(Stage) منتقل و شروع به رسم چهار گوش نمایید

(شکل ۲-۲۸).



شکل ۲-۲۸

جهت تغییر شکل گوشه های مستطیل یا مربع می توان مقادیر زاویه ها را در قسمت Rectangle Option وارد کرد. و برای تنظیم دقیق تر این گوشه ها لازم است موارد زیر را بدانید :

Non - لبه تیز	} الف) Cap تعیین شکل تلاقی دو خط که شامل
Square - لبه چند ضلعی	
Round - لبه گرد	
Miter - اتصال زاویه دار	} ب) Join تعیین شکل محل اتصال خطوط که شامل
Round - اتصال گرد	
Bevel - اتصال مورب	

مثال ۲-۳: مقادیر Cap و Join را مطابق مقادیر داده شده تنظیم کنید و نتیجه را مشاهده کنید.



Join: Miter

Cap: Non : a


Join: Bevel


Cap: Square : b

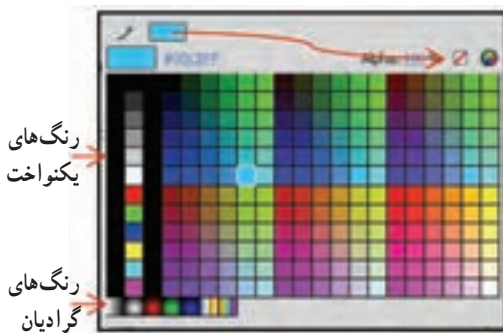
Join: Round

Cap: Round : c

۲-۶-۲ کشیدن یک چهار گوش توپر

۱- ابزار Rectangle  را از جعبه ابزار انتخاب نمایید.

۲- برای انتخاب رنگ داخل چهار گوش، ابزار رنگ (Fill Color)  را کلیک و از جعبه رنگ ظاهر شده رنگ مورد نظر را انتخاب کنید. (رنگ می تواند یکنواخت یا گرادیان باشد که در مورد نحوه تغییر و تنظیم رنگ های گرادیان به طور مفصل در فصل های آینده توضیح می دهیم.)



شکل ۲-۲۹


۳- اجسام توپر در Flash به عنوان یک Fill در نظر گرفته می شود. چون جسم مورد نظر

ما یک Fill تنها است، دیگر نیازی به رنگ

Stroke نخواهد داشت و به همین دلیل None

را برای رنگ Stroke در نظر می گیریم.

برای این منظور، روی جعبه رنگ Stroke

Color  کلیک کرده و از پنجره باز شده

را انتخاب کنید (شکل ۲-۲۹).



۴- نشانگر ماوس را به Stage منتقل کنید و چهار گوش را بکشید.

نکته: برای رسم یک مربع کامل به هنگام کشیدن چهار گوش در صفحه Stage، کلید Shift را در صفحه کلید فشار داده و آن را نگاه دارید. با این کار Flash به صورت خودکار اضلاع را با هم متناسب و هم اندازه می کند تا یک مربع ایجاد گردد.

۳-۶-۲- تغییر یک شکل توپر

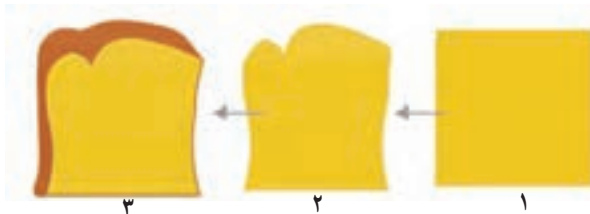
وقتی یک شکل توپر بدون ضخامت را رسم نمودید. به راحتی می توانید تغییراتی در آن به وجود آورید و به شکل غیر منتظم تبدیل کنید. در این کار نیازی نیست که شما شکل مورد نظر را انتخاب کنید. ابتدا ابزار Selection Tool را انتخاب کنید و اشاره گر ماوس را به شکل نزدیک کنید. شکل اشاره گر ماوس تغییر می کند. اگر اشاره گر را به گوشه شکل نزدیک کنید، در کنار اشاره گر ماوس علامت دو خط متقاطع به شکل کنج ظاهر می شود (⊞)، در این لحظه با عمل درگ می توانید نقاط گوشه شکل را جابه جا کنید.

اگر اشاره گر را به کناره های شکل نزدیک کنید، در کنار اشاره گر ماوس علامت منحنی کوچکی ظاهر می شود (⤵)، در این لحظه با عمل درگ می توانید قوس ایجاد کنید.

مثال ۴-۲: شکل مقابل را رسم کنید.



برای رسم از مستطیل توپر استفاده کنید و توسط این تکنیک تغییراتی مشابه شکل ۳-۲ ایجاد نمایید.



شکل ۳-۲

۴-۶-۲- رسم یک چهار گوش با گوشه‌های گرد شده

۱- ابزار Rectangle را انتخاب کنید.

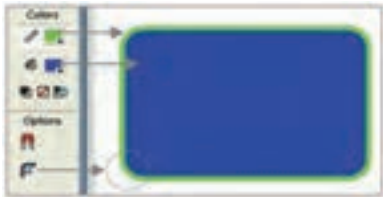
۲- برای رنگ‌های Stroke و Fill یک رنگ انتخاب کنید.

۳- در پنجره تنظیمات، مقابل Corner Radius اندازه شعاع گوشه‌های گرد شده را وارد نموده و با توسط نوار لغزنده آن را تنظیم کنید (شکل ۲-۳۱).



شکل ۲-۳۱

۴- سپس نشانگر ماوس را به صفحه اصلی (Stage) منتقل کرده و شروع به کشیدن نمایید. در این هنگام Flash یک مستطیل با گوشه‌های گرد رسم می‌کند که رنگ دور آن، همان رنگ Stroke و رنگ درون آن نیز رنگ انتخاب شده در پانل Fill می‌باشد (شکل ۲-۳۲).



شکل ۲-۳۲

۷-۲- انتخاب خطوط و اشکال

انتخاب خط (Stroke)

توسط ابزار Selection Tool (شکل ۱-۱۰) روی Stroke مورد نظر کلیک نمایید. ملاحظه می‌کنید که فقط همان Stroke انتخاب می‌شود. اگر تصویر شما از چند Stroke متصل به هم تشکیل شده است، می‌توانید روی یکی از آنها دابل کلیک کنید تا همگی در حالت انتخاب قرار بگیرند.

انتخاب بخش توپر شکل (Fill)

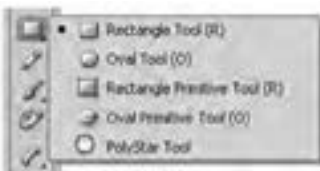
روی بخش توپر شکل کلیک نمایید تا در حالت انتخاب قرار بگیرد.

انتخاب کل شکل (Stroke, Fill)

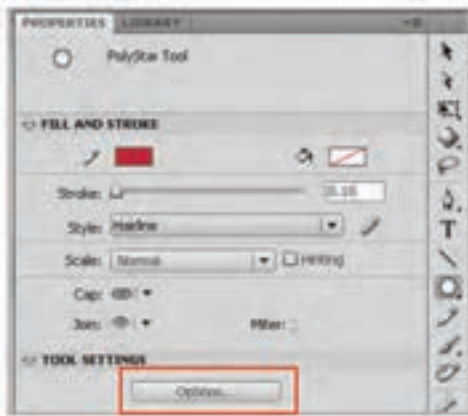
روی بخش توپر شکل دابل کلیک نمایید.

۸-۲- چند ضلعی (PolyStar)

برای رسم چندضلعی، اشاره‌گر ماوس را در گروه ابزار مستطیل نگه دارید، همان‌طور که ملاحظه می‌کنید یک لیست ظاهر می‌شود که گزینه آخر PolyStar به معنی ستاره یا چندضلعی می‌باشد (شکل ۲-۳۳).



شکل ۲-۳۳



شکل ۲-۳۴

گزینه PolyStar را انتخاب کنید. این حالت به طور پیش فرض برای رسم پنج ضلعی تنظیم شده است. ولی می توانید تعداد اضلاع را به دلخواه تغییر دهید. به این منظور به پانل Properties توجه کنید (شکل ۲-۳۴). روی گزینه Option کلیک و در پنجره Tool Setting، تعداد اضلاع مورد نظر را مقابل Number of Side وارد کنید. در این مثال تعداد اضلاع روی سه تنظیم شده است تا بتوان یک مثلث رسم کرد (شکل ۲-۳۵).

همچنین از لیست Style می توانید گزینه Star را انتخاب نمایید تا بتوانید ستاره رسم کنید (شکل ۲-۳۶).

تعداد اضلاع در Number of Side تعیین می شود و از حداقل مقدار ۳ شروع می شود و تا حداکثر ۳۲ تغییر می کند. مقدار Star Point Size نقاط گوشه ای اشکال ستاره ای را تعیین می کند و از مقدار صفر تا یک می تواند تغییر کند و بسته به این مقدار کمترین و بیشترین تورفتگی را در پره های ستاره خواهیم داشت.



شکل ۲-۳۶



شکل ۲-۳۵



تمرین ۲-۴: شکل مقابل را با استفاده از آموخته های خود رسم کنید.

۹-۲- بیضی (Oval)

برای رسم بیضی ابزار Oval را انتخاب کنید. تمامی مراحل همانند رسم مستطیل است.

نکته: برای رسم دایره، پس از انتخاب ابزار بیضی به هنگام رسم، کلید Shift را نگاه

دارید.



تمرین ۵-۲: شکل مقابل را رسم کنید.

۱۰-۲- قلم مو (Brush Tools)



ابزار قلم مو بر روی صفحه همانند قلم موی نقاشی بر روی بوم عمل می‌کند. با انتخاب شکل، اندازه و رنگ مناسب برای قلم مو، می‌توانید شکل‌های دلخواه را بر روی صفحه رسم کنید.

این شکل‌ها در Flash به عنوان یک سری Fill بدون Stroke در نظر گرفته می‌شوند. به وسیله این ابزار

می‌توان اثرها و کارهای مختلف هنری را که در دنیای واقعی به وسیله قلم مو و قلم‌های طراحی به وجود می‌آیند ترسیم نمود.

۱۰-۲- تنظیمات قلم مو

۱- ابزار Fill Color  برای تعیین رنگ قلم مو است.

۲- Smoothing برای تعیین میزان نرمی قلم مو است (شکل ۳۷-۲).



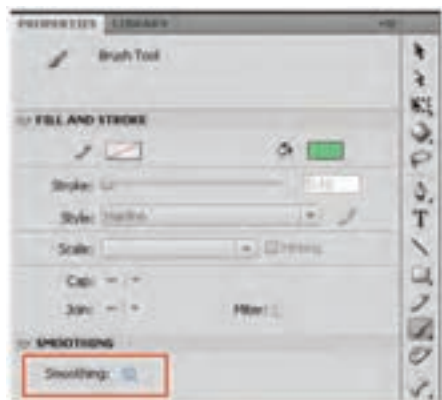
۲-۱-۲-۱ پنل Option قلم مو

در این پنل سه پارامتر Brush Mode، Brush Size، و Brush Shape قابل تنظیم است (شکل ۲-۳۸).

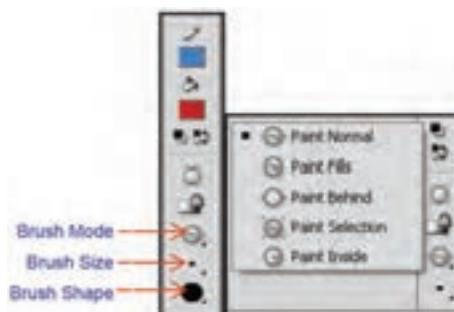
تعیین نوع قلم (Brush Mode)

این بخش شامل پنج گزینه به شرح زیر می باشد (شکل ۲-۳۹).

-  * عادی (Normal)
-  * غیر خطی (Fills)
-  * زیری (Behind)
-  * انتخابی (Selection)
-  * درونی (Inside)



شکل ۲-۳۷



شکل ۲-۳۸

شکل ۲-۳۹



شکل ۲-۴۰

مثال ۲-۵: با یک مثال

نحوه استفاده از Brush Mode را می آموزید. فرض کنید که شکل ۲-۴۰ را رسم نموده اید.

اکنون مایل هستید توسط ابزار قلم مو خطوطی رسم نمایید.

۱- **حالت عادی (Paint Normal):** رنگ را بر روی تمام نقاط شکل موجود (درون

شکل و خطوط دور شکل) می کشد (شکل ۲-۴۱)

۲- **حالت غیرخطی (Paint Fills):** رنگ را بر روی همه شکل به جز خطوط حاشیه ای

آن می کشد (شکل ۲-۴۲).

۳- **حالت زیرین (Paint Behind):** رنگ را زیر شکل موجود در صفحه می کشد

(شکل ۲-۴۳).



شکل ۲-۴۳- خط رنگی رسم شده در زیر شکل قرار می گیرد.



شکل ۲-۴۲- خط رنگی از روی خطوط حاشیه ای عبور نمی کند.



شکل ۲-۴۱- خط رنگی از روی طرح های موجود می گذرد.

۴- **حالت انتخابی (Paint Selection):** رنگ را تنها روی محدوده انتخاب شده

صفحه اعمال می کند (شکل ۲-۴۴).

۵- **حالت درونی (Paint Inside):** رنگ را بدون تأثیر بر خطوط حاشیه ای، درون

تصویر می کشد به طوری که از هر نقطه ای شروع کنیم از همان نقطه درون در نظر می گیرد (شکل ۲-۴۵).



شکل ۲-۴۵- خط رنگی فقط در درون تصویر و بدون تأثیر بر خطوط حاشیه رسم می شود.



شکل ۲-۴۴- خط رنگی فقط بر روی ناحیه انتخاب شده اعمال می گردد.



شکل ۲-۴۶

تغییر سایز سر قلم مو (Brush Size)

۱- بعد از انتخاب ابزار قلم مو بر روی Brush Size کلیک کنید (شکل ۲-۴۶).

۲- در این زمان لیستی محتوی چند دایره در اندازه‌های مختلف ظاهر می‌شود.

۳- اندازه دلخواه خود را انتخاب کنید. Flash از این به بعد ابزار قلم مو را با این اندازه جدید مورد استفاده قرار خواهد داد.



شکل ۲-۴۷

تغییر شکل سر قلم مو (Brush Shape)

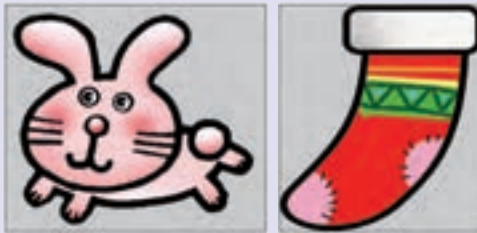
۱- بعد از انتخاب ابزار Brush  کلید Brush Shape را انتخاب کنید، در این زمان یک لیست شامل شکل‌های مختلف برای سر قلم مو ظاهر می‌شود (شکل ۲-۴۷).

۲- شکل مورد نظر را انتخاب نمایید.

۳- Flash از این به بعد از این سر برای ابزار قلم مو استفاده خواهد کرد.

تمرین ۲-۶: شکل‌های زیر را توسط ابزار Brush و سایر ابزارهایی که تاکنون معرفی

شده رسم کنید.



۲-۱۱- سطل رنگ (Paint Bucket)

به کمک ابزار سطل رنگ شما می‌توانید داخل شیء بسته‌ای را با یک رنگ یکنواخت و یا رنگ‌گرادیان دلخواه (رنگ‌های گرادیان را شما به‌طور مفصل در فصل‌های آینده مطالعه می‌کنید) پر کنید و یا حتی رنگ یک جسم توپر (Fill) را تغییر دهید. اگر بخواهید از ابزارهای بیضی و چهارگوش استفاده کنید.





شکل ۲-۴۸

شما شکل‌های کاملاً بسته ایجاد کرده‌اید و پرکردن آنها با رنگ مشکل نخواهد بود، ولی اگر شکلی را به صورت دستی رسم کنید، ممکن است کاملاً بسته نبوده و منافذی داشته باشد که استفاده از ابزار سطل رنگ را غیرممکن می‌کند (شکل ۲-۴۸). البته شما می‌توانید با انجام یک سری تنظیمات خاص، Flash را وادار سازید که از منافذ مذکور صرف نظر کرده و در هر صورت شکل موردنظر را با رنگ انتخابی پر نماید.

۱-۱۱-۲- پرکردن یک جسم توخالی با یک رنگ

۱- ابزار سطل رنگ Paint Bucket  را فعال کنید.

۲- از جعبه Fill Color  یک رنگ به دلخواه انتخاب کنید.

۳- ماوس را در محلی از شکل توخالی موردنظر قرار دهید.

۴- با کلیک کردن شما، شکل توخالی با رنگ انتخاب شده پر می‌شود.

۲-۱۱-۲- تغییر رنگ یک جسم توپر به یک رنگ دلخواه

۱- ابتدا توسط ابزار Selection Tool  جسم توپر خود را انتخاب نمایید.

۲- ابزار سطل رنگ Paint Bucket  را فعال کنید.

۳- از جعبه Fill Color  یک رنگ به دلخواه انتخاب کنید.

۴- ماوس را در محلی از شکل توپر موردنظر قرار دهید. با کلیک کردن، شکل توپر با رنگ

انتخاب شده پر می‌گردد.

تمرین ۲-۷: شکل‌های زیر را توسط ابزار Pencil رسم کنید و سپس با رنگ‌های

یکنواخت رنگ‌آمیزی کنید.







۳-۱۱-۲- تنظیم میزان حساسیت Flash برای بستن منافذ موجود در شکل



شکل ۲-۴۹

با فعال کردن ابزار سطل رنگ ، شما در قسمت پانل Options

فعال شدن ابزار Gap Size  را می بینید. با کلیک روی Gap Size منوی ظاهر می شود که می توانید یک مورد را انتخاب کنید (شکل ۲-۴۹).

شرح	گزینه
از هیچ منفذی صرف نظر نکند.	Don't Close Gap
از منافذ کوچک صرف نظر کند.	Close Small Gaps
از منافذ متوسط صرف نظر کند.	Close Medium Gap
از منافذ بزرگ صرف نظر کند.	Close Large Gap

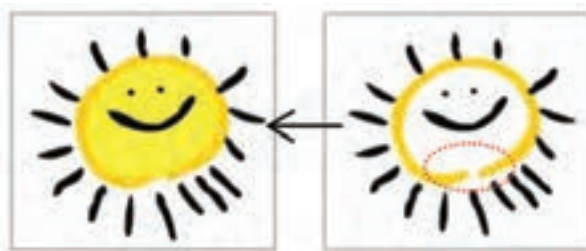


شکل ۲-۵۰

به شکل ۲-۵۰ توجه کنید.

ممکن است به هنگام رسم خورشید حفره ای همانند شکل زیر ایجاد شود. همان طور که در شکل ۲-۵۱ ملاحظه می کنید، شکل دارای منفذ می باشد که با تنظیم روی گزینه Close Large Gap مشکل رنگ آمیزی برطرف شده است.

در صورتی که در Zoom in در حد اقل اندازه قرار بگیرد، رنگ آمیزی محیط های بسته بهتر صورت خواهد گرفت.



شکل ۲-۵۱

نکته: ممکن است شما از وجود منفذها (Gaps) هیچ اطلاعاتی نداشته باشید، در نتیجه با کلیک روی ابزار سطل رنگ در داخل شیء هیچ اتفاقی روی نمی‌دهد. پس شما باید تنظیمات Gap Size را تغییر داده و مجدداً امتحان کنید.

انتخاب گزینه‌های Small و Medium برای شکل‌های کامل مفیدتر است. به هر حال وجود یک منفذ کوچک باعث می‌شود که نواحی خارج از شکل موردنظر شما نیز توسط ابزار سطل، رنگ شود. در صورتی که شما روی شکل‌های نامنظم کار می‌کنید. حتماً گزینه Close Large Gaps را انتخاب نمایید. در این صورت Flash اجسام نامنظم و ناتمام را هم می‌تواند شناسایی کند.

نکته: تنظیمات Gap به میزان بزرگنمایی صفحه نمایش بستگی دارد. اگر با انتخاب Close Large Gaps ابزار سطل رنگ همچنان غیرفعال بود، بزرگنمایی کوچک‌تری انتخاب کرده و عمل رنگ‌آمیزی را مجدداً تکرار کنید.

تمرین ۸-۲: شکل‌های زیر را توسط ابزار دلخواه، رسم و سپس رنگ‌آمیزی کنید (رنگ یکنواخت باشد).



۱۲-۲- ویرایش خط (Ink Bottle)



اشاره‌گر ماوس را روی ابزار Paint Bucket نگاه دارید و رها نکنید، همان‌طور که ملاحظه می‌کنید یک لیست ظاهر می‌شود که گزینه آخر Ink Bottle می‌باشد. این ابزار برای تغییر سبک، ضخامت و رنگ یک خط به کار می‌رود. همچنین اگر یک شکل Stroke نداشته باشد و فقط شامل Fill باشد، با انتخاب این ابزار و کلیک روی شکل مذکور، یک Stroke برای شکل در نظر گرفته می‌شود.



در زمان استفاده از این ابزار نیازی نیست که قبلاً با کمک ابزار Selection و با دقت خطوط را انتخاب کنید، بلکه فقط کافی است روی شکل کلیک نمایید. شما در هر بخش که کلیک کنید، فقط بخش خطی تغییر می‌کند.

تمرین ۹-۲: تصور کنید که توسط ابزار Brush که فقط شامل Fill است و Stroke ندارد شکلی را رسم نموده‌اید (شکل ۲-۵۲ شماره ۱). و هم‌اکنون مایل هستید به آن Stroke دهید. بعد از انتخاب ابزار Ink Bottle روی شکل کلیک کنید و نتیجه را ملاحظه نمایید. (شکل ۲-۵۲ شماره ۲).



شکل ۲-۵۳

سپس طرح ۲-۵۳ را کامل طراحی کنید.



شکل ۲-۵۲

۲-۱۳ پاک‌کن (Eraser)




از این ابزار برای اصلاح بخش‌های اضافی شکل یا تصویر استفاده می‌شود. این اشکال حتماً باید در سطح اولیه صفحه اصلی (Stage) باشند و نمی‌توان با استفاده از این ابزار، سمبل‌ها یا متن‌ها را پاک کرد (مراجعه شود به فصل ۳ و ۴). ابزار پاک‌کن همان‌طور که انتظار می‌رود اجسامی را که در مسیر حرکت آن قرار دارد، پاک می‌کند و از بین می‌برد.



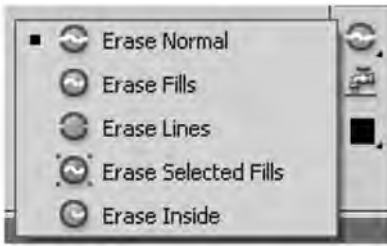
شکل ۲-۵۴

روش کار با این ابزار به شرح زیر است:

- ۱- ابزار پاک‌کن  را انتخاب کنید.
- ۲- لیست پاک‌کن‌ها را باز کرده، شکل و اندازه موردنظر را انتخاب نمایید (شکل ۲-۵۴).
- ۳- سپس روی شکل کلیک کنید و پاک‌کن را حرکت دهید. اشاره‌گر ماوس، شکل و اندازه قلم‌مو را نشان می‌دهد و رنگ‌های مسیر حرکت پاک‌کن را پاک می‌کند (شکل ۲-۵۵).



شکل ۲-۵۵





۱-۱۳-۲- تنظیم پاک کن

ابزار تکمیلی پاک کن در بخش Options پنج حالت مختلف دارد که به روش‌های مختلف بر روی اجسام توپر (Fillها) و خطوط (Strokeها) تأثیر می‌گذارد (شکل ۵۶-۲).

شرح	گزینه
همه بخش‌های شکل را پاک می‌کند.	عادی (Erase Normal) 
رنگ‌آمیزی‌های درون خطوط را پاک می‌کند.	رنگی (Erase Fill) 
تنها خط‌ها را پاک می‌کند.	خطی (Erase Line) 
همه رنگ‌های محدود انتخاب شده را پاک می‌کند.	انتخابی (Erase Selected Fills) 
رنگ‌های درون محدوده انتخاب شده را پاک می‌کند.	درونی (Erase Inside) 

۱-۱۴-۲- Faucet

Flash ابزاری ارائه کرده که می‌توانید به راحتی کل یک خط و یا کل یک جسم توپر را تنها با یک کلیک پاک کنید و نیازی نیست توسط ابزار پاک کن روی کل سطح حرکت کنید. روش عمل به شرح زیر است:

- ۱- بعد از انتخاب ابزار پاک کن روی ابزار Faucet  کلیک کنید.
- ۲- در این هنگام اشاره‌گر ماوس به شکل  تبدیل می‌گردد.
- ۳- نقطه حساس شیرآب (قطره‌های آب) را روی خط و یا روی جسم توپر مورد نظر قرار داده و کلیک کنید.
- ۴- در این هنگام Flash، جسم مذکور را حذف می‌نماید.

نکته: اگر روی ابزار پاک کن دابل کلیک کنید، کلیه محتویات صفحه نمایش اصلی پاک می‌شود.

۱-۱۵-۲- ویرایش خطوط یا منحنی توسط نقاط ویرایشی

ابتدا تصویر دلخواه خود را رسم نمایید و پس از آن مراحل زیر را انجام دهید:

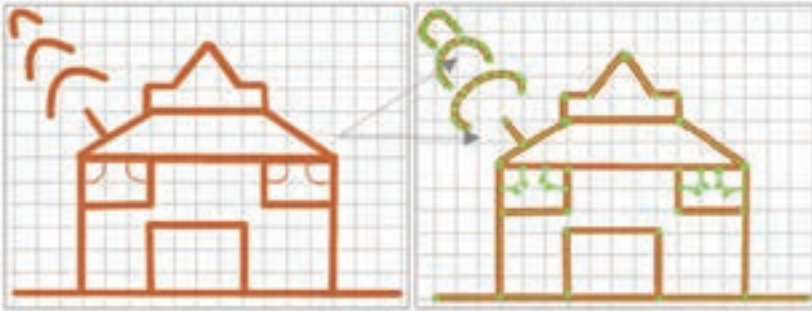
- ۱- ابزار ویرایش Sub Selection  را فعال کنید.



۲- سپس روی خط یا منحنی مورد نظر کلیک کنید حتی می‌توانید یک محدوده خاص را توسط عمل درگ در یک پنجره انتخاب کنید. همان‌طور که در شکل ۲-۵۷ ملاحظه می‌کنید. نقاط ویرایشی خطوط و منحنی‌ها ظاهر می‌شود.

۳- با جابه‌جا کردن این نقاط می‌توانید شکل خطوط را اصلاح کنید.

۴- در خطوط راست فقط در ابتدا و انتهای خط این نقاط را مشاهده می‌کنید. ولی در خطوط منحنی این نقاط پراکنده هستند.



شکل ۲-۵۷

۲-۱۶- نحوه اصلاح خطوط غیریکنواخت

اگر رسم شما از خطوط غیریکنواخت (با ابزار Pencil، Line، Brush) تشکیل شده و ظاهر آن ملایم نیست، می‌توانید به راحتی رسم خود را تغییر داده و به حالت صاف یا خمیده درآورید. فرض کنید قرار است شکل ۲-۵۸ را رسم کنید. در ابتدا احتمالاً شکل ناملایم است (شکل ۲-۵۹). برای رفع این مشکل به ادامه درس توجه کنید:



شکل ۲-۵۸



شکل ۲-۵۹

۱-۱۶-۲- خمیده کردن خط



شکل ۲-۶۰

۱- ابزار Selection Tool را فعال

کنید.

۲- قطعه مورد نظر را انتخاب کنید.

۳- روی ابزار Smooth کلیک

کنید تا انحناى خط اصلاح شود. ابزار

Smooth در واقع موارد اضافه و لرزش‌های خطوط را حذف می‌کند و شکل نهایی را به صورت قطعاتی از منحنی‌های نرم و منظم مجدداً ترسیم می‌کند (شکل ۲-۶۰). می‌توانید چند بار روی ابزار Smooth کلیک کنید تا عمل خمیده کردن ادامه یافته و به انحناى دلخواه برسید.

تمرین ۲-۱۰: شکل ۲-۵۸ را کامل کنید.

۲-۱۶-۲- صاف کردن خط

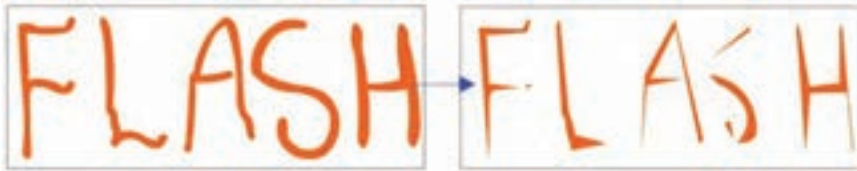
ابزار Straighten در واقع ناهمواری رسم را حذف می‌کند و به عبارت دیگر خط رسم شده را

به مجموعه‌ای از پاره‌خط‌های کاملاً راست و کمان‌های منظم تبدیل می‌نماید.

۱- با کمک ابزار انتخاب (Selection Tool) قطعه مورد نظر را انتخاب کنید.

۲- روی ابزار Straighten کلیک کنید تا خط صاف شود (شکل ۲-۶۱).

می‌توانید عمل کلیک کردن را ادامه دهید تا عمل صاف کردن ادامه یابد و حالت مقبول‌تری ایجاد شود.



شکل ۲-۶۱

نکته: اگر ناهمواری‌های خطوط منحنی بیش از حد معمول است. شاید کاربر قبلی در

تنظیمات برنامه تغییرات ایجاد کرده باشد، شما می‌توانید به روش زیر آن را اصلاح کنید.

انتخاب گزینه Normal از لیست Smooth Curve → زبانه Editing → Preferences → Edit



۱۷-۲- تبدیل خطوط به اجسام توپر

Flash این امکان را می‌دهد که خطوط و کادرها (Stroke) را به اجسام توپر (Fill) تبدیل کنید. حال بعد از این می‌توانید انواع تغییرات را بر آن اعمال کنید. به عنوان مثال کناره آن را نرم کنید و یا رنگ گرادیان (مراجعه شود به فصل ۳) به آن بدهید.

روش تبدیل خطوط به اجسام توپر



شکل ۲-۶۲

- ۱- با ابزار مداد یا قلم طرح خود را رسم کنید.
- ۲- با ابزار Select خط مورد نظر را انتخاب کنید.
- ۳- از منوی Modify گزینه Shape و سپس Convert Lines to Fills را انتخاب کنید (شکل ۲-۶۲).

مثال ۲-۶: در این مثال روش تبدیل خط به جسم توپر را ملاحظه می‌کنید.

- ۱- طرح ۲-۶۳ را توسط ابزار Brush رسم کنید.
- ۲- سپس توسط ابزار Ink Bottle به آن ضخامت دهید (شکل ۲-۶۴).



شکل ۲-۶۴



شکل ۲-۶۳

۳- با انتخاب خطوط دور نوشته و اجرای فرمان Convert Line to Fill آن را به یک Fill تبدیل کنید (شکل ۲-۶۵).

۴- همانند یک Fill آن را تغییر شکل دهید. در این مثال از رنگ‌های گرادیان برای خطوط دور استفاده شده است (شکل ۲-۶۶).



شکل ۲-۶۶ - تغییر انحنای حروف با ابزار Selection



شکل ۲-۶۵

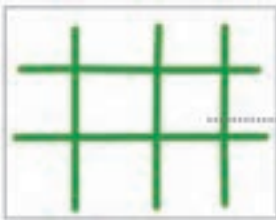


تمرین ۲-۱۱: با استفاده از آموخته‌های خود سعی کنید تصویر مقابل را رسم کنید.

۲-۱۸ - بررسی اشکال متقاطع

به هنگام رسم خطوط متقاطع گاهی اشکال یکپارچه باقی مانده و گاهی قطعه قطعه می‌شوند.

۲-۱۸-۱ - بررسی خطوط متقاطع



شکل ۲-۶۷



وقتی روی صفحه اصلی

شروع به رسم خطوط می‌کنید، اگر

خط جدید خط قدیمی را قطع کند،

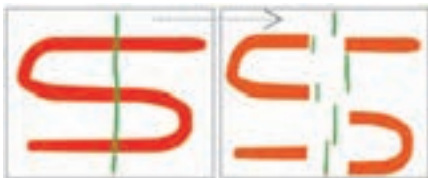
آن خطوط قطعه قطعه می‌شوند.

به شکل‌های ۲-۶۷ توجه کنید،

برخورد خطوط باعث قطعه قطعه شدن خطوط گردیده است.

۲-۱۸-۲ - بررسی تداخل خطوط با اجسام توپری که توسط ابزار Brush رسم می‌شود

وقتی روی صفحه اصلی، خطوطی توسط ابزار Brush رسم کرده باشید و سپس شروع به رسم



شکل ۲-۶۸

خطوط جدید توسط ابزار Pencil نمایید، به طوری که

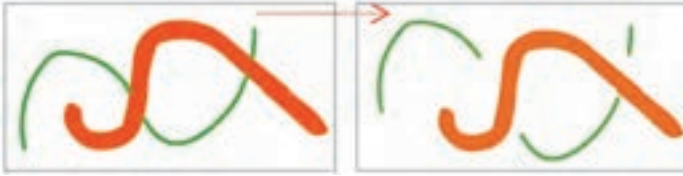
رسم قبلی را قطع کند، ملاحظه می‌کنید که خطوط رسم

شده توسط ابزار Brush و خطوط رسم شده توسط

ابزار Pencil قطع قطعه می‌شوند (شکل ۲-۶۸).



ولی اگر روی صفحه اصلی ترسیمی توسط ابزار Pencil دارید و سپس شروع به رسم جدید توسط ابزار Brush نمایید به طوری که رسم قبلی را قطع کند، در آن صورت ترسیم‌های Brush به صورت واحد بکنواخت و توپر باقی می‌مانند ولی ترسیم‌های Pencil قطعه قطعه می‌شوند (شکل ۲-۶۹).



شکل ۲-۶۹

تمرین ۱۲-۲: با استفاده از آموخته‌های خود سعی کنید تصویر زیر را رسم کنید.



۳-۱۸-۲- تداخل اجسام توپر

رنگ اجسام توپر در نحوه تداخل آنها مؤثر است. اجسام توپر هم‌رنگ وقتی با هم تداخل یابند قطعه قطعه نمی‌شوند بلکه تبدیل به یک شکل واحد می‌شوند (شکل ۲-۷۰).



شکل ۲-۷۰- ترکیب اجسام توپر هم رنگ

اجسام توپر غیرهم‌رنگ وقتی با هم تداخل یابند، در قسمت‌هایی که شکل‌ها از روی هم عبور کرده‌اند، ناحیه مربوط به جسم دوم جایگزین ناحیه مشترک با جسم اول خواهد شد. همان‌طور که در شکل ۲-۷۱ ملاحظه می‌کنید با انتخاب شکل مربع، بخش‌های اشتراکی آن با پنج ضلعی و ستاره انتخاب نمی‌شود.



شکل ۲-۷۱



- خطوط شبکه یا Grid یک سری خطوط متقاطع و عمود برهم می‌باشند که برای طراحی دقیق از آن استفاده می‌شود.
- خط کش کمک می‌کند اشیاء دقیقاً در محل مورد نظر قرار گیرند. برای ظاهر کردن خط کش منوی View را باز کنید سپس گزینه Rulers را انتخاب کنید.
- با استفاده از ابزار Line می‌توانید یک پاره خط مستقیم رسم کنید. در پانل Properties در مقابل Selection X Position موقعیت ابتدای خط در راستای محور افقی و در مقابل Selection Y Position موقعیت ابتدای خط در راستای محور عمودی تنظیم می‌شود. همچنین با تاپ یک عدد در مقابل Stroke ضخامت خط تعیین شده در بخش Style حالت‌های مختلف خطوط انتخاب می‌شود.
- پس از رسم یک خط به سادگی می‌توانید طول، نقطه شروع و پایان و زاویه یک خط را به آسانی تغییر دهید. همچنین می‌توانید پس از کشیدن یک خط مستقیم، آن را به خط منحنی تبدیل کنید.
- در پانل Option مداد گزینه Straighten خطوط شکسته، گزینه Smooth خط منحنی و گزینه Ink خط آزاد رسم می‌کند.
- به کمک ابزار Rectangle می‌توانید یک چهارگوش توخالی یا یک چهارگوش توپر با گوشه‌های تیز و گرد رسم کنید.
- وقتی یک شکل توپر بدون ضخامت را رسم نمودید، به راحتی می‌توانید تغییراتی در آن به وجود آورید و به شکل غیرمنتظم تبدیل کنید.
- ابزار Ink Bottle برای تغییر سبک، ضخامت و رنگ یک خط به کار می‌رود.
- از ابزار Erasing برای اصلاح بخش‌های اضافی شکل یا تصویر استفاده می‌شود.
- ابزار قلم مو بر روی صفحه همانند قلم موی نقاشی بر روی بوم عمل می‌کند. توسط ابزار Brush Mode نوع قلم تعیین می‌شود. همچنین توسط ابزار Brush Size سایز سر قلم مو و توسط ابزار Brush Shape شکل سر قلم مو تغییر می‌کند.
- در Flash توسط ابزار Faucet می‌توان به راحتی کل یک خط و یا کل یک جسم توپر را



تنها با یک کلیک پاک کرد.

● فرمان Smooth برای خمیده کردن خط و فرمان Straighten برای صاف کردن خط به کار می‌رود.

● هدف فرمان Convert Lines to Fills تبدیل خطوط به اجسام توپر است.

● وقتی روی صفحه اصلی، خطوطی توسط ابزار Brush رسم کرده باشید و سپس شروع به رسم خطوط جدید توسط ابزار Pencil نمایید، تمام خطوط رسم شده قطعه قطعه می‌شوند. ولی اگر روی صفحه اصلی ترسیم‌ی توسط ابزار Pencil دارید و سپس شروع به رسم جدید توسط ابزار Brush نمایید به طوری که رسم قبلی را قطع کند، در آن صورت ترسیم‌های Brush به صورت واحد بکنواخت و توپر باقی می‌مانند ولی ترسیم‌های Pencil قطعه قطعه می‌شوند.

واژه نامه

Accuracy	دقت، درستی
Always	همیشه
Bevel	اریب کردن
Behind	عقب
Convert	معکوس کردن
Corner	گوشه
Distance	فاصله
Envelope	پوشش
Free	آزاد
Faucet	شیرآب (ابزاری برای پاک کردن کل شی)
Grid	خطوط راهنما
Ink	جوهر
Inside	داخل
Perference	اولویت
Position	موقعیت
Ruler	خط کش
Round	گرد، منحنی، دایره وار
Straighten	راست و مستقیم
Smooth	نرم
Square	مربع
Snap	چسبیدن به



آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- در پانل Option ابزار مداد ، گزینه Ink خط منحنی رسم می‌کند.
- ۲- در تعیین نوع قلم گزینه Paint Fills  رنگ را بر روی همه شکل به جز خطوط حاشیه‌ای آن می‌کشد.
- ۳- در ابزار Gap Size توسط فرمان Close Medium Gap از منافذ بزرگ صرف‌نظر می‌شود.

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب و مقابل آن بنویسید.

- | | |
|------------|------------------|
| Rotate | ۴- راست و مستقیم |
| Straighten | ۵- چرخیدن |
| Faucet | ۶- شیرآب |

چهار گزینه‌ای

- ۷- کدام گزینه صحیح است؟
 - الف) از خطوط شبکه (Grid) برای رسم خطوط متقاطع استفاده می‌شود.
 - ب) خطوط شبکه در انیمیشن نهایی ظاهر نمی‌شود.
 - ج) خطوط شبکه (Grid) باعث پرش، حرکت اشیاء و ایجاد انیمیشن می‌شود.
 - د) از خطوط شبکه (Grid) به عنوان خطوط راهنما استفاده می‌شود.
- ۸- در پنجره تنظیمات خطوط شبکه (Grid) توسط کدام گزینه می‌توان متغیرهای مربوط به عمل Snap نسبت به Grid را انتخاب کرد؟

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| Show Grid (ب) | Snap To Grid (الف) |
| Show object (د) | Snap Accuracy (ج) |
| | ۹- هدف فرمان Line چیست؟ |
| ب) رسم خطوط منفی و صاف | الف) رسم خطوط صاف |
| د) رسم خطوط آزاد | ج) رسم خطوط شکسته |

۱۰- توسط کدام گزینه می توان فقط Stroke رسم کرد؟

الف) Pen و Pencil ب) Line و Pencil

ج) Line و Brush د) Line و Pencil و Brush

۱۱- توسط کدام گزینه می توان یک جسم توپر را رسم کرد؟

الف) Brush ب) Rectangle ج) Oval د) Paint Bucket

۱۲- توسط کدام گزینه نمی توان یک جسم تو خالی رسم کرد؟

الف) Rectangle ب) Oval ج) Pencil د) Brush

۱۳- در پانل Option ابزار Brush، با انتخاب کدام گزینه می توان فقط رنگ را درون شکل

رسم شده پاشید؟

الف) Paint inside ب) Paint behind ج) Paint Fills د) Paint Normal

۱۴- توسط کدام ابزار می توان درون یک جسم تو خالی را با یک رنگ پر کرد؟

الف) Paint Bucket ب) Brush ج) Ink Bottle د) Deco

۱۵- کدام گزینه صحیح نیست؟

الف) ابزار Paint Bucket برای رنگ آمیزی بخش توپر اجسام است.

ب) ابزار Paint Bucket برای رنگ آمیزی بخش داخلی اشیاء بسته استفاده می شود.

ج) استفاده از ابزار سطل رنگ برای رسم هایی که دارای منفذ می باشد، غیر ممکن است.

د) ابزار Ink Bottle برای رنگ آمیزی خط استفاده می شود.

۱۶- کدام گزینه هدف ابزار Ink Bottle نیست؟

الف) تغییر سبک خط ب) تغییر ضخامت خط و تغییر رنگ خط

ج) ایجاد Stroke برای اجسام توپر د) تغییر رنگ گرادسانی

۱۷- در صفحه اصلی سه شیء رسم کرده ایم و مایل هستیم یکی از آنها را به طور کامل حذف

کنیم. کدام ابزار برای این هدف مناسب است؟

الف) Erasing ب) Faucet

ج) دابل کلیک روی Erasing د) Hand



۱۸- هدف ابزار Straighten چیست؟

- الف) حذف ناهمواری‌های غیریکنواخت
ب) خمیده کردن خطوط غیریکنواخت
ج) تغییر ضخامت خطوط غیریکنواخت
د) تغییر سبک خط

۱۹- کدام گزینه صحیح نیست؟

- الف) می‌توان خطوط را به اجسام توپر تبدیل کرد.
ب) می‌توان به خطوط رنگ گرادینتی داد.
ج) می‌توان خطوط خمیده را به خطوط صاف تبدیل کرد.
د) خطوط را نمی‌توان به گروه تبدیل کرد.

۲۰- ابزار Brush کدام دسته خطوط را قطعه قطعه می‌کند؟

- الف) خطوطی که با ابزار Pencil رسم شده‌اند. ب) خطوطی که با ابزار Brush رسم شده‌اند.
ج) رسم‌هایی که توپر باشند. د) خطوط دورشکل

۲۱- یک دایره به رنگ سبز رسم کرده‌ایم. کدام روش باعث ایجاد گسستگی در دایره می‌شود؟

الف) رسم خط متقاطع به رنگ سبز با ابزار Brush

ب) رسم یک مستطیل توخالی سبز

ج) رسم دایره متقاطع با این دایره به رنگی غیر از سبز

د) رسم خط متقاطع به رنگ غیر سبز

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۲۲- اگر روی ابزار پاک کن کنید، کلیه محتویات صفحه نمایش اصلی پاک می‌شود.

۲۳- برای خمیده کردن خط از ابزار استفاده می‌شود.

۲۴- Flash توسط فرمان امکان می‌دهد که خطوط و کادرها (Stroke) را

به اجسام توپر (Fill) تبدیل کنید.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

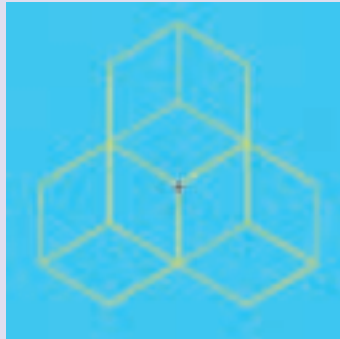
۲۵- هدف ابزار Ink Bottle چیست؟

دستور کار در کارگاه

۱- با استفاده از خط و دایره اقدام به رسم این دو عروسک که روی یک سطح مدور قرار گرفته‌اند، نمایید.



۲- با استفاده از دستور LINE اقدام به رسم تصویر زیر کنید. همان‌طور که ملاحظه می‌کنید با ایجاد خطوط زاویه‌دار می‌توانید تصاویر سه بعدی بسازید.



۳- شما به راحتی می‌توانید با رسم مربع، ایجاد کشیدگی در سطوح و ایجاد اختلاف رنگ اقدام به رسم این مهره تاس کنید.





۴- شما به سادگی می‌توانید اقدام به رسم این LOGO کنید.



۵- یک ستاره رسم کنید. از آن سه کپی ایجاد کرده و مقیاس آنها را به ترتیب کوچک کنید، سپس اقدام به رنگ آمیزی آنها کنید. شما می‌توانید به هر ضلع، رنگ مجزا دهید تا ایجاد سایه و در نتیجه فضای سه بعدی کنید.



فصل سوم

هدف کلی فصل: توانایی انتخاب، ویرایش و گروه‌بندی اشیاء

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- نحوه کار با ابزارهای انتخاب را فرا گرفته، با آنها کار کند.
- روش‌های مختلف ترسیم در محیط Flash را فرا گرفته، در موقعیت‌های مختلف آنها را به کار گیرد.
- روش‌های مختلف ترکیب را روی اشیاء انجام دهد.
- با کمک پالت Align بتواند اشیاء موجود در صفحه را ترازبندی کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۲	۱



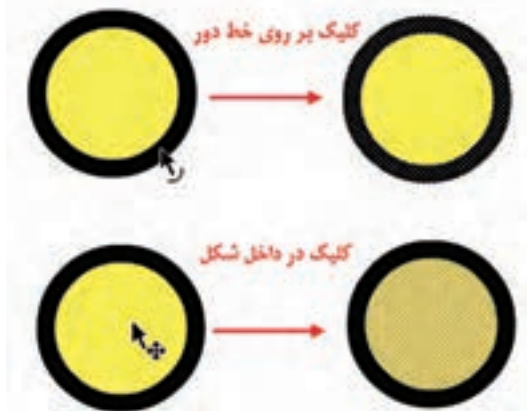
مقدمه

در قسمت های قبل با روش های مختلف ترسیم اشکال و رنگ آمیزی آنها آشنا شدید. در این قسمت می خواهیم شما را با ابزارهای انتخاب (Selection) در Flash آشنا کنیم. اولین گام برای انجام عملیات ویرایشی روی اشیاء مختلف، انتخاب شیء یا اشیاء قابل ویرایش می باشد. ابزارهای انتخاب موجود در Flash را می توان شامل دو ابزار اصلی Selection و Lasso دانست که در ادامه به بررسی این ابزارها و کاربرد آنها می پردازیم.

۱-۳- آشنایی با ابزار Selection (🖱️)

از این ابزار اصولاً برای انتخاب، تغییر شکل و جابه جایی اشیاء موجود در Stage استفاده می شود. برای شروع کار ابزار Selection را انتخاب کرده، یا از کلید سریع V استفاده کنید. با نزدیک کردن اشاره گر به خطوط دور اشکال (Stroke) در کنار مکان نما یک شکل منحنی (Darn Curved) ظاهر می شود که در این حالت با کلیک روی دور خط شکل مورد نظر مشاهده می کنید که به حالت انتخاب درآمده است. اگر بار دیگر مکان نما را به داخل شکل و قسمت Fill آن انتقال دهید، به همراه مکان نما یک پیکان چهار سر ظاهر می شود که با کلیک در این قسمت نیز عمل انتخاب محتویات پرکننده شکل انجام خواهد گرفت (شکل ۱-۳).

نکته: برای انتخاب کل شکل اعم از Stroke یا Fill روی آن دابل کلیک کنید.



شکل ۱-۳- روش های انتخاب بخش های مختلف شیء

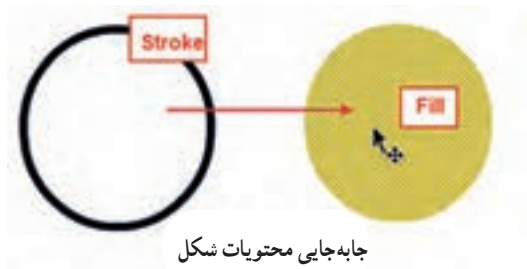
نکته: در مورد اشکال چند ضلعی مانند مستطیل، مربع و ...، نیز با کلیک روی Stroke یا دور خط شکل، هر یک از اضلاع به صورت مجزا انتخاب خواهند شد.

نکته: اگر از ابزار دیگری در محیط Flash استفاده می‌کنید، می‌توانید با پایین نگه داشتن کلید Ctrl موقتاً ابزار Selection را انتخاب کرده، پس از اتمام عملیات دوباره به انجام کار با ابزار قبلی بپردازید.

نکته: با درگ در اطراف یک شکل نیز می‌توان بخشی یا کل شیء موردنظر را انتخاب کرد.

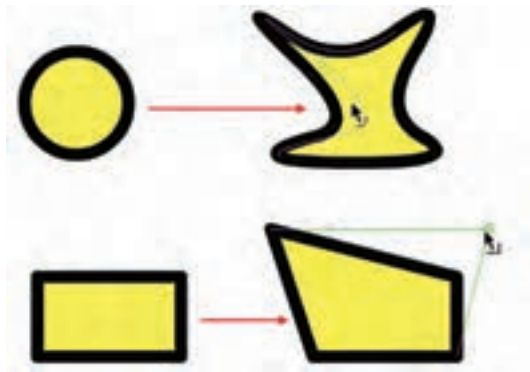
۲-۳- جابه‌جایی و تغییر شکل اشیاء

برای این منظور مکان‌نما را به داخل شکل برده و پس از ظاهر شدن پیکان چهارسر، داخل شکل کلیک و درگ کنید. همان‌طور که مشاهده می‌کنید اگر چه محتویات شیء جابه‌جا شده، ولی محدوده Stroke شیء باقی می‌ماند. برای اینکه کل شیء انتخابی را بتوانید جابه‌جا کنید، همان‌طور که گفتیم روی شکل دابل کلیک کرده، سپس اقدام به جابه‌جایی آن نمایید (شکل ۲-۳).



شکل ۲-۳- جابه‌جایی بخش‌های مختلف شیء

برای تغییر شکل اشیاء نیز ابتدا با ابزار Selection مکان‌نما را به نزدیکی دور خط شکل انتقال داده تا خط منحنی در کنار آن ظاهر شود، سپس با درگ کردن در هر جهت خواهید توانست آن را تغییر شکل دهید. البته توجه داشته باشید که برای اشکال چند ضلعی، کافی است از گوشه‌ها با ابزار Selection عمل تغییر شکل را انجام دهید (شکل ۳-۳).

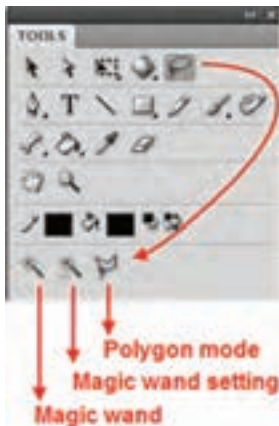


شکل ۳-۳- تغییر شکل اشیاء

۳-۳-۳ آشنایی با ابزار انتخاب Lasso

یکی دیگر از ابزارهای انتخابی است که عملکرد آن کمی با ابزار Selection متفاوت است. به طوری که می توان به کمک آن با درگ کردن در یک محدوده مشخص، اشیاء یا شیء موجود در این محدوده را به حالت انتخاب درآورد. برای استفاده از این ابزار می توان مانند یک ابزار Freehand هر محدوده دلخواهی را ایجاد کرد.

علاوه بر روش فوق، ابزار Lasso دارای دو روش انتخاب می باشند که هم زمان با فعال شدن آن در پایین جعبه ابزار در دسترس خواهد بود (شکل ۳-۴).



شکل ۳-۴- گزینه های ابزار Lasso

ما در ادامه به بررسی هر یک از این روش ها و زیر ابزارهای مربوط به آن می پردازیم.

۳-۳-۱ روش انتخاب Polygon Mode

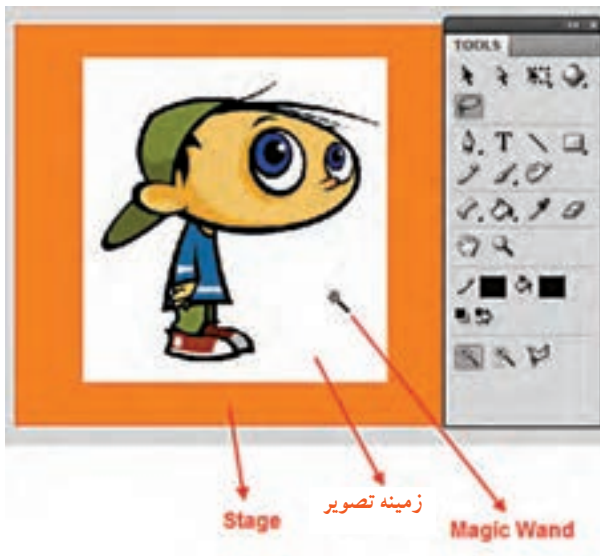
این روش که جزء روش های انتخابی Lasso می باشد با کلیک کردن روی صفحه، محدوده ای چندضلعی را ایجاد خواهد کرد که در پایان عملیات انتخاب، شما می توانید با اتصال نقطه انتهایی به ابتدایی یا با دابل کلیک در نزدیکی های نقطه ابتدایی، محدوده انتخاب را کامل کرده یا ببندید.

۳-۳-۲ روش انتخاب Magic Wand

این زیر ابزار که به آن عصای جادویی گفته می شود در اشکال پیکسلی یا Bitmap کاربرد دارد. وقتی شما یک فایل تصویری را از خارج محیط Flash به داخل Stage برنامه Import می کنید، اولین

اتفاقی که خواهد افتاد به دلیل پیکسلی بودن تصویر، زمینه آن نیز به همراه آن در قالب یک تصویر وارد Stage می‌شود که به‌طور معمول از ابزار Magic Wand برای انتخاب زمینه یا بخشی از تصاویر پیکسلی و سپس حذف زمینه انتخابی استفاده می‌شود. برای اینکه بیشتر با این ابزار و کاربردهای آن آشنا شوید، مراحل زیر را انجام دهید.

- ۱- از منوی File با استفاده از دستور Import/Import To Stage یا کلید ترکیبی Ctrl+R یک تصویر دلخواه را با زمینه تک رنگ وارد Stage نمایید.
- ۲- روی تصویر کلیک راست کرده، سپس دستور Break Apart را اجرا کنید. همان‌طور که مشاهده می‌کنید این دستور می‌تواند زمینه را از تصویر اصلی جدا کند.
- ۳- با انتخاب ابزار Lasso و در ادامه با زیر ابزار Magic Wand روی زمینه تصویر کلیک کنید تا به حالت انتخاب درآید.
- ۴- با زدن کلید Delete مشاهده خواهید کرد که زمینه انتخابی حذف خواهد شد (شکل ۳-۵).



۳-۵- جدا کردن زمینه تصاویر

نکته: برای انتخاب کلیه اشیاء در داخل صفحه می‌توانید از منوی Edit دستور Select All (Ctrl+A) را اجرا کنید.



۳-۴- روش های طراحی در Flash

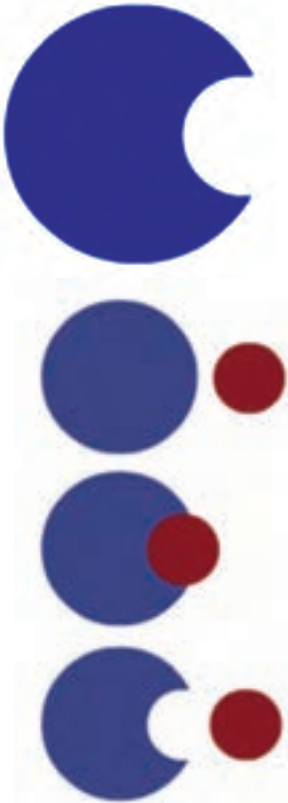
در قسمت های قبل با انواع ابزارهای ترسیمی، رنگ آمیزی و تغییر شکل اشیاء آشنا شدیم. در این قسمت می خواهیم شما را با دو روش متفاوت ترسیم در محیط Flash آشنا کنیم، که هر یک از این روش ها در موقعیت های خاصی کاربرد خواهند داشت.

۱-۴-۳ Merge Drawing

این روش که به عنوان پیش فرض در محیط Flash تنظیم شده است به طور خودکار اشیاء و اشکالی را که بر روی یکدیگر قرار می گیرند با یکدیگر ترکیب می کند. از این روش می توان برای ساخت اشکال ترکیبی و پیچیده استفاده کرد.

به عنوان مثال فرض کنید بخواهیم شکل برش خورده ای

مانند شکل روبه رو را ایجاد کنیم :



در این حالت کافی است ابتدا یک دایره ترسیم کرده

سپس دایره کوچک تری را ترسیم نموده و با جابه جایی دایره

کوچک تر را با دایره بزرگ تر اشتراک دهیم. حال اگر مجدداً

با ابزار Selection دایره کوچک تر را از روی دایره بزرگ تر

جابه جا نماییم شکل برش خورده فوق ایجاد می شود (شکل

۳-۶).

این روش طراحی که به عنوان پیش فرض نرم افزار

Flash تنظیم شده است. به طور خودکار اشیاء و اشکالی را که

روی یکدیگر قرار گرفته یا با هم وجه اشتراک دارند را ترکیب

می کند. از این روش می توان برای ساخت اشکال ترکیبی و

پیچیده استفاده کرد.

شکل ۳-۶- روش Merge Drawing

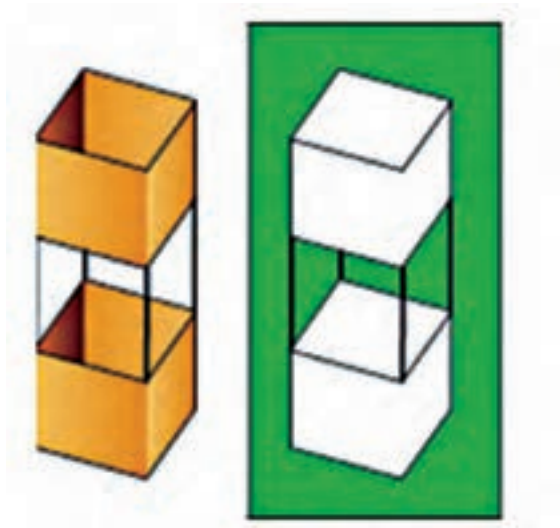
همان طور که در شکل ۳-۶ مشاهده می کنید اگر در روش Merge Drawing دو شکل با

یکدیگر هم پوشانی داشته باشند با جابه جایی شکل بالایی به دلیل اینکه اشیاء با یکدیگر ترکیب شده اند،

بخشی از ترسیم که با شکل دیگر تداخل پیدا کرده است، از آن جدا خواهد شد. البته توجه داشته باشید

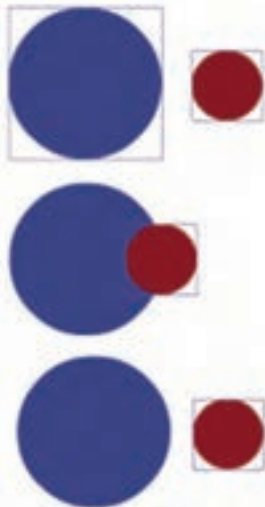
از روش Merge Drawing برای ساخت تصاویر برش خورده یا Cutout و ایجاد ماسک ها استفاده

می شود (شکل ۳-۷).



شکل ۷-۳- روش Cutout

Object Drawing : در این روش هر یک از اشیاء ترسیمی ماهیتی مستقل داشته، لذا



شکل ۸-۳- Object Drawing

قرار دادن آنها روی یکدیگر منجر به تشکیل یک شیء ترسیمی نخواهد شد. برای استفاده از این روش پس از انتخاب ابزار ترسیمی مورد نظر، در پایین جعبه ابزار، گزینه Object را انتخاب کنید، به طوری که در این حالت مشاهده خواهید کرد با ترسیم هر شکل در اطراف آن چهارضلعی نمایان می شود که اگر چه در خروجی نهایی دیده نخواهد شد ولی به شیء مورد نظر ماهیت مستقل و مجزایی می دهد (شکل ۸-۳).

۵-۳- نحوه ویرایش اشیاء در Object Drawing

اشیاء ترسیمی در روش Object Drawing دارای ماهیتی مستقل بوده، قابلیت ویرایش در Scene اصلی را ندارند. برای این منظور شما می توانید با دابل کلیک روی شیء، به نمای اختصاصی Object Drawing رفته، سپس با ابزارهای ویرایشی، تغییرات مورد نظر را اعمال کنید و دوباره با کلیک روی نام Scene اصلی به پنجره اصلی برگردید (شکل ۹-۳).



شکل ۹-۳- ویرایش در حالت Drawing Object

برای حذف خاصیت Object Drawing و تبدیل آنها به حالت Merge Drawing کافی است به منوی modify رفته، دستور Break Apart یا کلید ترکیبی Ctrl+B را اجرا کنید.

نکته: دستور Break Apart در مورد اشکال Bitmap نیز باعث جدا کردن تصویر از زمینه می شود.

۳-۶- گروه بندی و ترکیب اشیاء

در قسمت قبل شما را با دو روش طراحی در محیط Flash یعنی Object Drawing و Merge Drawing و تفاوت آنها با یکدیگر آشنا کردیم. در این قسمت به بررسی روش های گروه بندی و ترکیب اشیاء با یکدیگر و دستورات زیر منوی Combine Objects از منوی Modify می پردازیم.

۱-۳-۶- دستور Union

با استفاده از این دستور می توان یک یا چند شیء که با روش Merge Drawing ترسیم شده اند را به یک شیء واحد با خاصیت Object Drawing تبدیل کرد. برای این منظور از دستور Modify/Combine، Objects/Union استفاده کنید، همان طور که مشاهده می کنید با این عمل شکل ترکیبی مانند یک شیء عمل کرده و نمی توان آن را در حالت معمول تغییر داد (شکل ۱-۳).

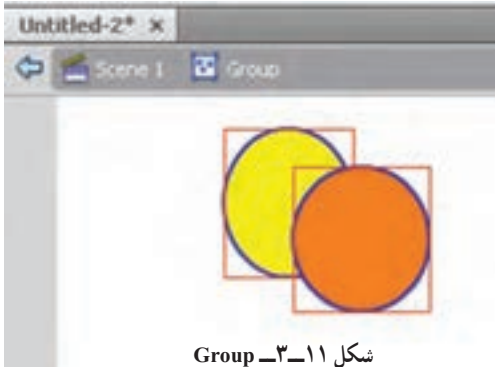


شکل ۱۰-۳- Union

۲-۶-۳- دستور Group

با استفاده از دستور Group زیر منوی Modify می‌توان اشیاء را به یک گروه تبدیل کرد، برای اینکه بیشتر با این دستور و قابلیت‌های آن آشنا شوید، مراحل زیر را انجام دهید:

۱- دوشیء دلخواه را در حالت Object Drawing ترسیم کرده، به طوری که با یکدیگر تداخل داشته باشند.



شکل ۱۱-۳- Group

۲- از منوی Modify دستور Group را اجرا کرده یا از کلیدهای ترکیبی Ctrl+G استفاده کنید.

۳- برای اینکه اشیاء گروه شده را ویرایش کنید، روی آن دابل کلیک کنید تا به نمای Group بروید (شکل ۱۱-۳).

۴- در نمای Group یکی از اشیاء را

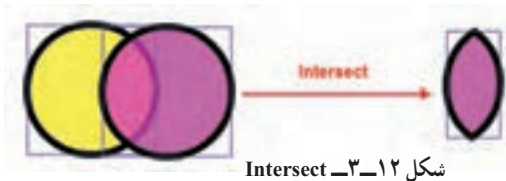
انتخاب کرده و جابه‌جا کنید. سپس هر یک از اشیاء را به طور جداگانه ویرایش کنید.

سؤال: اگر مراحل فوق را با دستور Union انجام دهید، در نمای Object Drawin

چه تفاوتی با حالت Group مشاهده می‌کنید؟

۳-۶-۳- دستور Intersect

با استفاده از دستور Intersect زیر منوی Combine Objects و منوی Modify می‌توان پس از انتخاب اشیایی که در حالت Object Drawing ترسیم شده و

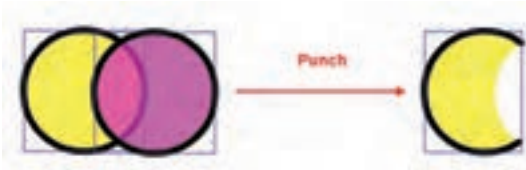


شکل ۱۲-۳- Intersect

با یکدیگر وجه اشتراک دارند، شکلی با فصل مشترک دوشیء و رنگ عنصر بالایی ایجاد کرد (شکل ۱۲-۳).



۴-۶-۳- دستور Punch

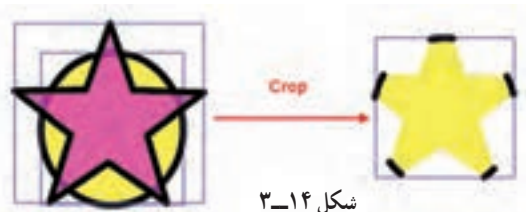


شکل ۳-۱۳- Punch

با استفاده از این دستور در زیر منوی Combine Object و منوی Modify می‌توان روی شکل مورد نظر یک حفره ایجاد کرد. برای انجام این دستور نیز اشیایی را که در حالت Object Drawing

ترسیم شده‌اند با یکدیگر تداخل داده، سپس آنها را انتخاب و دستور Punch را اجرا کنید. مشاهده خواهید کرد بخش مشترک دو شیء از شیء زیری کم شده است (شکل ۳-۱۳).

۵-۶-۳- دستور Crop



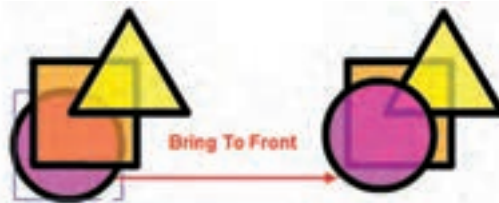
شکل ۳-۱۴

با استفاده از این دستور می‌توان شکل زیرین را به شکل شیء بالایی برش زد. برای این منظور دو شیء را که با هم وجه مشترک دارند انتخاب و این دستور را از زیرمنوی Combine Object

منوی Modify اجرا کنید. مشاهده می‌کنید که شیء بالایی شکل خود را از شیء پایینی برش زده است (شکل ۳-۱۴).

سؤال: به نظر شما چه تفاوتی بین دستور Crop و Intersect وجود دارد؟

۷-۳- مرتب سازی اشیاء



شکل ۳-۱۵- تغییر ترتیب قرارگیری اشیاء

یکی از موارد بسیار مهمی که در هنگام کار با اشیاء معمولاً با آن مواجه می‌شویم تغییر ترتیب قرارگیری اشیاء بر روی یکدیگر یا مرتب سازی آنهاست برای آشنایی هرچه بیشتر شما با این موضوع در

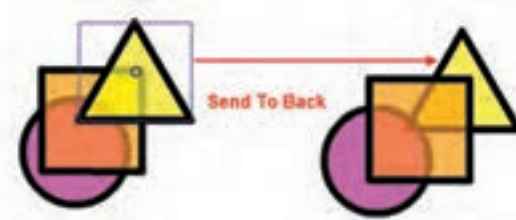
ادامه به بررسی دستورات کاربردی زیر منوی Arrange می‌پردازیم، برای این منظور کافی است شیء مورد نظر را انتخاب کرده، با کلیک راست از زیر منوی Arrange یکی از دستورات زیر را انتخاب کنید:

● **Bring To Front** : اجرای این دستور باعث می‌شود شیء انتخابی روی سایر اشیاء قرار

گیرد.

● **Send To Back** : اجرای این دستور سبب انتقال شیء به زیر سایر اشیاء خواهد شد (شکل

۳-۱۶).

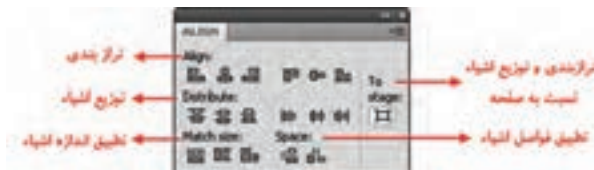


شکل ۳-۱۶- تغییر ترتیب قرارگیری اشیاء

نکته : با استفاده از دستور Bring Forward شیء انتخابی تنها یک لایه به جلو و با دستور Send Backward این شیء تنها یک لایه به زیر انتقال داده می‌شود.

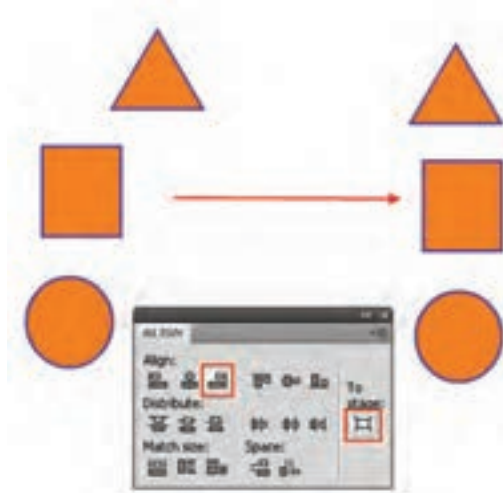
۳-۸- ترازبندی اشیاء

به طور کلی به نحوه قرارگیری اشیاء نسبت به هم و یا نسبت به کل صفحه، ترازبندی گفته می‌شود. به دلیل اهمیتی که این مسئله در منسجم کردن عناصر یک پروژه دارد Flash یک پالت مجزا تحت عنوان Align در اختیار طراحان و کاربران قرار داده است (شکل ۳-۱۷) که از آن برای ترازبندی اشیاء می‌تواند استفاده کنند. توجه داشته باشید که نرم‌افزار Flash براساس دو پارامتر، اشیاء را در صفحه Stage ترازبندی می‌کند. این پارامترها عبارتند از ترازبندی نسبت به صفحه (Stage) و ترازبندی اشیاء نسبت به خود.



شکل ۳-۱۷- پانل Align

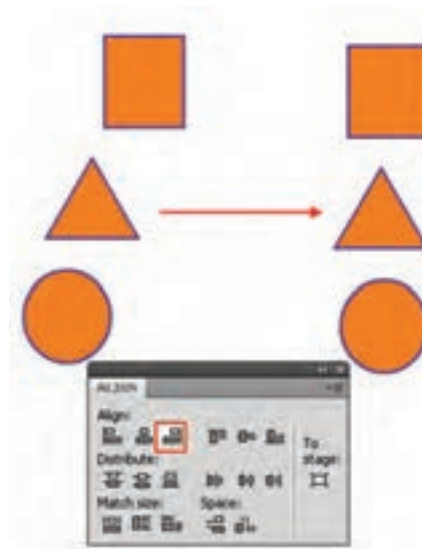
برای اینکه بیشتر با این دستور و روش‌های مختلف آن آشنا شوید از زیر منوی Window دستور Align را اجرا یا از کلید ترکیبی Ctrl+K استفاده کنید. سپس در پالت باز شده در صورتی که می‌خواهید ترازبندی‌ها نسبت به صفحه صورت گیرد، گزینه To Stage را فعال کرده، سپس روی شیء انتخابی گزینه‌های این پنجره را اجرا کنید (شکل ۳-۱۸).



شکل ۱۸-۳- تراز بندی اشیاء نسبت به لبه سمت چپ صفحه

همان طور که در این پنجره مشاهده می کنید گزینه های متعددی وجود دارد که می توان آنها را به سه بخش زیر تقسیم بندی کرد.

گزینه های Align: از این گزینه ها برای تراز بندی اشکال از چپ، راست، بالا، پایین و وسط استفاده می شود (شکل ۱۹-۳).



شکل ۱۹-۳- تراز بندی لبه سمت چپ اشیاء نسبت به مربع

گزینه‌های Distribute: عمل توزیع پذیری یا یکسان کردن فاصله اشیاء از هم در دو راستای

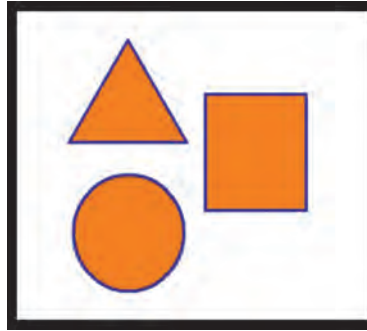
افقی و عمودی را انجام می‌دهد.

گزینه‌های Match: از این گزینه‌ها برای تطبیق اندازه و فواصل استفاده می‌شود.

برای اینکه هرچه بیشتر با این گزینه‌ها و کاربرد آنها روی اشیاء آشنا شوید، کافی است مطابق

شکل چند شیء مختلف را روی صفحه ترسیم کرده، سپس با استفاده از پالت Align به انجام عملیات

با این اشیاء و روش‌های مختلف توزیع (Distribute) آنها در صفحه بپردازید (شکل ۲-۳).



شکل ۲-۳- ترازبندی اشیاء

حال که تا حدودی با ابزارهای ترسیمی و دستورات زیر منوی Modify آشنا شدید برای آشنایی

هرچه بیشتر شما با کاربرد این ابزارها و دستورات به بررسی یک مثال می‌پردازیم:

مثال: می‌خواهیم با استفاده از ابزارهای ترسیمی موجود در جعبه ابزار Flash و

دستورات زیر منوی Modify اقدام به ترسیم یک دوربین عکاسی نماییم.

مراحل انجام کار:

۱- ابزار Rectangle Primitive را از جعبه ابزار برنامه انتخاب کرده و یک مستطیل به شکل

زیر ترسیم نمایید در ادامه با استفاده از ابزار Selection گوشه‌های این چهار ضلعی را گرد کنید.





۲- مجدداً با ابزار Rectangle Primitive چهار ضلعی کوچکی را ترسیم کرده که از قسمت بالایی با چهار ضلعی اولیه وجه مشترک داشته باشد همان طور که مشاهده می کنید تنظیمات چهار ضلعی اول به طور خودکار بر روی این چهار ضلعی نیز اعمال شده و گوشه های آن گرد ترسیم می شود، که شما می توانید با استفاده از ابزار Selection میزان گردی گوشه ها را کمتر نمایید.



۳- برای اینکه اضلاع چپ و راست چهار ضلعی های ترسیمی کمی انحنا پیدا کند لازم است هر چهار ضلعی به طور مستقل با ابزار Selection انتخاب شده سپس از منوی Modify دستور Ungroup را دوبار بر روی هر چند ضلعی اجرا کنید با اولین بار اجرای دستور Ungroup به پالت Properties دقت کنید چهار ضلعی به یک Drawing Object و با دومین بار اجرای این دستور به یک Shape قابل ویرایش تبدیل می شود که در این حالت شما می توانید اشاره گر را به لبه ها نزدیک کرده و با ظاهر شدن شکل منحنی در کنار مکان نما (Darn Curved) اقدام به انحنا دادن خط مستقیم نمایید. همین عمل را بر روی چهار ضلعی کوچک نیز انجام دهید. با این تفاوت که فقط نقاط اتصال پایینی چهار ضلعی را کمی جابه جا نمایید.



۴- برای ترسیم لنز دوربین کافی است ابزار Oval Primitive را انتخاب کرده سپس با تنظیم رنگ دور خط و بدون رنگ پرکننده به همراه تنظیم شعاع داخلی (Inner Radius) دلخواه یک دایره توخالی ترسیم نمایید.



۵- برای اینکه دایره ترسیمی را نیز ویرایش نمایم مانند مراحل قبل دستور (Shift+Ctrl+G) Ungroup را دوبار بر روی آن اجرا کرده سپس با ابزار Selection رنگ بین دو دایره و همچنین دور خط (Stroke) دایره ها را انتخاب کرده و با کلید Delete آنها را حذف نمایید، تا ترسیم دوربین کامل شود.



۶- در پایان به منوی File رفته و با اجرای دستور Save (Ctrl+S) شکل ترسیمی را با فرمت Fla ذخیره نمایید.



۳-۹- تغییر شکل اشیاء

یکی از امکانات مفید موجود در محیط برنامه های گرافیکی و از جمله Flash، قابلیت تغییر شکل آزاد اشیاء (Free Transform) است که به کمک آن می توانید شیء را تغییر اندازه و تغییر شکل داده و یا آن را بچرخانید. با انتخاب ابزار Free Transform چهار دکمه در بخش Options فعال می شود که به شرح زیر می باشند.

۱- تغییر اندازه شکل (Scale) (شکل ۳-۲۱).

۲- کشیدن شکل (Distort) (شکل ۳-۲۲).

۳- چرخاندن و کج کردن شکل (Rotate & Skew) (شکل ۳-۲۳).

۴- پیچاندن شکل (Envelope) (شکل ۳-۲۴).



شکل ۳-۲۱- تغییر اندازه (Scale)



شکل ۳-۲۳- کشیدن (Distort)



شکل ۳-۲۲- کج کردن (Rotate & Skew)



شکل ۳-۲۴- پیچاندن (Envelope)



- در Flash می توان از دو ابزار Selection و Lasso برای انتخاب اشیاء استفاده کرد.
- اکثر اشکال ترسیمی در Flash از دو بخش Stroke (دور خط) و Fill (پرکننده) تشکیل می شوند. از ابزار Selection برای انتخاب، تغییر شکل و جابه جایی اشیاء موجود در Stage استفاده می شود.
- برای انتخاب کل شکل اعم از Stroke یا Fill بر روی آن توسط ابزار Selection، دابل کلیک کنید.
- ابزار Lasso می تواند با درگ کردن در یک محدوده مشخص اشیاء یا بخشی از شیء موجود در این محدوده را به حالت انتخاب درآورد.
- برای ترسیم اشکال در Flash از دو روش Merge Drawing و Object Drawing استفاده می شود.
- در روش طراحی Merge Drawing به طور خودکار اشکالی را که بر روی یکدیگر قرار می گیرند با یکدیگر ترکیب می کند.
- در روش Object Drawing هر یک از عناصر ترسیمی ماهیتی مستقل داشته و لذا قرار دادن آنها بر روی یکدیگر منجر به تشکیل یک عنصر ترسیمی نخواهد شد.
- یکی دیگر از روش هایی که می توان اشیاء را به یک گروه یا شیء تبدیل کرد استفاده از دستور Group زیر منوی Modify است.
- از دستورات زیر منوی Combine Object برای ترکیب اشکال مانند Intersect (وجه مشترک اشکال)، Punch (ایجاد حفره روی اشکال) و Crop (برش اشکال با شکل دلخواه) استفاده می شود.
- در Flash یک پالت مجزا تحت عنوان Align (Ctrl + K) طراحی شده است که از آن برای ترازبندی اشیاء استفاده می شود.
- گزینه Distribute در پالت Align، عمل توزیع پذیری اشیاء در صفحه و گزینه Match برای تطبیق اندازه و فواصل بین اشیاء استفاده می شود.



Learn In English

Align objects

The Align panel lets you align selected objects along the horizontal or vertical axis.

You can align objects vertically along the right edge, center, or left edge of the selected objects, or horizontally along the top edge, center, or bottom edge of the selected objects.

واژه نامه

Advantages	مزایا
Back	عقب
Backward	به عقب
Break	قطع کردن
Bring	آوردن
Combine	ترکیب کردن
Crop	حذف کردن
Curved	منحنی
Cutout	برش
Darn	رفو کردن
Distribute	پخش کردن
Forward	به جلو
Front	جلو
Identify	تعیین کردن
Independently	به طور مستقل
Individually	اختصاصاً
Intersect	بخش مشترک
Kinds	انواع
Lasso	کمند
Magic	سحرآمیز
Match	مطابقت کردن



Merge	پیوند دادن
Group	گروه
Ungroup	خارج کردن از گروه
Object	شی
Oval	بیضی
Overlaps	هم پوشانی
Part	قسمت
Polygon	چندضلعی
Punch	حفره
Scene	صحنه
Send	فرستادن
Separate	جدا کردن
Union	ترکیب
Skew	کجی، اریب
Scale	مقیاس
Trasform	تغییر شکل دادن

آزمون تئوری

چهارگزینه‌ای

۱- با کدام یک از گزینه‌های زیر می‌توانیم رنگ حاشیه و داخل یک شیء را تنظیم کنیم؟

الف) Stroke - Fill (ب) Rectangle - Oval

ج) Pencil - Rectangle (د) Oval - Pencil

۲- نرم افزار Flash Player فایل‌های را اجرا می‌کند.

الف) Swf (ب) Fla

ج) Dwg (د) Doc

۳- هنگامی که روی سند Flash کار می‌کنید، فرمت پیش فرض جهت ذخیره فایل کدامیک از

پسوندهای زیر است؟

الف) Swf (ب) Fla

ج) Psd (د) Jpg

۴- برای ترازبندی اشیاء گرافیکی از منوی Modify گزینه را انتخاب می‌کنیم.

الف) Align (ب) Ungroup (ج) Group (د) Transform

۵- برای وارد کردن تصویر به محیط فلش کدام گزینه صحیح می‌باشد؟

الف) از طریق فرمان Open

ب) از طریق فرمان Import To Stage

ج) از طریق Clip Board

د) هر سه مورد

۶- با اجرای کدام دستور زیر می‌توان شیء انتخابی را تنها به یک لایه زیر آن انتقال داد؟

الف) Send Backward (ب) Bring Forward

ج) Bring To Front (د) Send To Back

۷- با کدام یک از دستورات زیر می‌توان در میان دو شیء که با یکدیگر تداخل دارند، شکل

شیء پایینی را به شکل شیء بالایی برش زد؟

الف) Intersect (ب) Punch (ج) Group (د) Crop

۸- با کدام یک از دستورات زیر می‌توان در میان دو شیء که با یکدیگر تداخل دارند، وجه



مشترک دو شیء را ایجاد کرد؟

الف) Intersect ب) Punch ج) Group د) Crop

۹- در پانل Align از کدام گزینه برای تطبیق فواصل بین اشیاء استفاده می شود؟

الف) Distribute ب) Space ج) Align د) To Stage

۱۰- علت استفاده از گروه بندی چیست؟

الف) تداخل اجسام

ب) اجرای عملیات یکپارچه روی اشیاء رسم شده

ج) توخالی کردن اشیاء

د) تغییر شکل اشیاء

۱۱- هدف ابزار Free Transform کدام است؟

الف) تغییر شکل ب) جابه جایی شکل ج) گروه بندی شکل ها د) پاک کردن

12 _ You can align object horizon They along the top edge,center,or bottom edge of the selected objects.

a) true b) false

به سؤالات زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۳- تفاوت ابزارهای Selection، Lasso را نام ببرید.

۱۴- ابزار Magic wand برای انتخاب اشیاء عموماً از چه روشی استفاده می کند؟

۱۵- از ابزار Selection برای چه مواردی استفاده می شود؟

۱۶- روش های ترسیم اشیاء در Flash را نام برده، با یکدیگر مقایسه کنید.

۱۷- هر یک از دستورات زیر چه کاربردی دارند؟

Crop – Punch – Intersect

۱۸- تفاوت دستورات Union، Group را بنویسید.

دستور کار در کارگاه

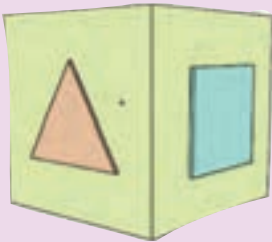
۱- تصویری را به محیط Flash وارد کرده، سپس تصویر را از زمینه جدا نموده، زمینه آن را حذف کنید.

۲- با استفاده از روش Merge Drawing Object از ترکیب سه شکل پایه، اشکال ترکیبی جدیدی را ایجاد کنید.

۳- با استفاده از تکنیک Cutout و Flash در یک زمینه مشکی، ماه و ستارگان را بر فراز ساختمان‌های یک شهر نمایش دهید.



۴- با استفاده از عناصر موجود برای رسم و تکنیک‌های ویرایش عناصر توپر اقدام به طراحی این پسر اسکیت سوار کنید.



۵- با چند ابزار ساده اقدام به رسم این مکعب سه بعدی با طرح‌های برجسته کنید.



۶- این دو مکعب متداخل را رسم نمایید. اختلاف رنگ کمک شایانی در ایجاد حالت فضای سه بعدی می‌کند.

فصل چهارم

هدف کلی فصل: کار با رنگ‌های یکنواخت (Solid)
و رنگ‌های گرادیان (Gradient)

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- رنگ‌های یکنواخت را بشناسد.
 - سیستم رنگ مورد نظر را انتخاب کند و یک رنگ به دلخواه ایجاد کند.
 - رنگ‌های گرادیانی را بشناسد و بتواند یک گرادیان جدید بسازد.
 - رنگ‌های گرادیانی را ویرایش کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۲	۱

کلیات

شما به طور دلخواه می‌توانید رنگ مورد نظر را برای اشکال ترسیم شده انتخاب نمائید. محیط Flash تعدادی رنگ آماده دارد که می‌توانید تصاویر خود را با آنها رنگ آمیزی کنید. همچنین می‌توانید رنگ مورد نظر خود را تولید و سپس از آن استفاده کنید. در این فصل نحوه ایجاد رنگ جدید و ذخیره کردن آن را می‌آموزید. همچنین نحوه استفاده از رنگ‌های گرادیان (ترکیب تدریجی دو رنگ) و ایجاد رنگ‌های گرادیان جدید را یاد می‌گیرید.

رنگ‌ها

در فصل‌های قبل می‌توانستید خطوط (Stroke) و بخش توپر (Fill) اشکال را رنگ آمیزی کنید به طور پیش فرض ۲۱۶ رنگ یکنواخت و ۶ رنگ گرادیان در جعبه رنگ در دسترس هستند. ولی به احتمال زیاد شما بیش از ۲۱۶ رنگ نیاز دارید و می‌توانید مجموعه‌های متنوع دیگری نیز از رنگ‌ها و گرادیان‌ها ایجاد نموده و ذخیره کنید. بدیهی است که در صورت نیاز می‌توانید سریعاً آنها را بارگذاری (load) نمائید.

۴-۱- رنگ‌های یکنواخت (Solid color)

شما از سه روش به رنگ‌های یکنواخت دسترسی دارید :

۱- Tool Box

۲- پانل Color : برای دسترسی به این پانل از منوی Window گزینه Color را انتخاب

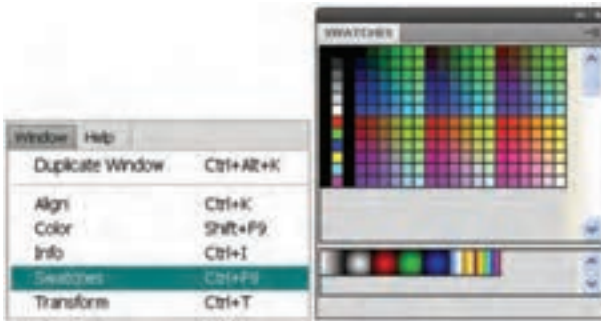
کنید (شکل ۴-۱)



شکل ۴-۱




۳- پانل Swatches : برای دسترسی به این پانل از منوی Window گزینه Swatches را انتخاب کنید (شکل ۴-۲).



شکل ۴-۲

نکته : رنگ‌هایی که ایجاد می‌کنید در پانل Color Swatches ذخیره می‌شوند.

۱-۱-۴- تعیین مد رنگ

روی علامت پیکان کوچک موجود در گوشه بالا و سمت راست پانل Color  کلیک نموده تا منوی Option ظاهر شود (شکل ۴-۳). پانل Color این امکان را می‌دهد تا مد رنگ خود را از بین دو مد رنگ RGB و HSB انتخاب کنید.

مد RGB (Red-Green-Blue) : برای تنظیم رنگ مورد نظر مقدار عددی بین ۰ تا ۲۵۵ را برای رنگ‌های قرمز، سبز، آبی به ترتیب در فیلدهای R، G، و B در پانل Color وارد کنید (شکل ۴-۴).

مد HSB (Hue-Saturation-Brighten) : برای تنظیم رنگ مورد نظر مقدار درصد عددی لازم برای رنگ را در کادر مقابل H میزان اشباع رنگ را مقابل S و مقدار روشنی رنگ را مقابل B وارد نمایید (شکل ۴-۵).



شکل ۴-۵



شکل ۴-۴



شکل ۴-۳

مثال ۴-۱: در این مثال رنگ در مد HSB تنظیم می‌شود. دستورات را مرحله به مرحله انجام دهید.

۱- در هر خط مقدار H را تغییر دهید. با هر کاهش یا افزایش این فیلد، شما یک رنگ جدید انتخاب می‌کنید.

۲- در هر خط مقدار S را به ترتیب روی ۱۰۰، ۸۰، ۶۰ و ۳۰ تنظیم کنید. نتیجه می‌گیرید که با کاهش مقدار H طیف رنگ کم می‌شود (شکل ۴-۶). مقدار B به ترتیب روی ۱۰۰، ۶۰ و ۰ تنظیم شده است. همان طور که انتظار می‌رود در مقدار صفر تصویر روشنی خود را کاملاً از دست می‌دهد و به سیاه نزدیک می‌شود (شکل ۴-۷).



شکل ۴-۶



شکل ۴-۷



۲-۱-۴- تعیین میزان شفافیت (Transparency)

بعد از باز کردن پانل Mixer و انتخاب یک رنگ می‌توانید توسط پارامتر Alpha میزان شفافیت را تعیین کنید. مقدار عددی ۱۰۰ در Alpha رنگ را غیرشفاف و مقدار ۰ در Alpha رنگ را کاملاً شفاف می‌کند.

در شکل ۴-۸ میزان Alpha متن (پایان) روی ۱۰۰ تنظیم شده است. همان‌طور که انتظار می‌رود این متن کاملاً غیرشفاف است و تصویر زیر آن دیده نمی‌شود.

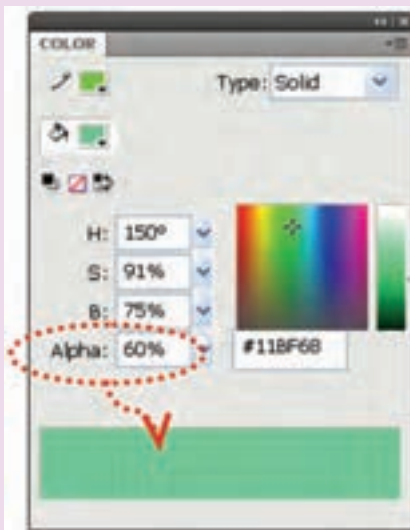
در شکل ۴-۹ میزان Alpha متن (پایان) روی ۶۰ تنظیم شده است. همان‌طور که ملاحظه می‌کنید متن کمی شفاف است و تصویر زیر آن دیده می‌شود.



شکل ۴-۹



شکل ۴-۸



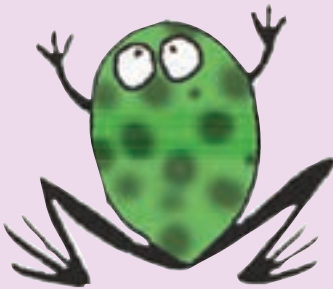
شکل ۴-۱۰

نکته: در صورتی که رنگی دارای خاصیت Transparency باشد، پانل Color شطرنجی دیده می‌شود (شکل ۴-۱۰).

تمرین ۴-۱: با توجه به آموخته‌های خود سعی کنید شکل مقابل را طراحی کنید. همان‌طور که ملاحظه می‌کنید میز کمی حالت شفاف دارد و دیوار پشت آن دیده می‌شود.



تمرین ۴-۲: در این تصویر رنگ



روی مد HSB تنظیم شده است و با تغییر پارامترهای B و S مناطق تیره بدن قورباغه طراحی شده است. شما هم برای رسم این تصویر اقدام کنید. توصیه می‌شود برای انتخاب بخش‌هایی که مایل هستید تغییر رنگ یابند از ابزار Lasso استفاده کنید.

تمرین ۴-۳: برای رنگ آمیزی نقاط



سفید تصویر زیر کدام مد رنگ مناسب است؟ مد رنگ را تنظیم کنید و سپس کل تصویر را طراحی کنید.



تمرین ۴-۴: تصویر مقابل را طراحی کنید و برای رنگ آمیزی آن از مد مناسب استفاده کنید.

راهنمایی: توسط ابزار Lasso بخش های کوچکی انتخاب و روشنی آنها کم و زیاد شده است.

تمرین ۴-۵: توسط مد رنگی HSB تصویر مقابل را طراحی کنید.



تمرین ۴-۶: در تصویر زیر توسط پارامتر Alpha در مکعب بزرگ حالت شفافیت ایجاد شده تا مکعب درون آن دیده شود. شما نیز سعی کنید تصویر زیر را رسم کنید.





تمرین ۴-۷: به سادگی می‌توان با کنار هم قرار دادن رنگ‌های یکنواخت تصاویر سه بعدی ایجاد کرد. به این تصویر توجه کنید. سپس برای رسم آن اقدام نمائید.

۴-۱-۳- اضافه کردن رنگ جدید به مجموعه رنگ‌ها

برای اضافه کردن رنگ جدید به مجموعه رنگ‌ها دستورات زیر را اجرا کنید:

- ۱- توسط روش‌هایی که تاکنون یاد گرفته‌اید یک رنگ جدید ایجاد نمائید.
- ۲- در پانل Color از منوی Option گزینه Add swatch را انتخاب کنید.
- ۳- در این هنگام Flash رنگ تعریف شده را به مجموعه رنگ‌های موجود در پانل رنگ‌ها اضافه می‌نماید (شکل ۴-۱۱).



شکل ۴-۱۱



۴-۲- رنگ های گرادیان

برای ایجاد حالت سه بعدی در تصاویر و ترسیم سایه ها و انعکاس نورها از رنگ های گرادیان استفاده می شود. یک رنگ گرادیان جلوه ویژه ای است که یک رنگ را به صورت تدریجی تبدیل به رنگ دیگر نموده و حالت زیبایی را ایجاد می کند (شکل ۴-۱۲). همان طور که در شکل ۴-۱۳ مشاهده می کنید. رنگ گرادیان، یک شیب رنگ از رنگ اول به رنگ دوم ایجاد می کند. محل شیب رنگ را می توان با استفاده از دستگیره ها تغییر داد. به صورت پیش فرض دو رنگ برای ایجاد طیف به کار می رود. این دو رنگ با دو دستگیره رنگی در ابتدا و انتهای نوار رنگی مشخص شده است. رنگ های گرادیان معمولاً شیء را با طرح های مختلف طیف رنگ پر می کنند که در منوی Type می توان حالت خطی (Linear) و یا شعاعی (Radial) را انتخاب کرد (شکل ۴-۱۴).



شکل ۴-۱۳



شکل ۴-۱۲



شکل ۴-۱۴

مثال ۴-۲: در این مثال با استفاده از رنگ گرادیان یک کره رسم می شود.



شکل ۴-۱۵

۱- با استفاده از جعبه رنگ، رنگ گرادیان دلخواه را انتخاب کنید.

۲- یک دایره رسم کنید.

۳- همان طور که ملاحظه می کنید به دلیل استفاده از

گرادیان دایره ما سه بعدی به نظر می رسد (شکل ۴-۱۵).

۱-۲-۴- ایجاد رنگ گرادیان جدید



شکل ۱۶-۴- نشانگرهای اضافه شده

برای ایجاد رنگ گرادیان حداقل دو رنگ ضروری است. وقتی از گرادیان‌های آماده Flash استفاده می‌کنید همواره دو دستگیره (🔒 و 📏) رنگ گرادیان را کنترل می‌کنند. زمانی که یک دستگیره را انتخاب می‌کنید، جعبه رنگ مربوط به دستگیره Fill در هر بخش فعال می‌شود در نتیجه می‌توانید رنگ دلخواه را انتخاب نمایید.

برای افزودن رنگ‌های بیشتر به رنگ گرادیان باید در پایین نوار گرادیان (Gradient Definition Bar) در پانل Color کلیک نمایید. به این ترتیب اشاره‌گرهای جدیدی ظاهر می‌شوند که می‌توانید آنها را تغییر رنگ داده و حرکت دهید.

نزدیک کردن نشانگرها به هم باعث می‌شوند که محل تغییر رنگ‌ها (مرز) واضح‌تر گردد و دور کردن آنها باعث مبهم شدن مرز رنگ‌ها می‌شود (شکل ۱۶-۴).

برای حذف یک رنگ، نشانه آن را به سمت خارج میله تعریف گرادیان (Gradient Definition bar) درگ کنید.


نکته: برای ویرایش رنگ‌های گرادیان و حرکت دادن مکان رنگ و همچنین برای حذف رنگ ابتدا باید نشانه آن رنگ انتخاب شود.

نکته: زمانی که شما مشغول تغییر دادن گرادیان می‌باشید تمام تغییرها در کلیه جعبه‌های Fill Color ظاهر می‌گردند.

نکته: گرادیان‌ها نیز می‌توانند خصوصیت شفاف بودن و یا Transparency داشته باشند.



۴-۲-۲- پر کردن یک شکل با یک گرادیان خطی یا شعاعی

۱- ابزار سطل رنگ  را از جعبه ابزار انتخاب کنید.

۲- از جعبه Fill Color (از پانل Color یا نوار ابزار) رنگ گرادیان مورد نظر را انتخاب کنید.




Radial



Linear


شکل ۴-۱۷

۳- با حرکت اشاره گر ماوس ابزار سطل رنگ  را به یک نقطه از شکل نزدیک کنید و روی آن قسمت کلیک کنید.

در این هنگام شکل مذکور با این گرادیان پر می گردد (شکل ۴-۱۷).

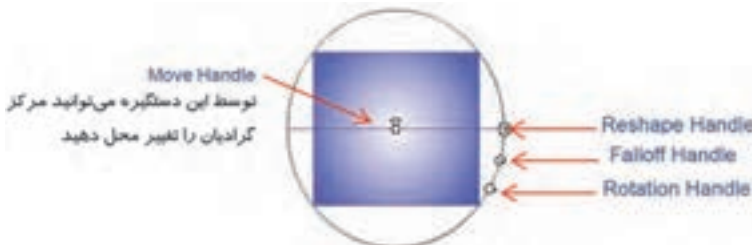
نکته: گرادیان ها فوق العاده زیبا بوده ولی یک اشکال عمده دارند چون باعث افزایش اندازه فایل شده و لذا بارگذاری (Loading) فیلم را کندتر می نمایند.

۴-۲-۳- تغییر گرادیان (Gradient Transform)

۱- برای تغییر گرادیان، اشاره گر ماوس را روی ابزار Free Transform  نگه دارید و رها نکنید. همان طور که ملاحظه می کنید یک لیست ظاهر می شود که گزینه آخر Gradient Transform می باشد.

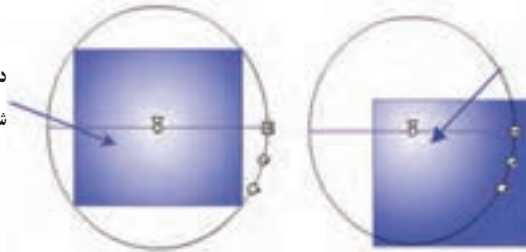
۲- ابزار Gradient Transform  را انتخاب کنید.

۳- اشاره گر را به روی شکلی که می خواهید گرادیان آن را تغییر دهید منتقل کنید. به نام دستگیره ها در شکل ۴-۱۸ توجه کنید.



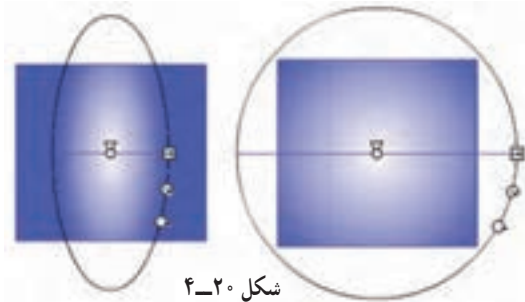
شکل ۴-۱۸

در این شکل نوع گرادیان شعاعی انتخاب شده است.

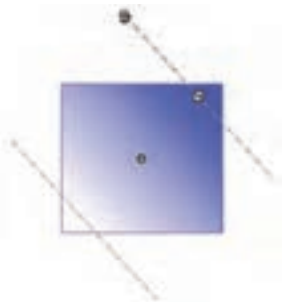


شکل ۴-۱۹

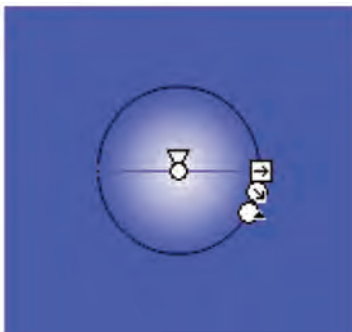
مرکز گرادیان شعاعی جا به جا شده و با این جابه‌جایی به نظر می‌رسد محل تابش نور تغییر کرده است.



شکل ۴-۲۰



شکل ۴-۲۱



شکل ۴-۲۲

Reshape Handle : در گرادیان

خطی کشیدن دستگیره Reshape Handle به سمت مرکز شکل باعث باریک شدن فضای گرادیان و کشیدن به سمت خارج از مرکز باعث افزایش عرض گرادیان و پخش شدن رنگ‌ها در یک فضای عریض‌تر می‌گردد. در گرادیان شعاعی کشیدن این دستگیره به سمت مرکز باعث قرار گرفتن رنگ‌ها در یک فضای بیضی باریک‌تر و کشیدن آن به سمت خارج از مرکز باعث پهن شدن فضای بیضی رنگ‌ها خواهد شد (شکل ۴-۲۰).

Rotation Handle : باحرکت

این دستگیره می‌توانید گرادیان را در جهت و یا خلاف جهت حرکت عقربه‌های ساعت بچرخانید (شکل ۴-۲۱).

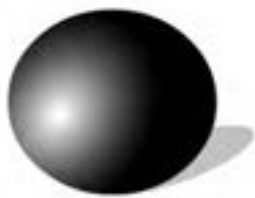
Falloff Handle : برای تغییر

شعاع حلقه‌های رنگی در گرادیان‌های شعاعی استفاده می‌شود (شکل ۴-۲۲).



مثال ۳-۴ : به شکل ۲۳-۴ توجه کنید.

در لایه اول یک دایره با رنگ گرادیان و در لایه دوم یک بیضی با رنگ یکنواخت خاکستری رسم شده است. همانطور که ملاحظه می کنید با تغییر مرکز گرادیان به سمت چپ و تغییر محل بیضی چنین به نظر می رسد که یک نوار از سمت چپ تاییده و یک سایه در پشت دایره ایجاد شده است (شکل ۲۴-۴).



شکل ۲۴-۴



شکل ۲۳-۴

۳-۴- آشنایی با ابزارهای رنگ آمیزی ویژه در Flash

برای انجام عملیات رنگ آمیزی در Flash نسخه 4.0 Cs علاوه بر ابزارهای معمول قبلی مانند سطل رنگ (Paint Bucker) که برای ریختن رنگ در داخل یک شکل و قطره چکان (Eyedropper) که برای نمونه برداری از رنگ اشیاء مورد استفاده قرار می گیرد، در نسخه Cs4.0 ابزارهای جدیدی نیز مانند قلم موی رنگ پاش (Spray Brush Tool) و ابزار Deco نیز اضافه شده است که در ادامه به بررسی نحوه کار با این ابزارها و کاربرد آنها می پردازیم.

۱-۳-۴ آشنایی با ابزار Spray Brush Tool

با استفاده از این ابزار می توان صفحه یا شکل موردنظر، یک شی یا یک سمبل گرافیکی را پر کرد. برای استفاده از این ابزار کافی است مراحل زیر را انجام دهید :

۱- از جعبه ابزار برنامه، روی ابزار قلم مو دکمه ماوس را پایین نگه دارید تا زیر منوی آن باز شود یا با دو بار زدن کلید B نیز می توانید ابزار Spray Brush را انتخاب کنید.

۲- قلم مو را روی صفحه یا شکل ترسیمی موردنظر انتقال داده، سپس با کلیک و درگ مشاهده خواهید کرد به صورت پیش فرض سطح شکل یا صفحه مورد نظر در محدوده حرکت قلم مو با نقاط رنگ انتخابی پر می شود.

۳- در صورتی که بخواهید از اشکال دلخواه خود برای پر کردن صفحه استفاده کنید، لازم است ابتدا شکل مورد نظر را ترسیم کرده، سپس با انتخاب این شکل و زدن کلید F8 آن را به یک سمبل

گرافیکی تبدیل کنید. در مورد سمبل‌های گرافیکی، انواع آنها و نحوه ساخت آنها در فصل‌های بعدی به طور کامل صحبت خواهیم کرد.

۴- در پانل Properties روی دکمه Edit کلیک کرده، در پنجره Swap Symbol سمبل گرافیکی موردنظر را انتخاب و روی دکمه OK کلیک کنید. (شکل ۲۵-۴).

۵- با پایین نگه داشتن دکمه ماوس و حرکت آن روی صفحه، شکل انتخابی مانند یک اسپری رنگ روی صفحه عمل می‌کند.

توجه داشته باشید که با کلیک روی دکمه Edit و تغییر شکل پیش فرض قلم مو به شکل موردنظر،



شکل ۲۵-۴ تنظیمات قلم مور رنگ پاش

علاوه بر گزینه‌های موجود در پانل Properties، گزینه‌های Scale Width (پهنای شکل)؛ Height (ارتفاع شکل) و همچنین Rotate Symbol (چرخش شکل) و Random Rotation (چرخش تصادفی شکل) به گزینه‌های موجود اضافه می‌شوند که می‌توانند هنگام قرار دادن شکل روی صفحه تغییراتی در پهناء، ارتفاع، شکل و زاویه چرخش آن اعمال نمایند (شکل ۲۵-۴).

نکته: در پانل Properties با استفاده از گزینه Random Scaling می‌توان اشکال را با اندازه‌های مختلف و تصادفی روی صفحه قرار داد. ضمن این که گزینه Brush Angle نیز زاویه قلم مو را هنگام قرار دادن اشکال روی صفحه تعیین می‌کند.

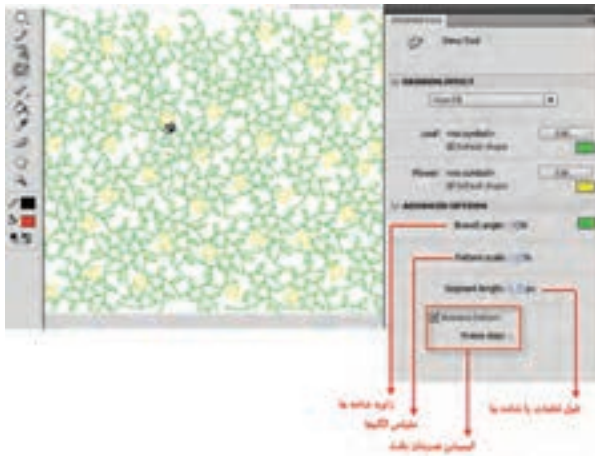
نکته: برای حذف عناصر قرار گرفته روی صفحه به وسیله ابزار Spray Brush می‌توان با ابزار Selection روی یکی از عناصر کلیک کرده با این عمل تمامی عناصر به صورت یک مجموعه یا گروه انتخاب می‌شوند که با زدن کلید Delete می‌توان آنها را حذف کرد.



۲-۳-۴- آشنایی با ابزار Deco

یکی از ابزارهای جدیدی است که در نسخه Cs4.0 به مجموعه ابزارهای موجود در جعبه ابزار اضافه شده، به کمک این ابزار می توان جلوه برگ مو (Vine Fill) جلوه شبکه ای (Fill Grid) و قلم موی تقارنی (Symmetry Brush) را شبیه سازی کرد.

با انتخاب این ابزار از جعبه ابزار برنامه یا با زدن کلید U و انتخاب نوع شکل مورد نظر از بخش Drawing Type پانل Properties ابزار، می توان اشکال مختلفی را در قالب یک مجموعه با گروه روی اشکال یا صفحه ترسیم (Stage) قرار داد. این ابزار نیز مانند قلم مو رنگ می تواند اشکال متنوعی را روی صفحه قرار داده، سطح آن را با یک شکل ترسیمی پر نماید. برای استفاده از این ابزار و پر کردن صفحه با بافت مورد نظر می توان از کلیک در نقطه مورد نظر استفاده کرد. حال به بررسی بخش Drawing Type در پانل Properties ابزار Deco و طرح های مختلف آن می پردازیم:



شکل ۲۶-۴ تنظیمات Vine Fill

● Vine Fill : با انتخاب

این گزینه و در ادامه با کلیک در ناحیه مورد نظر، یک بافت برگ مو سطح شکل یا صفحه ترسیم را خواهد پوشاند (شکل ۲۶-۴).

توجه داشته باشید در الگوی انتخابی Vine Fill، کاربر امکان تغییر شکل و جایگزینی بافت با اشکال ترسیمی را نیز دارد. با این ابزار نیز مانند Spray Brush که قبلاً به آن اشاره کردیم، می توان

از بخش Edit در پانل Properties اقدام به تغییر Leaf (برگ) و Flower (گل) موجود در الگوی انتخابی کرد. در اینجا نیز لازم است ابتدا اشکال برگ و گل دلخواه خود را پس از ترسیم و تبدیل آن به سمبل گرافیکی وارد کتابخانه برنامه کنید. سپس با کلیک روی دکمه های Edit موجود در جلوی گزینه های Leaf و Flower آنها را تغییر دهید. در این حالت مشاهده خواهید کرد که شکل ترسیمی شما به عنوان الگوی انتخابی به وسیله ابزار Deco روی صفحه قرار می گیرد.

● Grid Fill : با انتخاب این گزینه سطح صفحه ترسیم یا شکل مورد نظر می تواند با یک بافت

شبکه‌ای و منظم پر شود (شکل ۲۷-۴).



شکل ۲۷-۴. تنظیمات Grid Fill

● **Symmetry Fill**: با انتخاب این گزینه یک قلم موی تقارنی ایجاد خواهد شد که با آن می‌توان علاوه بر اشکال یا سمبل‌های گرافیکی، یک کلیپ فیلم اعم از ویدیویی یا Swf را نیز روی صفحه قرار داد. این گزینه یکی از امکانات بسیار قدرتمند و کاربردی در تولید بافت‌های تقارنی به روش‌های متفاوت می‌باشد. هنگام استفاده از این روش ترسیمی در بخش Advanced Options گزینه‌های زیر در اختیار شما قرار می‌گیرد.



شکل ۲۸-۴. تقارن خطی

● **Reflect Across Line**

با انتخاب این گزینه یک خط تقارن سبزرنگ در اختیار کاربر قرار می‌گیرد که به او این امکان را خواهد داد تا با کلیک در هر نقطه‌ای از اطراف خط موردنظر، عنصر ترسیمی روی صفحه قرار گرفته، ضمن این که شکل متقارن

یا قرینه آن نیز در طرف دیگر خط ایجاد گردد. توجه داشته باشید که با استفاده از ابزار Selection و چرخاندن دستگیره‌های چرخش و جابه‌جایی، می‌توان خط تقارن و همراه آن عناصر ترسیمی را جابه‌جا کرده، چرخش داد. برای جابه‌جایی خط می‌توان از درگ کردن درجه‌های مختلف و برای



چرخش نیز می‌توانید با انتخاب دستگیره چرخش و سپس درگ آن حول دستگیره جابه‌جایی استفاده کرد (شکل ۲۸-۴).



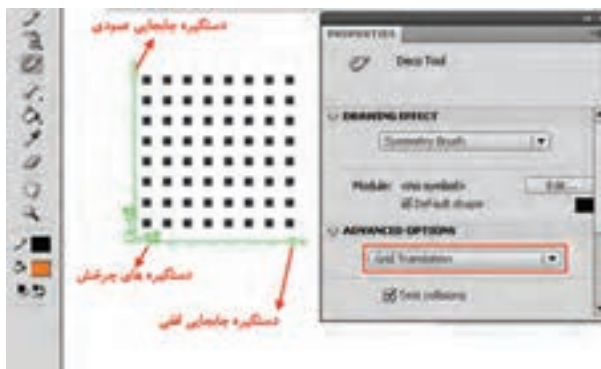
● Reflect Across Point

با استفاده از این گزینه امکان ایجاد عناصر ترسیمی قرینه نسبت به یک نقطه تقارن فراهم می‌شود. برای این منظور با کلیک در اطراف این نقطه شکل ترسیمی و قرینه آن به صورت خودکار ایجاد خواهد شد.

شکل ۲۹-۴- تقارن چرخشی

● **Rotate Around**: این گزینه تا حدودی نسبت به گزینه‌های قبلی متفاوت است؛ چرا که با انتخاب آن، دو خط سبز رنگ روی صفحه قرار می‌گیرد که خط عمودی مشابه گزینه Reflect across Line عمل می‌کند. در حالی که خط زاویه‌دار می‌تواند تعداد عناصر ترسیمی حول نقطه مرکزی را تعیین کند. به طوری که با جابه‌جایی این دستگیره خلاف جهت عقربه‌های ساعت تعداد عناصر افزایش یافته و با جابه‌جایی آن جهت عقربه‌های ساعت، تعداد عناصر تقارنی کاهش خواهد یافت.

● **Grid Translation**: کاربرد با انتخاب این گزینه می‌تواند با قرار دادن یک محور افقی و یک محور عمودی اقدام به ایجاد یک بافت شبکه‌ای متقارن نماید. ضمن اینکه دستگیره‌های آن نیز امکان تغییر فاصله بین عناصر و زاویه آنها را نیز فراهم می‌کنند.



شکل ۳۰-۴- بافت شبکه‌ای متقارن



● از سه روش به رنگ‌های یکنواخت دسترسی دارید : Tool Box، پانل Color پانل

Swatches

● در پانل Color منو Options به شما اجازه می‌دهد تا مد رنگ خود را از بین دو مد رنگ

RGB و HSB انتخاب کنید.



● در پانل Mixer می‌توانید توسط پارامتر Alpha میزان شفافیت یک رنگ را تعیین کنید.

● در پانل Color از منوی Option گزینه Add swatch را انتخاب کنید تا رنگ تعریف شده

به مجموعه رنگ‌های موجود در پانل رنگ‌ها اضافه شود.

● برای ایجاد حالت سه بعدی در تصاویر و شبیه‌سازی سایه‌ها و انعکاس نورها از رنگ‌های

گرادیان استفاده می‌شود.

● دو دستگیره ( و ) رنگ گرادیان را کنترل می‌کنند. زمانی که یک دستگیره را

انتخاب می‌کنید، جعبه رنگ مربوط به دستگیره Fill در هر بخش فعال می‌شود و شما می‌توانید رنگ

دلخواه را انتخاب نمایید.

● توسط دستگیره Move Handle می‌توانید مرکز گرادیان را تغییر محل دهید.

● در گرادیان خطی کشیدن دستگیره Reshape Handle به سمت مرکز شکل باعث باریک

شدن فضای گرادیان و کشیدن به سمت خارج از مرکز باعث افزایش عرض گرادیان و چرخش شدن

رنگ‌ها در یک فضای عریض‌تر می‌گردد.

● با حرکت دستگیره Rotation Handle می‌توانید گرادیان را در جهت و یا خلاف جهت

حرکت عقربه‌های ساعت بچرخانید.

● دستگیره Falloff Handle برای تغییر شعاع حلقه‌های رنگی در گرادیان‌های شعاعی استفاده

می‌شود.



واژه نامه

Alpha	شفافیت
Brighten	روشن کردن
Definition	تعریف
Falloff	انحراف، نزول
Hue	فام رنگ
Handle	دستگیره
Linear	خطی
Mixer	مخلوط کردن
Radial	شعاعی
Reshape	تغییر شکل دادن
Saturation	اشباع
Transparence	شفافیت

آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- در مد رنگ HSB مقدار روشنی رنگ را مقابل S وارد نمایید.
- ۲- توسط دستگیره Reshape Handle می‌توانید مرکز گرادیان را تغییر محل دهید.
- ۳- Falloff Handle برای تغییر شعاع حلقه‌های رنگی در گرادیان‌های شعاعی استفاده می‌شود.

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Alpha	۴- فام رنگ
Hue	۵- شفافیت
Linear	۶- خطی

چهار گزینه‌ای

- ۷- چگونه می‌توان به رنگ‌های یکنواخت دسترسی پیدا کرد؟

Paint Bucket (د)	Tool Bar (ج)	پانل Swatches (ب)	Mixer پانل (الف)
------------------	--------------	-------------------	------------------
- ۸- رنگ‌های ایجاد شده توسط کاربر در کجا قرار می‌گیرد؟

Window color (د)	Tool Box (ج)	پانل Swatches (ب)	Mixer پانل (الف)
------------------	--------------	-------------------	------------------
- ۹- در سیستم رنگ HSB هدف گزینه پارامتر S چیست؟

(الف) تعیین عدد رنگ مورد نظر	(ب) تعیین میزان اشباع رنگ
(ج) تعیین میزان روشنی رنگ	(د) تعیین میزان شفافیت رنگ
- ۱۰- در سیستم HSB برای نزدیک شدن رنگ به رنگ سیاه پارامتر مناسب است؟

(الف) H	(ب) S	(ج) B	(د) Alpha
---------	-------	-------	-----------
- ۱۱- چگونه می‌توان به رنگ‌های گرادیان دسترسی پیدا کرد؟

Paint Bucke (د)	Tool Box (ج)	پانل Swatches (ب)	Mixer پانل (الف)
-----------------	--------------	-------------------	------------------
- ۱۲- در کدام بخش امکان ویرایش رنگ‌های گرادیان وجود دارد؟

Properties پانل (د)	Tool Box (ج)	پانل Swatches (ب)	Mixer پانل (الف)
---------------------	--------------	-------------------	------------------



۱۳- کدام جمله صحیح نیست؟

(الف) در رنگ‌های گرادیان تا ۸ رنگ را می‌توانیم ترکیب کنیم.

(ب) رنگ‌های روی گرادیان را نمی‌توان شفاف کرد.

(ج) رنگ‌های روی گرادیان به شکل خطی و یا شعاعی ظاهر می‌شوند.

(د) رنگ‌های گرادیان باعث افزایش حجم فایل می‌شوند.

۱۴- کدام ابزار برای چرخش جهت گرادیان در رنگ‌های گرادینی مناسب است؟

(الف) Gradient Transform

(ب) Free Transform

(ج) Disort

(د) Rotate and skew

۱۵- برای ایجاد تصاویر سه بعدی از کدام نوع رنگ می‌توان استفاده کرد؟

(الف) رنگ‌های یکنواخت

(ب) رنگ‌های گرادیان خطی

(ج) رنگ‌های شعاعی

(د) رنگ‌های شفاف

۱۶- با کدام یک از روش‌های ترسیمی ابزار Deco می‌توان به صفحه یک بافت شبکه‌ای اعمال

کرد.

(الف) Symmetry Fill

(ب) Grid Fill

(ج) Vine Fill

(د) Guide Fill

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید :

۱۷- در رنگ‌های گرادیان در منوی می‌توان حالت خطی (Linear) و یا شعاعی (Radial)

را انتخاب کرد.

۱۸- برای تغییر گرادیان، ابزار استفاده می‌شود.

۱۹- رنگ‌هایی که شما ایجاد می‌کنید در پانل ذخیره می‌شوند.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۲۰- کاربرد رنگ‌های گرادیان را بنویسید.

دستور کار در کارگاه

۱- توسط رنگ‌های گرادیانی اقدام به رسم این قاب مکعبی نمائید که ایجاد سایه کرده است.



۲- تصویر زیر را طراحی کنید. در این تصویر چنین به نظر می‌رسد که نور از بالا تابیده است.



۳- با توجه به آموخته‌های خود اقدام به رسم تصویر زیر نمائید.



۴- تصویر زیر را رسم کنید.



هدف کلی فصل توانایی کار با لایه‌ها

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- بتواند مفهوم لایه را بیان کند.
- بتواند لایه‌های جدید ایجاد کند.
- بتواند روی لایه‌ها تنظیمات لازم را انجام دهد.
- بتواند لایه Mask ایجاد کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۴	۲

اگر تعداد عناصر گرافیکی موجود در فیلم، زیاد باشد تعیین محل و کار با این عناصر و همچنین حفظ و ردیابی ترتیب قرار گرفتن آنها در یک لایه مشکل می‌باشد. در چنین مواقعی استفاده از لایه‌های مختلف این مشکلات را تا حدودی برطرف کرده و کنترل آنها را آسان می‌کند. در این فصل شما نحوه ایجاد لایه جدید و قرار دادن عناصر در لایه‌های مختلف را آموخته و می‌توانید روی لایه‌ها عملیات‌های مختلفی مانند تغییر ترتیب قرار گرفتن، حذف، قفل کردن، پنهان کردن و . . . انجام دهید.

۱-۵-۵- لایه



شکل ۵-۱

در Flash در صورت قرار گرفتن دو عنصر گرافیکی مختلف به روی یکدیگر، آن دو بر روی هم اثر گذاشته و با یکدیگر تداخل پیدا می‌کنند. در شکل ۱-۵ دایره با مستطیل تداخل ایجاد نموده و با حذف دایره، مستطیل تحت تأثیر قرار می‌گیرد.

یکی از قابلیت‌های Flash امکان طراحی

لایه‌لایه است. با به کارگیری این قابلیت می‌توان تصاویر

را در لایه‌های مجزا طراحی کرد. در حالی که تصویر به صورت یکپارچه به نظر می‌رسد.

لایه‌ها را مانند صفحات شفاف در نظر بگیرید که روی هر کدام تصویری نقش بسته است. از روی هم قرار دادن این صفحات یک ترکیب کلی حاصل می‌شود. به دلیل شفاف بودن فضای اطراف تصویر در هر لایه، تصاویر لایه‌های زیرین به راحتی دیده می‌شود. به این ترتیب بیننده طرح لایه‌لایه بودن آن را حس نمی‌کند و تنها نتیجه نهایی را مشاهده می‌کند. پس می‌توانید برای هر یک از اجزای تصویر یک لایه مستقل ایجاد کنید. حتی می‌توانید تصویر لایه را تکثیر نمایید.

۱-۵-۱-۵- ایجاد لایه



زمانی که شکل را روی صفحه نقاشی می‌کنید، می‌توانید با ایجاد لایه جدید آن را در یک لایه مستقل قرار دهید، به طوری که سایر عناصر موجود در صفحه با آن در تداخل نباشند. افزایش تعداد لایه‌ها در حجم نهایی نمایش اثر نمی‌گذارد.

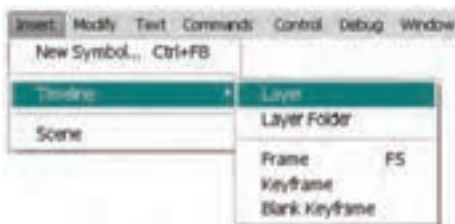


نکته: Flash همواره لایه جدید را در بالای لایه انتخاب شده اضافه می‌کند. بنابراین لایه‌ای را انتخاب کنید که می‌خواهید دقیقاً در زیر لایه جدید باشد. البته بعد از اضافه کردن لایه جدید نیز می‌توان مکان آن را تغییر داد.

برای اضافه کردن لایه جدید دو راه وجود دارد:
روش اول: از منوی Timeline → Insert گزینه Layer را انتخاب کنید (شکل ۵-۲).
روش دوم: از دکمه New Layer استفاده کنید (شکل ۵-۳).



شکل ۵-۳



شکل ۵-۲

روی لایه‌ای که می‌خواهید لایه جدید در بالای آن ایجاد شود کلیک نموده و به یکی از دو روش فوق، لایه جدید را ایجاد نمایید. (برای افزایش سرعت عمل، روی دکمه New layer کلیک کنید.)

مثال ۵-۱: در این مثال در دو لایه طراحی انجام می‌شود.

- ۱- در Layer ستاره را مطابق شکل ۵-۲ رسم کنید.
- ۲- حال برای ایجاد لایه جدید کلید New layer را کلیک کنید.
- ۳- در لایه جدید که نام آن Layer2 است شروع به رسم دایره‌ها نمایید. همان‌طور که ملاحظه می‌کنید اشکال از هم مستقل بوده و با هم تداخل ندارند (شکل ۵-۵).



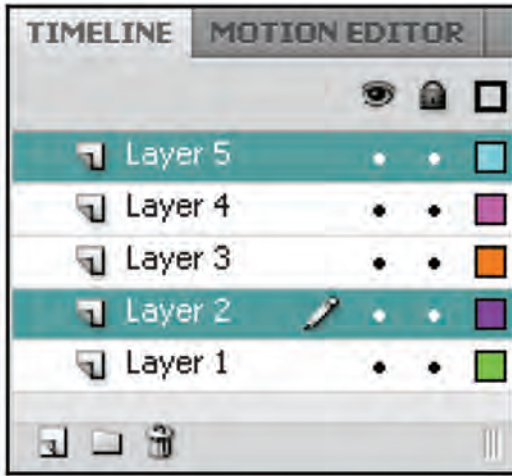
نام لایه
لایه فعال
ایجاد لایه جدید
حذف لایه
ایجاد پوشه

شکل ۵-۵



شکل ۵-۴

۲-۱-۵- حذف لایه



شکل ۵-۶

برای حذف لایه بعد از انتخاب لایه موردنظر، روی آیکن سطل زباله  کلیک کنید. برای حذف هم‌زمان چند لایه باید لایه‌های مورد نظر را به صورت هم‌زمان انتخاب نمایید. برای انتخاب هم‌زمان چند لایه، کلید Ctrl را پایین نگه دارید و با ماوس روی لایه‌های موردنظر کلیک کنید. در شکل ۵-۶ لایه‌های ۲ و ۵ به طور هم‌زمان انتخاب شده‌اند.

۲-۵- ویژگی‌های لایه

مزیت استفاده از لایه‌ها در مدیریت بهتر تصاویر و فیلم است. به این معنی که به راحتی می‌توانید تصویر هر لایه را کنترل کنید. بدون اینکه آسیبی به سایر اجزای تصویر وارد شود. در این جا به شرح چند ویژگی لایه می‌پردازیم.

نشان دادن عناصر گرافیکی هر لایه (Show As Outline Layer)

با انتخاب Show As Outline Layer می‌توانید متوجه شوید که کدام عنصر روی کدام لایه قرار دارد.

قفل کردن لایه (Lock/Unlock Layer)

با قفل کردن هر لایه از ویرایش اتفاقی و تصادفی عناصر موجود در آن جلوگیری می‌شود.

مخفی کردن لایه‌ها (Show/Hide Layer)

با مخفی کردن لایه‌ها به راحتی می‌توانید بدون مزاحمت آنها بر روی لایه‌های موردنظر خود کار کنید.

لایه پوششی

لایه پوششی همانند یک ماسک عمل می‌کند و باعث نمایش قسمتی از لایه زیرین می‌شود.

لایه راهنما

لایه‌های راهنما به حرکت در طول یک مسیر کمک می‌کنند.



نام‌گذاری لایه

این ویژگی به شما امکان می‌دهد تا هر لایه را به طور دلخواه نامگذاری کنید. نامگذاری لایه‌ها برای سازماندهی بهتر کارها استفاده می‌شود.

به دو طریق می‌توان از ویژگی‌های فوق استفاده نمود.

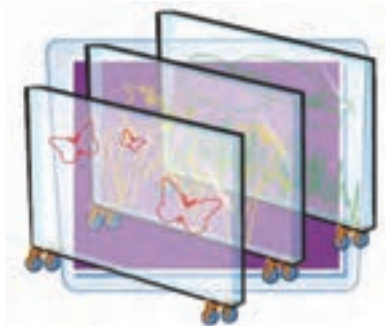
الف) پنجره Timeline

ب) پنجره Layer Propertis

۵-۳- تنظیمات لایه از پنجره Timeline

تنظیمات لایه از طریق پنجره Timeline صورت می‌گیرد.

۵-۳-۱- نشان دادن عناصر گرافیکی هر لایه (Show As Outline Layer)



این ابزار در هر لایه به یک رنگ مشاهده می‌شود. با فعال کردن این ابزار در هر لایه اشیای موجود در آن لایه به صورت توخالی و با رنگ این ابزار مشاهده می‌شوند و به این ترتیب متوجه می‌شوید کدام عنصر روی کدام لایه قرار دارد. در شکل ۵-۷ در لایه Layer 2 ابزار Show As Outline Layer فعال شده و اشیای موجود در آن یعنی دایره‌ها توخالی و به رنگ بنفش مشاهده می‌شوند.



شکل ۵-۷

۵-۳-۲- قفل کردن لایه (Lock/Unlock Layer)

با کلیک روی این ابزار لایه موردنظر قفل می‌شود به طوری که اجزای داخل آن لایه قابل ویرایش نیستند. در شکل ۵-۸ لایه دوم قفل شده است.



شکل ۵-۸

تمرین ۵-۱: در Layer 2 قفل شده است سعی کنید یکی از اجزا را پاک کنید ملاحظه می کنید که قابل ویرایش نیست. سپس سعی کنید یک شکل جدید در این لایه قفل شده رسم کنید. در آن صورت پیغامی مبنی بر قفل بودن لایه صادر می شود (شکل ۵-۹). در صورت تمایل می توانید با کلیک گزینه «Yes» لایه را از حالت قفل خارج کنید.



شکل ۵-۹

۵-۳-۳ مخفی کردن لایه ها (Show/Hide Layer)



با کلیک روی این ابزار، لایه موردنظر به طور موقت مخفی می شود تا بتوان به راحتی بدون مزاحمت و با تمرکز بیشتر روی لایه های دیگر کار کرد. در شکل ۵-۱۰ Layer 1 که ستاره ها بر روی آن قرار دارند مخفی شده است و همان طور که می بینید محتویات لایه نمایش داده نمی شود.



شکل ۵-۱۰



۴-۳-۵ نام‌گذاری مجدد لایه‌ها (Rename)

روی نام لایه دابل کلیک کنید و نام جدید را وارد کنید.

تمرین ۲-۵: مطابق شکل ۱۱-۵ نام Layer1 را به Star و نام Layer2 را به

Circle تغییر دهید.



شکل ۱۱-۵

۴-۵ تنظیمات لایه با استفاده از پنجره Layer Properties

روی لایه‌ای کلیک کنید که می‌خواهید

خصوصیات آن را تنظیم نمایید. (به طور مثال

لایه Circle را انتخاب کنید). منوی Modify

را باز کنید و از زیر منوی Timeline گزینه

Layer Properties را کلیک کنید. با

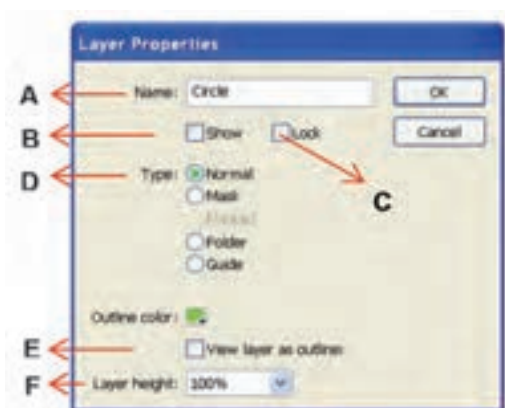
کلیک راست روی لایه موردنظر و انتخاب

Properties نیز می‌توانید به این پنجره

دسترسی داشته باشید. در شکل ۱۲-۵،

پنجره خصوصیات لایه (Layer Properties)

با تنظیمات موجود معرفی شده است.



شکل ۱۲-۵

A: نام موردنظر برای لایه را در بخش Name وارد کنید.

B: اگر می‌خواهید اشکال موجود در لایه در صفحه اصلی (Stage) نمایش داده شود، گزینه

Show را فعال کنید.

C: برای خودداری از ایجاد تغییرات در لایه باید با تیک زدن گزینه Lock آن را قفل کنید.

D: به طور پیش‌فرض همه لایه‌هایی که در Flash ایجاد می‌کنید از نوع عادی و Normal

هستند. در این بخش می‌توانید نوع لایه را تغییر دهید.

❁ **لایه پوششی (Mask):** این نوع لایه همانند یک ماسک عمل می‌کند و باعث نمایش قسمتی از لایه زیرین می‌شود. شما می‌توانید روی لایه ماسک یک تصویر بکشید. این تصویر همانند یک حفره عمل کرده و از طریق این حفره لایه قبلی را می‌بینید. (نحوه استفاده و ایجاد این نوع لایه در ادامه فصل توضیح داده شده است).

❁ **لایه راهنما (Guide):** این نوع لایه برای تعیین مسیر حرکت اشیاء در صفحه استفاده می‌شود (در فصل انیمیشن توضیح بیشتری داده می‌شود).

E: اگر می‌خواهید تصاویر لایه به صورت توخالی نمایش داده شوند، گزینه view Layer as Outliner را علامت بزنید. برای تعیین رنگ خطوط اشکال در حالت Outline از Outline color استفاده کنید.

F: برای تعیین ارتفاع لایه از لیست مقابل Layer height عدد موردنظر را برحسب درصد، انتخاب کنید. در شکل ۱۳-۵ ارتفاع لایه به نام Circle روی ۳۰۰٪ تنظیم شده است.



شکل ۱۳-۵ ارتفاع لایه Circle سه برابر شده است.

۵-۵- مرتب کردن لایه‌ها

لایه‌ها همانند ورق‌های شفاف هستند که شکل روی آنها رسم شده است. با تغییر ترتیب قرار گرفتن لایه‌ها و بالا و پایین کردن آنها می‌توانید تعیین کنید که شکل نقاشی شده بر روی یک لایه، قبل از سایر اشیاء قرار بگیرد یا به پشت آنها منتقل شود. برای جابه‌جایی لایه‌ها به روش زیر عمل کنید.

۱- روی لایه‌ای که می‌خواهید آن را جابه‌جا کنید کلیک کنید (اشیاء مرتبط با این لایه انتخاب

می‌شوند).



- ۲- لایه را به کمک ماوس درگ کرده و به نقطه دلخواه ببرید.
 - ۳- در زمان کشیدن، یک نقطه درج بین لایه‌ها ظاهر می‌شود.
 - ۴- دکمه ماوس را رها کنید. ملاحظه می‌کنید که لایه در آن نقطه درج می‌شود.
- در شکل ۵-۱۴ تصویر گل‌ها پشت عروسک است. با تغییر ترتیب لایه‌ها، تصویر عروسک به پشت گل‌ها منتقل شده است (شکل ۵-۱۵).



شکل ۵-۱۵



شکل ۵-۱۴

۵-۶- لایه‌های پوششی (Mask)

لایه پوششی همانند یک ورقه تیره است که بر روی لایه قرار گرفته و مانع از نمایش عناصر آن لایه می‌شود. حال اگر بخشی از یک لایه پوششی را با یک طرح مشخص (مثل مربع و دایره و ...) برش دهیم و حفره ایجاد کنیم، قسمتی از تصویر لایه زیرین از درون این برش دیده خواهد شد.

۵-۶-۱- ایجاد لایه پوششی

برای ماسک گذاری حداقل به دو لایه نیاز دارید. یکی برای لایه Mask (لایه رویی) و دیگری برای لایه Masked (لایه پشتی). محتویات گرافیکی لایه Mask تعیین می‌کند که چه بخش‌هایی از لایه Masked ظاهر شود. در شکل ۵-۱۶ کلمه Flower همانند یک ماسک باعث نمایش طرح لایه زیرین شده است.



شکل ۵-۱۶

- ۱- روی لایه اول تصویر گل قرار گرفته است. این لایه قرار است لایه Masked باشد.
- ۲- روی دکمه New Layer کلیک کنید تا یک لایه جدید ظاهر شود (شکل ۵-۱۷).
- ۳- در لایه جدید (Layer2) کلمه Flower را تایپ کنید. این لایه قرار است لایه Mask باشد (شکل ۵-۱۸).



شکل ۵-۱۸



شکل ۵-۱۷

- ۴- روی لایه جدید که متن Flower تایپ شده است کلیک راست کنید و گزینه Mask را انتخاب کنید.
- ۵- Flash این لایه را تبدیل به یک لایه Mask می کند و ضمن پیوند آن با لایه زیرین آن را قفل می کند (شکل ۵-۱۹) اکنون لایه Mask را مشاهده می کنید. بخش هایی از لایه زیر Mask که خارج از محدوده شکل هستند دیده نمی شوند.



شکل ۵-۱۹- لایه ماسک با لایه زیرین پیوند خورده و قفل شده است

نکته: اگر لایه Mask ایجاد کرده اید ولی این لایه اثر خاصی روی لایه زیرین ایجاد نکرده است. شاید به علت غیرفعال بودن قفل لایه پوششی باشد. وقتی در نمای طراحی هستید، برای مشاهده اثر لایه پوششی باید لایه را قفل کنید.



تمرین ۳-۵: در این نمونه تصویر حیوانات در لایه زیر قرار دارد و لایه رویی شامل یک مستطیل است که بعضی قسمت‌های آن پاک شده است. با کمک لایه ماسک و قرار دادن این دو لایه روی یکدیگر بخش‌هایی که پاک شده است. تصاویر زیری قابل مشاهده است. شما هم می‌توانید همانند این تصویر برای رنگ‌آمیزی مستطیل از تکنیک‌های نمونه‌برداری (ابزار Eyedropper) استفاده کنید.





- زمانی که شکل را روی صفحه نقاشی می کنید، می توانید با ایجاد لایه جدید آن را در یک لایه مستقل قرار دهید. به طوری که سایر عناصر موجود در صفحه با آن در تداخل نباشد.
- افزایش تعداد لایه ها در حجم نهایی نمایش اثر نمی گذارد.
- برای اضافه کردن لایه جدید از منوی Timeline → Insert گزینه Layer را انتخاب کنید یا از دکمه New Layer استفاده کنید.
- برای حذف لایه بعد از انتخاب لایه مورد نظر، روی آیکن سطل زباله  کلیک کنید.
- با انتخاب Show As Outline Layer می توانید متوجه شوید که کدام عنصر روی کدام لایه قرار دارد.
- با قفل کردن هر لایه از ویرایش اتفاقی و تصادفی عناصر موجود در آن جلوگیری می شود.
- با مخفی کردن لایه ها به راحتی می توانید بدون مزاحمت آنها، بر روی لایه های مورد نظر خود، کار کنید.
- لایه پوششی همانند یک ماسک عمل می کند و باعث نمایش قسمتی از لایه زیرین می شود.
- لایه های راهنما به حرکت در طول یک مسیر کمک می کنند.
- برای نامگذاری لایه روی نام لایه دابل کلیک کنید و نام جدید را وارد کنید.

واژه نامه

Hide	پنهان
Insert	درج کردن، داخل کردن
Guide	راهنما
Lock	قفل
Modify	تغییر دادن
Mask	نقاب
Outline	طرح کلی
Unlock	باز کردن قفل



آزمون تئوری

درستی یا ناردستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- لایه‌های پوششی به حرکت در طول یک مسیر کمک می‌کند.
- ۲- با انتخاب Show As Outline Layer می‌توانید متوجه شوید که کدام عنصر روی کدام لایه قرار دارد.

۳- افزایش تعداد لایه‌ها باعث افزایش حجم نهایی اثر می‌شود.

معادل عبارتهای سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

- | | |
|--------|-------------|
| Guide | ۴- باز کردن |
| unlock | ۵- نقاب |
| Mask | ۶- راهنما |

چهار گزینه‌ای

۷- کدام گزینه صحیح است؟

- الف) افزایش تعداد لایه‌ها باعث افزایش حجم نهایی فایل می‌شود.
- ب) ایجاد لایه جدید مانع هم پوشانی عناصر می‌شود.
- ج) تغییر ترتیب لایه‌ها تأثیری در شکل نهایی نمی‌گذارد.
- د) لایه‌ها قفل شده نمایش داده نمی‌شود.

۸- هدف ابزار Show as outline در پنجره Time line چیست؟

- الف) تو خالی نمایش دادن اشیاء موجود در لایه
- ب) قفل کردن لایه
- ج) نمایش دادن و مخفی کردن لایه
- د) تغییر ترتیب لایه‌ها

۹- از طریق کدام منو می‌توان برای ایجاد لایه جدید اقدام کرد؟

- | | | | |
|-------------|------------|----------|--------------|
| Control (د) | Insert (ج) | View (ب) | Modify (الف) |
|-------------|------------|----------|--------------|

۱۰- توسط کدام گزینه‌ها نمی‌توان یک لایه را حذف کرد؟

الف) کلید Delete روی صفحه کلید

ب) آیکن سطل آشغال در پایین پنجره Time Line

ج) کلیک راست روی لایه مورد نظر و انتخاب فرمان Delete Layer

د) ابزار Eraser

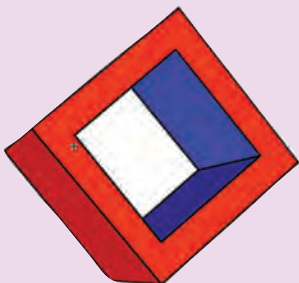
- ۱۱- حداکثر تعداد لایه‌ای که می‌توان اضافه کرد چه میزان است؟
الف) ۵۰ (ب) ۱۰۰ (ج) ۵۰۰ (د) محدودیت ندارد
- ۱۲- لایه جدید اضافه شده همواره ؟
الف) آخرین لایه در Time Line می‌باشد. (ب) در اول لایه‌ها در Time Line قرار می‌گیرد.
ج) در بالای لایه فعال قرار می‌گیرد (د) در پایین لایه فعال قرار می‌گیرد
- ۱۳- اگر در Time Line فقط یک لایه داشته باشید اجرای کدام عملیات غیرممکن است؟
الف) حذف (ب) تغییر نام (ج) قفل کردن (د) پنهان کردن
- ۱۴- کدام عملیات لایه فیلم نهایی را تحت تأثیر قرار می‌دهد؟
الف) پنهان کردن لایه (ب) قفل کردن لایه (ج) تغییر نام لایه (د) جابه‌جایی لایه
- ۱۵- هدف لایه ماسک ؟
الف) قفل کردن لایه زیرین و مانع ویرایش آن می‌شود (Mask)
ب) مانع نمایش لایه‌های زیرین می‌شود مگر با طرح‌های مشخص بخشی از این لایه را شفاف (Masked) کنید.
- ج) فقط نمایش لایه زیرین خط است.
د) فعال کردن تمام لایه‌های زیرین است.
- ۱۶- کدام گزینه صحیح است؟
الف) لایه Mask باعث نمایش قسمت‌هایی از لایه Masked می‌شود.
ب) لایه Masked باید قفل باشد تا بتوان عناصر لایه ماسک را دید.
ج) لایه ماسک تمام لایه‌های زیرین خود را تحت تأثیر قرار می‌دهد.
د) لایه ماسک مانع نمایش لایه‌های زیرین می‌شود.
درجای خالی عبارت مناسب بنویسید :
- ۱۷- برای حذف لایه بعد از روی آیکن سطل زباله  کلیک کنید.
- ۱۸- با هر لایه از ویرایش اتفاقی و تصادفی عناصر موجود در آن جلوگیری می‌شود.
- ۱۹- برای نام‌گذاری لایه روی نام لایه کنید و نام جدید را وارد کنید.
- به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.**
- ۲۰- دو روش برای اضافه کردن لایه جدید نام ببرید.



دستور کار در کارگاه



۱- با استفاده از لایه‌های مختلف اقدام به رسم این حفره در کره کنید.



۲- با استفاده از فرمان‌هایی که تاکنون آموخته‌اید مکعب توخالی را رسم کنید.



۳- با استفاده از لایه‌های مختلف اقدام به رسم این رباط نمایید.

۴- در این نمونه از لایه Mask استفاده شده است و چنین به نظر می‌رسد که ذره بین روی متن قرار گرفته است. شما نیز اقدام به رسم نمونه‌ای مشابه آن کنید.



فصل ششم

هدف کلی فصل توانایی کار با متن

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- بتواند متن ایجاد کند.
 - بتواند متن نوشته شده را قالب بندی کند.
 - بتواند متن نوشته شده را پاراگراف بندی کند.
 - بتواند متن را تغییر شکل دهد.

زمان (ساعت)	
تئوری	عملی
۱	۳



کلیات

در این بخش، به شرح عنصر متن می‌پردازیم. عنصر متن، یک شیء گرافیکی است که نه خط دارد و نه Fill، شما می‌توانید پس از تایپ متن، فونت و رنگ و سبک آن را اصلاح کنید. همچنین می‌توانید مشخصات حروف را تنظیم کنید. Flash تقریباً کلیه امکانات یک پردازشگر متن را دارد و به شما اجازه می‌دهد تا پاراگراف بندی کنید و حاشیه چپ و راست پاراگراف و میزان فرورفتگی خط اول پاراگراف را تنظیم کنید.

۱-۶- افزودن متن به صفحه

در محیط Flash سه نوع متن مورد استفاده قرار می‌گیرد:

متن ایستا (Static) برای نوشتن جملات و عبارات معمولی استفاده می‌شود.

متن پویا (Dynamic) در مواقعی استفاده می‌شود که بخواهید عبارت در طول برنامه و برحسب شرایط مختلف تغییر کند.

متن ورودی (Input) مخصوص وارد کردن داده‌ها و اطلاعات در پروژه‌هایی است که دارای ساختار برنامه نویسی هستند.

۱-۱-۶- متن تک سطری

برای افزودن متن یک سطری می‌توانید مراحل زیر را اجرا کنید.

۱- روی ابزار متن **T** کلیک کنید. اشاره گر به شکل **A+** در می‌آید.

۲- در نقطه‌ای از صفحه کلیک کنید.

۳- عبارت مورد نظر را تایپ کنید. با اضافه

شدن کلمات، کادر متنی بزرگ‌تر می‌شود (شکل ۱-۶).



شکل ۱-۶

نکته: برای ویرایش متن می‌توانید به وسیله ابزار انتخاب **V** دو بار روی جمله کلیک کنید.

نکته: اگر ابزار متن **T** فعال باشد، با یک بار کلیک روی عبارت، ویرایش آن امکان پذیر می‌شود.



شکل ۶-۲

۶-۱-۲- متن چند سطری

برای افزودن متن چند سطری می‌توانید مراحل زیر را اجرا کنید.

۱- ابزار متن **T** را فعال کنید.

۲- در نقطه‌ای از صفحه کلیک کرده و درگ کنید تا یک

کادر متنی ایجاد شود.

۳- جمله مورد نظر را تایپ کنید. جمله در کادر متنی قرار می‌گیرد (شکل ۶-۲).

نکته: تفاوت بین کادر متنی یک سطری و چند سطری در این است که در حالت تک سطری، کادر متنی همزمان با تایپ، بزرگ می‌شود و نوشته شدن متن در یک خط ادامه پیدا می‌کند، اما در حالت چند سطری، هنگامی که متن به انتهای کادر رسید، به صورت خودکار به سطر بعدی می‌رود. در گوشه کادرهای متنی تک خطی علامت دایره و در کادرهای متنی چند خطی علامت مربع قرار دارد.

نکته: برای تبدیل کادر متنی یک سطری به چند سطری، اشاره‌گر ماوس را بر روی علامت بالای کادر برده و پس از آن که تبدیل به یک Flash دوطرفه شد، اشاره‌گر را به سمت راست بکشید و رها کنید. برای تبدیل کادر متنی چند خطی به کادر متنی تک خطی، کافی است که ماوس را بر روی مربع موجود در گوشه کادر قرار داده و دوباره کلیک نمائید (Double Click).

۶-۲- قالب بندی متن

قالب بندی متن عبارت است از تغییر قلم، اندازه، رنگ، چینش و سایر ویژگی‌های متن که از طریق پنجره Properties انجام می‌شود. در این پنجره امکاناتی شبیه سایر محیط‌های واژه پرداز وجود دارد.

۶-۲-۱- تغییر Style و نوع متن

برای تغییر قالب بندی مراحل زیر را اجرا کنید.

۱- پنجره Properties را باز کنید.



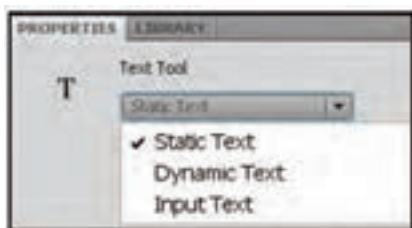


۲- جمله مورد نظر را انتخاب ننمائید. برای انتخاب متن می‌توانید ابزار متن **T** را فعال کرده و سپس روی کادر متنی درگ کنید. همچنین می‌توانید با ابزار انتخاب **A** بر روی نقطه‌ای از جمله دو بار کلیک ننمائید.

۳- در لیست بازشوی Style روی عبارت توپر کردن (Bold) یا مایل کردن (Italic) کلیک کنید (شکل ۶-۳). ظاهر حروف تغییر می‌کند.

۴- با کلیک کردن بر روی جعبه رنگ **Color** می‌توانید رنگ دلخواه را انتخاب کنید.

۵- برای تغییر نوع متن، در لیست بازشوی Text Type یکی از حالت‌های سه گانه ایستا، پویا یا ورودی را انتخاب ننمائید (شکل ۶-۴).



شکل ۶-۴



شکل ۶-۳

۲-۲-۶- تغییر قلم متن

برای تغییر قلم مراحل زیر را اجرا کنید.

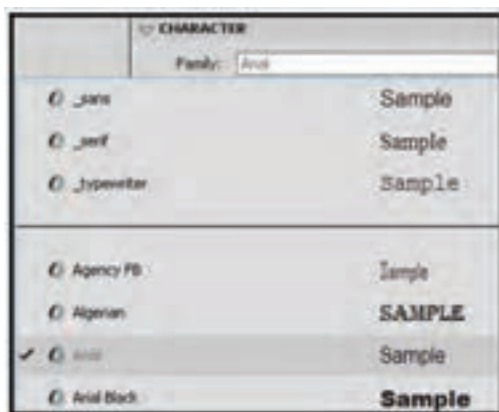
۱- متن مورد نظر را انتخاب ننمائید.

۲- در پنجره Properties از لیست

بازشوی Family قلم‌ها را باز کنید.

۳- لیستی شامل قلم‌های نصب شده

بر روی سیستم عامل ظاهر می‌شود (شکل ۶-۵).



شکل ۶-۵

۴- روی قلم مورد نظر کلیک کنید. نوع متن تغییر می‌کند.

۳-۲-۶- تغییر اندازه متن

۱- متن را انتخاب و پنجره Properties را باز کنید.

۲- اندازه مورد نظر را درون کادر **Size: 50.0pt** تایپ کنید، اندازه متن تغییر می‌کند.

نکته: علاوه بر پنجره Properties با استفاده از دستورات موجود در منوی Text هم می‌توانید قالب‌بندی متن را تغییر داده و نوع قلم را انتخاب کنید.

۶-۲-۴- تراز کردن متن و تنظیم فاصله حروف





جملات و پاراگراف‌های نوشته شده در محیط Flash را می‌توانید مطابق سلیقه و نیازتان تراز کرده همچنین فواصل خطوط از یکدیگر و نیز میزان حاشیه‌های چپ و راست کادر متنی را تعیین نمایید. برای تراز کردن متن مراحل زیر را انجام دهید.



شکل ۶-۶

۱- ابزار  را انتخاب و سپس روی کادر متنی

کلیک نمایید.

۲- در پنجره Properties در بخش Paragraph روی یکی از دکمه‌های تراز کردن متن کلیک کنید و یکی از چهار حالت چپ چین , وسط چین , راست چین , و تراز دو طرفه  را انتخاب کنید (شکل ۶-۶).

۳- همچنین می‌توانید از منوی Text و زیر منوی Align نوع تراز متن را تعیین نمایید.

۶-۲-۵- کپی کردن ویژگی‌های یک متن به متن دیگر

برای کپی کردن ویژگی‌های یک متن به متن دیگر، مراحل زیر را اجرا کنید:



شکل ۶-۷

۱- ابزار  را انتخاب کنید.

۲- درون کادر متنی که می‌خواهید ویژگی‌های آن را تغییر دهید (شکل ۶-۷) کلیک نمایید.

۳- ابزار قطره چکان  را انتخاب کنید.

۴- روی متن الگو کلیک کنید. قالب بندی متن

اول شبیه به متن الگو می‌شود (شکل ۶-۷ ب).

۶-۳-۶- حاشیه‌ها و فاصله خطوط

برای اعمال کنترل بیشتر بر روی متن می‌توانید حاشیه‌های متن، تو رفتگی پاراگراف و فاصله بین خطوط را تنظیم کنید. همه این کارها از طریق پنجره Properties به آسانی قابل انجام است.

۶-۳-۱- تنظیم حاشیه‌ها

۱- ابزار  را انتخاب و روی کادر متنی کلیک نمایید.



۲- در پنجره Properties به بخش Margins توجه کنید.




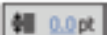
۳- میزان حاشیه‌های چپ و راست متن را بر حسب نقطه در بخش

وارد کنید. تغییرات به سرعت بر روی متن اعمال می‌شود.

۲-۳-۶- تنظیم تو رفتگیها و فاصله خطوط

۱- در ابتدای خط مورد نظر کلیک نمائید.

۲- پنجره Properties را باز کرده و در بخش Spacing مقدار تو رفتگی را درون کادر

Indentation  و فاصله خطوط را در Line Spacing  وارد کنید.

۴-۶- تغییر واحد اندازه گیری در محیط Flash

برای تغییر واحد اندازه گیری در محیط Flash مراحل زیر را طی کنید :

۱- از منوی Modify گزینه Document و یا کلیدهای

Ctrl+J را فشار دهید.

۲- پنجره Document Properties باز می‌شود. در قسمت

Ruler Units از لیست واحدها (اینچ، نقطه، سانتی متر، میلی متر و

پیکسل)، گزینه دلخواه را انتخاب نمائید (شکل ۸-۶).

۳- روی دکمه Ok کلیک کنید واحدهای اندازه گیری محیط

برنامه تغییر می‌کند.

برای نوشتن اندیس یا توان در عبارات، یکی از گزینه‌های

اندیس  (Subscript) یا توان  (Superscript) را از پنجره

properties انتخاب کنید.




شکل ۹-۶




شکل ۸-۶

۵-۶- جابه‌جایی و تغییر اندازه کادر متنی

کارهای متنی همانند سایر اشیاء موجود در محیط Flash قابل جا به‌جایی و تغییر اندازه هستند. همچنین می‌توان به کمک ابزار تغییر شکل (Free Transform)  که در فصل‌های قبل با آن آشنا شدید، متن را چرخانده و یا شکل آن را تغییر دهید.


۱-۵-۶- جابه‌جایی کادر متن

- ۱- ابزار  را انتخاب کنید.
- ۲- بر روی کادر کلیک کرده و با درگ، آن را به نقطه‌ای دیگر انتقال دهید.
- ۳- با رها کردن دکمه ماوس، متن در نقطه جدید قرار می‌گیرد.

۲-۵-۶- تغییر اندازه کادر متنی

- ۱- بر روی کادر متنی دابل کلیک کنید.
- ۲- اشاره‌گر ماوس را بر روی گوشه بالا-سمت راست کادر قرار دهید تا اشاره‌گر به شکل یک فلش دوسر تغییر کند. سپس اشاره‌گر را به سمت چپ یا راست جابه‌جا کنید، اندازه کادر متنی تغییر می‌کند.

۳-۵-۶- چرخش متن

برای چرخیدن متن، ابتدا آن را انتخاب نموده و سپس ابزار تغییر شکل (Free Transform)  را فعال کنید.

با انتخاب حالت Rotate and Skew  می‌توانید زاویه قرارگیری متن و میزان کجی متن را تغییر دهید (شکل ۶-۱۰).



کج شدن متن



چرخش متن

شکل ۶-۱۰

۴-۵-۶- تغییر جهت متن

برای تغییر جهت متن مراحل زیر را طی کنید:

- ۱- کادر متنی را انتخاب کنید.
- ۲- در ابزار  روی لیست بازشو کلیک کنید (شکل ۶-۱۱).



۳- جهت دلخواه را انتخاب نمایید.



شکل ۱۱-۶

۶-۶- تبدیل متن به قطعات گرافیکی

برای تبدیل متن به یک تصویر گرافیکی باید از دستور Break Apart استفاده کنید. این دستور، متن را به قطعات گرافیکی تبدیل کرده و امکان جا به جایی تک تک حروف را فراهم می‌آورد. پس از اجرای این دستور دیگر امکان ویرایش متن به وسیله ابزار متن وجود نخواهد داشت.



کلید میانبر تبدیل متن به قطعات گرافیکی $Ctrl+B$ می‌باشد.

برای شکستن متن مراحل زیر را طی نمایید:

۱- روی متن مورد نظر کلیک کنید.

۲- منوی Modify را باز کنید.

۳- روی گزینه Break Apart کلیک نمایید،

متن از حالت یکپارچه خارج شده و تبدیل به حروف مجزا می‌شود (شکل ۱۲-۶). در این حالت امکان جا به جایی هر یک از حروف به صورت مستقل وجود دارد.



شکل ۱۲-۶- متن از حالت یکپارچه خارج شده و تبدیل به حروف مجزا شده است.






شکل ۶-۱۳

مثال ۶-۱: در شکل ۶-۱۳ حروف تبدیل به شیء شده‌اند و کلیه قابلیت‌های تغییر اندازه، رنگ و ... را دارا می‌باشند.

۶-۷- تغییر شکل حروف



به کمک قابلیت Envelope  که در بخش Option ابزار Free Transform وجود دارد، می‌توانید شکل حروف و اندازه آنها را تغییر داده و حالت‌های متنوعی را در متن ایجاد کنید. توجه داشته باشید که قبل از انجام این کار باید دستور Break Apart را اجرا کنید تا حروف از حالت متنی خارج شود.

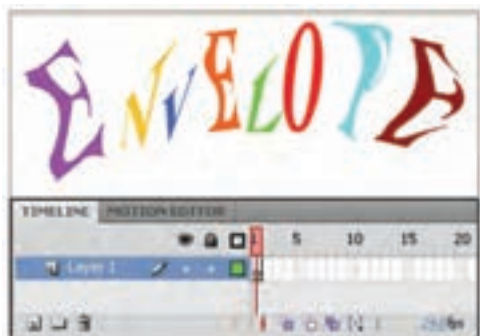
- ۱- دستور Break Apart را بر روی کادر متنی اعمال کنید تا به حروف مستقل تبدیل شود.
- ۲- مجدداً دستور Break Apart را بر روی حروف اعمال کنید.
- ۳- ابزار تغییر شکل (Free Transform)  را انتخاب کنید.
- ۴- روی دکمه Envelope  کلیک نمایید.

نقاط ویرایشی در اطراف متن ظاهر می‌شوند و متن به قطعات گرافیکی تبدیل می‌گردد (شکل

۶-۱۴).



شکل ۶-۱۴



شکل ۶-۱۵

۵- این نقاط را به کمک اشاره گر ماوس حرکت دهید.

۶- بسته به نوع نقطه و میزان جا به جایی، شکل حروف تغییر می کند (شکل ۶-۱۵).

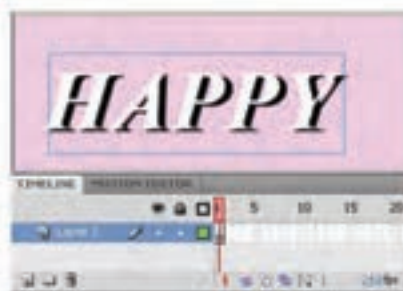
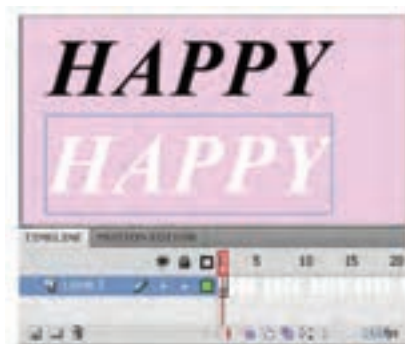
۶-۸- ایجاد برجستگی در متن

به سادگی می توانید حالت برجستگی در متن خود ایجاد کنید. به مثال زیر توجه کنید:

۱- ابتدا متن خود را به دلخواه تایپ کنید.

۲- سپس یک کپی از متن تهیه کرده و رنگ آن را به رنگ دلخواه تغییر دهید.

۳- سپس متن کپی شده را به سمت متن اصلی حرکت دهید، به طوری که کمی با آن فاصله داشته باشد. همان طور که ملاحظه می کنید متن برجسته نمایش داده می شود (شکل ۶-۱۶).





شکل ۶-۱۶

تمرین ۶-۱: سعی کنید با تکنیک اشاره شده نمونه زیر را رسم کنید. نمونه اصلی به رنگ سفید و سه نمونه دیگر خاکستری می باشند.





۹-۶- ایجاد Stroke در متن

- ۱- ابزار متن  را انتخاب و متن دلخواه خود را وارد کنید. در صورتی که متن را قبلاً وارد کرده‌اید، با کمک ابزار انتخاب  بر روی متن مورد نظر کلیک نمایید.
- ۲- منوی Modify را باز کرده و روی گزینه Break Apart کلیک نمایید. متن از حالت یکپارچه خارج شده و تبدیل به حروف مجزا می‌شود (شکل ۱۷-۶).



شکل ۱۷-۶

- ۳- مجدداً دستور Break Apart را بر روی کادر متنی اعمال کنید تا به قطعات گرافیکی تبدیل شود.

- ۴- متن را از حالت انتخاب خارج کرده و ابزار Ink Bottle Tool  را انتخاب کنید (اشاره گر ماوس را روی ابزار Paint Bucket Tool نگه دارید، همان‌طور که ملاحظه می‌کنید یک لیست ظاهر می‌شود که شامل ابزار Ink Bottle Tool است).
- ۵- در قسمت  رنگ مورد نظر برای Stroke را انتخاب نموده و بر روی تک تک حروف کلیک کنید تا به آنها ضخامت دهد (شکل ۱۸-۶).



شکل ۱۸-۶




۱۰-۶- ایجاد متن با رنگ های لایه ای

- ۱- با کمک ابزار متن **T** متن دلخواه خود را وارد کنید.
- ۲- با کمک ابزار انتخاب **A** بر روی متن مورد نظر کلیک کنید.
- ۳- منوی Modify را باز کرده روی گزینه Break Apart کلیک نمایید. متن از حالت یکپارچه خارج شده و تبدیل به حروف مجزا می شود.
- ۴- مجدداً دستور Break Apart را بر روی کادر متنی اعمال کنید تا به قطعات گرافیکی تبدیل شود (شکل ۱۹-۶).

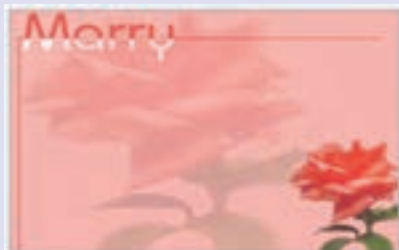


شکل ۱۹-۶

- ۵- توسط ابزار انتخاب قسمتی را که می خواهید رنگ آمیزی نمایید، انتخاب کنید. در این مثال نیمه پایینی متن انتخاب شده است.
- ۶- توسط ابزار سطل رنگ ، رنگ دلخواه را اعمال کنید (شکل ۲۰-۶).




شکل ۲۰-۶



تمرین ۲-۶: سعی کنید همانند کارت پستال مقابل، متن دو رنگ ایجاد کنید، برای تصویر زمینه می توانید از یک تصویر نمونه استفاده کنید و میزان آلفای آن را کاهش دهید.

۱۱-۶- ایجاد سایه در متن

- ۱- ابزار متن T را انتخاب و متن دلخواه خود را وارد کنید.
- ۲- روی متن مورد نظر کلیک نموده و یک کپی از آن را در یک لایه جدید قرار دهید، رنگ آن را به خاکستری تغییر دهید تا تداعی گر رنگ سایه باشد.
- ۳- منوی Modify را باز نموده روی گزینه Break Apart کلیک نمائید تا متن به عنصر گرافیکی تبدیل شود.
- ۴- توسط ابزار Distort  در آن کجی ایجاد کنید (شکل ۶-۲۱).
- ۵- سپس با جا به جایی آن به سمت متن اصلی چنین به نظر می رسد که سایه ایجاد شده است. همچنین می توانید برای متن رنگ گرادین تعریف کنید و محل نقطه نورانی را تغییر دهید.



شکل ۶-۲۱

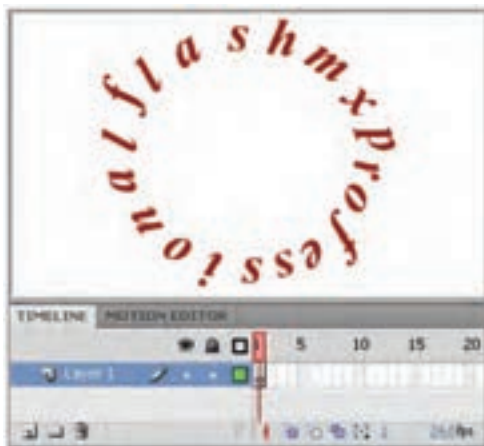
تمرین ۳-۶: تصویر ۶-۲۲ را طراحی کنید.



شکل ۶-۲۲

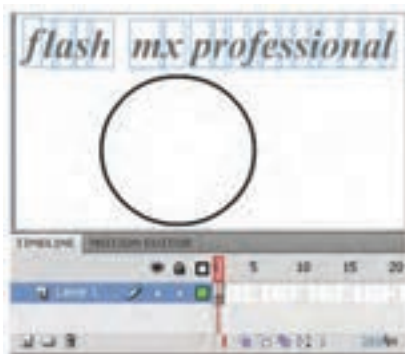
۱۲-۶- نوشتن متن روی سطح غیر خطی

- اگر بخواهید همانند شکل ۶-۲۳ متنی را روی سطح دایره ای بنویسید، باید به ترتیب زیر عمل کنید.
- ۱- یک فایل جدید باز کنید و در لایه اول یک دایره تو خالی بکشید.



شکل ۶-۲۳

- ۲- در لایه دوم متن خود را تایپ کنید و از منوی Modify گزینه Break Apart را اجرا کنید تا متن از حالت یکپارچه خارج شده و تبدیل به حروف مجزا شود.
- ۳- سپس تک تک حروف را انتخاب کرده و سعی کنید روی سطح دایره بچینید. برای چرخش حروف از ابزار Rotate and Skew استفاده کنید (شکل ۶-۲۴).
- ۴- پس از پایان تنظیمات می‌توانید دایره تو خالی را حذف کنید.



شکل ۶-۲۴



- در محیط Flash سه نوع متن Dynamic, Input و Static مورد استفاده قرار می‌گیرد.
- برای نوشتن جملات و عبارات معمولی متن Static استفاده می‌شود.
- قالب بندی متن همانند تغییر قلم، اندازه، رنگ، چینش و سایر ویژگی‌های متن از طریق پنجره Properties انجام می‌شود.
- در محیط Flash برای تغییر واحد اندازه‌گیری از منوی Modify گزینه Document و یا کلیدهای Ctrl+J را فشار دهید.
- برای تغییر جهت متن ابزار Orientation به کار می‌رود.
- دستور Break Apart، متن را به قطعات گرافیکی تبدیل کرده و امکان جا به جایی تک تک حروف را فراهم می‌آورد.
- به کمک قابلیت Envelope  که در بخش Option ابزار Free Transform وجود دارد، می‌توان شکل حروف و اندازه آنها را تغییر داد.
- پس از اعمال دستور Break Apart بر روی کادر متن می‌توان توسط ابزار Ink Bottle Tool  به آن ضخامت داد.

واژه‌نامه

Apart	جدا
Break	شکستن
Dynamic	پویا
Envelope	پوشش
Indentatiob	دندان‌گذاری
Margin	حاشیه
Orientation	جهت‌یابی
Static	ساکن، ایستا
Spacing	فاصله‌گذاری
Subscript	زیرنویس
Superscript	بالانویس



آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- برای نوشتن جملات و عبارات معمولی متن Static استفاده می‌شود.
- ۲- در پنجره Properties توسط نوار ابزار لغزنده Stroke می‌توان به متن ضخامت داد.
- معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۳- بالانویس	Apart
۴- جهت‌یابی	Orientation
۵- جدا	Superscript

چهارگزینه‌ای

- ۶- از کدام نوع متن برای نوشتن جملات و عبارات معمولی استفاده می‌شود؟
الف) Static ب) Dynamic ج) Input د) Text
- ۷- کدام جمله صحیح نیست؟
الف) در گوشه بالای سمت راست کادر تک خطی علامت مربع دیده می‌شود.
ب) در کادر چند خطی علامت دایره قرار دارد.
ج) یک کادر متنی تک خطی را نمی‌توان به کادر متنی چند خطی تبدیل کرد.
د) در کادر متنی چند خطی با رسیدن به انتهای کادر اشاره‌گر به صورت خودکار سر سطر بعدی می‌رود.

- ۸- اگر در پروژه فلش نیاز به وارد کردن داده توسط کاربر باشد کدام متنی مناسب است؟
الف) Input ب) Dynamic ج) Static د) Text

- ۹- کدام جمله صحیح نیست؟
الف) یک متن یک عنصر گرافیکی توپر است.
ب) یک متن دارای Stroke است.
ج) ویژگی یک متن را می‌توان توسط ابزار قطره‌چکان به متن‌های دیگر کپی کرد.
د) برای نوشتن جملات و عبارات معمولی متن Input استفاده می‌شود.

۱۰- در کدام قسمت رنگ متن را می توان تغییر داد؟

الف) پانل Color Mixer ب) ابزار Paint Bucket

ج) پانل Properties د) پانل Swach

۱۱- کدام جمله صحیح است؟

الف) در یک عبارت متنی می توان از رنگ های گرادبانی استفاده کرد.

ب) به یک عبارت متنی می توان Stroke اضافه کرد.

ج) یک عبارت متنی را می توان چرخش داد.

د) فاصله کاراکترهای یک عبارت متنی قابل تغییر است.

۱۲- شکستن یک متن یعنی :

الف) تغییر متن یک خطی به متن چند خطی

ب) تبدیل متن به عنصر گرافیکی

ج) تبدیل عنصر متنی Static به عنصر متنی Dynamic

د) تبدیل یک متن به یک عنصر توپر

۱۳- به کدام متن می توان یک رنگ گرادبانی داد؟

الف) متن از نوع Dynamic باشد.

ب) متن از نوع تک خطی باشد.

ج) متن توسط دستور Break a Part به عنصر گرافیکی تبدیل شود.

د) متن از نوع چند خطی باشد.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۴- در محیط Flash برای تغییر واحد اندازه گیری از منوی گزینه Document

و یا کلیدهای را فشار دهید.

۱۵- برای تغییر جهت متن ابزار به کار می رود.

۱۶- دستور متن را به قطعات گرافیکی تبدیل کرده و امکان جا به جایی تک تک

حروف را فراهم می آورد.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۷- چگونه می توان شکل حروف و اندازه آنها را تغییر داد؟



دستور کار در کارگاه

۱- با استفاده از تکنیک‌های آموخته شده اقدام به رسم تصاویر زیر کنید.



timeshock!

۲- در تصویر زیر متن نوشته شده دارای سایه است و همچنین به تدریج در سطرها بعدی از میزان آلفای آن کاسته شده است. شما هم سعی کنید نمونه‌ای مشابه این تصویر شبیه‌سازی کنید.



۳- در کارت پستال صفحه بعد رنگ نیمه بالای متن و رنگ نیمه پائینی آن متفاوت است. شما نیز سعی کنید طرحی ارائه دهید که به نمونه زیر نزدیک باشد.



۴- در کارت پستال زیر متن دارای سایه است. شما نیز نمونه این کارت را شبیه‌سازی کنید.



۵- در کارت پستال زیر تصور می‌شود که متن روی یک سطح مدور که دارای عمق است، نوشته شده است. شما نیز سعی کنید با استفاده از ابزار Distort متنی مشابه آن شبیه‌سازی کنید.



فصل هفتم

هدف کلی فصل توانایی کار با سمبل‌ها

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- مفهوم سمبل را بیان کند.
 - انواع سمبل را بشناسد.
 - سمبل ایجاد کند و در صورت لزوم آن را ویرایش کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۲	۱

کلیات

استفاده از کتابخانه در تهیه یک فیلم خیلی مهم است و باعث افزایش کارایی فیلم می‌شود. در این فصل ابتدا با مفهوم کتابخانه آشنا شده و سپس قادر به سازماندهی آن خواهید بود. همچنین با مفاهیم سمبل که باید در کتابخانه قرار گیرند آشنا می‌شوید و می‌توانید سمبل ایجاد کنید.

۱-۷- کتابخانه (Library)



در طی فصل‌های قبل نحوه ترسیم و ویرایش عناصر گرافیکی را آموخته‌اید. این عناصر گرافیکی در ایجاد یک تصویر، فیلم یا انیمیشن متحرک مورد استفاده قرار می‌گیرند، لذا ممکن است شما از یک عنصر چندین بار استفاده نمایید. لذا به دلیل کاستن از حجم نهایی فایل و کاهش زمان Download، یک مخزن برای ذخیره کردن عناصر گرافیکی و سایر عناصر مورد نیاز در نظر گرفته شده که رسیدن به تمام اهداف فوق را آسان نموده است. این مخزن، کتابخانه (Library) نامیده می‌شود.

۲-۷- سمبل (Symbol)



سمبل عنصری است که در کتابخانه Flash ذخیره می‌شود.

سمبل می‌تواند یک شکل ترسیم شده در صفحه، یک انیمیشن و یا یک تصویر ساخته شده در سایر برنامه‌های گرافیکی باشد. صداها و دکمه‌ها و فونت‌های موجود در کتابخانه برنامه نیز سمبل محسوب می‌شوند.

۳-۷- نمونه (Instance)



زمانی که یک کپی از سمبل را وارد برنامه خود می‌کنید در واقع از یک نمونه استفاده کرده‌اید. این نمونه به سمبل اصلی اشاره دارد و افزودن تعدادی از آن به برنامه،



تأثیر چندانی در حجم فایل نخواهد داشت. برای دادن یک نام به نمونه مورد نظر کافی است ابتدا نمونه مورد نظر را در Stage انتخاب کرده سپس به پنجره Properties رفته و در بخش Instance Name نامی را برای نمونه مورد نظر تایپ کنید. برای استفاده مجدد از یک شکل می توان از روش های Copy و Paste استفاده کرد ولی هر بار به اندازه حجم عنصر گرافیکی به حجم فایل نهایی اضافه می شود و با افزایش حجم فایل، زمان بارگذاری آن بیشتر خواهد شد.

نکته: با استفاده از کتابخانه، عناصر گرافیکی یک بار برای همیشه در مخزن ذخیره شده و در هر بار استفاده، فقط نمونه ای از آن در صفحه نمایش اصلی ظاهر خواهد شد.

۴-۷- انواع سمبل



سمبل های Flash به سه دسته سمبل های نمایشی، گرافیکی و دکمه ها تقسیم بندی شده اند.

۱-۴-۷- سمبل های گرافیکی (Graphic Symbols)

اشکالی که به روی صفحه ترسیم نموده اید یا تصویری که از سایر برنامه ها وارد Flash کرده اید، می توانند تبدیل به یک سمبل گرافیکی شوند و بیشتر برای تصاویر ثابت و قطعه انیمیشن هایی که قرار است در یک پروژه چندین بار مورد استفاده قرار گیرند، استفاده می شود.



۲-۴-۷- سمبل های دکمه ای (Button Symbols)

دکمه های ساخته شده در محیط Flash نیز می توانند به سمبل تبدیل شوند و مورد استفاده قرار گیرند. این نوع سمبل ها همان طور که از نام آن ها پیداست برای ساخت دکمه های معمولی یا دکمه های تعاملی که نسبت به رویدادهای ماوس و صفحه کلید از خود عکس العمل نشان می دهند استفاده می شود.



۳-۴-۷- سمبل های نمایشی (Movie Clip Symbols)

قطعات انیمیشن ساخته شده مانند بسته ای هستند که در برنامه اصلی Flash کاربرد دارند و

مستقل از خط زمان نمایش اصلی عمل می کنند.



۷-۵- استفاده از کتابخانه

یک پروژه Flash می تواند حاوی ده ها عنصر گرافیکی، صوتی، دکمه یا سمبل نمایشی باشد. ابزار سازماندهی این عناصر، کتابخانه Flash است که همه این سمبل ها را در خود نگهداری می کند.

۷-۵-۱- باز کردن پنجره کتابخانه

۱- منوی Window را باز کنید.

۲- روی گزینه Library کلیک کنید.

به جای مراحل ۱ و ۲ می توانید دکمه F11 یا کلیدهای Ctrl+L را فشار دهید تا پنجره کتابخانه باز شود.



شکل ۷-۱

A: با کلیک روی این دکمه می توانید نمای پنجره را در بزرگ ترین شکل ممکن قرار دهید.

B: با کلیک روی این دکمه می توانید نمای پنجره را به حالت قبل بازگردانید.

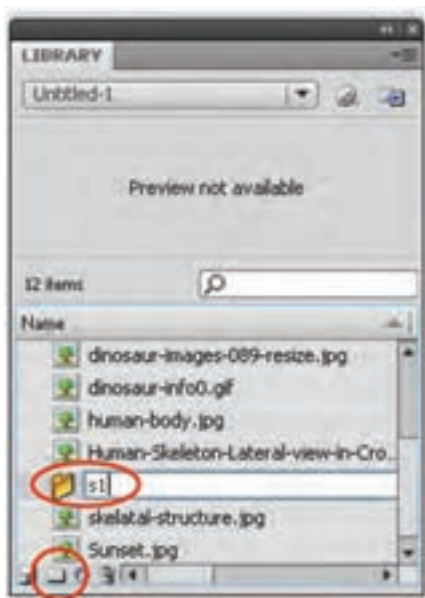
C: برای مشاهده دستورات مرتبط با کتابخانه، منوی انتخاب های پنجره کتابخانه را باز کنید.

D: با کلیک کردن بر روی نام سمبل مورد نظر می توانید پیش نمایش آن را مشاهده کنید.

۳- روی دکمه Close کلیک کنید. پنجره کتابخانه بسته می شود.

۷-۶- سازماندهی کتابخانه

برای سازماندهی سمبل ها و دسته بندی آنها می توانید سمبل های مرتبط را درون یک پوشه قرار دهید. هر پوشه دارای یک نام است و قابلیت باز و بسته کردن لیست سمبل ها را دارد.



شکل ۷-۲

۱-۶-۷- ایجاد یک پوشه

- ۱- پنجره کتابخانه را باز کنید.
- ۲- روی دکمه ایجاد پوشه جدید (New Folder) کلیک نموده، نامی برای پوشه تایپ کنید (شکل ۷-۲).
- ۳- دکمه Enter را فشار دهید.
- ۴- پوشه جدید در پنجره ایجاد می‌شود. برای مشاهده محتوای پوشه، روی آیکن آن دابل کلیک کنید.

۲-۶-۷- انتقال یک سمبل به پوشه

- ۱- سمبل را بر روی آیکن پوشه درگ کنید. سمبل به درون پوشه منتقل می‌شود.

نکته: برای تغییر نام یک پوشه، روی اسم آن دابل کلیک کرده و پس از تایپ نام جدید، کلید Enter را فشار دهید. تغییر نام سمبل‌ها نیز به همین روش انجام می‌شود.

نکته: امکان حذف پوشه‌هایی که در پروژه فعلی کاربرد ندارند، وجود دارد. البته قبل از حذف پوشه باید مطمئن شوید که هیچ سمبل قابل استفاده‌ای درون آن وجود ندارد. برای حذف یک پوشه، ابتدا آن را انتخاب کرده و سپس روی علامت سطل زباله در انتهای پنجره کلیک کنید.

۲-۷-۷- ساخت یک سمبل

به راحتی می‌توانید شکل روی صفحه یا شکل ترسیم شده در محیط برنامه را تبدیل به یک سمبل نموده و در یک برنامه از آن استفاده کنید. نوع سمبل بستگی به استفاده آن دارد. در هر صورت، این سمبل درون کتابخانه Flash ذخیره شده و نمونه‌های آن در برنامه قابل استفاده است.

مراحل ساخت یک سمبل به شرح زیر است:

- ۱- از منوی Insert دستور New Symbol را انتخاب کنید و یا از کلید میانبر Ctrl+F8

استفاده کنید.

۲- پنجره‌ای مطابق شکل ۷-۳ باز می‌شود.

۳- پس از وارد کردن یک نام برای سمبل و انتخاب نوع آن کلید Ok را کلیک کنید.



شکل ۷-۳

۴- سپس وارد محیط ویرایش سمبل می‌شوید (شکل ۷-۴).

۵- این محیط شبیه صفحه اصلی است و برای خود Timeline مستقل دارد ولی شما به راحتی می‌توانید محیط ویرایش سمبل را از صفحه اصلی تشخیص دهید. محیط ویرایش سمبل دارای یک صفحه سراسری بزرگ است که دارای لبه نیست. همچنین نام سمبل در کنار نام Scene دیده می‌شود.



شکل ۷-۴

۶- در محیط ویرایش سمبل، طرح خود را رسم نموده و برای خارج شدن از حالت طراحی و ذخیره کردن سمبل، روی نام صفحه (Scene) که سمت چپ نام سمبل قرار گرفته کلیک نمایید (شکل ۷-۴).

۷- اکنون نمونه سمبل شما درون

کتابخانه موجود است.

۸- در کتابخانه روی نام آن کلیک کرده و توسط عمل درگ وارد صفحه اصلی کنید.

۷-۸- تبدیل یک شیء به سمبل

۱- بر روی صفحه اصلی، تمام اشیائی را که می‌خواهید به سمبل تبدیل کنید انتخاب نمایید.

برای انتخاب هم زمان چند شیء، هنگام کلیک کردن بر روی آنها کلید Shift را فشار دهید.

۲- منوی Modify را باز کنید.



- ۳- روی گزینه Convert to Symbol کلیک نمایید. پنجره Convert to Symbol باز می شود.
- به جای مراحل ۲ و ۳ می توانید کلید F8 را فشار دهید.
- ۴- نام مورد نظر برای سمبل را در بخش Name وارد کنید.
- ۵- یکی از انواع سه گانه سمبل را انتخاب و برای مشاهده سایر تنظیمات، روی دکمه Advanced کلیک کنید.
- ۶- روی دکمه Ok کلیک نمایید. سمبل علاوه بر این که در صحنه اصلی وجود دارد، به کتابخانه پروژه اضافه می شود.

نکته: زمانی که فرمان Convert to Symbol را اجرا می کنید (از داخل منوی Modify و یا با کلیک راست روی شیء) دو کار در یک فیلم انجام داده اید. شکل انتخاب شده را در Library قرار داده اید و یک نمونه از سمبل را در Stage قرار داده اید.



شکل ۷-۵

۷-۹- پیش نمایش سمبل

- ۱- پنجره کتابخانه را باز کنید.
 - ۲- روی نام سمبل کلیک کنید..
- پیش نمایش سمبل در بالای پنجره کتابخانه ظاهر می شود (شکل ۷-۵).

۷-۱۰- استفاده از نمونه سمبل

در پروژه های Flash برای استفاده مجدد از یک سمبل، می توانید یک نمونه از آن را وارد صفحه کنید. نمونه، یک کپی از سمبل اصلی می باشد و استفاده از نمونه

بسیار بهتر از کپی کردن خود سمبل است زیرا با کپی کردن یک شیء، مجموعه اطلاعات و دستورات مربوط به آن مجدداً در پروژه اضافه شده و حجم فایل را افزایش می دهند. در حالی که ایجاد نمونه،



تنها یک ارجاع به سمبل اصلی تولید می‌کند و تأثیری در حجم فایل ندارد.

۱- روی فریم و لایه‌ای که می‌خواهید نمونه درون آن قرار گیرد کلیک کنید.

۲- پنجره کتابخانه را باز و روی نام سمبل کلیک نمایید.

۳- نمونه را روی صفحه بکشید و رها کنید.

۴- یک نمونه از سمبل اصلی وارد صفحه می‌شود.

۱۱-۷- جایگزینی یک نمونه سمبل با نمونه دیگر

برای جایگزینی یک نمونه با نمونه دیگر، کارهای زیر را انجام دهید:

۱- روی سمبلی که می‌خواهید تغییر یابد کلیک کنید.

۲- پانل Properties را باز کنید.

۳- روی دکمه Swap کلیک نمایید (شکل ۶-۷).

۴- در پنجره جایگزینی روی سمبل جایگزین کلیک کنید (شکل ۷-۷).

۵- روی دکمه Ok کلیک کنید تا نمونه انتخاب شده، جایگزین نمونه قبلی شود.



شکل ۷-۷



شکل ۷-۶

۱۲-۷- ویرایش یک نمونه سمبل

پس از این که یک نمونه از سمبل اصلی را بر روی صفحه قرار دادید، بسته به نیازتان می‌توانید ظاهر آن را تغییر دهید، بدون آن که سمبل اصلی تغییر کند. برای مثال با استفاده از امکانات موجود در



پانل Properties می‌توانید رنگ آن را تغییر داده یا به نوع دیگری از سمبل‌ها تبدیل کنید.

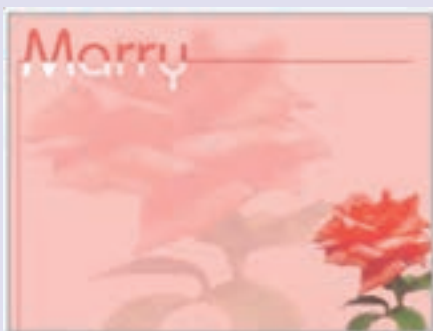
برای این منظور مراحل زیر را اجرا کنید :

۱- روی نمونه مورد نظر کلیک کنید.

۲- پانل Properties را باز کنید.

۳- در لیست رنگ‌ها تغییر لازم را اعمال کنید. همچنین برای شفاف کردن یک نمونه، میزان

Alpha را تغییر دهید.



تمرین ۱-۷: یک عکس با پسوند JPG، توسط دستور Import وارد محیط Flash کنید و سپس به یک سمبل گرافیکی تبدیل کنید و سپس در یک نمونه میزان آلفا تغییر دهید. نمونه دیگر بدون تغییر در گوشه پایین سمت راست قرار دهید.

۷-۱۳- ویرایش سمبل‌ها

چنانچه یکی از سمبل‌های موجود در کتابخانه پروژه را ویرایش کرده و بخشی از آن را تغییر دهید، برنامه به صورت خودکار همه نمونه‌های به کار رفته از این سمبل را در کل پروژه تغییر می‌دهد. در حالت ویرایش سمبل، سایر اشیای موجود بر روی صفحه قفل می‌شود تا از تغییر ناخواسته آن‌ها پیشگیری شود. بسته به نوع سمبل ممکن است لازم باشد ابتدا از دستورات Ungroup یا Break Apart استفاده کنید که هر دو در منوی Modify قرار دارند.

۷-۱۳-۱- تغییر سمبل در حالت ویرایش

به شکل ۷-۸ توجه کنید، شامل دو سمبل می‌باشد.

۱- روی سمبل مورد نظر دابل کلیک کنید. برنامه در حالت ویرایش سمبل قرار می‌گیرد.

اگر نام سمبل در بالای خط زمان ظاهر شود به این معنی است که در حالت ویرایش قرار دارید. در شکل ۷-۹ سمبل bread برای ویرایش انتخاب شده است.



شکل ۷-۹



شکل ۷-۸

۲- به کمک ابزارهای ویرایشی و ترسیمی Flash، تغییرات مورد نظر را بر روی سمبل اعمال کنید.

۳- روی نام صحنه (Scene) کلیک کنید. Flash به حالت نمایش باز می‌گردد.

۲-۱۳-۷- ویرایش سمبل در پنجره جدید

۱- روی دکمه ویرایش سمبل کلیک کنید (شکل ۷-۱۰).

۲- سمبل مورد نظر را انتخاب نمایید.

۳- پنجره جدیدی حاوی سمبل انتخاب شده باز می‌شود (شکل ۷-۱۱).

۴- به کمک ابزار ترسیمی و ویرایشی برنامه، تغییرات لازم را روی سمبل اعمال کنید.

۵- روی نام صحنه کلیک کنید. پنجره ویرایش بسته شده و برنامه به نمای اصلی باز می‌گردد.



شکل ۷-۱۰



شکل ۷-۱۱



۷-۱۴- نحوه حذف سمبل

برای حذف سمبل، ابتدا مطمئن شوید که این سمبل در جایی استفاده نشده است و سپس مراحل زیر را طی کنید. دقت داشته باشید که وقتی یک سمبل را پاک می‌کنید، همه نمونه‌های آن سمبل در پروژه حذف می‌شوند و این عمل قابل بازگشت نیست.

۱- کلید F11 را فشار دهید تا پنجره کتابخانه باز شود.

۲- سمبل مورد نظر را انتخاب کنید.

۳- روی آیکون سطل زباله کلیک نمایید.

۴- در پنجره پیام روی دکمه Yes کلیک کنید سمبل از کتابخانه پروژه حذف می‌شود (شکل

۷-۱۲).



شکل ۷-۱۲



- کتابخانه (Library) محلی برای ذخیره کردن عناصر گرافیکی است.
- زمانی که یک نمونه از سمبل را وارد برنامه خود می‌کنید در واقع حجم فایل را کاهش می‌دهید.
- سمبل Flash به سه دسته سمبل‌های نمایشی، گرافیکی و دکمه‌ها تقسیم‌بندی شده‌اند.
- از منوی Window می‌توانید Library را باز کنید.
- برای ساخت یک سمبل از منوی Insert گزینه New Symbol را انتخاب کنید.
- برای تبدیل شیء به سمبل از منوی Modify روی گزینه Convert to Symbol کلیک نمایید.
- برای وارد کردن یک نمونه از سمبل روی فریم و لایه‌ای که می‌خواهید نمونه درون آن قرار گیرد کلیک کنید. سپس پنجره کتابخانه را باز و سمبل را روی صفحه درگ کنید.
- برای جایگزینی یک نمونه با نمونه دیگر، از پانل Properties روی دکمه Swap کلیک نمایید.
- برای حذف سمبل پس از انتخاب آن از پنجره کتابخانه روی آیکن سطل زباله کلیک نمایید.

واژه‌نامه

Advanced	پیشرفته
Convert	تبدیل کردن
Externat	خارجی
Instance	نمونه
Library	کتابخانه
Symbol	نماد، نشانه، علامت



آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- کتابخانه (Library) محلی برای ذخیره کردن تصویر است.
- ۲- برای ساخت یک سمبل از منوی Insert گزینه New Symbol را انتخاب کنید.
- ۳- از منوی Modify می‌توان Library را باز کرد.
- معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.
- ۴- نماد Instance
- ۵- تبدیل کردن Convert
- ۶- نمونه Symbol

چهار گزینه‌ای

۷- توسط کدام روش می‌توانیم یک سمبل بسازیم؟

الف) Ctrl+F7 ب) F8

ج) انتخاب New Symbol از منوی Insert د) Alt+F8

۸- ایجاد یک نمونه باعث؟

الف) ایجاد ارجاع به سمبل اصلی است و تأثیری در حجم فایل ندارد.

ب) ایجاد یک کپی از اطلاعات و دستورات می‌شود و حجم فایل را افزایش می‌دهد.

ج) ایجاد یک کپی از سمبل می‌شود که فقط هدف آن ویرایش سمبل است.

د) ایجاد یک کپی از اطلاعات در کتابخانه می‌شود.

۹- کدام جمله صحیح است؟

الف) ویرایش یک نمونه روی سمبل اصلی تأثیر می‌گذارد.

ب) ویرایش یک نمونه روی همه نمونه‌ها تأثیر می‌گذارد.

ج) ویرایش سمبل اصلی روی همه نمونه‌ها تأثیر می‌گذارد.

د) ویرایش سمبل اصلی هیچ تأثیری در نمونه‌های استفاده شده ندارد.

۱۰- توسط کدام روش نمی‌توانیم یک سمبل را ویرایش کنیم؟

الف) استفاده از کلید Edit Symbol

ب) دابل کلیک روی سمبل در صفحه اصلی

ج) دابل کلیک روی سمبل در کتابخانه

د) ویرایش آن در صفحه اصلی

۱۱- سمبل هایی که برای تصاویر ثابت مورد استفاده قرار می گیرند از کدام نوع سمبل می باشند؟
در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

الف) Graphic

ب) Button

ج) Movie Clip

د) هر سه مورد

۱۲- برای تبدیل شیء به سمبل از منوی روی گزینه Convert to Symbol

کلیک نمایید.

۱۳- برای جایگزینی یک نمونه با نمونه دیگر، از پانل Properties روی دکمه

کلیک نمایید.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۴- انواع سمبل ها را نام ببرید.



دستور کار در کارگاه

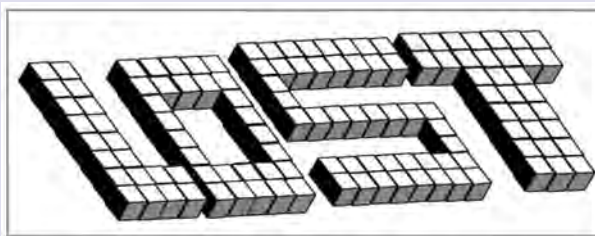
۱- به تصاویر زیر توجه کنید، از نمونه‌هایی مکرراً استفاده شده است. شما می‌توانید با ایجاد سمبل گرافیکی فایلی با حجم کمتر تولید کنید. تصاویر زیر را با کمک سمبل‌ها رسم کنید.



۲- سمبل گرافیکی به شکل سمت راست ایجاد کنید. سپس روی صفحه اصلی از این سمبل به تعداد زیاد استفاده کنید و طرح سمت چپ را تنظیم کنید.



۳- یک سمبل گرافیکی به شکل مکعب بکشید و در صفحه اصلی طرح زیر تنظیم کنید.



فصل هشتم

هدف کلی فصل

شناخت کتابخانه در Flash CS4

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- کتابخانه فیلم فعلی را باز کند.
- کتابخانه یک فیلم از قبل آماده شده را باز کند.
- ساختار یک فیلم را با Movie Explore بررسی کند.
- فیلم تهیه شده را با روش‌های مختلف مشاهده کند.
- عناصر داخل کتابخانه یک فیلم را ویرایش کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۲	۱



کلیات

در این فصل شما نحوه کار با کتابخانه فیلم فعلی و فیلم‌های دیگر را می‌آموزید. در صورت زیاد بودن عناصر کتابخانه شما می‌توانید توسط Movie Explorer کنترل بیشتری بر آنها داشته باشید و برای ویرایش آنها اقدام کنید. همچنین در آخر روش‌های مختلف پخش فیلم را می‌آموزید.

۸-۱- پنجره کتابخانه

پنجره کتابخانه، گزینه‌های مختلفی برای مشاهده محتویات و اعضای آن ارائه کرده و اجازه می‌دهد که سمبل‌ها، صداها، فونت‌ها و غیره را در فایل‌ها و پوشه‌های مختلف سازماندهی کنید. این پنجره اطلاعاتی در باره آخرین تغییرات انجام شده بر روی یک عنصر، نوع عناصر انتخاب شده و تعداد عناصری که در یک فیلم به کار رفته است در اختیار شما قرار می‌دهد. همچنین پنجره کتابخانه دارای کلیدهای میان‌بر و منوهای خاصی است که کار روی سمبل‌ها را بسیار آسان می‌کند (شکل ۸-۱).

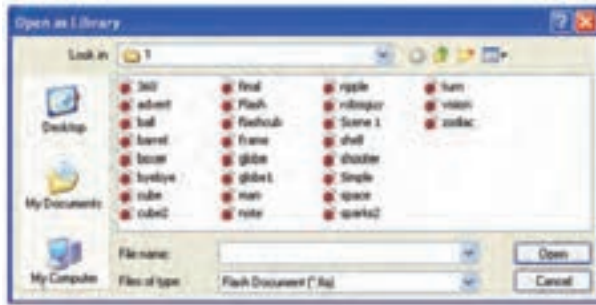


شکل ۸-۱

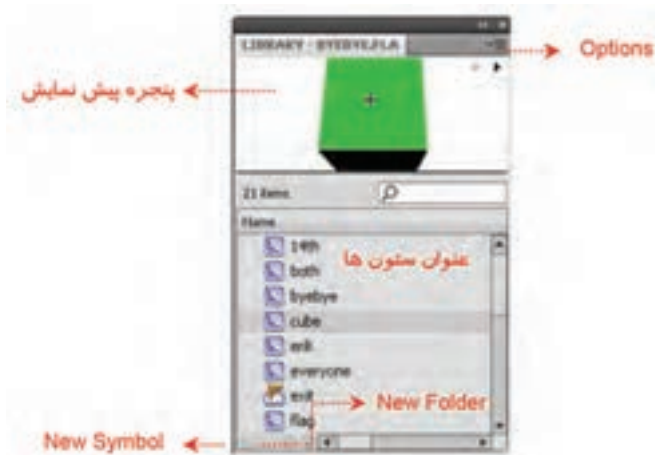
نکته: با باز کردن هر فایل پنجره کتابخانه مربوط به آن نیز باز خواهد شد.

۸-۱-۱- باز کردن کتابخانه فیلم خارجی

- ۱- از منوی File گزینه Oper External Library → Import را انتخاب کرده و یا در صفحه کلید از کلیدهای Shift+Ctrl+O استفاده کنید (شکل ۸-۲).
- ۲- از پنجره ظاهر شده نام فایل یا فیلمی را که می‌خواهید کتابخانه آن باز شود انتخاب کنید، در این هنگام پنجره کتابخانه آن فایل باز می‌گردد (شکل ۸-۳).



شکل ۸-۲



شکل ۸-۳

نکته: در Flash می‌توانید عناصر کتابخانه‌ای فایل و فیلم فعلی را اضافه، حذف و یا تغییر دهید.

۸-۲-۱ قابلیت‌های پنجره Library

پنجره Library دارای چندین قابلیت مفید است.

❁ پنجره پیش‌نمایش، یک نمای تصویر نمونه را ارائه می‌دهد و پیش‌نمایشی از هر انیمیشن یا فایل صوتی را اجرا می‌کند.

❁ عنوان ستون‌ها، کاری بیش از توضیح موارد فهرست شده در آن ستون انجام می‌دهد. اگر یک عنوان ستون را کلیک کنید Library بر اساس خصوصیت کلیک شده (نام، تاریخ اصلاح، شمارش تعداد یا نوع) مرتب می‌شود.

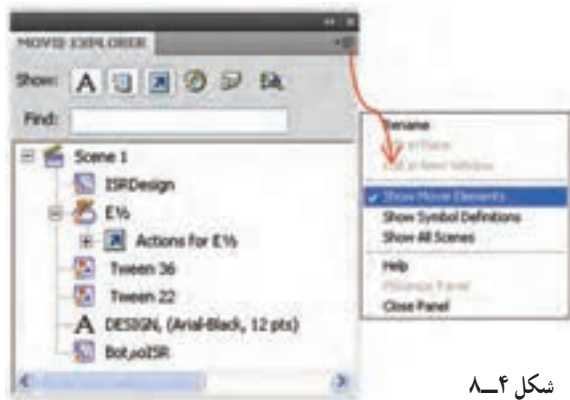


- ❁ دکمه New Symbol درست مثل انتخاب گزینه‌های Insert → New Symbol است.
- ❁ دکمه New Folder یک پوشه جدید جهت نگهداری چندین آیتم Library ایجاد می‌کند.
- ❁ دکمه Properties امکان دسترسی به کادر مکالمه اصلی Symbol Properties را در زمان ایجاد سمبل فراهم می‌کند.
- ❁ منوی Option تمام گزینه‌های قابل دسترس را ارائه می‌دهد.

۸-۳- Movie Explorer

همچنان که عناصر فیلم اعم از تصاویر، سمبل‌ها، متون، کلیدها و غیره افزایش می‌یابند، ردیابی هر عنصر مشکل‌تر می‌شود. Movie Explorer ابزار قدرتمندی است که عملیاتی مانند ردیابی و یافتن و ویرایش هر عنصر فیلم را امکان‌پذیر می‌سازد؛ به علاوه این ابزار می‌تواند یک نمای کلی از فیلم را در اختیار شما بگذارد. پنجره Movie Explorer در یک لیست نمایشی ساختار درختی عناصر مختلف فیلم را نمایش می‌دهد. انواع عناصر نمایش داده شده در لیست را می‌توانید مشاهده کنید.

۸-۳-۱- دستیابی به پانل Movie Explorer



شکل ۸-۴

از منوی Window گزینه Movie Explorer را انتخاب کنید. در صورت نیاز این پانل را تغییر اندازه دهید تا ساختار درختی را مشاهده کنید (شکل ۸-۴).


۱- روی منوی باز شو در گوشه سمت راست نوار عنوان Movie Explorer کلیک کنید.

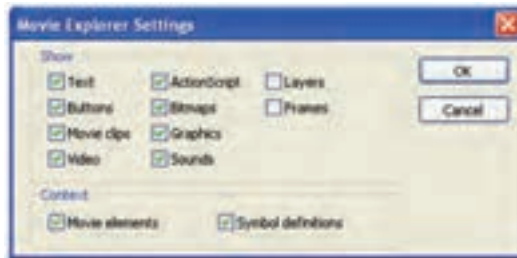
۲- برای نمایش کل عناصر فیلم گزینه Show Movie Elements را انتخاب کنید و برای نمایش سمبل‌های به کار رفته در فیلم گزینه Show Symbol Defintion را انتخاب کنید.

۸-۴- تنظیم نمایش عناصر فیلم در لیست نمایشی

دکمه‌های فیلتر کردن اطلاعات در بالای پنجره قرار دارند. در صورتی که اشاره‌گر ماوس روی دکمه‌ای باشد، یک کادر توضیحی، نام دکمه را نمایش می‌دهد.

جدول ۸-۱

گزینه	شرح
 Show Text	برای نمایش عناصر متنی می باشد.
 Show Buttons, Movie clip, Graphics	برای نمایش کلیدها و عناصر گرافیکی و قسمت هایی از فیلم می باشد.
 Show Action Script	برای مشاهده رفتار کنترلی است.
 Show Video, Sound, Bitmap	برای نمایش فیلم، صدا و تصاویر بیتی می باشد.
 Show Frames And Layer	برای نمایش اطلاعات مربوط به فریم ها و لایه ها می باشد.
 Customize Which items to show	برای ایجاد یک روش نمایشی دلخواه این کلید را انتخاب کنید. پنجره آن همانند شکل ۵-۸ است.

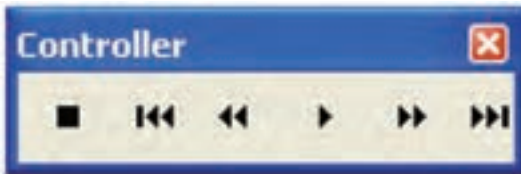


شکل ۵-۸

۵-۸- پیش نمایش فیلم

Flash برای نمایش فیلم ها چند روش ارائه کرده است. یکی استفاده از فرمان Controller و دیگری صادر کردن یا فرستادن انیمیشن ایجاد شده به محیط نمایش (Flash Player) می باشد.

۱-۵-۸- پخش کننده (Controller)



شکل ۵-۸

۱- از منوی Window ابتدا گزینه Toolbars و سپس فرمان Controller را انتخاب نمایید (شکل ۶-۸).

۲- در این هنگام Flash یک پنجره محتوی کلیدهای مختلف استاندارد پخش مولتی مدیا را نمایان می سازد.



۳- کلید Play سبب پخش فیلم می‌شود.

۴- کلید Step Forward باعث حرکت به سمت فریم بعدی می‌شود و هر بار یک فریم عوض می‌شود.

۵- کلید Step Backward باعث حرکت به سمت فریم قبلی می‌شود.

۲-۵-۸- نمایش فیلم در محیط ویراستار (Flash Editor)

از منوی Control گزینه Play را انتخاب کرده و یا کلید Enter را در صفحه کلید فشار دهید تا فیلم در محیط Flash Editor پخش شود.

۳-۵-۸- نمایش فیلم در محیط Flash Player

از منوی Control گزینه Test Movie را انتخاب کنید. در این هنگام فیلم را به محیط نمایش ارسال می‌نماید (Export) و به عبارت دیگر فایل جدیدی با پسوند Swf ایجاد شده و در محیط Flash Player پخش می‌شود. Flash این فایل را در پوشه فایل‌های اصلی Flash ذخیره می‌نماید.

۶-۸- ویرایش عناصر داخل کتابخانه

روش اول

- ۱- روی شکل آیکن عنصر درون کتابخانه (به عنوان مثال Symbol1) دابل کلیک کنید.
- ۲- روی نوار آدرس عبارت Symbol: Scene1 را مشاهده می‌کنید که نشان می‌دهد شما در صفحه اصلی Symbol1 در حال ویرایش می‌باشید. پس از پایان ویرایش به سادگی روی Scene1 کلیک کنید تا به Stage اصلی باز گردید.

روش دوم

در پنجره Library روی سمبل مورد نظر کلیک کنید و گزینه Edit Symbol را از منوی Edit و یا در پنجره Timeline انتخاب کنید (شکل ۷-۸).



شکل ۷-۸



- پنجره کتابخانه نوع عناصر و تعداد عناصری که در یک فیلم به کار رفته است در اختیار شما قرار می‌دهد.
- پس از باز کردن هر فایل Flash پنجره کتابخانه مربوط به آن نیز باز می‌شود.
- می‌توان کتابخانه فیلم خارجی را از مسیر File → Import → Open External Library وارد فایل Flash کرد.
- Movie Explorer ابزار قدرتمندی است که عملیاتی مانند ردیابی و یافتن و ویرایش هر عنصر فیلم را امکان‌پذیر می‌سازد، به علاوه این ابزار می‌تواند یک نمای کلی از فیلم را در اختیار شما بگذارد.
- Flash برای نمایش فیلم‌ها فرمان Controller و Flash Player و Flash Editor را ارائه کرده است.
- برای ویرایش سمبل روی شکل آیکن آن در درون کتابخانه دابل کلیک کنید یا در پنجره Timeline گزینه Edit Symbol را انتخاب کنید.

واژه‌نامه

Controller	کنترل کننده
Definition	تعریف
External	خارجی
Import	ورودی
Library	کتابخانه



آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- با باز کردن هر فایل Flash پنجره کتابخانه مربوط به آن نیز باز می‌شود.
- ۲- Flash برای نمایش فیلم‌ها فرمان Controller و Flash Player و Flash Editor را ارائه کرده است.

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

- | | |
|------------|----------------|
| Controller | ۳- کتابخانه |
| External | ۴- کنترل کننده |
| Library | ۵- خارجی |

چهارگزینه‌ای

- ۶- در کتابخانه به کدام یک از عناصر نمی‌توان دسترسی داشت؟
الف) سمبل ب) صدا ج) فونت د) صوت
- ۷- برای باز کردن پنجره کتابخانه فیلم فعلی از کدام روش اقدام می‌کنیم؟
الف) منوی Window ب) کلید Ctrl+L ج) Open External Library د) پانل Properties
- ۸- هدف پنجره Movie Explorer چیست؟
الف) ارائه یک نمای کلی از فیلم ب) ردیابی و یافتن و ویرایش هر عنصر فیلم
ج) پیش‌نمایش فیلم د) پخش فیلم
- ۹- برای پخش فیلم توسط فرمان Controller از کدام منو اقدام می‌کنیم؟
الف) Window ب) Control ج) Commands د) Insert
- ۱۰- هدف کلید Enter در صفحه کلید می‌باشد.
الف) پخش فیلم توسط Controller ب) پخش فیلم در Flash Editor
ج) پخش فیلم در Flash Player د) ردیابی فیلم
- ۱۱- با پخش فیلم Flash Player فایل با پسوند ایجاد می‌شود.
الف) Fla ب) Swf ج) html د) Gif

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۲- می‌توان کتابخانه فیلم خارجی را از مسیر وارد فایل Flash کرد.
- ۱۳- یک نمای کلی از فیلم را در اختیار شما می‌گذارد.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

- ۱۴- روش‌های ویرایش عناصر کتابخانه را بنویسید.

دستور کار در کارگاه

- ۱- کتابخانه یک فیلم از قبل آماده شده را باز کنید.
- ۲- توسط Movie Explorer بخش‌های مختلف آن را بررسی کنید.
- ۳- اقدام به تغییر شکل و تغییر رنگ برخی از عناصر کنید و نتیجه را مقایسه نمایید.

هدف کلی فصل توانایی ساختن انیمیشن

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که :
 - انواع فریم‌ها را بشناسد و فریم جدید ایجاد کند.
 - انواع انیمیشن را بشناسد.
 - انیمیشن میانی بسازد، سپس در آن‌ها تغییر اندازه و چرخش ایجاد کند.
 - در انیمیشن میانی، مسیر معین برای حرکت تنظیم کند.
 - انیمیشن شکل میانی ایجاد کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۱۲	۶

کلیات

به کمک قابلیت‌های Flash می‌توانید یک انیمیشن ساده تولید کرده یا یک بازی سرگرم کننده بسازید. انیمیشن تولید شده در محیط Flash به دلیل قابلیت‌های بالا و حجم بسیار کم، امروزه به یکی از عناصر اصلی وب سایت‌ها تبدیل شده است و علاوه بر این به افراد مختلف امکان می‌دهد تا موضوعات مورد علاقه خود را در قالب فایل‌های چندرسانه‌ای به دیگران عرضه کنند. در این بخش شما ابتدا انیمیشن فریم به فریم ایجاد می‌کنید ولی به دلیل حجم بالای این نوع انیمیشن، روش میان‌یابی را آموخته و سپس نحوه اجرای این نوع انیمیشن را می‌بینید.

۹-۱- مفهوم فریم

فریم‌ها مفهوم پایه‌ای ساخت انیمیشن و نمایش در Flash می‌باشند. این فریم‌ها محتوای فایل را در خود نگهداری کرده و در زمان تعیین شده آنها را نمایش می‌دهند. محل قرارگیری فریم‌ها در پنجره Timeline می‌باشد.

۹-۲- انیمیشن

انیمیشن در واقع نمایش پشت سر هم چند فریم می‌باشد که این فریم‌ها با هم اختلاف جزئی دارند. عناصر درون هر فریم با تغییر مکان، اندازه، رنگ و ... در ذهن بیننده یک حالت متحرک و پویا را القاء می‌کنند.

نرم‌افزار Flash نیز برای ایجاد انیمیشن از توالی فریم‌ها استفاده می‌کند. به طوری که در یک فریم مشخص تصاویر خاصی را در لایه‌های مختلف قرار داده و سپس با نمایش این فریم‌ها با سرعت مناسب حالت انیمیشن ایجاد می‌کند.

۹-۳- انواع فریم‌ها

چندین نوع فریم در محیط Flash وجود دارد که بسته به نیازتان می‌توانید از آنها استفاده کنید.

۱- فریم‌های کلیدی (Key Frame) (کلید میانبر F6)

۲- فریم‌های خالی (Place Holder) (کلید میانبر F7)

۳- فریم‌های میانی (Tween)

۴- فریم‌های معمولی (Static) (کلید میانبر F5)



۹-۳-۱ فریم‌های کلیدی (Key Frame)

به هر فریمی که محتوی جدیدی را می‌پذیرد و یا تغییری را در انیمیشن ایجاد می‌کند فریم کلیدی می‌گویند.

نکته: هر لایه جدیدی که در Timeline اضافه می‌شود، در فریم اول آن یک فریم کلیدی وجود دارد که خالی است و در داخل صفحه نمایش اصلی تصویری به آن نسبت داده نشده است.

۹-۳-۲ فریم‌های خالی (Place Holder)

همان‌گونه که از اسم آن مشخص است این فریم خالی است و هیچ محتوایی ندارد. هنگامی که انیمیشن به یک فریم خالی می‌رسد هیچ چیز نمایش داده نمی‌شود.

نکته: در یک لایه جدید به جز فریم اول سایر فریم‌ها از نوع خالی هستند.

۹-۳-۳ فریم‌های میانی (Tween)

وقتی انیمیشن میانی (بحث در ادامه فصل) ایجاد می‌کنید، فریم‌های میانی استفاده می‌شوند. در این روش شکل ابتدایی را در «فریم ابتدایی» و حالت نهایی شکل را در «فریم انتهایی» رسم می‌کنید و این به عهده برنامه است که فریم‌های میانی تولید کند. در واقع فریم‌های میانی حاوی تغییرات تدریجی شکل اول برای رسیدن به شکل نهایی هستند.

۹-۳-۴ فریم‌های معمولی (Static)

این فریم‌ها در واقع محتویات فریم‌های قبلی را نشان می‌دهند و اغلب زمانی مورد استفاده قرار می‌گیرند که بخواهید تا زمان افزوده شدن یک فریم کلیدی، محتویات لایه در صفحه نمایش داده شود.

۹-۴ سرعت فریم

زمان پخش انیمیشن بستگی به تعداد فریم و سرعت پخش فریم دارد. به طور پیش فرض در یک فایل Flash در هر ثانیه ۲۴ فریم نمایش داده می‌شود که میزان آنها قابل تغییر است.

۹-۴-۱ تنظیم ابعاد صفحه و سرعت نمایش

قبل از شروع ساخت نمایش، ابعاد صفحه و سرعت تغییر فریم‌ها را می‌توان تعیین کرد. واحد

سرعت نمایش «fps» (فریم در ثانیه Frame Per Second) است و مقدار پیش فرض آن ۲۴ می باشد. برای تنظیم ابعاد صفحه و سرعت نمایش مراحل زیر را اجرا کنید :

۱- از منوی Modify گزینه Document را کلیک کنید یا در پنجره Timeline روی عدد سرعت نمایش دابل کلیک کنید (شکل ۹-۱).



شکل ۹-۱

۲- پنجره تنظیمات Document Properties باز می شود (شکل ۹-۲)



شکل ۹-۲

نکته: به کمک لیست درصدهای بزرگنمایی، می توانید نحوه نمایش صفحه را بزرگ یا کوچک کنید (شکل ۹-۳).



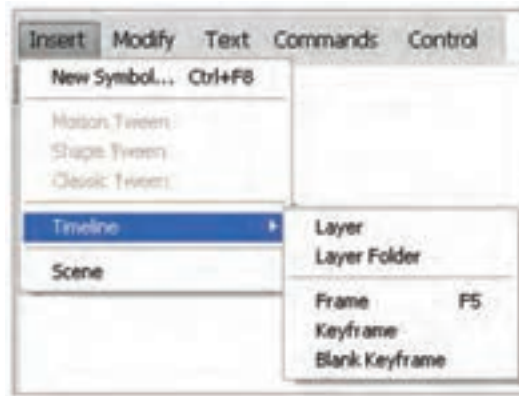
شکل ۹-۳



نکته: سرعت نمایش برای همه فریم‌ها یکسان است و نمی‌توان بخشی از فریم‌ها را با سرعت بیشتر و یا بخشی را با سرعت کمتر نمایش داد. به این منظور با افزایش و یا کاهش فریم‌های خالی می‌توانید اقدام کنید.

۹-۵- اضافه کردن فریم‌ها

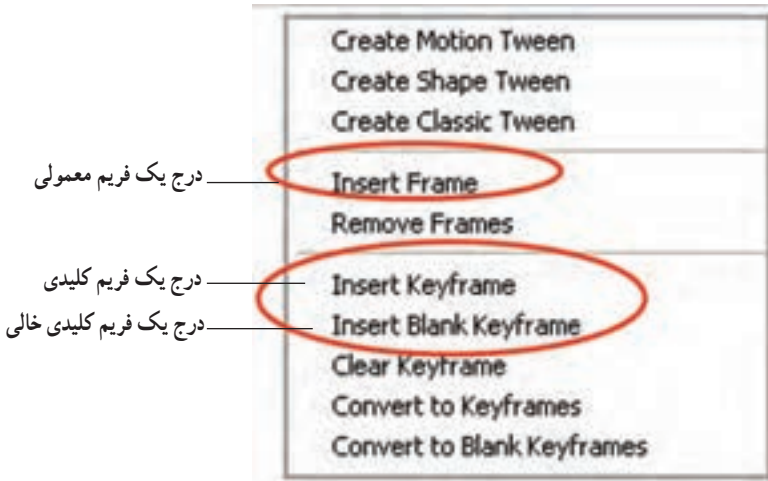
- ۱- در خط Timeline روی نقطه‌ای کلیک کنید که می‌خواهید یک فریم جدید به آن اضافه کنید.
- ۲- از منوی Insert گزینه Timeline را انتخاب کنید (شکل ۹-۴).



شکل ۹-۴

- * با انتخاب Frame یک فریم معمولی ایجاد می‌کنید (با کلید F5 نیز می‌توانید Frame ایجاد کنید).
- * با انتخاب Keyframe یک فریم کلیدی ایجاد می‌کنید. این فرمان علاوه بر درج یک فریم کلیدی خالی، یک کپی از محتویات فریم کلیدی قبلی را نیز در آن کپی می‌نماید. از این دستور معمولاً برای ایجاد تغییرات جزئی در تصاویر موجود در فریم قبلی استفاده می‌شود (با کلید F6 نیز می‌توانید KeyFrame ایجاد کنید)
- * با انتخاب Blank Keyframe یک فریم کلیدی خالی ایجاد می‌کنید. معمولاً از این دستور برای ایجاد تغییرات کلی در تصویر موجود در صفحه نمایش استفاده می‌شود (با کلید F7 نیز می‌توانید Blank Keyframe ایجاد کنید).

نکته: با کلیک راست روی فریم موردنظر می‌توانید نوع فریم را از منوی ظاهر شده انتخاب کنید (شکل ۹-۵).



شکل ۹-۵

۹-۶- شناسایی نوع فریم از شکل ظاهر

- ۱- فریم‌های کلیدی که دارای محتوا هستند با یک دایره به رنگ سیاه توپر نشان داده می‌شوند.
- ۲- فریم‌های کلیدی که هنوز چیزی درون آنها قرار نگرفته با یک دایره تو خالی نشان داده می‌شوند.
- ۳- فریم‌های میانی (Tween) که دارای محتوا هستند با رنگ خاکستری نمایش داده می‌شوند.
- ۴- همواره یک مستطیل تو خالی کوچک قبل از فریم کلیدی قرار می‌گیرد (End Frame)
- ۵- فریم‌های انتخاب شده به رنگ سیاه نشان داده می‌شوند.
- ۶- فریم‌های خالی به رنگ سفید دیده می‌شوند.



شکل ۹-۶



۹-۷- ایجاد انیمیشن

به دو طریق می توان انیمیشن ایجاد کرد :

}	Motion Tweening (الف)	روش اول : انیمیشن فریم به فریم
	Classic Tweening (ب)	روش دوم : انیمیشن میان یابی (Tweening) یا
	Shape Tweening (ج)	

۹-۷-۱- انیمیشن فریم به فریم

در روش انیمیشن سازی فریم به فریم شما در واقع با پشت سر هم نشان دادن چند تصویر که فقط تفاوت های اندکی با یکدیگر دارند یک حرکت را تداعی می نمایید. این روش اولین و قدیمی ترین روش ایجاد انیمیشن و متحرک سازی می باشد که هنوز هم مورد استفاده قرار می گیرد. در Flash می توانید با قرار دادن هر یک از این تصویرها در یک فریم کلیدی و پشت سر هم نشان دادن این فریم ها یک انیمیشن ساده فریم به فریم ایجاد نمایید. هر چند تولید این نوع انیمیشن دشوار است و حجم فایل افزایش می یابد با این حال به دلیل کنترل کاربر بر روی تک تک فریم ها و تغییرات تدریجی صورت گرفته، می توان انیمیشن های با ظرافتی را به این شیوه تولید کرد.

۹-۷-۲- انیمیشن میان یابی (Tweening)

اگر تصاویر مهم و اساسی یک انیمیشن را ایجاد کرده و اعمال تغییرات کوچک لازم را به خود Flash واگذار نمایید، یک انیمیشن میان گذاری شده (Tweened Animate) ایجاد کرده اید.

متحرک سازی فریم به فریم علاوه بر این که بسیار وقت گیر است فایل های بزرگی هم ایجاد می کند. شما توسط متحرک سازی به روش Tweening این مشکلات را حل می کنید. به وسیله Tweening شما فریم های کلیدی را ایجاد می کنید و Flash فریم های بینابینی را می سازد. Flash می تواند دو نوع Tweening انجام دهد. Motion Tweening و Shape Tweening. در هر دو نوع Tweening شما ابتدا و انتهای متحرک سازی را از طریق تعریف فریم های کلیدی مشخص می کنید و Flash براساس فاصله بین آنها فریم های میانی را محاسبه می نماید و تصاویر میانی ایجاد شده توسط Flash باعث می شوند متحرک سازی مناسبی ایجاد شود.

فرق Motion Tweening با Shape Tweening و Classic Tweening : اگر برای ایجاد متحرک سازی به تغییر شکل نیاز دارید باید از Shape Tweening استفاده کنید. به عنوان مثال

اگر قرار است یک دایره در ضمن حرکت تبدیل به یک ستاره شود شما باید از Shape Tweening استفاده کنید. ولی اگر قرار است در متحرک‌سازی ایجاد شده فقط سمبل‌ها در ضمن حرکت ویرایش شوند در آن صورت از Motion Tweening استفاده کنید. برای اشکالی که نیاز به تغییر شکل یا اصطلاحاً Morphing دارند از Shape Tweening استفاده نمایید. همچنین اگر قرار است شکل روی مسیر از پیش تعیین شده حرکت کند حتماً از Motion Tweening استفاده شود، Classic Tweening همانند Motion Tweening عمل می‌کند با این تفاوت که کلاسیک در بین دو فریم کلیدی انجام می‌شود. در این فصل ابتدا با متحرک‌سازی به روش فریم به فریم آشنا شده و سپس متحرک‌سازی میانگداری را خواهید آموخت.

۸-۹- ایجاد انیمیشن فریم به فریم

می‌خواهیم انیمیشنی ایجاد کنیم که ابتدا تصویر دایره و سپس تصویر مثلث و در نهایت تصویر مربع مشاهده شود.

۱- در خط زمان (Timeline) روی فریم ۱ کلیک کنید و یک دایره رسم نمایید.

۲- در فریم ۲ کلیک راست کنید و یک Blank Key Frame ایجاد کنید. سپس در این فریم تصویر یک مثلث را رسم کنید.

۳- در فریم ۳ کلیک راست کنید و یک Blank KeyFrame ایجاد کنید. سپس در این فریم تصویر یک مربع را رسم کنید (شکل ۷-۹).



شکل ۷-۹

۹-۹- نمایش انیمیشن در محیط ویراستار Flash (Flash Editor)

از منوی Control گزینه Play را انتخاب کرده و یا کلید Enter را در صفحه کلید فشار دهید.



۱۰-۹- ایجاد مکث در نمایش

پس از نمایش انیمیشن بالا ملاحظه می‌کنید که این سه تصویر خیلی سریع و پشت سر هم نمایش داده می‌شوند و فیلم اندکی خشن و سریع به نظر می‌رسد و چشم به راحتی نمی‌تواند آنها را تشخیص دهد. اگر در نمایش هر تصویر اندکی مکث ایجاد کنید چشم به اندازه کافی فرصت دارد که هر تصویر را مشاهده کند پس برای آهسته کردن نمایش فیلم، نیاز دارید تعدادی فریم معمولی اضافه کنید تا طبیعی تر به نظر برسد. برای این کار مثال زیر را اجرا کنید.

مثال ۱-۹: در این مثال قرار است مکث ایجاد شود و نمایش فیلم آهسته شود.

- ۱- یک فایل جدید ایجاد کنید.
 - ۲- در خط زمان (Timeline) روی فریم ۱ کلیک کنید و یک دایره رسم کنید.
 - ۳- در فریم‌های ۲ تا ۹ فریم‌های معمولی ایجاد کنید طوری که محتویات فریم ۱ یعنی دایره را نشان دهند (می‌توانید از کلید F5 برای ایجاد فریم معمولی استفاده کنید).
 - ۴- سپس روی فریم شماره ۱۰ کلیک کنید و یک Blank Key Frame ایجاد کنید (شما می‌توانید از کلید F7 برای ایجاد فریم کلیدی استفاده کنید). Flash منتظر است که شما شکل جدید را در فریم خالی ۱۰ رسم کنید. سپس مثلث را رسم کنید.
 - ۵- مجدداً در فریم‌های ۱۱ تا ۱۹ فریم‌های معمولی ایجاد کنید طوری که محتویات فریم ۱۰ (مثلث) را نشان دهند.
 - ۶- سپس روی فریم شماره ۲۰ کلیک کنید و یک Blank Key Frame ایجاد کنید. Flash منتظر است که شما رسم جدید را در فریم خالی ۲۰ رسم کنید. سپس مربع را رسم کنید (شکل ۸-۹).
 - ۷- برای مشاهده انیمیشن کلید Enter را از صفحه کلید فشار دهید.
- همان‌طور که ملاحظه می‌کنید نمایش شما بسیار آهسته و طبیعی است.



شکل ۸-۹

نکته: هر گاه در انیمیشن بخواهید تغییرات کلی صورت بگیرد و محتوای جدیدی نشان داده شود، یک فریم از نوع Blank Key Frame ایجاد کنید. در این مثال فریم اول دایره و فریم ده مثلث و فریم بیست مربع است. پس تصویر هر فریم با فریم قبلی متفاوت است و باید فریم از نوع Blank Key Frame باشد.

نکته: اگر فاصله بین دو فریم کلیدی زیاد باشد، انیمیشن آهسته‌تر نمایش داده می‌شود، هر چه فاصله دو فریم کلیدی را کاهش دهید، نمایش سریع‌تر خواهد بود.

مثال ۹-۲: یک انیمیشن ایجاد کنید که یک تصویر در ضمن حرکت تغییر سایز دهد.

۱- یک فایل جدید ایجاد کنید.

۲- روی فریم کلیدی اول کلیک کنید و شکل ۹-۹ را رسم کنید.

۳- روی فریم بعدی در خط زمان کلیک کنید. این فریم می‌تواند بلافاصله بعد از فریم اول یا با فاصله چند فریم از آن باشد.

۴- کلید F6 را فشار دهید تا یک فریم کلیدی که حاوی یک کپی از محتوای فریم کلیدی اول است، ایجاد شود.

۵- اندکی ابعاد شیء و مکان را تغییر دهید (شکل ۹-۱۰).



شکل ۹-۱۰



شکل ۹-۹

۶- در نقطه‌ای دیگر از خط زمان می‌توانید مجدداً مکان شیء و سایز آن را تغییر دهید.

۷- روی اولین فریم کلیدی در خط زمان کلیک کنید، کلید ENTER را فشار دهید، انیمیشن

اجرا می‌شود.



شکل ۹-۱۲



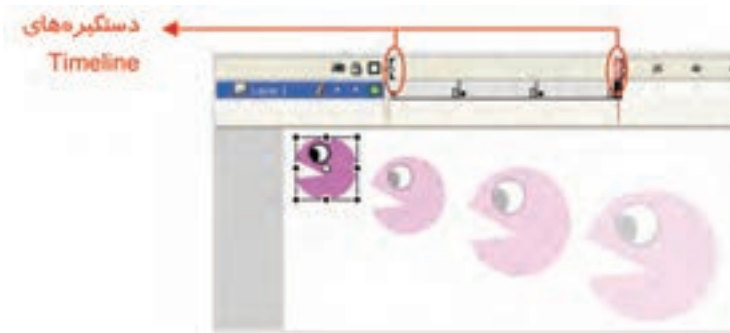
شکل ۹-۱۱

نکته: اگر در انیمیشن ایجاد شده روی یک شیء کلیک کرده و سپس دکمه Onion Skin را کلیک کنید، محتوای فریم‌های مجاور به صورت محو نمایش داده می‌شوند (شکل ۹-۱۳).



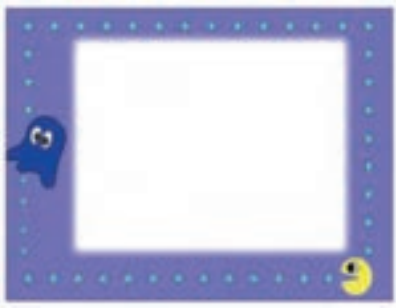
شکل ۹-۱۳

نکته: با درک روی دستگیره‌های Timeline و جابه‌جایی آنها می‌توانید محدوده‌ای را تعیین کنید، که قرار است محتوای فریم آن به صورت محو نمایش داده شود.



شکل ۹-۱۴

تمرین ۹-۱: دو کلید مجاور Onion Skin به نام‌های Onion Skin Outline و Edit Multiple Frames را به ترتیب فعال کنید و نتیجه را با هم مقایسه کنید.



تمرین ۹-۲: تصویر زیر را بکشید و با توجه به خلاقیت خود یک انیمیشن برای آن ایجاد کنید.

۹-۱۱- استفاده از چند لایه در ایجاد انیمیشن

در این مثال قرار است یک انیمیشن طراحی شود طوری که اسب و جوجه همزمان به سمت هم حرکت کنند. اگر هر دو تصویر را روی یک لایه رسم کنید کمی کار دشوار می‌شود و حرکت به سختی انجام می‌شود. در حالی که اگر از دو لایه استفاده کنید کنترل انیمیشن به راحتی صورت می‌گیرد.



مثال ۹-۳: در این انیمیشن از دو لایه استفاده شده است.

۱- یک فایل جدید ایجاد کنید.

۲- در فریم شماره ۱ از لایه ۱، شکل اسب را بکشید و با ایجاد چند فریم کلیدی همانند مثال قبل یک انیمیشن ایجاد کنید. به طور مثال انیمیشن تا فریم شماره ۳۰ ادامه یابد و در هر فریم کلیدی،



شکل ۹-۱۵



شکل ۹-۱۶

تصویر را تغییر مکان دهید (شکل ۹-۱۵).

۳- توسط کلید New Layer

یک لایه جدید ایجاد کنید.

۴- در لایه جدید روی فریم

شماره ۱ کلیک کنید و تصویر جوجه

را رسم کنید و همانند مرحله ۲ یک

انیمیشن تا فریم شماره ۳۰ ایجاد

کنید، به طوری که در هر فریم کلیدی،

تصویر تغییر مکان یابد (شکل

۹-۱۶).

توسط کلید Enter روی

صفحه کلید انیمیشن را اجرا کنید.

همان طور که ملاحظه می کنید برای

داشتن یک انیمیشن آهسته باید

فریم های کلیدی بیشتری تولید کرد

و فاصله بین فریم های کلیدی کمتر شود.

۹-۱۲- انتخاب کردن فریم ها

۱- برای انتخاب یک فریم مستقیماً روی آن کلیک کنید.

۲- برای انتخاب فریم های متوالی روی اولین و آخرین آنها عمل Click+Shift را انجام دهید.

۳- برای انتخاب یک سری از فریم های متوالی، کلید ماوس را اولین مجموعه مورد نظر فشار

دهید و سپس نشانگر ماوس را روی بقیه فریم ها بکشید.

۴- برای انتخاب یک واحد فریم کلیدی (منظور از یک واحد فریم کلیدی یک فریم کلیدی و

مجموعه فریم های بینابینی بعد از آن است تا به یک فریم کلیدی دیگر برسد) روی یکی از فریم های میانی

این واحد کلیک کنید.

۱۳-۹- کپی کردن و چسباندن فریم

- ۱- در پنجره Timeline فریم موردنظر را انتخاب کنید.
 - ۲- از منوی Edit فرمان Copy Frame را انتخاب کرده و یا از کلیدهای Alt+Ctrl+C استفاده کنید.
 - ۳- در پنجره Timeline روی فریمی که می‌خواهید عمل چسباندن انجام شود کلیک کنید.
 - ۴- از منوی Edit فرمان Paste Frame را انتخاب کرده یا از کلیدهای Alt+Ctrl+V استفاده کنید.
- در این هنگام، Flash فریم کپی شده را در فریم جاری می‌چسباند.

نکته: با کلیک راست روی فریم موردنظر به فرمان Copy Frame و Paste Frame دسترسی دارید.

۱۴-۹- حذف حالت کلیدی بودن یک فریم

- ۱- فریم کلیدی موردنظر را در پنجره Timeline انتخاب و روی آن کلیک راست نمایید.
- ۲- از منوی ظاهر شده، فرمان Clear Key Frame را انتخاب کنید. در این هنگام Flash گلوله کوچک موجود در فریم انتخاب شده را حذف می‌نماید. بنابراین آن فریم دیگر یک فریم کلیدی نبوده و عناصر گرافیکی موجود در آن نیز از صفحه نمایش اصلی پاک می‌شود و در واقع به یک فریم بینابینی تبدیل شده که محتویات فریم کلیدی قبل خود را نشان می‌دهد.

نکته: با اجرای فرمان Clear Key Frame تعداد فریم‌ها کاهش نمی‌یابد بلکه ثابت باقی می‌ماند.

۱۵-۹- حذف یک فریم از یک فیلم

- ۱- روی فریم موردنظر کلیک راست نمایید.
- ۲- از منوی ظاهر شده فرمان Remove Frames را اجرا کنید.
- ۳- در این هنگام Flash فریم انتخاب شده را حذف می‌کند بنابراین یک فریم از تعداد فریم‌ها کاسته می‌شود.



نکته: با فرمان Clear Key Frame فقط می‌توان فریم را از حالت فریم کلیدی خارج کرد ولی نمی‌توان فریم را از بین برد، با فرمان Remove Frame می‌توان آن فریم را حذف نمود.

۹-۱۶_ انیمیشن میانی (Motion Tweening)

فرض کنید می‌خواهید انیمیشنی بسازید که حرکت یک ستاره را نمایش دهد به طوری که این ستاره از بالا حرکت کرده و به یک سطح افقی برخورد کند و مجدداً حرکت به سمت بالا ادامه یابد. در این انیمیشن قرار نیست تغییر شکل کلی صورت بگیرد، در نتیجه از دستور Motion Tweening باید استفاده کرد.

سه چیز برای ایجاد یک Motion Tweening لازم است:

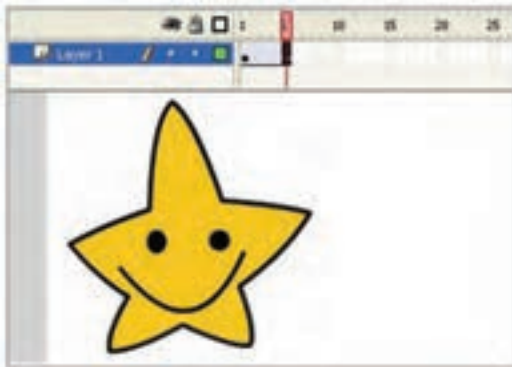
- * یک فریم اولیه که حاوی گروه یا سمبل باشد.
- * یک Motion Tween در فریم‌های میانی نیاز می‌باشد.
- * یک فریم کلیدی پایانی نیاز است که دارای تغییراتی نسبت به فریم کلیدی ابتدایی باشد.

مثال ۴-۹: طبق توضیح فوق حرکت ستاره را طراحی کنید.

۱- یک فایل جدید ایجاد کنید. یک صفحه جدید با یک لایه و یک فریم کلیدی در فریم اول ایجاد می‌شود.

۲- همچنان که فریم اول در حالت انتخاب است، سعی کنید یک ستاره رسم کنید.

۳- در Timeline فریم ۵ را انتخاب کنید و با کلید F5، دستور Frame را اجرا کنید.



شکل ۱۷-۹

۴- پس از کلیک راست روی فریم

اول از منوی ظاهر شده، فرمان Create

Motion Tween را اجرا کنید. Flash

ستاره را به سمبل تبدیل می‌نماید.

۵- در این لحظه فریم ۱ تا ۵ از

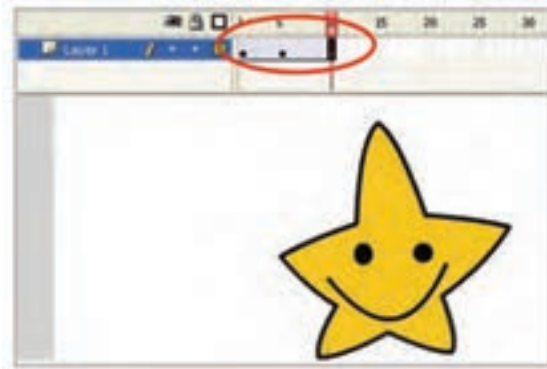
رنگ خاکستری به رنگ آبی تغییر رنگ

می‌یابد (شکل ۱۷-۹). در حال حاضر

اشکالی وجود دارد و Flash نمی‌تواند

عملیات Tween را انجام دهد چون فریم کلیدی پایانی را تعریف نکرده‌اید.

۶- در فریم ۵ ستاره را به سمت پایین و به سمت سطح افق حرکت دهید تا حرکت رو به پایین ستاره را ایجاد کنید. در این لحظه Flash یک فریم کلیدی ایجاد می‌کند و ایجاد شدن Tween در فریم‌های میانی را نشان می‌دهد. فریم‌های میانی هنوز خالی هستند یعنی شامل هیچ چیز قابل ویرایش نمی‌باشند و محتویات فریم کلیدی قبلی را نیز نشان نمی‌دهند بلکه تغییرات ایجاد شده در بین دو فریم کلیدی را نمایش می‌دهند.



شکل ۱۸-۹

۷- در Timeline روی فریم

۱۰ کلیک راست کنید.

۸- از منوی ظاهر شده، دستور

Frame را اجرا کنید.

۹- مجدداً Flash فاصله بین

فریم ۶ تا ۱۰ را به رنگ آبی تغییر می‌دهد

و هنوز عملیات Tween در فاصله بین

این فریم‌ها کامل نیست (شکل ۱۸-۹).



شکل ۱۹-۹

۱۰- در فریم ۱۰ ستاره را به

سمت بالا حرکت دهید تا حرکت رو به

بالای ستاره را ایجاد کنید.

۱۱- اشاره‌گر را به ابتدای

Timeline برده و کلید Enter را فشار

دهید تا انیمیشن خود را ببینید (شکل

۱۹-۹).

در این مثال ۳ فریم کلیدی ایجاد کردید

ولی به نسبت مثال قبل که آن هم از سه فریم کلیدی ساخته شده بود، حرکت ستاره بسیار آهسته‌تر است.

دلیل این حرکت در واقع به دلیل فریم‌های میانی تولید شده توسط دستور Motion Tween است.

نکته: برای دیدن نحوه انجام تغییرات باید Onion Skinning را فعال کنید.



نکته: عملیات Tween فقط بر روی گروه‌ها و سمبل‌ها ایجاد می‌شود.

تمرین ۳-۹: سعی کنید با توجه به خلاقیت خود برای تصویر زیر یک انیمیشن ایجاد کنید (استفاده از چندین لایه باعث می‌شود که کنترل بیشتری روی تصاویر و انیمیشن داشته باشید).



نکته: برای ایجاد Motion Tween اشکالی که می‌خواهند متحرک شوند باید انتخاب شده باشند.

نکته: در Motion Tween، چه یک سمبل در یک لایه باشد، چه چند سمبل هر لایه فقط می‌تواند شامل یک حرکت باشد.

۹-۱۷- تغییر اندازه در انیمیشن میانی

اگر شکل در ابتدا مقیاس کوچکتري دارد و در انتهای انیمیشن قرار است مقیاس بزرگتری داشته باشد، بهتر است تصویر در ضمن حرکت به طور آهسته تغییر سایز یابد.

مثال ۵-۹: با یک مثال به شرح تغییر مقیاس در انیمیشن می‌پردازیم.

۱- یک فایل جدید باز کنید.

۲- در فریم ۱ شکلی در صفحه ایجاد نمایید (شکل ۲۰-۹).

۳- در فریم ۱ دستور Create Motion Tween را اجرا کرده شکل تبدیل به Symbol می شود.

۴- در فریم ۵ یک فریم کلیدی (Key Frame) ایجاد کنید تا به عنوان فریم پایانی مرحله بزرگ شدن عمل کند. Flash محتویات فریم را در فریم ۵ کپی می کند و رنگ آبی Motion Tween آشکار می شود.

۵- در فریم ۵ شکل خود را انتخاب نموده و آن را با استفاده از دستور Transformer بزرگتر کنید (شکل ۹-۲۱).

۶- Flash تغییرات لازم برای تنظیم افزایش اندازه شکل (Scale) در فریم های میانی را محاسبه می نماید. در پایان با فشار دادن کلید Enter نتیجه انیمیشن را ملاحظه کنید (شکل ۹-۲۲).



شکل ۹-۲۰



شکل ۹-۲۲



شکل ۹-۲۱

۹-۱۸- دوران و چرخش اشکال

در تمرین های قبل به سادگی با ایجاد ۲ فریم کلیدی می توانستیم Tween ایجاد کنیم. ولی چرخش و دوران را نمی توانیم با دو فریم کلیدی به دقت نشان دهیم.

اگر بخواهیم یک شکل را به اندازه ۳۶۰ درجه بچرخانیم فریم ابتدایی و فریم پایانی مثل هم خواهند بود. برای انجام چنین عملیاتی می توان چندین فریم کلیدی ایجاد کرد و در هر کدام چند درجه شکل را با استفاده از Rotate چرخش داد. این کار خیلی خسته کننده است و در ضمن حجم فایل



را افزایش می‌دهد. Flash تنظیمات دیگری در اختیار ما گذاشته که می‌توانیم با ایجاد ۲ فریم کلیدی چنین عملیاتی را امکان‌پذیر سازیم.

۱۸-۹- چرخاندن یک شکل به مقداری کمتر از ۳۶۰

می‌خواهیم یک ساعت همانند شکل ۸-۲۳ رسم کنیم و عقربه آن را به اندازه کمتر از ۳۶۰ چرخش دهیم.

بهتر است ساعت در یک لایه و عقربه‌های آن در لایه جدا رسم شود تا بتوان روی انیمیشن کنترل بیشتری داشت. توجه داشته باشید که فقط لایه شامل عقربه قرار است انیمیشن داشته باشد.

اکنون مراحل زیر را اجرا کنید:

۱- یک فایل جدید ایجاد کنید.

۲- تصویر ساعت را در لایه شماره یک و در فریم اول بدون عقربه بزرگ رسم کنید.

۳- روی فریم شماره ۵ کلیک کنید و توسط کلید F5 یک مکث ایجاد کنید. به این ترتیب در طول اجرای انیمیشن تصویر ساعت بدون عقربه نمایش داده می‌شود.

۴- لایه‌ای جدید به نام Layer 2 ایجاد کنید و در فریم شماره یک تصویر عقربه را رسم کنید (شکل ۹-۲۳).

۵- شکل خود را توسط منوی Modify به سمبل تبدیل کنید.

۶- روی فریم ۵ کلیک کنید و با کمک کلید F6 در آن یک فریم کلیدی ایجاد کنید. Flash

سمبل موجود در فریم ۱ را در فریم ۵ کپی می‌کند (شکل ۹-۲۴).



شکل ۹-۲۳



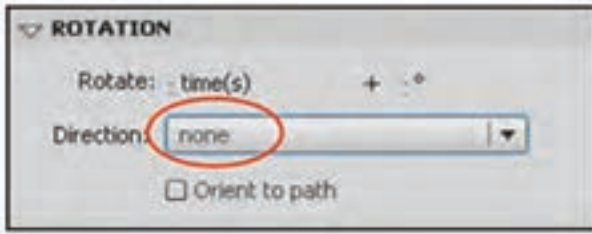
شکل ۹-۲۴



شکل ۹-۲۵

۷- در فریم ۵ کلیک کنید و در پانل Properties از منوی Rotation زاویه چرخش را مقابل

Rotate وارد کنید (۹-۲۶).



شکل ۹-۲۶

۸- در Timeline روی

یکی از فریم‌های موجود کلیک

راست کنید و Motion Tween

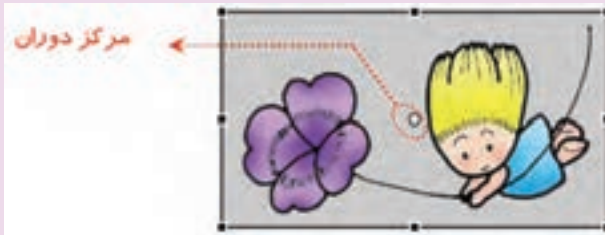
را انتخاب کنید. عملیات Tween

کامل می‌شود و رنگ آبی ظاهر

می‌شود.

کلید Enter را فشار داده و نتیجه انیمیشن را ملاحظه کنید. شکل حول محور دوران می‌چرخد.

نکته: وقتی یک شیء را دوران می‌دهید مرکز دوران به طور پیش فرض در مرکز شکل تنظیم شده است. در مثال‌هایی همچون حرکت عقربه ساعت نیاید مرکز دوران مرکز شکل باشد بلکه باید انتهای شکل باشد. شما می‌توانید به راحتی مرکز دوران را تغییر دهید. برای این کار ابتدا شکل را انتخاب کنید و سپس ابزار Free Transform را انتخاب کنید. به این ترتیب توسط یک دایره سفید مرکز دوران نشان داده می‌شود و شما می‌توانید آن را توسط درگ به محل جدید حرکت دهید. در شکل ۹-۲۷ مرکز دوران نشان داده شده است و برای مثال بعد باید مرکز دوران را تغییر دهید.



شکل ۹-۲۷

۲-۱۸-۹- دوران یک شکل (چرخش به اندازه 360° درجه)

۱- یک فایل جدید ایجاد کنید.

۲- در فریم ۱ تصویر خود را رسم کنید.

۳- شکل خود را توسط منوی Modify به سمبل تبدیل کنید. در فریم ۱۰ یک فریم کلیدی با F5

ایجاد کنید. در Timeline روی یکی از فریم‌های موجود کلیک راست کرده و Motion Tween را



شکل ۲۸-۹

انتخاب کنید. عملیات Tween کامل شده و رنگ آبی ظاهر می شود (شکل ۲۸-۹).

۴- چون چرخش به اندازه 360° درجه است و حالت اولیه و نهایی شکل یکسان است پس نیازی به تغییر در فریم 10° نمی باشد.

۵- در Timeline یکی از فریم های

۱ تا ۹ را انتخاب کنید.

۶- در پانل Properties از بخش Direction یکی از حالات زیر را انتخاب کنید (شکل

۲۹-۹).



شکل ۲۹-۹

* برای چرخش کمتر از 360° درجه، حالات none را انتخاب کنید.

* برای چرخش در جهت عقربه های ساعت حالت CW را انتخاب کنید.

* برای چرخش در خلاف جهت

عقربه های ساعت حالت CCW را انتخاب

کنید.

۷- تعداد دفعات دوران را در مقابل

Rotate و بخش times وارد کرده پس

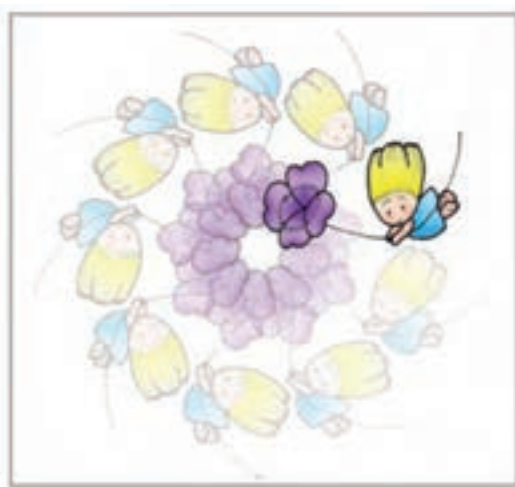
از انجام عملیات Tween، شکل به تعداد

دفعات مورد نظر خواهد چرخید

۸- کلید Enter را فشار داده و

نتیجه انیمیشن را ملاحظه کنید (شکل

۳۰-۹).



شکل ۳۰-۹

۱۹-۹- حرکت اشکال در طول یک مسیر معین

در مثال‌های قبل شما یک شیء را در یک مسیر مستقیم حرکت دادید. اگر بخواهید حرکت شیء را طوری تنظیم کنید که در مسیرهای منحنی حرکت کند باید حرکت بسیار آهسته باشد. به تصویر زیر توجه کنید. قرار است که این سگ به سمت بلندی حرکت کند. برای رسیدن به این هدف باید مسیر حرکت را به چند قسمت تقسیم کنید و مسیرها را کوتاه کنید و فریم‌های کلیدی بیشتری ایجاد کنید تا حرکت سگ طبیعی‌تر به نظر برسد که این کار کمی دشوار است. Flash راه حل جالبی در اختیار شما می‌گذارد که نام آن راهنمای حرکت (Motion Guide) است. راهنمای حرکت، شکلی است که شما در



یک لایه جداگانه رسم می‌کنید و آن یک مسیر برای Motion Tween می‌شود. یعنی این مسیر رسم شده حرکت اجسام موجود در چندین لایه را کنترل می‌کند. هر لایه که به این لایه راهنمای حرکت (Motion Guide) متصل شود حرکت آن توسط این لایه کنترل می‌شود.

۱۹-۹-۱- ایجاد یک لایه راهنمای حرکت

- ۱- یک فایل جدید باز کنید.
- ۲- روی فریم ۱ شکل سگ را در گوشه سمت چپ و پایین رسم کنید.
- ۳- در فریم ۱۵ کلیک کرده و یک Key Frame ایجاد کنید تا به عنوان فریم پایانی عمل کند.




شکل ۳۱-۹

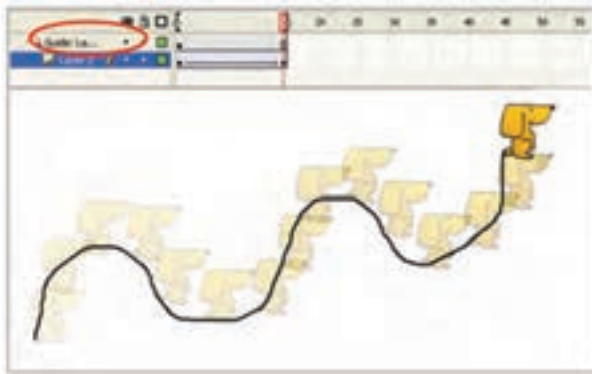
- ۴- روی فریم ۱ را با کلیک راست دستور Create Classic Tween را اجرا کنید.

- ۵- یک پیکان به معنای تکمیل شدن فرمان Tween ظاهر می‌شود. رسم خود را به سمت بالا و سمت راست حرکت دهید (شکل ۳۱-۹).



۶- لایه حاوی شیء که می‌خواهید آن را در مسیر خاص حرکت دهید را انتخاب کنید.
 ۷- با کلیک راست روی آن فرمان Add Classic Motion Guide را انتخاب کنید. Flash به‌طور اتوماتیک یک لایه راهنما در بالای انتخاب شده ایجاد می‌کند و یک اسم از پیش تعیین شده به آن می‌دهد که حاوی کلمه Guide و نام لایه موردنظر شما است. شکل آیکن راهنمای حرکتی () در سمت چپ نام لایه نمایان می‌شود.
 ۸- لایه راهنمای حرکت (Guide Layer) را انتخاب نمایید و با ابزار مداد در آن یک مسیر رسم کنید.

۹- در فریم ۱ مرکز تصویر را به سمت شروع مسیر بکشید. برای قرار گرفتن شکل به روی مسیر بایستی حتماً مرکز شکل به روی مسیر قرار بگیرد.
 ۱۰- در فریم ۱۵ مرکز تصویر را به انتهای مسیر بکشید. در این لحظه Flash به محاسبه شکل‌های لازم برای فریم‌های میانی می‌پردازد تا تصویر در طول مسیر حرکت نماید (شکل ۹-۳۲).
 ۱۱- کلید Enter را فشار داده و نتیجه انیمیشن را ملاحظه کنید.



شکل ۹-۳۲

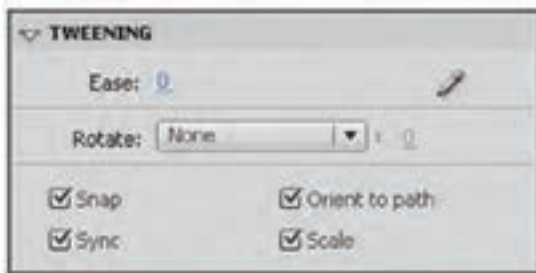
نکته: شما می‌توانید از هر ابزاری مثل خط، مداد، قلم‌مو، بیضی، چهارگوش، ستاره و ... برای رسم مسیر استفاده نمایید. در صورت بسته بودن مسیر نیاز به بیش از دو فریم کلیدی دارید تا کنترل بهتری روی حرکت داشته باشید.

۹-۲۰- تنظیمات Tween

در متحرک‌سازی مرکز شکل رسم شده روی مسیر قرار می‌گیرد. اگر شکل دایره باشد مرکز

دایره روی مسیر قرار می‌گیرد. در این صورت حرکت در فریم‌های مختلف خیلی طبیعی به نظر می‌رسد. ولی اگر شکل نامتقارن باشد حرکت غیر طبیعی خواهد بود چون در طول مسیر، شکل نمی‌چرخد. در تصویر ۹-۳۲ تصویر سگ در طول مسیر هیچ‌گونه چرخشی نداشته است و حرکت طبیعی نیست. Flash برای ایجاد حرکات طبیعی امکاناتی در اختیارتان قرار می‌دهد که باعث حرکت موازی اشکال با مسیر می‌شود.

۱-۲۰-۹- تنظیم کردن جهت اشکال نسبت به مسیر



شکل ۹-۳۳

اگر شکل نامتقارن باشد و در مسیر منحنی به موازات مسیر حرکت نکند، حرکت طبیعی به نظر نمی‌رسد. اگر در پانل Properties گزینه Orient to path را انتخاب کنید Flash در فریم‌های path، شکل مورد نظر را به مقدار لازم می‌چرخاند و حرکت طبیعی به شکل می‌دهد (شکل ۹-۳۳).



شکل ۹-۳۴

اگر مسیر بسیار پیچیده باشد (یعنی دارای شکستگی و تغییر جهت زیادی باشد) و شما در پانل Properties گزینه Sync را انتخاب کنید، در آن صورت شیء واقعی‌ترین مسیر را در صورت امکان طی می‌کند (شکل ۹-۳۴).

۲-۲۰-۹- تغییر سرعت Tween

در تمرین‌های قبل به این نتیجه رسیدید که اگر تعداد فریم‌های میانی را افزایش دهید حرکت اجسام کند می‌شود و اگر تعداد فریم‌های میانی را کاهش دهید حرکت اجسام تند می‌شود ولی حرکت جسم به‌طور مساوی در بین فریم‌های میانی تقسیم می‌شود. گاهی شما نیاز دارید که حرکت با کندی شروع شود و سپس سرعت آن افزایش یابد و یا برعکس. ابتدای مسیر حرکت آن تند باشد و سپس در انتهای مسیر سرعت کند شود. شما می‌توانید با تنظیم Ease در پانل Properties به این نتیجه برسید. ۱- اگر در مقابل Ease یک عدد منفی وارد کنید کلمه In در کنار عدد وارد شده نشان خواهد



داد که شکل ما در طول مسیر شتاب خواهد گرفت. هر چه عدد کوچکتر شود شتاب بیشتر می شود (شکل ۹-۳۵).



شکل ۹-۳۵

۲- اگر در مقابل Ease یک عدد مثبت وارد کنید کلمه Out در کنار عدد وارد شده نشان می دهد که شکل در طول مسیر کندتر خواهد شد، هر چه عدد مثبت بزرگتر شود میزان کندی افزایش خواهد یافت (شکل ۹-۳۶).



شکل ۹-۳۶

۹-۲۱- متحرک سازی با Shape Tweening (شکل میانی)

همان طور که قبلاً توضیح دادیم، هرگاه بخواهیم یک سمبل در ضمن حرکت اندکی ویرایش یا بد از دستور Motion Tweening استفاده می کنیم ولی اگر بخواهیم شکل در ضمن حرکت تغییر شکل کلی یابد از دستور Shape Tweening استفاده می کنیم.

در Shape Tweening نیز همانند Motion Tweening شما به سه چیز نیاز دارید :

- * یک فریم اولیه که حاوی شکل اولیه قابل ویرایش است.
- * یک Shape Tween در فریم های میانی موجود باشد.
- * یک فریم کلیدی پایانی که حاوی شکل جدید قابل ویرایش است.

نکته : Motion Tween به روی سمبل ها و گروه ها عمل می کند در حالی که Shape

Tween روی اشکال قابل ویرایش عمل می کند. می توان با استفاده از Shape Tween تغییراتی در اندازه، رنگ، محل و ... انجام داد.

نکته : در Shape Tween می توان اشکال را فقط در مسیر مستقیم حرکت داد و بقیه

تنظیمات حرکتی در این حالت امکان پذیر نیست.

نکته: Flash می‌تواند بیش از یک شکل را در هر لایه به صورت Shape Tween محاسبه کند ولی نتایج قابل پیش‌بینی نخواهد بود. چون Flash نمی‌تواند تشخیص دهد که کدام شکل به کدام شکل تبدیل خواهد شد.

نکته: توسط فرمان Break Apart (Ctrl + B) می‌توانید عنصر متنی را تبدیل به شکل کنید.

۱-۲۱-۹- تغییر شکل جسم توپر با Shape Tweening

در این مثال حرف M که از نوع عنصر متنی است در ضمن حرکت به عنصر گرافیکی ستاره تبدیل می‌شود. چون عنصر اولیه با عنصر نهایی کاملاً متفاوت است باید از روش Shape Tweening استفاده کنیم.

اکنون مراحل زیر را اجرا کنید:

۱- یک فایل جدید ایجاد کنید.

۲- روی فریم ۱ در بالای صفحه حرف M را درج کنید.

۳- توسط کلید Ctrl+B حرف M را به شکل تبدیل کنید.

۴- روی فریم ۵ کلیک کرده، یک فریم کلیدی خالی (F7) ایجاد و تصویر یک ستاره را مطابق

شکل رسم کنید.

۵- یکی از فریم‌های میانی (۱ تا ۴) را انتخاب کنید.

۶- در پانل Properties از منوی Tweening گزینه Shape را انتخاب کنید.

۷- Shape Tween Flash را ایجاد می‌کند و یک پیکان سبز رنگ از فریم ۱ تا ۵ رسم

می‌شود (شکل ۳۷-۹).

۸- در بخش Ease می‌توانید تغییرات زیر را ایجاد کنید.

الف) برای اینکه سرعت عنصر گرافیکی از کند به تند تغییر کند یک عدد منفی وارد کنید.

ب) برای اینکه سرعت عنصر گرافیکی از تند به کند تغییر کند یک عدد مثبت وارد کنید.

ج) برای ثابت بودن سرعت عدد صفر را وارد کنید.

۹- از منوی Blend یکی از موارد زیر را انتخاب کنید (شکل ۳۸-۹).



الف) برای ثابت بودن گوشه‌ها و خطوط، گزینه Angular را انتخاب نمایید.
 ب) برای نرم شدن حرکت در تصاویر میانی گزینه Distributive را انتخاب نمایید.



شکل ۹-۳۸



شکل ۹-۳۷

۱- کلید Enter را فشار داده و نتیجه انیمیشن را ملاحظه کنید.

نکته: در فریم‌هایی که شامل سمبل یا گروه هستند نمی‌توان یک Shape Tween ایجاد کرد. باید با استفاده از دستور Break Apart از منوی Modify، سمبل‌ها و گروه‌ها را به اشکال قابل ویرایش تبدیل نمایید.

تمرین ۹-۴: تمرین فوق را مجدداً اجرا کنید ولی رنگ شیء در فریم اول با رنگ شیء در Frame ۵ متفاوت باشد. بعد از اجرای Shape Tween به چه نتیجه‌ای می‌رسید؟

۹-۲۱-۲- تغییر شکل جسم تو خالی

هدف اصلی Shape Tween تغییر شکل اجسام است. در این مثال نحوه تغییر شکل یک دایره تو خالی را به شکل ماهی تو خالی ملاحظه می‌کنید.

۱- یک فایل جدید ایجاد کنید.

۲- در فریم اول یک دایره تو خالی رسم کنید.

۳- بر روی فریم ۵ کلیک راست کرده و با کمک گزینه Blank Key Frame یک فریم کلیدی خالی ایجاد کنید، به این ترتیب یک فریم کلیدی خالی ایجاد می‌شود.

۴- در فریم ۵ یک ماهی تو خالی رسم کنید (این ماهی با کمک اشکال توپر همانند بیضی و مثلث رسم شده است. رنگ اشکال یکسان انتخاب شده تا تبدیل به یک گروه شوند، سپس به آنها Stroke

داده شده و بخش Fill حذف شده است).

۵- در Timeline یکی از فریم‌های ۱ تا ۴ را انتخاب کرده و از منوی Tweening گزینه Shape را انتخاب نمایید. به این ترتیب Flash فریم‌های میانی برای تبدیل دایره به ماهی را محاسبه می‌کند (شکل ۹-۳۹).

۶- کلید Enter را فشار داده و نتیجه انیمیشن را ملاحظه کنید.

۷- در Timeline گزینه Onion Skin را فعال کنید تا فریم‌های میانی به صورت محو نمایش داده شوند تا بتوانید براساس آن محل صحیح اشکال را تنظیم کنید.



شکل ۹-۳۹

نکته: در صورتی که بخواهید عمل تبدیل شکل در یک مکان ثابت صورت بگیرد فریم اول را انتخاب کنید و دایره را کاملاً روی ماهی قرار دهید.

نکته: اگر در فرمان Shape Tween اشکال در محل خود ثابت باشند نتیجه به خوبی قابل پیش‌بینی است. ولی اگر اشکال متحرک باشند، Flash در مورد محل نهایی اشکال دچار مشکل خواهد شد. در این حالت Flash نزدیکترین مسیر را برای هر شکل انتخاب خواهد کرد.

۳-۲۱-۹- تبدیل اشکال پیچیده

هر چه اشکال پیچیده‌تر باشند محاسبات برای Flash مشکل‌تر خواهد شد. زیرا Flash تغییرات اشکال را براساس محاسبات ریاضی انجام می‌دهد و امکان دارد محاسبات انجام شده مطابق میل ما پیش نرود.

شما می‌توانید توسط راهنماهای شکلی (Shape Hint) برای بهتر شدن محاسبات کمک کنید.



راهنماهای شکلی به Flash می‌گویند که هر کناره شکل در فریم پایانی در چه محلی قرار گیرد.

مثال ۶-۹: در این مثال تغییر عنصر متنی را مشاهده می‌کنید. شما می‌توانید هر عنصر دیگری را تجربه کنید.

۱- یک فایل جدید ایجاد کنید.

۲- در فریم شماره یک عدد ۱ را نوشته و با کلید Ctrl+B آن را از عنصر متنی به عنصر شکلی (Shape) تبدیل کنید.

۳- روی فریم شماره ۵ کلیک راست کنید و با کمک گزینه Blank Key Frame یک فریم کلیدی خالی ایجاد کنید.

۴- در فریم شماره ۵ عدد ۲ را نوشته و با کلید Ctrl+B آن را از عنصر متنی به عنصر شکلی (Shape) تبدیل کنید.

۵- یک Shape Tween برای فریم‌های ۱ تا ۵ ایجاد نمایید.



شکل ۹-۴۰

۶- بعد از نمایش فیلم ملاحظه می‌کنید که به علت پیچیدگی شکل، Flash فیلم خوبی ایجاد نکرده است و از شکل فریم‌های میانی نمی‌توانیم شکل فریم‌های نهایی را حدس بزنیم (شکل ۹-۴۰).

حال برای بهتر شدن کار، مراحل ۵ الی ۱۱ زیر را پس از مرحله ۴ روش قبل، انجام دهید.

۵- برای ایجاد راهنماهای شکلی، فریم ۱ را انتخاب کنید.

۶- از منوی Modify گزینه Shape > Add Shape Hint را انتخاب کنید. Flash یک دایره کوچک رنگی با حرف a در مرکز فریم قرار می‌دهد. شما باید این راهنما را در محلی که مشکل‌ساز خواهد بود قرار دهید.

۷- با ابزار Selection، راهنمای شکلی را در محلی قرار دهید، که در فیلم قبلی به خوبی عمل نکرده است.

۸- راهنمای شکلی را برای نقاط دیگر نیز تکرار کنید. با تکرار این مراحل، هر بار یک دایره جدید با یک حرف جدید ایجاد خواهد شد. راهنماهای شکلی باید براساس ترتیب الفبایی و در خلاف

- جهت عقربه‌های ساعت روی شکل قرار بگیرید (شکل ۹-۴۱).
- ۹- فریم ۵ را انتخاب کنید Flash به‌طور اتوماتیک به همان تعداد راهنمای شکلی در مرکز قرار داده و روی هم قرار گرفته‌اند و شما باید محل آنها را تنظیم کنید.
- ۱۰- راهنماهای شکلی را مطابق عملیات انجام شده در فریم کلیدی قبلی تنظیم کنید (شکل ۹-۴۲).



شکل ۹-۴۱



شکل ۹-۴۲

- ۱۱- برای مشاهده نتایج دوباره فیلم را نمایش دهید. (شکل ۹-۴۳).



شکل ۹-۴۳

نکته: برای حذف کردن یک راهنمای شکلی، آن را به بیرون صفحه درگ کنید و برای حذف کلیه راهنماهای شکلی از منوی Modify گزینه Shape → Remove All hints را اجرا کنید.

۹-۲۲- معکوس کردن فریم‌ها

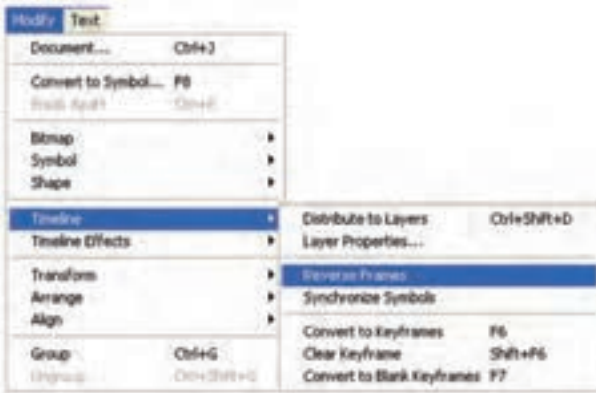
- گاهی برای صرفه‌جویی در زمان می‌توان نیمی از متحرک‌سازی را انجام داد و بقیه را بر عهده Flash گذاشت.
- ۱- ابتدا نیمی از متحرک‌سازی خود را بسازید.



۲- همه فریم‌ها را انتخاب کنید.

۳- در یکی از فریم‌های انتخاب شده کلید راست ماوس را فشار دهید و دستور Copy Frame را انتخاب کنید.

۴- در فریمی که می‌خواهید ادامه فریم‌های قبلی شما باشد کلیک راست کنید و دستور Paste Frame را انتخاب کنید. اکنون فیلم شما شامل دو مرحله مشابه می‌باشد.



۵- فریم‌های کپی شده جدید را انتخاب کنید و سپس از منوی Modify گزینه Timeline و دستور Reverse Frames را انتخاب کنید (شکل ۹-۴۴).

۶- Flash ترتیب این فریم‌های انتخاب شده را معکوس می‌کند.

شکل ۹-۴۴

مثال ۹-۷: جلوه چشمک زدن ایجاد کنید.

۱- یک تصویر را به دلخواه رسم کنید.

۲- ده عدد فریم کلیدی، توسط کلید F6 ایجاد کرده و سپس فریم‌های زوج را حذف کنید (شکل ۹-۴۵).

۳- انیمیشن را اجرا کنید.



شکل ۹-۴۵

مثال ۹-۸: انیمیشنی بسازید که میزان آلفای یک متن در ضمن حرکت کاهش یابد.

* برای نشان دادن فاصله دور و نزدیک از تغییر مقیاس استفاده می‌کنیم. یعنی متن در فاصله دور مقیاس کوچکتری نسبت به فاصله نزدیک دارد.

* برای تغییر میزان آلفا باید متن تبدیل به یک سمبل گرافیکی شود.

روش حل :

۱- ابتدا در فریم ۱ کلیک کرده و ابزار متن را انتخاب کنید و پس از کلیک در صفحه، متن خود را تایپ کنید. سپس توسط ابزار Select متن را انتخاب نموده و با کلید F8 آن را به یک سمبل گرافیکی تبدیل کنید (شکل ۹-۴۶).

۲- سپس در فریم شماره ۱۰ کلیک کنید و کلید F6 را بزنید تا یک کپی از فریم ۱، در آن ایجاد شود.

۳- توسط ابزار Free Transform مقیاس متن را افزایش دهید و کمی تغییر مکان دهید. سپس در پانل Properties در بخش Color Effect از لیست Style گزینه Alpha را انتخاب کرده و میزان شفافیت متن را به دلخواه کاهش دهید (شکل ۹-۴۷).

۴- با کلیک راست روی یکی از فریم‌های میانی ۱ تا ۱۰ گزینه Create Classic Tween را انتخاب کنید

۵- اکنون انیمیشن شما آماده است. آن را اجرا کنید و نتیجه را مشاهده کنید (شکل ۹-۴۸).



شکل ۹-۴۸



شکل ۹-۴۷



شکل ۹-۴۶

مثال ۹-۹ : متن در نظر گرفته شده در این مثال کلمه FLASH می‌باشد که برای هر حرف لایه جداگانه اختصاص داده شده و همه عملیات فوق برای تک تک لایه‌ها عیناً تکرار شده است (شکل ۹-۴۹).



شکل ۹-۴۹

مثال ۹-۱۰: در این مثال هر حرف با اندکی تأخیر به نسبت حرف دیگر حرکت خود را شروع کند. در هر لایه توسط کلید F5 می‌توان تأخیر ایجاد کرد. پخش‌های سفید هر لایه بیانگر فریم‌های خالی است (شکل ۹-۵۰).



شکل ۹-۵۰

نکته: برای زیبایی کار می‌توانید، در ضمن حرکت اندکی چرخش به حروف بدهید.

مثال ۹-۱۱: انیمیشنی ایجاد کنید که متن شما حرف به حرف از چپ به راست آشکار شود.

- ۱- در فریم ۱ کلیک کنید و توسط ابزار متن، یک متن دلخواه تایپ کنید. سپس تا فریم ۱۰ توسط کلید F5 یک تأخیر ایجاد کنید (شکل ۹-۵۱).
- ۲- در لایه جدید در فریم ۱، یک مستطیل رسم کنید (شکل ۹-۵۲).



شکل ۹-۵۲



شکل ۹-۵۱

۳- یک Motion Tween ایجاد کنید طوری که مستطیل از ابتدای متن به سمت انتهای متن حرکت کند (شکل ۹-۵۳).

۴- روی نام لایه حاوی مستطیل کلیک راست کنید و گزینه Mask را انتخاب کنید.

۵- به این ترتیب این لایه، یک لایه ماسک در نظر گرفته می‌شود و در ضمن حرکت مستطیل، حروف به ترتیب نمایش داده می‌شوند (شکل ۹-۵۴).



شکل ۹-۵۴



شکل ۹-۵۳

مثال ۹-۱۲: انیمیشنی بسازید که حرکت شعله‌های یک شومینه را نشان دهد.



روش حل:



سمبل گرافیکی سوم

سمبل گرافیکی دوم

سمبل گرافیکی اول



سمبل گرافیکی پنجم

سمبل گرافیکی چهارم



یک Movie Clip همانند شکل ۹-۵۵ طوری که در ضمن حرکت علاوه بر یک چرخش در جهت حرکت عقربه‌های ساعت میزان آلفای آن به صفر نزدیک می‌شود.
 در نهایت سمبل‌های استفاده شده در شکل ۹-۵۶ نمایش داده شده است.
 سه نمونه از سمبل شماره ۱ در لایه‌هایی به شماره ۴
 دو نمونه سمبل شماره ۲ در لایه‌های شماره ۱ و ۲
 دو نمونه از سمبل شماره ۳ در لایه شماره ۳
 دو نمونه از Movie Clip در لایه شماره ۵
 چهار نمونه از سمبل شماره ۴ در لایه شماره ۶
 و در نهایت Timeline همانند شکل ۹-۵۷ تنظیم شده است.



شکل ۹-۵۶



شکل ۹-۵۵



شکل ۹-۵۷

مثال ۹-۱۳: یک انیمیشن بسازید که اصابت یک توپ را به کف زمین نمایش دهد.

این انیمیشن در طی ۳۵ فریم تنظیم شده است. ۶ فریم کلیدی وجود دارد که در هر کدام به نحوی شکل تغییر یافته است. در فریم کلیدی ۱ توپ کامل است و سایه در بزرگترین سایز می باشد و اندکی با هم فاصله دارند (شکل ۹-۵۸).

در فریم کلیدی ۱۲ توپ کامل است و سایه در کوچکترین سایز می باشد و به هم نزدیک شده اند (شکل ۹-۵۹).

در فریم کلیدی ۱۷ توپ اندکی له شدگی دارد و سایه در همان سایز می باشد (شکل ۹-۶۰). در فریم کلیدی ۲۱ توپ کامل است و سایه در کوچکترین سایز می باشد و همچنان با هم تماس می باشند (شکل ۹-۶۱).

در فریم کلیدی ۲۹ توپ کامل است و سایه در بزرگترین سایز می باشد ولی اندکی فاصله آنها نسبت به فریم ۱ کمتر است (شکل ۹-۶۲).



شکل ۹-۶۰



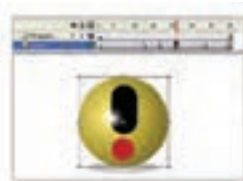
شکل ۹-۵۹



شکل ۹-۵۸



شکل ۹-۶۲



شکل ۹-۶۱



● انیمیشن در واقع نمایش پشت سر هم چند فریم می‌باشد که این فریم‌ها با هم اختلاف جزئی دارند، عناصر درون هر فریم با تغییر مکان، اندازه، رنگ و ... در ذهن بیننده یک حالت متحرک و پویا را القاء می‌کنند.

● چندین نوع فریم در محیط Flash وجود دارد :

فریم‌های کلیدی (Key Frame) فریم‌های خالی (Place Holder)

فریم‌های میانی (Tween) فریم‌های معمولی (Static)

● به فریمی که محتوی جدیدی را می‌پذیرد و یا تغییری را در انیمیشن ایجاد می‌کند فریم کلیدی می‌گویند.

● فریم خالی هیچ محتوایی ندارد. هنگامی که انیمیشن به یک فریم خالی می‌رسد هیچ چیز نمایش داده نمی‌شود.

● در انیمیشن فریم‌های میانی حاوی تغییرات تدریجی شکل اول برای رسیدن به شکل نهایی هستند.

● فریم‌های معمولی محتویات فریم‌های قبلی را نشان می‌دهند.

● برای تنظیم ابعاد صفحه و سرعت نمایش از منوی Modify گزینه Document را انتخاب کنید.

● برای اضافه کردن انواع فریم‌ها از منوی Insert گزینه Timeline را انتخاب کنید.

● فریم‌های کلیدی که دارای محتوا هستند با یک دایره به رنگ سیاه توپر نشان داده می‌شوند.

● فریم‌های کلیدی که هنوز چیزی درون آنها قرار نگرفته با یک دایره تو خالی نشان داده می‌شوند.

● فریم‌های میانی (Tween) که دارای محتوا هستند با رنگ خاکستری نمایش داده می‌شوند.

● همواره یک مستطیل تو خالی کوچک قبل از فریم کلیدی قرار می‌گیرد.

● فریم‌های انتخاب شده به رنگ سیاه نشان داده می‌شوند.

● فریم‌های خالی به رنگ سفید دیده می‌شوند.

- در انیمیشن فریم به فریم با پشت سر هم نشان دادن چند تصویر که فقط تفاوت‌های اندکی با یکدیگر دارند یک حرکت تداعی می‌شود.
- اگر تصاویر مهم یک انیمیشن را ایجاد کرده و اعمال تغییرات کوچک را به خود Flash واگذار نمایید، یک انیمیشن میان‌گذاری شده (Tweened Animate) ایجاد کرده‌اید.
- اگر برای ایجاد متحرک‌سازی به تغییر شکل نیاز دارید باید از Shape Tweening استفاده کنید.
- اگر در متحرک‌سازی ایجاد شده فقط سمبل‌ها در ضمن حرکت ویرایش شوند در آن صورت از Motion Tweening استفاده کنید.
- با کلیک راست روی فریم و انتخاب فرمان Clear Key Frame آن فریم حالت کلیدی را از دست می‌دهد و عناصر گرافیکی موجود در آن نیز از صفحه نمایش اصلی پاک می‌شود.
- با فرمان Remove Frames یک فریم حذف می‌شود.
- یک راهنمای حرکت (Motion Guide) حرکت اجسام موجود در چندین لایه را کنترل می‌کند.
- اگر شکل نامتقارن باشد و در مسیر منحنی به موازات مسیر حرکت نکند، در پانل Properties گزینه Orient to path را انتخاب کنید.
- اگر مسیر حرکت بسیار پیچیده باشد (یعنی دارای شکستگی و تغییر جهت زیادی باشد) در پانل Properties گزینه Sync را انتخاب کنید، در آن صورت شیء واقعی‌ترین مسیر را طی می‌کند.
- در پانل Properties اگر در مقابل Ease یک عدد منفی وارد کنید شتاب حرکت بیشتر می‌شود و با یک عدد مثبت شتاب حرکت کم می‌شود.
- هر چه اشکال پیچیده‌تر باشند در حرکت میانی (Shape Tween) محاسبات برای Flash مشکل‌تر خواهد شد راهنماهای شکلی به Flash می‌گویند که هر کناره شکل در فریم پایانی در چه محلی قرار گیرد. برای ایجاد راهنماهای شکلی، از منوی Modify گزینه Shape>Add Shape Hint را انتخاب کنید.
- برای صرفه‌جویی در زمان نیمی از متحرک‌سازی را انجام دهید و بقیه را با معکوس کردن فریم‌ها ادامه دهید. برای معکوس کردن فریم‌ها از منوی Modify گزینه Timeline و سپس دستور Reverse Frames را انتخاب کنید.



واژه‌نامه

Angular	گوشه‌دار
Blank	فاصله
Create	ایجاد کردن
Classic	مطابق بهترین نمونه، کلاسیک
Direction	جهت، سو
Distributive	توزیعی
Ease	آسانی، سهولت
Guide	راهنما
Hint	اشاره کردن
Keyframe	فریم کلیدی
Morphing	شکل‌گیری
Motion	حرکت
Onion	پیاز
Reverse	معکوس
Static	ایستا
Skin	یوست
Sync	همگام

آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- به هر فریمی که محتوی جدیدی را بپذیرد و یا تغییری را در انیمیشن ایجاد کند فریم میانی می‌گویند.

۲- اگر برای ایجاد متحرک‌سازی به تغییر شکل نیاز دارید باید از Motion Tweening استفاده کنید.

۳- در پانل Properties اگر در مقابل Ease یک عدد منفی وارد کنید شتاب حرکت بیشتر

می شود.

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Reverse	۴- آسان
Direction	۵- معکوس
Ease	۶- جهت

چهارگزینه‌ای

۷- کدام فریم محتویات فریم قبلی را نشان می‌دهد؟

الف) Tweened (ب) Static (ج) Place holder (د) KeyFrame

۸- کدام جمله در مورد سرعت نمایش صحیح است؟

الف) می‌توان سرعت بخشی از فریم‌ها را توسط پنجره Document Properties افزایش داد
ب) سرعت نمایش برای همه فریم‌ها یکسان است.

ج) با افزودن فریم‌های خالی سرعت نمایش افزایش می‌یابد.

د) تعیین سرعت به خود فلش واگذار می‌شود.

۹- هدف کلید F7 چیست؟

الف) ایجاد فریم خالی (ب) ایجاد فریم میانی

ج) ایجاد فریم کلیدی خالی (د) ایجاد فریم معمولی

۱۰- در انیمیشن اعمال تغییرات کوچک به خود فلش واگذار می‌شود؟

الف) فریم به فریم (ب) Motion Tweening

ج) Shape Tweening (د) گزینه‌ی ب و ج صحیح هستند

۱۱- برای حرکت یک شیء روی یک مسیر معین از انیمیشن استفاده می‌شود؟

الف) فریم به فریم (ب) Motion Tweening

ج) Shape Tweening (د) Easing

۱۲- اگر در انیمیشن نیاز به انجام تغییرات کلی باشد و محتوای جدید نشان داده شود، از ...

کمک می‌گیریم.

الف) Key Frame (ب) Frame (ج) Next Frame (د) Blank key Frame



- ۱۳- برای انتخاب فریم‌ها متوالی باید انجام دهیم.
- الف) عمل Ctrl Click روی اولین و آخرین فریم (ب) عمل درگ روی فریم‌های موردنظر
ج) عمل کلیک روی فریم کلیدی (د) کلیک روی لایه
- ۱۴- هدف فرمان Remove Frame می‌باشد.
- الف) حذف کامل یک فریم
ب) حذف حالت کلیدی بودن یک فریم و ثابت ماندن تعداد فریم‌ها
ج) حذف حالت کلیدی بودن یک فریم و کاهش تعداد فریم‌ها
د) حذف یک واحد فریم کلیدی
- ۱۵- برای ایجاد Motion Tween :
- الف) فریم اولیه باید حاوی شیء باشد
ب) فریم اولیه باید حاوی سمبل باشد
ج) فریم اولیه می‌تواند عنصر گرافیکی باشد
د) فریم اولیه باید خالی باشد
- ۱۶- می‌خواهیم یک انیمیشن ایجاد کنیم که چرخش به اندازه ۳۶۰ درجه داشته باشد کدام روش باعث کاهش حجم فایل می‌شود؟
- الف) ایجاد Motion Tween با چهار فریم کلیدی
ب) ایجاد Motion Tween با ۲ فریم کلیدی
ج) ایجاد Shape Tween با ۲ فریم کلیدی
د) ایجاد انیمیشن فریم به فریم
- ۱۷- کدام جمله صحیح نیست؟
- الف) برای حرکت اشیاء در یک مسیر معین باید لایه‌ای جدید برای مسیر اختصاص داد.
ب) یک لایه از نوع Motion Guide می‌تواند حرکت چند لایه را کنترل کند.
ج) در Classic Tween می‌توان از Motion guide استفاده کرد.
د) در Shape Tween می‌توان از Motion guide استفاده کرد.
- ۱۸- در یک Motion Tween هدف گزینه Orient To path چیست؟
- الف) حرکت اشکال به موازات مسیر
ب) حرکت اشکال در واقعی‌ترین مسیر (در مسیرهای پیچیده و دارای شکستگی)

ج) تغییر شتاب حرکت

د) کوتاه کردن مسیر حرکت

۱۹- اگر در یک Motion Tween مقابل Easing یک عدد منفی وارد کنیم :

الف) شتاب افزایش می‌یابد.

ب) شتاب کاهش می‌یابد.

ج) حرکت از انتهای مسیر به ابتدای مسیر انجام می‌شود.

د) کل سرعت کاهش می‌یابد

۲۰- کدام یک از عملیات زیر توسط Motion Tween انجام نمی‌شود؟

الف) تغییر تدریجی رنگ (ب) تغییر تدریجی روشنایی

ج) تغییر تدریجی Alpha (شفافیت) (د) تغییر کلی در شکل‌ها

۲۱- کدام یک از عملیات زیر توسط Shape Tween انجام می‌شود؟

الف) تغییر تدریجی رنگ و روشنایی (ب) تغییر تدریجی شفافیت

ج) تغییر کلی در شکل‌ها (د) هیچکدام

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۲۲- اگر شکل نامتقارن باشد و در مسیر منحنی به موازات مسیر حرکت نکند، در پانل

Properties گزینه ... را انتخاب کنید.

۲۳- برای تنظیم ابعاد صفحه و سرعت نمایش از منوی ... گزینه ... را انتخاب کنید.

۲۴- برای معکوس کردن فریم‌ها دستور ... را انتخاب کنید.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۲۵- چگونه می‌توان یک Shape Tween ایجاد کرد؟

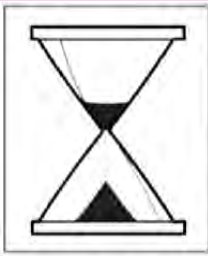


دستور کار در کارگاه



۱- یک انیمیشن فریم به فریم همانند نمونه زیر بسازید که طی اجرای آن متن نوشته شده در راستای محور Y دوران کند. سپس آن را به یک Movie clip تبدیل کنید.

۲- یک انیمیشن بسازید که متنی دور یک کره بچرخد و سایه آن روی کف مشخص باشد.



۳- ساعت شنی روپرو را رسم کنید، به طوری که پس از حرکت کامل شن‌ها به یک سمت، ساعت یک چرخش داشته باشد و مجدداً شروع به ریزش کند.

۴- به شکل زیر توجه کنید. کلمات از درون حفره خارج شده و روی یک مسیر دایره‌ای شروع به حرکت می‌کنند. برای نمایش تدریجی کلمات روی مسیر دایره‌ای از تکنیک ماسک استفاده کنید.



۵- به تصویر روپرو توجه کنید.

این یک انیمیشن برای زمان DOWNLOAD

خواهد بود که نحوه حرکت به شرح زیر است:

۱- کلمه Loading از بالا به سمت پایین حرکت

می‌کند و رنگ آن از آبی به سفید تغییر می‌یابد.

۲- علامت مثلث روی دایره بعد از حرکت کلمه



Loading آشکار می‌شود.

۳- دایره‌های انتهای تصویر در ضمن حرکت کلمه Loading تک تک آشکار می‌شوند که شما باید از تکنیک ماسک استفاده کنید.



۶- یک Shape Tweening در طی ۳۰ فریم ایجاد کنید طوری که طرح آن طرح یک دست باشد و در فریم‌های کلیدی ۱۰ و ۲۰ و ۳۰ این طرح دست تغییر زاویه دهد.

۷- یک Shape Tweening در طی ۸۰ فریم ایجاد کنید طوری که دارای ۴ فریم کلیدی به شرح زیر باشد.

طرح فریم کلیدی ۱ : طرح فریم کلیدی ۳۰ : طرح فریم کلیدی ۶۰ :



طرح فریم کلیدی ۸۰ : تکرار فریم یک می‌باشد.



۸- یک انیمیشن ایجاد کنید به طوری که همانند تصویر زیر شمارش معکوس کند. توجه کنید که در ابتدا یک شماره آشکار می‌شود بعد یک طرح خاکستری طی یک دوران کامل روی سطح را می‌پوشاند سپس شماره بعدی آشکار می‌شود. شما باید برای این طرح خاکستری مدور که به تدریج روی سطح را می‌پوشاند. از تکنیک ماسک استفاده کنید.

هدف کلی فصل

آشنایی با دکمه‌ها و ساختن دکمه‌های انیمیشنی

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که :
 - اصول ساخت یک دکمه را شرح دهد.
 - اصول استفاده از دکمه‌های سایر برنامه‌ها را شرح دهد.
 - اصول تغییر حالت در دکمه‌ها را شرح دهد.
 - اصول ساخت دکمه‌های انیمیشنی را شرح دهد.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۴	۲

کلیات

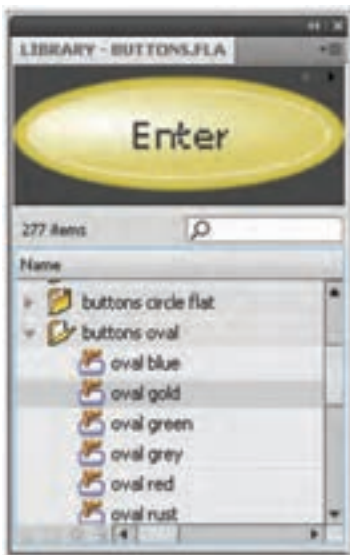
یک روش متداول برای کنترل نمایش توسط کاربر، استفاده از دکمه‌های تعاملی می‌باشد. این دکمه‌ها با نزدیک کردن اشاره‌گر ماوس، تغییر شکل می‌یابند و پس از کلیک کردن، در پاسخ به خواسته کاربر، دستوری را اعم از تغییر در انیمیشن با باز کردن یک صفحه اینترنتی ... اجرا می‌کنند. در این فصل علاوه بر ساختن یک دکمه جدید، نحوه استفاده از دکمه‌های پیش ساخته را می‌بینید. همچنین با ساختن دکمه‌های چند حالتی، جذابیت فیلم خود را افزایش می‌دهید و در آخر نحوه ایجاد دکمه‌های انیمیشنی را می‌آموزید. شما در فصل‌های بعدی کنترل بیشتری بر دکمه‌ها خواهید داشت.

۱-۱۰-۱ سمبل‌های دکمه‌ای

دکمه‌ها یکی از انواع سه‌گانه سمبل‌ها در محیط Flash هستند. اگر رفتاری را به یک دکمه تخصیص دهید یا روی آن برنامه‌نویسی کنید، با کلیک کردن روی دکمه می‌توانید عمل خاصی را در انیمیشن انجام دهید. Flash دارای دکمه‌های پیش ساخته زیادی است. با این حال می‌توانید یک دکمه خاص را برای انیمیشن خود طراحی کنید.

۱-۱۰-۲ استفاده از دکمه‌های پیش ساخته Flash

برای استفاده از دکمه‌های پیش ساخته Flash، مراحل زیر را طی کنید :



شکل ۱-۱۰

- ۱- منوی Window را باز کنید.
- ۲- منوی Common Libraries را باز کنید.
- ۳- روی گزینه Buttons کلیک نمایید.
- ۴- در کتابخانه، روی نام یکی از پوشه‌ها دو بار کلیک کنید تا لیست دکمه‌ها باز شود. روی نام دکمه کلیک کرده و پیش‌نمایش آن را مشاهده نمایید (شکل ۱-۱۰). درون پنجره پیش‌نمایش کلیک نموده و آن را بر روی صفحه بکشید.



۱۰-۳- فریم‌های دکمه

دکمه‌ها دارای خط زمان مخصوص به خود بوده و حاوی چهار فریم متمایز می‌باشند (شکل ۱۰-۲). نوع فریمی که به نمایش درمی‌آید به موقعیت اشاره‌گر ماوس نسبت به دکمه بستگی دارد. هر دکمه دارای چهار فریم به شرح جدول ۱۰-۱ است.

جدول ۱۰-۱

فریم	شرح
up	این فریم نمای دکمه را در حالت عادی نشان می‌دهد. منظور از حالت عادی زمانی است که اشاره‌گر به دکمه نزدیک نشده باشد.
over	وقتی کاربر اشاره‌گر ماوس را روی دکمه قرار می‌دهد، این فریم اجرا می‌شود. در این فریم می‌توان نمایی متفاوت از فریم up قرار داد و در صورت نیاز یک صدای کوتاه را به آن اضافه کرد.
down	این فریم مشخص می‌کند که وقتی کاربر روی دکمه کلیک کرد، نمای دکمه به چه شکل تغییر کند. در این فریم می‌توان از تغییر رنگ، شکل یا یک صدای کوتاه استفاده کرد.
hit	شکل درون این فریم، محدوده‌ای را مشخص می‌کند که اشاره‌گر ماوس با نزدیک شدن به آن باید تغییر شکل دهد و مثلاً به یک دست در حال اشاره تبدیل شود. توجه کنید که کاربر هیچ‌گاه محتوای این فریم را نمی‌بیند.



شکل ۱۰-۲

در شکل ۱۰-۳ دکمه به شکل دایره است و محدوده Hit به شکل‌های مختلف رسم شده است. در اولین شکل سمت راست محدوده Hit برابر با اندازه دکمه تعیین شده است. در تصویر دوم محدوده Hit برابر با اندازه دکمه تعیین شده است. در تصویر سوم محدوده Hit به شکل بیضی رسم شده است. در تصویر سوم محدوده Hit به شکل دایره‌ای با سایز بزرگتر از دکمه رسم شده است. در تصویر چهارم محدوده Hit به شکل مربع تعیین شده است.



شکل ۱۰-۳

همان طور که اشاره کردیم شما محدوده Hit را در زمان اجرای فیلم نخواهید دید، بلکه ماوس در این محدوده تغییر شکل داده و به شکل یک دست تغییر می‌یابد. ما در شکل ۴-۱۰ این محدوده را با نقطه چین نمایش داده‌ایم.



شکل ۴-۱۰

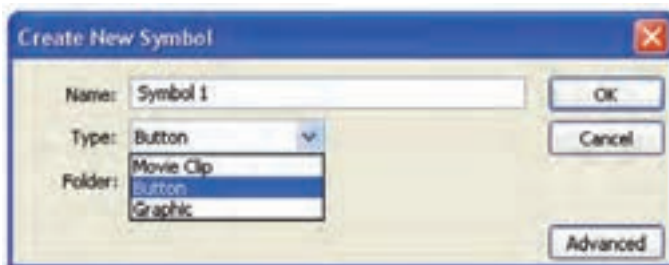
از جمله کاربردهای فریم Hit ساختن متن‌ها و تصاویر راهنما یا toolrip می‌باشد، که در ساخت آنها از تکنیک Rollover استفاده می‌شود.

۴-۱۰-۱ ساخت یک سمبل دکمه‌ای

دکمه‌ها را می‌توان به شکل‌های گوناگون طراحی کرد. اما ویژگی مشترک همه آنها این است که با کلیک کردن روی دکمه دستور خاصی اجرا می‌شود و همچنین تغییری در انیمیشن ایجاد می‌شود. دکمه‌ها دارای خط زمان مخصوص با چهار فریم هستند. با ساخت این چهار فریم، دکمه ساخته می‌شود.

۴-۱۰-۱-۱ ایجاد یک سمبل جدید (Ctrl + F8)

- ۱- منوی Insert را باز کنید.
- ۲- روی گزینه New Symbol کلیک نمایید.
- ۳- پنجره ساخت سمبل جدید باز می‌شود (شکل ۵-۱۰).
- ۴- نام سمبل را تایپ کنید.
- ۵- گزینه Button را انتخاب و روی دکمه OK کلیک نمایید.



شکل ۵-۱۰



آشنایی با دکمه‌ها و ساختن دکمه‌های انیمیشنی

همچنین می‌توانید یک دکمه ساخته شده در پروژه‌ای دیگر را وارد محیط برنامه کنید. برای انجام این کار از منوی File و زیرمنوی Import روی گزینه Open External Library کلیک کرده و فایل مربوط به کتابخانه آن پروژه را باز کنید.

۲-۴-۱۰- ساخت فریم Up : برنامه در حالت ساخت دکمه قرار می‌گیرد. در حالت پیش فرض، درون فریم Up یک دکمه‌ای خالی قرار می‌گیرد (شکل ۱۰-۶).



شکل ۱۰-۶

شکل مورد نظر را روی صفحه طراحی کنید (شکل ۱۰-۷).



شکل ۱۰-۷

۳-۴-۱۰- ساخت فریم Over :

- ۱- درون یک فریم Over کلیک کنید.
- ۲- کلید F6 را فشار دهید. یک فریم دکمه‌ای درون فریم Over قرار می‌گیرد.
- ۳- فریم کلیدی قبلی در فریم Over کپی می‌شود.
- ۴- در ظاهر شکل تغییری ایجاد کنید (در شکل ۱۰-۸ کمی سایز آن بزرگ شده است).



شکل ۱۰-۸

۴-۴-۱۰ ساخت فریم Down :

۱- درون فریم Down کلیک کنید.

۲- دکمه F6 را فشار دهید. محتوای فریم Over در فریم Down کپی می‌شود. محتوای این فریم را ویرایش کرده و به آن یک صدا یا انیمیشن کوتاه اضافه کنید (در شکل ۹-۱۰ کمی سایز آن کوچک شده و کمی به سمت پایین حرکت داده شده است). با فعال کردن Onion سعی کرده‌ایم محدوده جابه‌جایی را نشان دهیم و شما محدود جابه‌جایی را به رنگ خاکستری کم‌رنگ ملاحظه می‌کنید).



شکل ۹-۱۰

۴-۴-۱۰-۵ ساخت فریم Hit :

۱- روی فریم Hit کلیک کنید.

۲- کلید F6 را فشار دهید. محتویات فریم قبل در فریم Hit کپی می‌شود. فریم Hit توسط کاربر دیده نمی‌شود.

نکته: برای ساخت یک دکمه، برنامه به وضعیت ویرایش سمبل منتقل می‌شود. نشانه این وضعیت، ظاهر شدن نام سمبل در کنار نام صحنه در بالای خط زمان است (شکل ۱۰-۱۰). برای خروج از حالت ویرایش روی نام صحنه (Scene) کلیک کرده یا دکمه‌های Ctrl+E را فشار دهید.



شکل ۱۰-۱۰



نکته: در هنگام طراحی یک دکمه دقت کنید که شکل دکمه یا عبارتی که روی آن نوشته می‌شود باید عملکرد دکمه را نشان دهد تا کاربران در هنگام مشاهده دکمه، در شناسایی دکمه‌ها و تشخیص نحوه کار آنها با مشکل مواجه نشوند.

در شکل ۱۱-۱۰ کلمه Stop بر روی دکمه نوشته شده است.



شکل ۱۱-۱۰

۵-۱۰-۱ قرار دادن دکمه روی صفحه

- ۱- روی نام صفحه کلیک کرده و از حالت ویرایش خارج شوید.
- ۲- با فشار دادن دکمه F11 پنجره کتابخانه را باز کنید.
- ۳- دکمه را از درون کتابخانه بر روی صفحه بکشید. دکمه ساخته شده روی صفحه ظاهر می‌شود. برای بررسی نحوه کار دکمه و تغییرات ظاهری دکمه توسط حرکت ماوس، از منوی Control گزینه Simple Button Enable و یا کلیدهای Ctrl+Alt+B را انتخاب کنید.

۶-۱۰-۱ ساخت دکمه‌های چندحالتی

- برای ایجاد جذابیت بیشتر می‌توانید در هریک از فریم‌های دکمه یک شکل متفاوت قرار دهید تا با حرکت اشاره‌گر ماوس روی دکمه، جلوه‌های گرافیکی زیبایی به کاربر نشان داده شود.
- برای ساخت دکمه‌های چندحالتی مراحل زیر را اجرا کنید:
- ۱- یک سمبل دکمه‌ای ایجاد کنید. در این لحظه برنامه در حالت ساخت سمبل قرار گرفته و خط زمان دکمه، ظاهر می‌گردد.
 - ۲- روی فریم Over کلیک کنید.
 - ۳- منوی Insert و زیرمنوی Timeline را باز کنید.

- ۴- روی گزینه Blank Key Frame کلیک نمایید (به جای مراحل ۳ تا ۵ می‌توانید کلید f7 را فشار دهید. تا یک فریم کلیدی خالی ایجاد شود) یک فریم کلیدی خالی در خط زمان ساخته می‌شود.
- ۵- با فشار دادن کلید F7 به فریم‌های Hit و Down هم فریم کلیدی خالی اضافه کنید (شکل ۱۰-۱۲).



شکل ۱۰-۱۲

ساخت فریم Up

- ۱- روی فریم Up کلیک کنید.
- ۲- یک شکل طراحی کرده یا یک سمبل را از درون کتابخانه وارد صفحه کنید (شکل ۱۰-۱۳).



شکل ۱۰-۱۳

ساخت فریم Over

- ۱- روی فریم Over کلیک کنید.
- یک شکل جدید رسم کرده و یا شیء موجود در کتابخانه برنامه را روی صفحه قرار دهید. این شیء باید از شکل قرارگرفته در فریم Up متفاوت باشد (شکل ۱۰-۱۴).



شکل ۱۴-۱۰

ساخت فریم Down

- ۱- روی فریم Down کلیک کنید تا انتخاب شود.
- ۲- یک شکل دیگر بر روی صفحه رسم کنید. این شکل باید با دو شکل قبلی تفاوت داشته باشد (شکل ۱۵-۱۰).



شکل ۱۵-۱۰

ساخت فریم Hit



شکل ۱۶-۱۰

- ۱- روی فریم Hit کلیک کنید.
- ۲- یک شکل هندسی رسم کنید به طوری که بزرگترین شیء به کار رفته در ۳ فریم قبلی را بپوشاند. اگر ناحیه Hit را به درستی تعریف نکنید، کاربر نمی‌تواند به خوبی با دکمه کار کند. اگرچه فریم Hit برای کاربران قابل مشاهده نیست، اما محدوده دکمه را تعیین می‌کند. باید شکلی که درون این فریم رسم می‌کنید، به اندازه کافی بزرگ باشد تا محدوده شکل‌های قبلی را بپوشاند (شکل ۱۶-۱۰).

نکته: خط زمان دکمه مانند خط زمان پروژه اصلی است و می‌تواند حاوی چند لایه باشد. برای قراردادن متن با صدا بر روی دکمه، معمولاً از لایه‌های جداگانه در خط زمان آن استفاده می‌شود.

نکته: اگر شکل دکمه برای هر چهار فریم Timeline یکسان باشد، کاربر نمی‌تواند بین حالت‌های فعال و غیرفعال دکمه تمایز قائل شود. بنابراین توصیه می‌شود در فریم‌های Up، Over و Down شکل‌هایی متفاوت قرار دهید. با تغییر شکل جزئی با تغییر رنگ در فریم‌ها می‌توانید دکمه‌های زیبایی را ایجاد کنید.

۷-۱۰-۱- پیش‌نمایش دکمه

برای مشاهده پیش‌نمایش دکمه طراحی شده، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- روی فریم Up کلیک نموده و کلید Enter را فشار دهید.
- ۲- بر روی صفحه، چهار حالت دکمه نشان داده می‌شود.

برای دیدن حالت‌های دکمه در پنجره Stage کافیسست از منوی Controller گزینه Simple Enable Button فعال شود.

نکته: برای ویرایش دکمه‌ای که روی صفحه قرار گرفته روی آن دابل کلیک کنید تا برنامه در حالت ویرایشی قرار گیرد. در این حالت می‌توانید فریم‌ها را تغییر دهید.

۸-۱۰-۱- دکمه‌های انیمیشنی

کامل‌ترین نوع دکمه‌ها آنهایی هستند که هنگام نزدیک شدن اشاره‌گر ماوس با اجرای یک انیمیشن کوتاه، نظر کاربران را به خود جلب کنند. برای مثال می‌توان دکمه‌ای ساخت که با نزدیک شدن اشاره‌گر ماوس به تدریج بزرگ یا کوچک شود و یا تغییر رنگ دهد. اگر درون یکی از فریم‌های دکمه، یک کلیپ نمایشی (Movie Clip) وارد کنید، این کلیپ در خط زمان مخصوص به خود به نمایش درمی‌آید و اثر آن در یکی از حالت‌های Up، Over یا Down دیده می‌شود.



۹-۱۰-۱ درج یک کلیپ نمایشی در دکمه

- ۱- روی دکمه‌ای که می‌خواهید به آن انیمیشن اضافه کنید، دو بار کلیک نمایید. برنامه در حالت ویرایش سمبل قرار می‌گیرد.
- ۲- روی فریمی که می‌خواهید به آن انیمیشن اضافه کنید، کلیک نمایید. از آن جایی که فریم Hit در نمایش نهایی دیده نمی‌شود، بنابراین یکی از سه فریم دیگر را انتخاب کنید (به‌عنوان مثال فریم Over را انتخاب کنید). توجه کنید که نام دکمه در بالای خط زمان نشان داده می‌شود.
- ۳- کلیدهای Ctrl+L را فشار دهید. پنجره کتابخانه برنامه باز می‌شود.
- ۴- روی کلیپ نمایشی مورد نظر کلیک کنید و بر روی صفحه بکشید.

نکته: می‌توانید انیمیشن را درون لایه‌ای غیر از لایه اول خط زمان دکمه‌ها قرار دهید. به این ترتیب ساماندهی لایه‌ها و فریم‌ها ساده‌تر خواهد شد.

نکته: هیچ محدودیتی در طول انیمیشن اضافه شده به دکمه وجود ندارد. با این حال سعی کنید انیمیشن کوتاه باشد تا کاربر هنگام نزدیک کردن اشاره‌گر ماوس به دکمه یا کلیک کردن روی آن، بتواند تمام انیمیشن را مشاهده کند.

نکته: انیمیشن را می‌توانید به هریک از فریم‌های Up، Over و Down از یک دکمه اضافه کنید. در حالت Up، انیمیشن هنگام بازشدن صفحه شروع می‌شود و نظر کاربر را جلب می‌کند. در حالت Over تا وقتی که اشاره‌گر بر روی دکمه قرار دارد پخش می‌شود و در حالت Down حین کلیک کردن، انیمیشن ظاهر می‌شود.

۱۰-۱۰-۱ آزمایش کلیپ

- ۱- منوی Control را باز کنید.
- ۲- روی گزینه Test Movie کلیک نمایید. پنجره Flash Player باز می‌شود.
- ۳- اشاره‌گر را بر روی دکمه ببرید. انیمیشن به نمایش درمی‌آید. چون سمبل نمایشی در فریم Over قرار دارد.

۱۱-۱۰ کاربرد Movie Clip های تو در تو در ساخت انیمیشن های پیچیده

همان طور که در فصل مربوط به سمبل ها گفتیم، Movie Clip، نوع خاصی از سمبل ها می باشند که اختصاصاً از آنها برای ساخت انیمیشن های تو در تو و دکمه های متحرک استفاده می شود. Movie Clip در این حالت به ما کمک خواهد کرد با در اختیار داشتن Timeline هایی غیر از Timeline اصلی اقدام به ساخت انیمیشن نماییم. برای اینکه بیشتر با انیمیشن های تو در تو و Movie Clip آشنا شوید فرض کنید پروانه ای را از یک طرف صفحه به طرف دیگر آن می خواهیم انتقال دهیم، در یک بررسی ساده مشاهده خواهید کرد که حداقل دو حرکت در این انیمیشن وجود خواهد داشت، حرکت اول جابه جایی افقی پروانه از یک طرف صفحه به طرف دیگر آن و حرکت دوم نیز بال زدن پروانه در حین جابه جایی است. حال فرض کنید به این دو حرکت می خواهیم تغییر رنگ بال ها را نیز اضافه نماییم بدیهی است در این حالت لازم است سه انیمیشن را به طور همزمان در حرکت پروانه ایجاد نمایید. برای اینکه بیشتر با نحوه ساخت این انیمیشن آشنا شوید لازم است بدانید ما ابتدا در یک Movie Clip اقدام به ساخت بال پروانه خواهیم کرد که قابلیت تغییر رنگ نیز داشته باشد در ادامه با ایجاد یک Movie Clip دیگر، بال ساخته شده در مرحله قبل را در داخل آن به حرکت درآورده تا بال زدن پروانه ایجاد شود در پایان نیز این Movie Clip تو در تو را به Timeline اصلی منتقل کرده و به آن یک حرکت افقی خواهیم داد. برای اینکه بیشتر با این مثال و نحوه ساخت آن آشنا شوید، مراحل زیر را دنبال کنید:

۱- به منوی Insert رفته و گزینه New Symbol را انتخاب کرده سپس در پنجره باز شده نام

سمبل را «Ball» و از نوع Movie Clip انتخاب نمایید.



۲- در پنجره باز شده مربوط به Movie Clip با استفاده از ابزار Rectangle ابتدا یک چهارضلعی ترسیم کرده سپس با ابزار Subselection دو تا از گوشه های مستطیل را به هم نزدیک کنید در ادامه با ابزار Selection کمی به اضلاع چهارضلعی انحنای دهید در ادامه با ابزار Brush و با رنگ دلخواه چند نقطه بر روی بال ترسیم شده ایجاد کنید (شکل ۱۷-۱۰).

شکل ۱۷-۱۰ ساخت Movie Clip



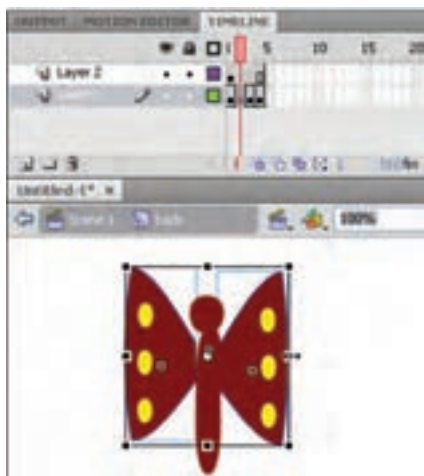
۳- از آنجایی که می‌خواهیم رنگ بال پروانه تغییر کند در فریم ۲۰ با زدن کلید F6 یک فریم کلیدی ایجاد کرده سپس رنگ بال پروانه را تغییر دهید. در ادامه برای ایجاد تغییر رنگ در یکی از فریم‌های میانی کلیک راست کرده و گزینه Create Shape Tween را اجرا کنید، تا یک تغییر رنگ به صورت انیمیشن ایجاد شود (شکل ۱۸-۱۰).

۴- از بالای پنجره بر روی Scene 1 کلیک کرده تا به Timeline اصلی پروژه برگردید.

۵- حال برای آنکه بال‌زدن پروانه را نیز ایجاد کنید لازم است مجدداً به منوی Insert رفته و گزینه New Symbol را برای ایجاد یک Movie Clip دیگر اجرا کنید سپس در پنجره باز شده نام آن را «Body» و نوع آن را Movie Clip انتخاب کرده و با کلیک بر روی دکمه Ok به پنجره طراحی Movie Clip وارد شوید.

۶- حال به پالت Library رفته و از سمبل ایجاد شده در مرحله قبل (Ball) دو نمونه به داخل Stage درگ نمایید سپس بال سمت راست را انتخاب کرده و از منوی Modify و زیر منوی Transform دستور Flip Horizontal را اجرا کنید تا بال‌ها به صورت قرینه روبروی هم قرار گیرند. همان‌طور که در این مرحله مشاهده کردید از یک Movie Clip در داخل یک Movie Clip دیگر استفاده شده است. در ادامه یک لایه جدید ایجاد کرده و با ابزاری مانند Brush بدن پروانه را نیز ترسیم نمایید.

۷- برای اینکه در این قسمت بال‌زدن پروانه را ایجاد کنیم به لایه حاوی بال‌ها رفته و با زدن کلید F6 یک فریم کلیدی ایجاد کنید سپس با ابزار Free Transform دو بال را از پهنا به هم نزدیک کرده تا جمع شدن بال‌های پروانه شبیه‌سازی شود. برای اینکه این حرکت نرم‌تر به نظر آید دو فریم کلیدی این لایه را انتخاب کرده و یک کپی از آنها در فریم‌های ۳ و ۴ قرار دهید. ضمناً در فریم ۴ لایه بالا نیز کلید F5 را زده تا فریم‌های این دو لایه با یکدیگر برابر شوند (شکل ۱۸-۱۰).

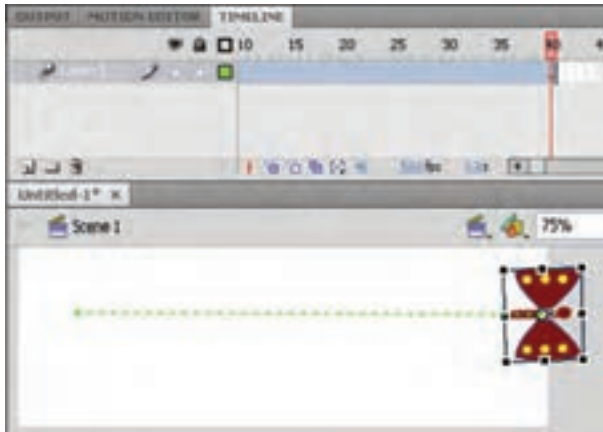


شکل ۱۸-۱۰- تغییر اندازه برای حرکت بال‌زدن

۸- حال نوبت آن است که Movie Clip تودرتو ایجاد شده را در Timeline اصلی متحرک‌سازی نمایید برای این منظور از بالای پنجره بر روی Scene 1 کلیک کرده تا به Timeline اصلی پروژه برگردید.

۹- به پالت Library رفته و از سمبل «Body» یک نمونه را در سمت چپ صفحه قرار دهید. در ادامه با ابزار Free Transform اندازه و جهت پروانه را با چرخش به سمت راست تنظیم نمایید سپس بر

روی فریم اول کلیک راست کرده و گزینه Create Motion Tween را اجرا کنید تا یک انیمیشن میانمی ایجاد شود. برای کامل کردن این انیمیشن هد را به فریم آخر انیمیشن برده سپس پروانه را در Stage به سمت راست صفحه جابه‌جا نمایید. شما می‌توانید پروانه‌های بیشتری را در لایه‌های مجزا وارد صفحه کرده و به همین روش متحرک‌سازی نمایید.



شکل ۱۹-۱۰ حرکت افقی Movieclip

۱۰ در پایان به منوی File رفته و با اجرای دستور Save پروژه را با فرمت Fla ذخیره کنید با زدن کلیدهای ترکیبی Ctrl + Enter همان‌طور که مشاهده می‌کنید علاوه بر حرکت افقی پروانه از سمت چپ به راست، بال‌زدن پروانه و تغییر رنگ آن نیز به‌طور همزمان نشان داده خواهد شد.



- دکمه‌ها یکی از انواع سه‌گانه سمبل‌ها در محیط Flash هستند.
- برای استفاده از دکمه‌های پیش ساخته Flash، منوی window را باز کنید و از زیر منوی Common Libraries روی گزینه Buttons کلیک نمایید.
- دکمه‌ها دارای خط زمان مخصوص به خود بوده و حاوی چهار فریم متمایز می‌باشند.
- فریم Up نمای دکمه را در حالت عادی نشان می‌دهد.
- وقتی کاربر اشاره‌گر ماوس را روی دکمه قرار می‌دهد، فریم over اجرا می‌شود.
- فریم Down مشخص می‌کند که وقتی کاربر روی دکمه کلیک کرد، نمای دکمه به چه شکل تغییر کند. در این فریم می‌توان از تغییر رنگ، شکل یا یک صدای کوتاه استفاده کرد.
- شکل درون فریم hit، محدوده‌ای را مشخص می‌کند که اشاره‌گر ماوس با نزدیک شدن به آن باید تغییر شکل دهد و مثلاً به یک دست در حال اشاره تبدیل شود.
- برای ساخت دکمه منوی Insert را باز کنید سپس روی گزینه New Symbol کلیک نمایید. در پنجره ساخت سمبل جدید گزینه Button را انتخاب نمایید.
- اگر درون یکی از فریم‌های دکمه، یک کلیپ نمایشی (Movie Clip) وارد کنید، این کلیپ در خط زمان مخصوص به خود به نمایش درمی‌آید و اثر آن در یکی از حالت‌های Over، Up، یا Down دیده می‌شود.

واژه‌نامه

Down	پایین
Enable	قادر ساختن
Hit	زدن، خوردن، اصابت
Over	بالای، روی
Simple	ساده
Up	بالا، روی

آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- وقتی کاربر اشاره‌گر ماوس را روی دکمه قرار می‌دهد، فریم down اجرا می‌شود.
 ۲- دکمه‌ها دارای خط زمان مخصوص به خود بوده و حاوی چهار فریم متمایز می‌باشند.

۳- اگر درون یکی از فریم‌های دکمه، یک کلیپ نمایشی (Movie Clip) وارد کنید، اثر آن در حالت Down دیده می‌شود.

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Hit	۴- بالا
Down	۵- اصابت
Up	۶- پایین

چهارگزینه‌ای

۷- علت استفاده از کلیدها در فلش چیست؟

الف) افزایش زیبایی فیلم
 ب) افزایش کنترل کاربر بر روی فیلم

ج) بازکردن یک صفحه اینترنتی
 د) تغییر در انیمیشن

۸- کدام جمله صحیح است؟

الف) دکمه‌ها از خط زمان (Timeline) صفحه اصلی استفاده می‌کنند.

ب) دکمه‌ها مستقل از خط زمان هستند. ج) دکمه‌ها فاقد لایه‌بندی هستند.

د) دکمه‌ها دارای خط زمان مخصوص به خود هستند.

۹- فریم‌های دکمه

الف) همه یکسان هستند.

ب) بستگی به موقعیت اشاره‌گر ماوس نسبت به دکمه دارند.

ج) قابل ویرایش نیستند.

د) در صورت نیاز قابل افزایش هستند.



۱۰- کدام فریم دکمه، نمای دکمه را در حالت عادی نشان می‌دهد.

الف) UP ب) OVER ج) down د) HIT

۱۱- کدام جمله صحیح نیست.

الف) می‌توان به یک دکمه، صدا اضافه کرد.

ب) می‌توان به یک دکمه، متن اضافه کرد.

ج) می‌توان به یک دکمه، انیمیشن اضافه کرد.

د) نمی‌توان با یک دکمه، کلیپ نمایشی اجرا کرد.

۱۲- انیمیشن اضافه شده به دکمه

الف) فقط باید روی فریم up باشد.

ب) می‌تواند روی هر یک از حالت‌های UP, OVER, DOWN باشد.

ج) حتماً باید در لایه اول باشد.

د) فقط باید در طول چهار فریم باشد.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۳- برای استفاده از دکمه‌های پیش‌ساخته Flash، منوی Window را باز کنید و از

زیر منوی روی گزینه کلیک نمایید.

۱۴- فریم نمای دکمه را وقتی که کاربر روی دکمه کلیک می‌کند مشخص

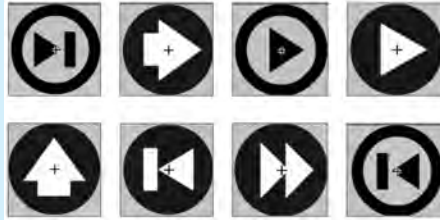
می‌نماید.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۵- نحوه ایجاد سمبل دکمه‌ای را شرح دهید.

دستور کار در کارگاه

۱- سعی کنید که مجموعه کلیدهای صوتی زیر را بسازید.

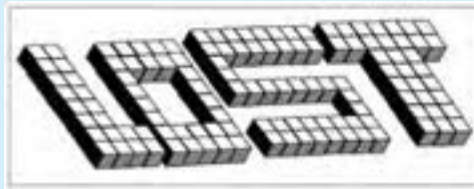


۲- مجموعه کلیدهای زیر را طراحی کنید.

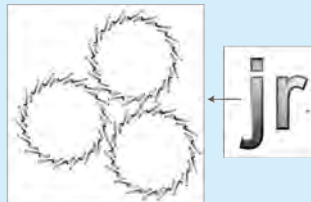


۳- یک کلید طراحی کنید که به شکل یک حلقه باشد و با حرکت ماوس به روی آن علاوه بر بزرگ شدن حلقه میزان آلفای آن کاهش یابد.

۴- یک Button به شکل مکعب بکشید طوری که وقتی اشاره گر روی آن قرار می گیرد به اندازه مناسبی در راستای عمود حرکت کند و به مکان اولیه باز گردد. سپس طرح زیر را تنظیم کنید. ملاحظه می کنید که با حرکت ماوس روی هر مکعب اندکی حرکت ایجاد می شود و باعث زیبایی فیلم می شود.



۵- همانند تمرین ۴ طرح زیر را طراحی کنید به طوری که با حرکت ماوس روی کلمه jr اندکی چرخش در راستای محور x ایجاد شود.





۶- همانند تمرین ۴ طرح زیر را طراحی کنید به طوری که با حرکت ماوس روی مکعب اندکی حرکت در راستای محور x ایجاد شود.



۷- به کلید روبرو توجه کنید :
تصویر فریم UP کلید :

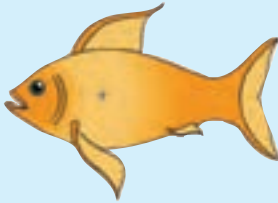


تصویر در فریم OVER کلید :

این کلید شامل یک تصویر است. به هنگام نمایش فیلم و در زمانی که ماوس خارج از محدوده کلید است شما فقط لبه‌های تصویر را می‌بینید و در لحظه قرار گرفتن ماوس روی کلید تصویر کامل آشکار می‌شود. به کاربردن این تکنیک‌ها باعث جذابیت کار می‌شود. شما هم اقدام به تهیه کلیدی مشابه با این کلید کنید. برای ایجاد لبه‌های تصویر از فیلتر Find Edge

در نرم افزار فتوشاپ استفاده شده است. شما با به کارگیری فیلترهای دیگر می توانید فیلم های جالبی ارائه دهید.

برای فریم های دیگر می توانید خلاقیت به خرج دهید مثلاً می توانید برای فریم Down روی شفافیت تصویر (Alpha) تغییراتی ایجاد کنید.



۸- یک کلید به شکل زیر طراحی کنید طوری که دارای حرکات انیمیشن به شرح زیر باشد :

الف) وقتی ماوس خارج از کلید است ماهی حرکت انیمیشنی در بال های خود داشته باشد.

ب) وقتی ماوس روی کلید قرار می گیرد ماهی یک حرکت در جهت عقربه های ساعت داشته باشد.

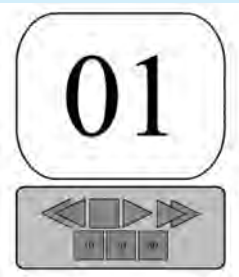
ج) وقتی ماوس را روی کلید کلیک می کنید ماهی ساکن شود.

۹- یک انیمیشن به شرح زیر تنظیم کنید :

الف) با کلیک روی کلید ۱۰ یک شمارش سریع از ۱ تا ۱۰ در پنجره بالا نمایش داده شود.

ب) با کلیک روی کلید ۲۰ یک شمارش سریع از ۱ تا ۲۰

و با کلیک روی کلید ۳۰ یک شمارش از ۱ تا ۳۰ در پنجره بالا نمایش داده شود.



ج) پس از مطالعه فصل های بعد می توانید به کلیدهای کنترلی دستورات بیشتری با توجه به خلاقیت خود بدهید.

۱۰- به تصویر زیر توجه کنید :

با زدن کلید Open درجه باز می شود و سر مار آشکار می شود و با کلیک روی Close درجه با حرکت پره ها بسته می شود. سعی کنید این فیلم را تنظیم کنید.



هدف کلی فصل

ایجاد انیمیشن به صورت سمبل نمایشی و بهینه‌سازی فایل‌های نرم افزارهای دیگر

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که :
- یک سمبل نمایشی را بشناسد و آن را ایجاد کند.
- تصاویر گرافیک برداری (Vector) و تصاویر نقش بیتی (Bitmap) را بشناسد و نحوه وارد کردن آنها به محیط Flash را بداند.
- تصاویر نقش بیتی را بتواند به تصاویر برداری تبدیل کند.
- از تصاویر نقش بیتی الگویی برای رنگ آمیزی ایجاد کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۳	۱

کلیات

یکی از محاسن سمبل‌ها امکان استفاده مجدد از آنها می‌باشد. Flash امکان ذخیره کردن فیلم‌ها و لایه‌های مختلف آنها را به صورت فایل‌های کوچک در اختیار شما می‌گذارد. شما می‌توانید کار خود را به صورت سمبل‌های گرافیکی متحرک شده ذخیره کنید. در فیلم‌های پیچیده استفاده از سمبل‌ها باعث کاهش فریم نهایی نیز خواهد شد. اگرچه ابزارهای طراحی موجود در برنامه Flash، فوق العاده قوی بوده و به کمک آنها می‌توان طرح‌ها و شکل‌های متنوعی رسم نمود. ولی در نرم‌افزار Flash هیچ‌گونه مانع یا محدودیتی برای استفاده از سایر منابع گرافیکی وجود ندارد. همچنین شاید بسیاری از برنامه‌های گرافیکی خصوصیات و ویژگی‌های پیشرفته‌تری در طراحی ارائه نموده و یا حتی شاید شما بخواهید در تهیه فیلم و انیمیشن خود از تصاویر اسکن شده نیز استفاده کنید. Flash به شما اجازه می‌دهد که تمام تصاویر فوق و یا هر نوع اثر هنری که در خارج از Flash ایجاد کرده‌اید را به داخل وارد کرده (Import) و از آنها در تهیه فیلم نهایی استفاده کنید. همچنین می‌توانید از تصاویر خود یک الگو برای پرکردن درون اشکال ایجاد کنید.

۱-۱-۱- ذخیره انیمیشن به صورت سمبل نمایشی

می‌توانید انیمیشن ساخته شده را به صورت یک سمبل نمایشی (Movie Clip Symbol) ذخیره کرده و آن را در جای دیگری از نمایش مورد استفاده قرار دهید. سمبل‌های نمایشی که یکی از سه نوع سمبل موجود در محیط Flash هستند از خط زمان مخصوص به خود استفاده کرده و مستقل از خط زمان نمایش اصلی می‌باشند. سمبل نمایشی را می‌توانید به روی یک فریم درون صفحه قرار دهید تا وقتی Flash در حین پخش نمایش به آن فریم رسید، کل سمبل نمایشی را پخش کند.

۱-۱-۱-۱- اصول ساختن یک Movie Clip Symbol

- ۱- منوی Insert را باز کنید.
- ۲- گزینه New Symbol را انتخاب کنید.
- ۳- پنجره ایجاد سمبل جدید باز می‌شود (شکل ۱-۱۱).



شکل ۱-۱۱



- ۴- نامی را برای سمبل وارد کنید.
- ۵- گزینه Movie Clip را انتخاب کنید.
- ۶- روی Ok کلیک کنید. با این عمل برنامه در حالت ویرایش سمبل قرار می‌گیرد.
- ۷- همه فریم‌های تشکیل دهنده یک انیمیشن را ایجاد کنید. در این مثال متولد شدن یک جوجه از تخم طراحی شده است (شکل ۱۱-۲).



شکل ۱۱-۲

- ❖ در لایه اول (بدن جوجه) بدن جوجه طراحی شده است و در طی ۱۰ فریم یک انیمیشن از نوع Motion Tween طراحی شده است.
- ❖ در لایه دوم (پوسته تخم مرغ) بخش بزرگ پوسته تخم مرغ طراحی شده است. این بخش از تصویر هیچ حرکتی ندارد و توسط کلید F5 مکث ایجاد شده است.
- ❖ در لایه سوم (سر تخم مرغ) بخش شکسته شده سر تخم مرغ طراحی شده است و در طی ۱۰ فریم یک انیمیشن از نوع Motion Tween طراحی شده است.
- ❖ در لایه چهارم (پاهای جوجه) پاهای جوجه طراحی شده است. این لایه شامل انیمیشن از نوع Shape Tween می‌باشد. در ابتدای حرکت پاهای جوجه دارای رنگی با Alpha صفر می‌باشد و در انتهای حرکت میزان Alpha به ۱۰۰ می‌رسد، به این ترتیب پاهای جوجه به تدریج پررنگ می‌شود و چنین به نظر می‌رسد که پاهای جوجه به تدریج از تخم مرغ بیرون می‌زند.
- ❖ در لایه آخر (متن) جمله HAPPY BIRTHDAY نوشته شده است و هیچ حرکتی ندارد و در ضمن ۱۰ فریم فقط مکث دارد.

- ۸- در پایان رسم، روی Scene کلیک کنید تا به صفحه اصلی باز گردید.
 ۹- اکنون انیمیشن در کتابخانه پرونده به صورت یک سمبل نمایشی ذخیره می گردد (۱۱-۳).



شکل ۱۱-۳

- ۱۰- توسط عمل درگ این نمونه سمبل انیمیشن را به روی صفحه اصلی درگ کنید. همان طور که ملاحظه می کنید این انیمیشن فقط یک فریم را اشغال می کند (شکل ۱۱-۴).



شکل ۱۱-۴



- ۱۱- با اضافه کردن چندین نمونه از این کلیپ، فیلم خود را امتحان کنید (شکل ۱۱-۵).

شکل ۱۱-۵



۱۱-۲- تصاویر گرافیک برداری (Vector)



تصاویر گرافیک برداری به خاطر نحوه ذخیره شدن آنها در کامپیوتر، مشخصات معینی دارند. یک تصویر گرافیک برداری دارای محاسبات برداری برای رسم مجدد می باشد. مثلاً یک دایره دارای اطلاعاتی نظیر شعاع، ضخامت خط، رنگ خط و ...

می باشد. تمام تصاویر گرافیکی که در Flash ایجاد می کنید، بر مبنای بردار می باشند.

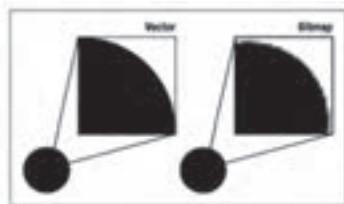
تصاویر گرافیک برداری دارای دو مزیت مهم می باشند :

الف) اندازه فایل کوچک است.

ب) اشکال را می توان به هر اندازه ای، بدون کاهش کیفیت تصاویر تغییر مقیاس داد.

۱۱-۳- تصاویر نگاشت بیتی (Bitmap)

یک فایل شامل تصویر Bitmap شامل اطلاعات رنگ برای هر پیکسل می باشد، در نتیجه حجم فایل بسیار بزرگ است. همچنین تصاویر Bitmap عملاً نمی توانند مقیاس یابند زیرا به صورت دانه دانه درمی آیند (شکل ۱۱-۶).



شکل ۱۱-۶

۱۱-۴- استفاده از شکل ها و فایل های ایجاد شده توسط سایر برنامه ها

شما به راحتی می توانید ابزارهای موجود در Flash، طرح ها و شکل های متنوع رسم کنید، ولی ممکن است شما با برنامه های گرافیکی دیگر که خصوصیات و ویژگی های پیشرفته تری در طراحی دارند راحت تر کار کنید. Flash اجازه می دهد که شما هر تصویر را که خارج از Flash ایجاد کرده اید به داخل آن وارد کنید (Impotr) و از آنها در تهیه فیلم استفاده نمایید.

شما به دو روش می توانید تصویری را از خارج وارد برنامه Flash کنید.

الف) فرمان Import.

ب) از طریق Clip Board.

۱-۴-۱- وارد کردن تصاویر برداری از طریق فرمان Import

- ۱- از منوی File گزینه Import و سپس گزینه Import to Stage را انتخاب نمایید.
- ۲- پنجره Import مطابق شکل ۱۱-۷ ظاهر می شود.



شکل ۱۱-۷

- ۳- لیست مقابل Look in را باز کنید و آدرس فایل مورد نظر را تنظیم کنید.
- ۴- از بخش File of type نوع فایل مورد نظر را انتخاب کنید.
- ۵- فایل خود را بباید و پس از انتخاب آن بر روی کلید Open کلیک کنید.
- ۶- Flash تصویر فایل انتخاب شده را در داخل صفحه نمایش اصلی قرار می دهد.

۱-۴-۲- وارد کردن تصاویر Bitmap فرمان Import

- ۱- مراحل ۱ تا ۵ را همانند روش قبل اجرا کنید.
- ۲- بعد از وارد شدن تصویر در Flash یک کپی از آن در لایه فعال قرار می گیرد و تصویر در کتابخانه ذخیره می شود.

۱-۴-۳- استفاده از Clip board برای وارد کردن تصاویر

- ۱- در برنامه گرافیکی غیر Flash تصویر مورد نظر را رسم کنید و یا فایل مربوط به آن تصویر دلخواه را باز کنید.
- ۲- بعد از انتخاب تصویر مورد نظر آن را در Clip board کپی کنید.
- ۳- Flash را باز کنید و فایلی که این تصویر در آن قرار می گیرد، انتخاب کنید.
- ۴- سپس در محیط Flash از منوی Edit گزینه Paste را انتخاب کنید.

نکته: برای وارد کردن تصاویر برداری و Bitmap می توانید از Clip board استفاده

کنید.



نکته: تصاویر برداری به نسبت تصاویر Bitmap دارای اجزاء پیچیده تری هستند. ممکن است به هنگام استفاده از Clip board از جزئیات فنی تصویر کم شود و کیفیت عکس کاهش یابد.

نکته: در مورد تصاویر Bitmap شما می‌توانید فایل‌های با فرمت‌های Gif,Bmp,JpG,PNG را وارد Flash کنید.

نکته: Flash از تصاویر برداری ایجاد شده توسط نرم‌افزار Freehand پشتیبانی می‌نماید.

نکته: اگر یک تصویر Bitmap را توسط Clipboard وارد Flash کنید، تبدیل به یک گروه شده و در کتابخانه ذخیره می‌شود. ولی اگر تصویر از نوع برداری باشد Flash آن را به صورت یک گروه در صفحه نمایش می‌دهد اما در کتابخانه ذخیره نمی‌شود.

۵-۱۱- تبدیل تصاویر Bitmap به تصاویر برداری (Vector)



شکل ۸-۱۱

بعد از آن که یک تصویر Bitmap را وارد Flash کردید، می‌توانید توسط فرمان Trace آن را به تصاویر برداری تبدیل کنید. بعد از تبدیل یک تصویر Bitmap به تصویر برداری، Flash پارامترها و متغیرهای زیادی ارائه می‌دهد تا بتوانید تصویر را ویرایش نمایید و کیفیت تصویر نهایی را تغییر دهید. مسلماً هرچه کیفیت تصویر افزایش یابد حجم قابل بزرگ‌تر خواهد شد.

برای تبدیل به روش زیر عمل کنید.

- ۱- تصویر Bitmap را در محیط اصلی Flash قرار دهید.
- ۲- از منوی Modify گزینه Bitmap و سپس Trace Bitmap را انتخاب کنید.
- ۳- پنجره‌ای مطابق شکل ۸-۱۱ ظاهر می‌شود.
- الف) در بخش Color threshold آستانه رنگ را تنظیم می‌کنید. یعنی در واقع، میزان حساسیت Flash را برای تشخیص رنگ‌های مشابه و مجاور هم تعیین می‌کنید که عددی بین ۱ تا ۵۰۰ را می‌پذیرد. هرچه عدد بزرگتری وارد کنید. Flash طیف وسیع‌تری را به‌عنوان رنگ‌های مشابه در نظر می‌گیرد.
- ب) در بخش Minimum area حداقل سطح را تنظیم می‌کنید، در واقع شما با عدد وارد شده تعیین می‌کنید که در هر بار چند پیکسل مجاور هم، برای مقایسه رنگ انتخاب گردد.
- ج) در بخش Curve fit میزان نرمی و انحنای کناره‌های تصاویر برداری را تعیین می‌نماید.
- د) در بخش Corner threshold میزان تیزی گوشه‌های شکل ایجاد شده را مشخص می‌کنید. پس از تنظیم گزینه‌ها روی مقادیر مورد نظر روی Ok کلیک کنید.

۱۱-۶- پرکردن یک جسم توپر با تصاویر Bitmap

شما در فصل‌های قبل می‌توانستید اجسام توپر را با رنگ‌های ساده یا رنگ‌های گرادین رنگ‌آمیزی کنید. Flash اجازه می‌دهد که شما سطح یک جسم توپر را با یک تصویر Bitmap نیز رنگ‌آمیزی کنید. طوری که تصویر مذکور به‌صورت تکراری سطح جسم را پر کند. شما برای رسیدن به این هدف باید دو مرحله را اجرا کنید:

۱- ایجاد یک الگو با تصویر Bitmap.

۲- پرکردن یک جسم توپر با این الگو.

۱-۶-۱- روش ایجاد یک الگوی Bitmap

۱- یک فایل جدید باز کنید.

۲- در لایه اول یک تصویر Bitmap را به Flash وارد کنید.



شکل ۹-۱۱

۳- تصویر Bitmap را انتخاب کنید و از

منوی Bitmap گزینه Break Apart را اجرا کنید.

در این هنگام تصویر Bitmap را به

یک عنصر گرافیکی تبدیل می‌کند و آن را به حالت

انتخاب شده نشان می‌دهد (شکل ۹-۱۱).



۲-۶-۱۱- روش پرکردن یک جسم توپر با یک الگوی Bitmap

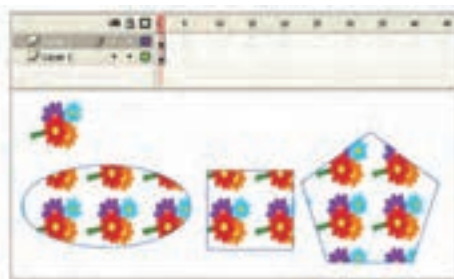
۱- در همان فایل ایجاد شده در تمرین قبلی لایه دوم را ایجاد و در آن یک جسم توپر رسم کنید.
۲- ابزار قطره‌چکان (Eyedropper) را از جعبه ابزار انتخاب کنید و روی تصویر Bitmap موجود در لایه اول کلیک کنید. از این به بعد از این تصویر Bitmap به عنوان یک رنگ استفاده می‌شود و تا یک رنگ جدید انتخاب نشود. Flash از این الگو برای پرکردن اجسام توپر استفاده خواهد کرد.

۳- ابزار سطل رنگ را از جعبه ابزار انتخاب کنید.

۴- نشانگر ابزار سطل رنگ را به روی جسم توپر ایجاد شده در لایه دوم کلیک کنید. در این لحظه Flash جسم توپر مذکور را با الگوی تصویر Bitmap پر خواهد کرد (شکل ۱۱-۱۰).



شکل ۱۱-۱۱



شکل ۱۱-۱۰

نکته: اگر بعد از این تنظیمات شما ابزار قلم مو را از جعبه ابزار انتخاب و با آن بر روی صفحه نمایش اصلی طراحی کنید، مشاهده می‌نمایید که Flash از الگوی Bitmap انتخاب شده برای ایجاد تصاویر استفاده می‌نماید (شکل ۱۱-۱۱).

۷-۱۱- ایجاد تغییر در جسم پرشده با Bitmap

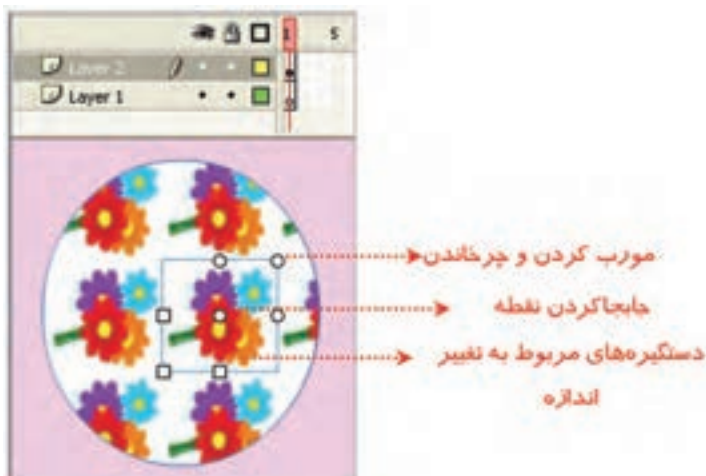
در فصل‌های قبل شما نحوه ویرایش و ایجاد تغییر در رنگ اجسام توپر گرادبان را آموختید. در این فصل هم شما می‌توانید اجسام توپر Bitmap شده را چرخانده و مورب نموده و یا اندازه آنها را تغییر دهید.

۱- ابزار سطل رنگ را انتخاب کنید.

۲- ابزار Gradient Transform را انتخاب کنید.

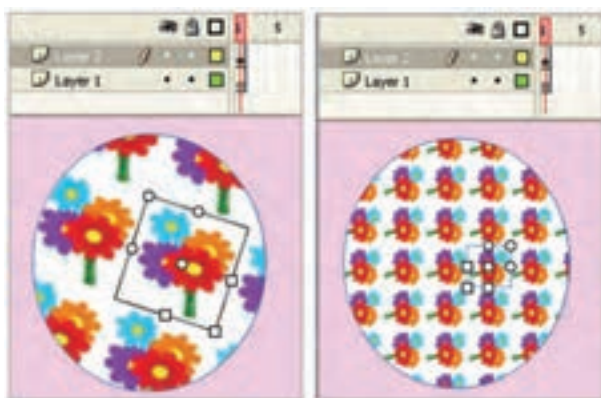
۳- نشانگر ماوس را روی جسمی که می‌خواهید الگوی Bitmap آن را تغییر دهید، منتقل کرده و کلیک کنید.

۴- در این لحظه دستگیره‌های مربوط به تغییر شکل جسم مذکور نمایان می‌شوند. این دستگیره‌ها همانند دستگیره‌های رنگ گرادیان عمل می‌کنند (۱۱-۱۲).



شکل ۱۱-۱۲

در شکل‌های ۱۱-۱۳، تغییر اندازه و دوران یافته شکل فوق را مشاهده می‌نمایید.



شکل ۱۱-۱۳



- سمبل‌های نمایشی از خط زمان مخصوص به خود استفاده کرده و مستقل از خط زمان نمایش اصلی می‌باشند.
- برای ایجاد سمبل نمایشی از منوی Insert گزینه New Symbol را انتخاب کنید. نامی را برای سمبل وارد کرده سپس گزینه Movie Clip را انتخاب کنید. در این حالت همه فریم‌های تشکیل دهنده یک انیمیشن را ایجاد کنید.
- تمام تصاویر گرافیکی که در Flash ایجاد می‌کنید. بر مبنای بردار می‌باشند.
- تصاویر گرافیک برداری دارای دو مزیت مهم می‌باشند :
الف) اندازه فایل کوچک است.
ب) اشکال را می‌توان به هر اندازه‌ای، بدون کاهش کیفیت تصاویر تغییر مقیاس داد.
- در تصاویر Bitmap حجم فایل بسیار بزرگ است و نمی‌توان تغییر مقیاس داد، زیرا افق کیفیت ایجاد می‌شود.
- به دو روش می‌توان تصویری را از خارج وارد برنامه Flash کنید.
الف) فرمان Import
ب) Clip Board
بعد از آن یک تصویر Bitmap را وارد Flash کردید، می‌توانید از منوی Modify گزینه Bitmap و سپس Trace Bitmap را انتخاب کنید تا آن را به تصویر برداری تبدیل کنید.
- در Flash می‌توانید سطح یک جسم توپر را با یک تصویر Bitmap رنگ آمیزی کنید.

واژه‌نامه

Area	مساحت، ناحیه
Bitmap	نقش بیتی
Corner	گوشه، کنج
Threshold	آستانه
Vector	بردار

آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- سمبل‌های نمایشی از خط زمان نمایش اصلی استفاده می‌کنند.
- ۲- در تصاویر Bitmap حجم فایل بسیار کوچک است و در تغییر مقیاس افت کیفیت ایجاد نمی‌شود.
- ۳- در Flash می‌توانید سطح یک جسم توپر را با یک تصویر Bitmap رنگ‌آمیزی کنید.
- معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Vector	۴- آستانه
Threshold	۵- نقش‌بیتی
Bitmap	۶- بردار

چهارگزینه‌ای

- ۷- وقتی یک Movie Clip را از کتابخانه روی صفحه اصلی درگ می‌کنید :
 (الف) کل لایه جاری را اشغال می‌کند.
 (ب) فقط یک فریم را در صفحه اصلی اشغال می‌کند.
 (ج) به اندازه فریم‌های تشکیل دهنده خود، در صفحه اصلی فریم اشغال می‌کند.
 (د) نصف فریم‌های تشکیل دهنده خود فضا اشغال می‌کند.
- ۸- کدام دسته از تصاویر را نمی‌توان با فرمان Import وارد محیط Flash کرد؟
 (الف) jpg (ب) gif (ج) Bmp (د) Tif
- ۹- اگر یک تصویر BitMap را توسط Clipboard وارد Flash کنید :
 (الف) تبدیل به گروه می‌شود. (ب) تبدیل به سمبل می‌شود.
 (ج) وارد کتابخانه می‌شود. (د) تبدیل به تصویر برداری می‌شود.
- ۱۰- اگر یک تصویر برداری را توسط Clip board وارد Flash کنید :
 (الف) تبدیل به گروه می‌شود. (ب) تبدیل به سمبل می‌شود.
 (ج) وارد کتابخانه می‌شود. (د) تبدیل به تصویر برداری می‌شود.



۱۱- هدف فرمان Trace BitMap چیست؟

(الف) تبدیل تصاویر برداری به تصاویر BitMap

(ب) تبدیل تصاویر BitMap به تصاویر برداری

(ج) افزایش کیفیت تصویر

(د) تبدیل تصویر به گروه

۱۲- در پنجره trace Bit Map هدف گزینه Minimum Area :

(الف) تعیین حساسیت Flash برای تشخیص رنگ‌های مشابه می‌باشد.

(ب) تعیین تعداد پیکسل‌هایی که قرار است برای مقایسه رنگ انتخاب شوند.

(ج) تعیین میزان نرمی کناره‌های تصاویر برداری می‌باشد.

(د) تعیین میزان تیزی گوشه‌های شکل می‌باشد.

۱۳- کدام گزینه صحیح نیست؟

(الف) می‌توان یک جسم توپر را با رنگ‌های یکنواخت رنگ‌آمیزی کرد.

(ب) می‌توان یک جسم توپر را با رنگ‌های گرادینانی رنگ‌آمیزی کرد.

(ج) نمی‌توان یک جسم توپر را با الگوهای BitMap رنگ‌آمیزی کرد.

(د) می‌توان یک جسم توخالی را با رنگ‌های یکنواخت رنگ‌آمیزی کرد.

۱۴- بعد از ایجاد الگو با تصاویر BitMap :

(الف) فقط می‌توانید درون اجسام توخالی را پر کنید.

(ب) نمی‌توان با ابزار Brush رسم‌هایی کشید که الگوی Bit Map را داشته باشد.

(ج) Stroke اجسام با الگوی Bit Map رسم می‌شود.

(د) می‌توان رنگ زمینه را با رنگ‌های گرادینانی رنگ‌آمیزی کرد.

در جاهای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۵- می‌توان از منوی ... گزینه ... و سپس ... را انتخاب کرد تا تصویر نقش بیتی را

به تصویر برداری تبدیل کرد.

۱۶- تمام تصاویر گرافیکی که در Flash ایجاد می‌کنید، بر مبنای ... می‌باشد.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۷- چگونه می‌توان تصویری را از خارج وارد برنامه Flash کرد؟

دستور کار در کارگاه

۱- با استفاده از Movie clip یک فیلم بسازید که کره‌های زیادی با سایزهای متفاوت در یک مسیر دایره‌ای حرکت کنند.



۲- در صفحه اصلی چندین نمونه از این Movie clip را درست کنید به طوری که به هنگام چرخش اندکی با هم اختلاف زاویه داشته باشند.



فصل دوازدهم

هدف کلی فصل

استفاده از Action Script3

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- صحنه را بشناسد و صحنه جدید ایجاد کند.
 - پانل Action را فعال کند و نحوه کار با آن را بداند.
 - به فریم‌های کلیدی Action اضافه کند.
 - به دکمه‌ها Action اضافه کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۸	۳

کلیات



مجموعه کدهایی که داخل یک فایل متنی قرار گرفته و قابلیت اجرا داشته باشد را Script می‌گویند.

Action Script 3 زبان برنامه‌نویسی در Flash CS4

می‌باشد. ActionScript مانند هر زبان برنامه‌نویسی دیگری امکان نوشتن دستورالعمل‌هایی را می‌دهد تا فیلم از آنها پیروی کند. فرض کنید یک انیمیشن با طرح زیبا ساخته‌اید

و کاربر می‌تواند صفحه Flash شما را در وب ببیند. اولین بار که کاربر انیمیشن شما را می‌بیند شگفت‌زده می‌شود. بعد از کمی مرور، صفحه انیمیشن تازگی‌اش را از دست می‌دهد و کاربر خسته می‌شود. شما برای جالب و جذاب کردن به Action نیاز دارید.

Action Script راهی برای کنترل Timeline فیلم شما می‌باشد. بدون استفاده از Action Script

فیلم شما همیشه به‌طور یکنواخت اجرا می‌گردد و شما نمی‌توانید در حین اجرای فیلم، اعمال دیگری انجام دهید. مثلاً اگر می‌خواهید که کاربر در ضمن پخش فیلم قادر به متوقف کردن آن باشد به Action نیاز خواهید داشت.

۱-۲-۱- درک صحنه‌ها

در حالی که Timeline نقش کتاب شما را به عهده دارد صحنه‌ها به‌عنوان فصول این کتاب عمل می‌کنند. صحنه‌ها کمک می‌کنند که قسمت‌های مختلف یک فیلم بلند را به‌صورت جداگانه دسته‌بندی کنید. تاکنون شما با فیلم‌های ۲۰ یا ۳۰ فریمی کار می‌کردید ولی در زندگی واقعی یک فیلم ممکن است از صدها فریم تشکیل شود.

بنابراین، تقسیم‌بندی فیلم به قطعات کوچک‌تر برای سهولت کار ویرایش و تغییرات، ضروری می‌باشد، از این نظر تقسیم‌بندی قطعات مختلف فیلم به صحنه‌های متفاوت کاری با ارزش است. Flash در زمان پخش، صحنه‌های مختلف را به ترتیب پخش می‌نماید. بدین معنی که ابتدا صحنه شماره ۱ و سپس صحنه شماره ۲ و الی آخر.

۱-۲-۱-۱- دسترسی به پانل صحنه (Scene Panel): از منوی Window ابتدا گزینه

Other Panels و سپس گزینه Scene را انتخاب کنید.

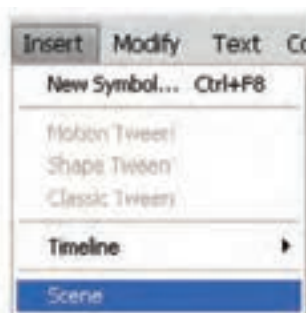
۱-۲-۱-۲- ایجاد یک صحنه جدید: به دوروش می‌توانید صحنه (scene) جدید ایجاد کنید:



- ۱- از منوی Insert گزینه Scene را انتخاب کنید (شکل ۱۲-۱).
- ۲- از پانل Scene، کلید Add را کلیک کنید (شکل ۱۲-۲).

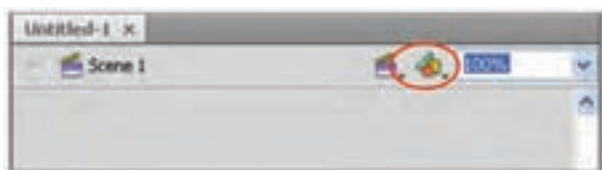


شکل ۱۲-۲



شکل ۱۲-۱

- ۳-۱-۱۲- انتخاب یک صحنه: به دو روش می‌توانید یک صحنه را انتخاب کنید:
 - ۱- در Timeline از منوی Edit Scene صحنه موردنظر را انتخاب کنید (شکل ۱۲-۳).
 - ۲- از پانل Scene صحنه موردنظر را انتخاب کنید.



شکل ۱۲-۳

نکته: شما می‌توانید به راحتی توسط عمل درگ ترتیب صحنه‌ها را در پانل Scene

تغییر دهید.

۱۲-۲- روابط متقابل با عملیات ساده فریم‌ها

Flash به صورت پیش فرض صحنه‌ها و فریم‌های یک فیلم را به طور متوالی نمایش می‌دهد. فیلم در صحنه اول باز شده و تمام فریم‌های آن به ترتیب نمایش داده می‌شوند و سپس صحنه دوم، باز می‌شود و فریم‌های آن به نمایش درمی‌آیند و کار به همین ترتیب پیش می‌رود. اگرچه این روش در بسیاری موارد مناسب است اما گاهی لازم است تا ترتیب این نمایش تغییر پیدا کند. برای ایجاد چنین تغییراتی شما باید از طریق تعریف عملیات خاص (Actions) ترتیب نمایش فریم‌ها و تکه فیلم‌ها را تنظیم کنید.

عملیات (Actions) در واقع گروهی از دستورات (Statements) هستند که برای اجرای هدف خاصی طراحی شده‌اند. مثلاً از طریق آنها می‌توان از Flash درخواست کرد که در پایان هر صحنه، صحنه شماره ۲ را نشان دهد تا زمانی که کل فیلم نمایش یابد. در این فصل شما انجام عملیات ساده توسط فریم‌ها را توسط ساده‌ترین روش برنامه‌نویسی می‌آموزید.

۱۲-۳- برنامه‌نویسی در Action Script

برای کنترل فیلم، باید به زبان Action Script برنامه‌نویسی کنید. برای نوشتن برنامه ابتدا باید با مفاهیم زیر آشنا شوید:

* خواص

* رویدادها

* متدها

۱۲-۳-۱- خواص: خواص در Action Script رفتار و عملکرد اشیاء را تعیین می‌کنند. هر

شیء Flash خواص ویژه خود را دارد. از جمله این خواص می‌توان ارتفاع، موقعیت افقی، اندازه و غیره را نام برد برای این منظور کافی است از شکل کلی زیر استفاده کنیم.

; مقدار = ویژگی . نام شیء

My Button 1 . Wigth = 500 ;

برخی از خواص مشترک اشیاء به شرح جدول ۱۲-۱ است :

جدول ۱-۱۲

خواص	شرح
alpha	میزان شفافیت رنگ زمینه را تعیین می‌کند و مقادیر بین ۰ تا ۱ را می‌پذیرد. مقدار صفر شفافیت را سفید و مقدار ۱ شفافیت را تیره انتخاب می‌کند.
currentFrame	شماره فریم فعلی Play head را تعیین می‌کند.
name	نام شیء را مشخص می‌کند. هر شیء دارای یک نام است که با این نام می‌توان از خواص، رویدادها و متدهای مربوط به این شیء استفاده کرد.
rotation	میزان دوران (چرخش) شیء را تعیین می‌کند.



قابل رؤیت بودن شیء را تعیین می کند. مقدار true، شیء را قابل رؤیت و مقدار false آن را غیر قابل رؤیت می کند.	visible
عرض نمونه را به پیکسل تعیین می کند.	width
ارتفاع نمونه را به پیکسل تعیین می کند.	height
مختصات X (افقی) نمونه، با لبه سمت چپ صحنه را مشخص می کند.	X
مختصات Y (عمودی) نمونه با لبه بالایی صحنه را تعیین می کند.	Y
مختصات مکان نما را در راستای افق به پیکسل تعیین می کند.	mouseX
مختصات مکان نما را در راستای عمودی به پیکسل تعیین می کند.	mouseY
درصد بزرگ نمایی افقی نمونه را مشخص می کند.	scaleX
درصد بزرگ نمایی عمودی نمونه را تعیین می کند.	scaleY

نکته: هنگام نوشتن خواص به کوچکی و بزرگی حروف دقت کنید. در صورت صحیح بودن به رنگ آبی دیده می شوند.

۲-۳-۱۲- رویدادها: هر شیء تعدادی رویداد مربوط به خود دارد. از جمله این رویدادها می توان کلیک کردن ماوس، فشار دادن کلیدی از صفحه، رها کردن کلیدی از صفحه کلید، تغییر اندازه اشیاء و ... را نام برد.

۲-۳-۱۲- متدها: متدها، عملیاتی هستند که به صورت تابع نوشته می شوند و برای کنترل اشیاء به کار می روند. از جمله این متدها می توان متوقف کردن نمایش فیلم، انتقال نمایش به فریم خاص، متوقف کردن نمایش فیلم در فریم خاص، شروع نمایش از فریم خاص و غیره را نام برد. برخی از متدهای Flash به شرح زیر است:

۱- متد gotoAndStop نمایش فیلم را به فریم خاصی منتقل کرده و پخش آن را قطع می کند و به صورت های زیر به کار می رود.

gotoAndStop (شماره فریم);

gotoAndStop (برچسب);

۲- متد gotoAndPlay نمایش فیلم را به فریم خاصی منتقل کرده و پخش آن را از همان فریم

ادامه می دهد.

gotoAndPlay (شماره فریم);

gotoAndPlay (برچسب);

۳- متد () nextFrame پخش فیلم را به فریم بعدی منتقل کرده و نمایش فیلم را قطع می کند.

۴- متد () prevFrame پخش فیلم را به فریم قبلی منتقل کرده نمایش فیلم را متوقف می کند.

۵- متد () Play پخش فیلم را شروع می کند. (فیلمی که متوقف شده است)

۶- متد () stop از ادامه پخش فیلم جلوگیری کرده و نمایش فیلم را متوقف می کند.

۴-۱۲- توابع

برای حل مسائل پیچیده باید آنها را به بخش های کوچک تری تقسیم کرد به طوری که هر بخش کار خاصی را انجام دهد و برای هر بخش برنامه نوشته شود. برنامه ای که برای حل بخشی از مسئله نوشته می شود تابع نام دارد. تقسیم کردن برنامه بزرگ به توابع، دارای مزایایی است که بعضی از آنها عبارت اند از:

۱- خوانایی برنامه را بالا می برد.

۲- استفاده از تابع، کار گروهی را امکان پذیر می سازد.

۳- از توابع نوشته شده دیگران می توان استفاده کرد.

۴- موجب کاهش حجم برنامه می گردد.

۵- رفع اشکال توابع راحت تر است.

۶- سرعت طراحی و اجرای برنامه افزایش می یابد.

۴-۱۲-۱- مفاهیم مختلف توابع: هر تابع دو جنبه دارد:

* **تعریف تابع:** دستورالعمل هایی هستند که عملکرد تابع را مشخص می کنند.

* **فراخوانی تابع:** دستوری است که تابع را اجرا می کند.

برنامه ای که تابع را فراخوانی می کند، برنامه فراخوان و تابعی که فراخوانی می شود، تابع فراخوانی

شده می نامیم.

۵-۱۲- پنجره Actions

برای اضافه کردن دستورات به فریم ها یا اشیاء باید از پنجره Actions استفاده کنید. در این

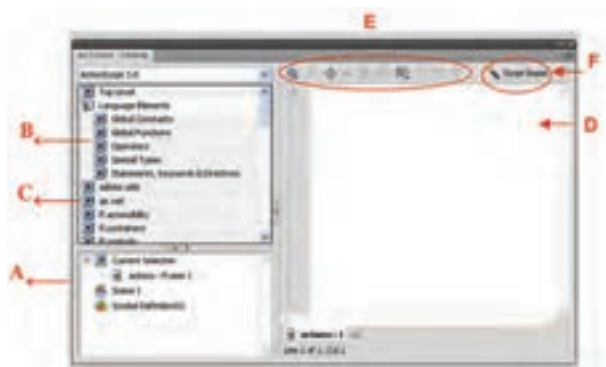
پنجره، برنامه نویسی Flash به روش ساده ای صورت می گیرد. ستون سمت چپ پنجره، حاوی دستورات



دسته‌بندی شده است که با انتخاب هریک از آنها، دستور متناظر در سمت راست نوشته می‌شود و پارامترهای آن آماده تغییر است.

۱- از منوی Window، روی گزینه Actions کلیک کنید یا از کلید F9 استفاده نمایید.

۲- پنجره دستورات باز می‌شود.



شکل ۴-۱۲

A: لیست فریم‌ها یا اشیاء فعلی به نمایش درمی‌آید. در واقع حاوی نمایش تصویری ساختار فایل شما خواهد بود.

B: دسته‌بندی‌های مربوط به دستورات لیست می‌شوند.

C: دستورات موردنظر را می‌توانید از لیستی که هنگام کلیک کردن روی این دکمه‌ها ظاهر می‌شود، انتخاب کنید.

D: در این بخش می‌توانید دستورات موردنظر را تایپ کنید.

E: از دکمه‌های بالای پنجره می‌توانید برای ساخت و ویرایش دستورات استفاده کنید.

F: اگر روی دکمه Script Assist کلیک کنید، سمت راست پنجره Action به دو بخش افقی تقسیم می‌شود. قسمت بالا و راست پنجره Action همه پارامترهای مورد نیاز تایپ برای نوشتن Action Script را نمایش می‌دهد.

نکته: با فشار دادن کلید F9 می‌توانید پنجره دستورات را به سرعت باز کنید.

۵-۱۲-۱- شناخت اصول وارد کردن کد در پانل Actions: همان‌طور که قبلاً اشاره

شد فقط در فریم‌های کلیدی می‌توان کدهای Action Script را وارد نمود لازم است با نکاتی که در

زمان نوشتن کد Action Script 3 باید مورد توجه قرار داد آشنا شوید :

۱- حساس بودن به حروف کوچک و بزرگ (Case Sensitive)

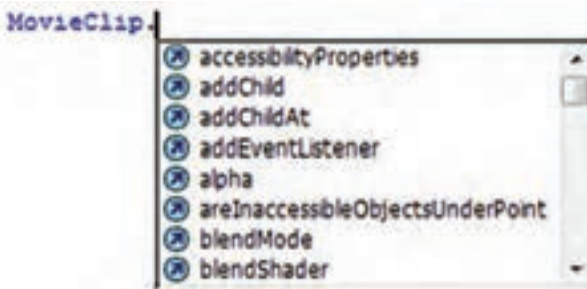
کلمات رزرو شده با رعایت حروف کوچک و بزرگ به رنگ آبی دیده می شود مانند trace ولی اگر یکی از حروف را بزرگ بنویسید به دلیل عدم رعایت این اصل به رنگ سیاه دیده می شود.

۲- استفاده از Semi colon (;) در پایان هر خط

استفاده از این علامت به مفهوم مشخص کردن انتهای یک دستور می باشد.

۳- نام کلاس ها همیشه با حروف بزرگ شروع می شود مانند MovieClip و StageDisplayState

نکته: بعد از نوشتن نام کلاس و گذاشتن علامت نقطه لیست اتومات مربوطه (Auto list) ظاهر می گردد.



شکل ۱۲-۵

۴- ثابت ها به طور کامل با حروف بزرگ نوشته می شود و فاصله بین آنها به زیر خط (Underscore)

پر می شود FULL - SCREEN .



شکل ۱۲-۶



نکته: ثابت‌ها مشخصه‌هایی هستند که در طول برنامه تغییر نمی‌کنند. به عنوان مثال اسامی و اعداد جزء دسته ثابت‌ها محسوب می‌شوند.

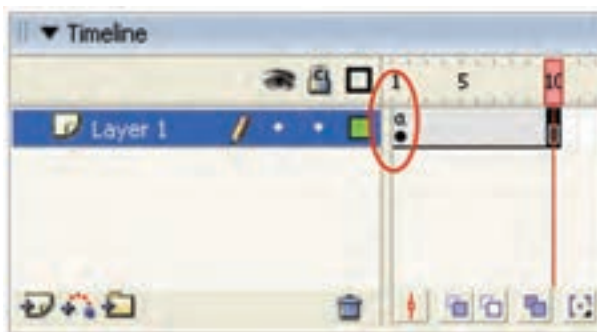
۵- در کدنویسی با تایپ علامت { و زدن کلید Enter تورفتگی به‌طور اتوماتیک رعایت می‌شود. (Automatic Indentation)

۶- نام رویدادها با حروف بزرگ نمایش داده می‌شوند مانند:
رویدادهای ماوس

MOUSE – DOWN, MOUSE – UP, MOUSE–MOVE, MOUSE – OVER,
CLICK, DOUBLE–CLICK

KEY–DOWN, KEY–UP رویدادهای صفحه کلید

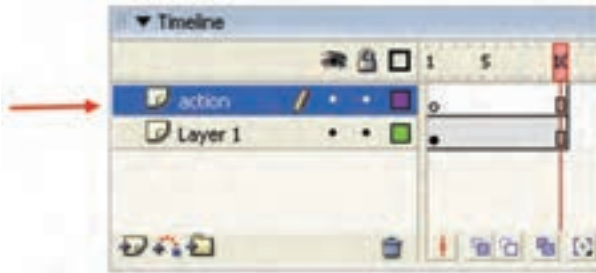
۲-۵-۱۲- تنظیم عملیات خاص به یک فریم (Actions): اگر به یک فریم، عملیات خاصی محول شود، در Timeline یک حرف a در آن فریم قرار می‌گیرد (شکل ۷-۱۲). پیدا کردن این حرف کوچک در میان ده‌ها و شاید صدها فریم کار مشکلی خواهد بود. برای راحتی کار بهتر است یک لایه ایجاد کنید و کلیه عملیات را در آن انجام دهید. این کار از ایجاد دو عمل متفاوت در یک فریم نیز جلوگیری می‌کند.



شکل ۷-۱۲

۳-۵-۱۲- ایجاد یک لایه جدید برای Actions

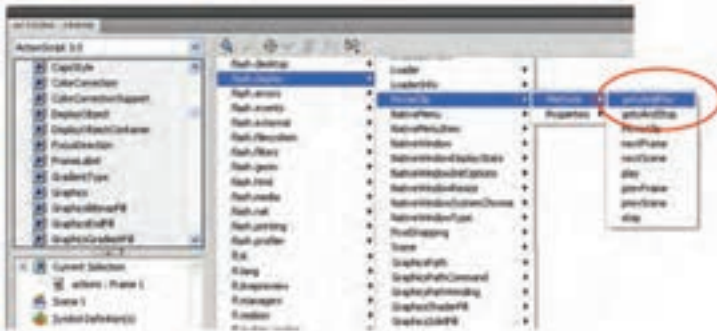
- ۱- یک لایه جدید ایجاد کنید.
- ۲- لایه را با نام action نامگذاری کنید (شکل ۸-۱۲).
- ۳- لایه را بالا یا پایین کل لایه‌ها بکشید. این کار ویرایش عملیات را آسان می‌کند.



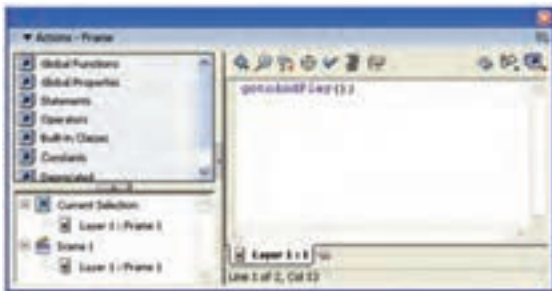
شکل ۸-۱۲

۴-۵-۱۲- انتخاب عملیات (Actions)

- ۱- در پانل Action کلید Add a new item to script + را کلیک کنید. یک منو شامل گروه‌های مختلف عملیات ظاهر می‌شود.
- ۲- یک گروه از عملیات را انتخاب کنید. یک زیرمنو پدیدار می‌شود.
- ۳- یک جمله را انتخاب کنید. Flash دستور فوق را به Action List اضافه می‌کند (شکل ۹-۱۲).



شکل ۹-۱۲



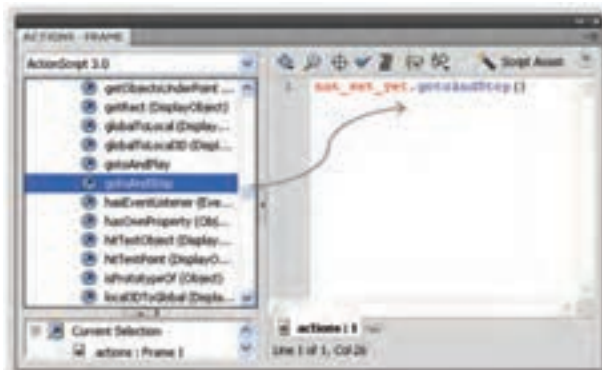
شکل ۱۰-۱۲

- ۴- در شکل ۱۰-۱۲ دستور gotoAndPlay اضافه شده است. (این دستور باعث جهش فیلم به محل جدید می‌شود. شما در ادامه به‌طور کامل با این دستور آشنا می‌شوید.)



۵-۱۲- استفاده از لیست جعبه ابزار (Tool box list)

۱- از لیست سمت چپ پنجره Action گروه موردنظر را انتخاب کنید. سپس دستور موردنظر را از زیر گروه مربوطه انتخاب نمایید.



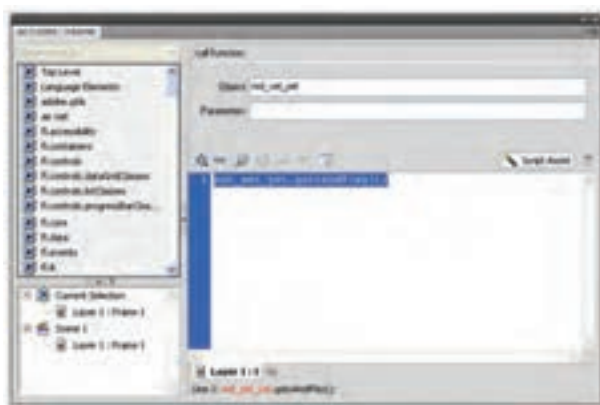
شکل ۱۱-۱۲

۲- برای افزودن یک دستور به Action List یکی از کارهای زیر را انجام دهید :

* بر روی دستور دابل کلیک کنید.

* بر روی دستور کلیک کرده و آن را به Action List درگ کنید.

Flash دستور مناسب را در Action List وارد کرده و در پنجره پارامترها، گزینه‌های مناسب دستور را نمایش خواهد داد. در شکل ۱۱-۱۲ نام نمونه not-set-yet است. شما می‌توانید پس از فعال کردن دکمه Script Assist در کادر متنی Object نام نمونه را تغییر دهید (شکل ۱۲-۱۲). اگر کلمه this را تایپ کنید، به کلیپ فیلم در حال اجرا اشاره می‌کنید.



شکل ۱۲-۱۲



نکته: اگر بخواهید به نمونه‌ای از سمبل نمایشی دسترسی داشته باشید که نام آن ball است و در خط زمان اصلی قرار دارد، باید آدرس آن را به این شرح ذکر کنید:

this. ball

ولی اگر نمونه ball درون نمونه field و نمونه field درون نمونه stadium باشد باید آدرس آن را کامل به شرح زیر وارد کنید.

this. Stadium. field. ball



نکته: در هنگام کدنویسی در پانل Action سه کلمه رزرو شده کمک می‌کند تا به نمونه‌ای از سمبل نمایشی دسترسی داشته باشید: root, parent, this. کلمه this به خط زمان جاری اشاره می‌کند.

در مثال قبل اگر در خط زمان اصلی سمبل نمایشی ball کدنویسی می‌کنید و می‌خواهید به نمونه field اشاره کنید باید آدرس آن را به شرح زیر ذکر کنید.

this. parent

کلمه root به خط زمان اصلی اشاره می‌کند.

root. Stadium. Field

۶-۱۲- افزودن عملیات (Actions) به فریم‌ها

هر فریم می‌تواند چندین دستور مختلف داشته باشد. Flash براساس ترتیب ورود دستورات در Action List، آنها را اجرا می‌کند.

۱-۶-۱۲- استفاده از دستورات توقف (Stop Actions): هنگامی که یک فیلم را

به صورت فایل SWF ذخیره می‌کنید به محض بارگذاری، فیلم شروع به نمایش می‌کند. برای جلوگیری از وقوع این حالت می‌توانید در فریم کلیدی اول فیلم، یک دستور Stop قرار دهید.

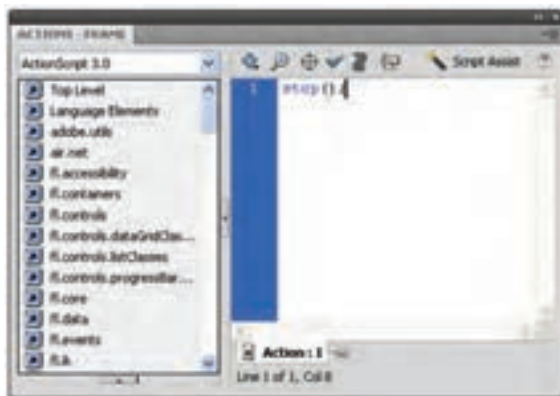


مثال ۱-۱۲- متوقف کردن پخش فیلم در فریم اول

- ۱- یک Motion Tween ایجاد کنید.
- ۲- یک لایه جداگانه برای عملیات اضافه کرده و آن را به پایین‌ترین مکان ممکن منتقل نمایید.
- ۳- در لایه عملیات (Actions) فریم اول را انتخاب کنید و در پانل Actions دستور Stop() را وارد کنید.

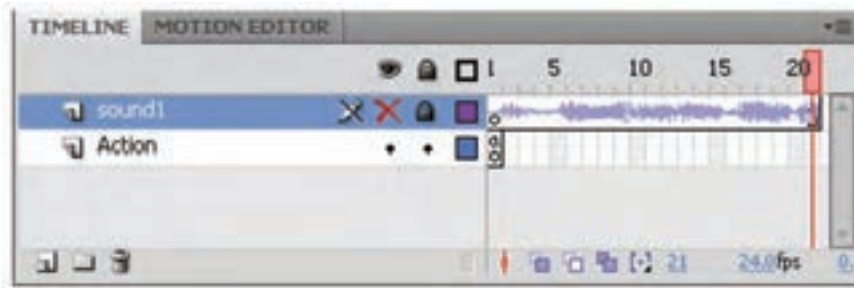
مثال ۲-۱۲- متوقف کردن پخش صدا در فریم اول

- در این مثال با افزودن دستور Stop به یک فریم، پخش صدا متوقف می‌شود.
- ۱- از منوی Fill گزینه Import و سپس گزینه Import to Library را انتخاب کنید.
- ۲- پنجره‌ای باز می‌شود. فایل صوتی موردنظر را انتخاب نموده و روی Open کلیک کنید.
- ۳- Flash فایل صوتی را وارد کتابخانه کرده و یک فریم موجی شکل در پنجره پیش‌نمایش، نشان می‌دهد.
- ۴- یک لایه جدید با نام Sound1 ایجاد کنید که حاوی چند فریم باشد.
- ۵- یک کپی از صدا را از پنجره کتابخانه به صفحه بکشید.
- ۶- یک لایه جدید به نام Action ایجاد کنید و فریم اول آن را انتخاب کنید.
- ۷- در پانل Action دستور Stop() را وارد کنید. دستور فوق باعث قطع صدا می‌شود (شکل ۱۲-۱۳).



شکل ۱۲-۱۳

۸- در Timeline، فریم ۱ را از حالت انتخاب خارج کنید. یک حرف a در فریم اول لایه Actions ایجاد می‌شود که نمایانگر انجام عملیات در این فریم می‌باشد (شکل ۱۴-۱۲).



شکل ۱۴-۱۲

۲-۶-۱۲- انتقال نمایش فیلم به فریم خاص :

توسط متد gotoAndPlay و gotoAndStop می‌توانید نمایش فیلم را به فریم خاص انتقال دهید.

این دستورها به پارامترهایی نیاز دارند تا بتوانند عمل کنند. این پارامترها شامل یک صحنه و یا فریم خاص می‌شوند که باعث توقف و یا پخش ادامه فیلم از آنها می‌شوند. کار با پارامترهای دستور فوق باعث آشنایی بیشتر شما با پارامترهای موجود در پانل Actions خواهد شد.

مثال ۳-۱۲- متوقف کردن پخش فیلم در فریم خاص

۱- در این مثال فایل شامل دو لایه است. نام لایه تحتانی Actions و نام لایه فوقانی را Content تنظیم کنید. لایه Content دارای فریم‌های کلیدی در فریم‌های اول و پنجم بوده طوری که فریم اول حاوی متن Frame 1 و فریم پنجم حاوی متن Frame 5 می‌باشد. این کار برای بهتر مشخص شدن نتایج عملیات ضروری است.

۲- در Timeline، فریمی که می‌خواهید فیلم در آن متوقف شده و پخش به فریم دیگری منتقل گردد را انتخاب نمایید. در این مثال فریم شماره ۱ انتخاب شده است.

۳- در پانل Actions دستور: gotoAndStop(5) را بنویسید (شکل ۱۶-۱۲). این دستور به این معنی است که در صحنه جاری فریم ۵ نمایش داده شود و پخش فیلم متوقف شود.



شکل ۱۵-۱۲

دستور; gotoAndStop(5) به این معنی است که در صحنه جاری فریم ۵ نمایش داده شود و بخش فیلم از آنجا ادامه یابد. در متدهای gotoAndPlay() و gotoAndStop() علاوه بر شماره فریم از نام برچسب هم می توان استفاده نمود، نام برچسب باید داخل " نوشته شود.

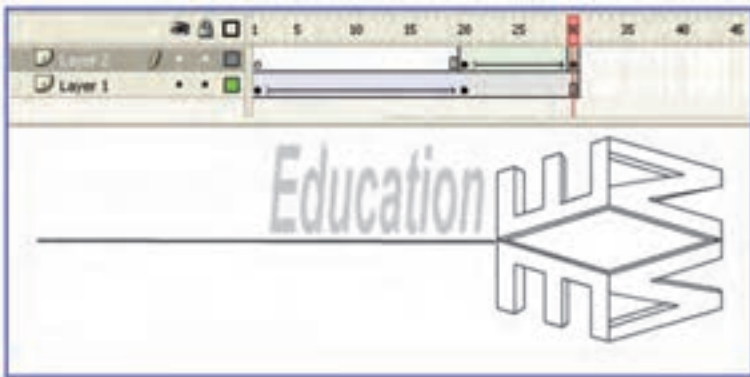
مثال ۴-۱۲- ایجاد یک Action جهت تکرار حلقه ای بخشی از فیلم

- ۱- یک فایل جدید ایجاد کنید.
- ۲- یک سمبل گرافیکی همانند شکل ۱۶-۱۲ رسم کنید.



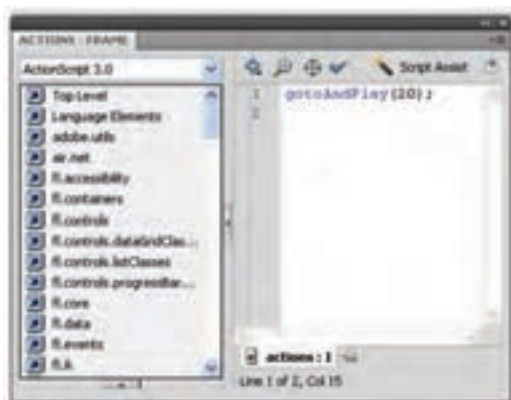
شکل ۱۶-۱۲

- ۳- حال نمونه سمبل را در صفحه اصلی قرار دهید.
- ۴- در فریم ۲۰ یک فریم کلیدی ایجاد کنید و یک Motion tween از فریم ۱ تا فریم ۲۰ ایجاد کنید، طوری که این سمبل از سمت چپ صفحه به سمت راست حرکت کند.
- ۵- در لایه دوم در فریم ۲۰ ابزار متن را فعال نموده و متن Education را تایپ کنید. و در طول فریم ۲۰ تا ۳۰ یک Shape tween اجرا کنید طوری که میزان آلفای آن کاهش یابد (شکل ۱۲-۱۷).



شکل ۱۲-۱۷

- ۶- سپس فیلم را امتحان کنید. توجه کنید که کل فیلم به صورت حلقه‌ای تکرار می‌شود.
- ۷- اکنون ما قصد داریم که بخش فریم ۲۰ تا ۳۰ (تغییر میزان آلفای متن) را برای همیشه تکرار کنیم.
- ۸- یک لایه جدید ایجاد کنید و این لایه را «Action» بنامید. مطمئن شوید که لایه جاری Action می‌باشد. فریم ۳۰ موجود در لایه Action را انتخاب نموده و یک فریم کلیدی اعمال کنید (یا دکمه کلیدی F6 را فشار دهید). کلید F9 را بزنید و به این ترتیب پانل Action ظاهر خواهد شد.
- ۹- وقتی پانل Action را ویرایش می‌کنید، مطمئن شوید که فریم ۳۰ در حالت انتخاب است. قصد داریم وقتی هد بخش روی فریم ۳۰ قرار دارد، یک Action را جهت اجرا تنظیم نماییم.
- ۱۰- عبارت gotoAndPlay(20); را درج کنید (شکل ۱۲-۱۸).
- ۱۱- حال فیلم را امتحان کنید. فیلم یک بار اجرا می‌شود و زمانی که به فریم ۳۰ برسد، به فریم ۲۰ باز می‌گردد و دوباره اجرا می‌شود.



شکل ۱۸-۱۲

نکته: وقتی فیلم را امتحان می‌کنید، گزینه مربوط به حلقه‌سازی خودکار (Loop) به طور پیش فرض تنظیم می‌شود. هنگام امتحان کردن، می‌توانید گزینه مزبور را از طریق منوی control در Flash Player غیرفعال کنید تا فیلم به صورت حلقه‌ای تکرار نشود.

نکته: اگر مکان فریم‌های کلیدی تغییر کند شما دچار مشکل می‌شوید. برای رفع این مشکل می‌توانید پس از انتخاب فریم کلیدی مورد نظر، در پانل Properties در بخش Label name به آن یک برچسب اختصاص دهید. از این پس شما می‌توانید از یک برچسب فریم به عنوان مقصد دستور gotoAndplay استفاده کنید.

بهرتر است در ابتدای برنامه Stop(); گذاشته شود.



شکل ۱۹-۱۲

۷-۱۲- Action های فریمی

شما می‌توانید Action را در مکان فریم‌های کلیدی، روی نمونه‌های Button و Movie clip قرار دهید. در تمرین قبل Action در فریم کلیدی قرار گرفت. در این حالت وقتی هد پخش به فریم مربوطه برسد، Action اجرا می‌شود. اگر یک Action را در فریم ۱۰ قرار دهید، تا زمانی که هد پخش به فریم ۱۰ نرسد، اجرا نخواهد شد.

در مورد Action موجود در یک فریم کلیدی کاربر کاری انجام نمی‌دهد، و برای مشاهده رخ دادن Action منتظر می‌ماند تا هد پخش به فریم مربوطه برسد. با وجودی که این امر دقیقاً تعاملی نیست، ولی قدرتمند است. معمولاً قرار دادن Action توقف در اولین فریم مفید است و سبب می‌شود که وقتی فیلم ظاهر می‌شود مکث کند و تا زمانی که Action اجرا حادث نشود اجرا نخواهد شد. ولی اکشن‌هایی که روی نمونه دکمه‌ها قرار گرفته‌اند، با کلیک کاربر روی دکمه اجرا خواهند شد. اگر می‌خواهید که یک Action موقع رسیدن به یک فریم خاص اجرا شود، آن را در یک فریم کلیدی قرار دهید. اگر مایل هستید Action مورد نظر هنگام عمل کاربر اجرا شود (مثلاً زمانی که کاربر روی دکمه‌ای کلیک می‌کند) Action را روی نمونه دکمه قرار دهید.

ولی باید مشخص کنید که دکمه‌ها قصد پاسخ به کدام رخداد ماوس را دارند. آیا می‌خواهید وقتی که کاربر دکمه‌ای را فشار می‌دهد پاسخ دهد یا وقتی که دکمه‌ای را رها می‌کند؟ شاید تمایل داشته باشید اکشن‌ها زمانی اجرا شوند که کاربر ماوس را روی دکمه حرکت می‌دهد. آگاهی از این جزئیات به شما امکان می‌دهد تا دقیقاً Action را آن‌طور که در نظر دارید اجرا کنید.

یکی از رخدادهای ماوس «فشار دادن»، «رها کردن» و ... است. وقتی مشخص می‌کنید که Action به کدام رخداد ماوس پاسخ دهد، در واقع زمان دقیق اجرای Action تعیین می‌شود.

۷-۱۲-۱- رویدادهای ماوس: برای حالت‌های مختلف استفاده از کلیدهای ماوس

می‌توان برنامه‌های مختلفی نوشت که تعدادی از این حالت‌ها به شرح زیر است:

جدول ۷-۱۲-۲

شرح	حرکات ماوس
در زمان کلیک ماوس در محدوده کلید عمل می‌کند.	CLICK
در زمان دابل کلیک ماوس در محدوده کلید عمل می‌کند.	DOUBLE - CLICK



در زمان فشرده شدن کلید ماوس در محدوده کلید عمل می کند.	MOUSE – DOWN
در زمان رها شدن کلید ماوس در محدوده کلید عمل می کند.	MOUSE – UP
در زمان حرکت ماوس در محدوده کلید عمل می کند.	MOUSE – MOVE
در زمانی عمل می کند که نشانگر به محدوده کلید وارد شود.	ROLL-OVER
در زمانی عمل می کند که نشانگر ماوس از محدوده کلیدها خارج شود.	ROLL- OUT

۲-۷-۱۲ – علامت های مهم در نوشتن Action Script

جدول ۳-۱۲

شرح	علامت
از نقطه به عنوان وسیله ارتباطی بین اشیاء و خصوصیات آنها استفاده می شود.	.
این علامت نمایانگر پایان یک عبارت است.	;
این علامت، عبارت های مربوط به هم را در یک اسکریپت دربرمی گیرد.	{}
پرانتهزها برای دسته بندی آرگومان ها به کار می روند.	()

۸-۱۲ – Add Event listener

شما در تمام روز به همه رویدادهای روزمره مانند زنگ موبایل، زنگ در و ... گوش می دهید. شما با Action Script همین کار را انجام می دهید. وقتی این رویداد رخ می دهد Event listener می گوید: «گوش کن و کاری انجام بده»

ساختار معمولی برای Event listener به شرح زیر است:

my Button. addEvent Listener (Mouse Event. EVENT, function);

این که به یکی از رویدادهای ماوس که قبلاً اشاره کردیم، نیاز دارد. به مثال زیر توجه کنید:

Btn1 . addEvent Listener (Mouse Event. CLICK, x);

رویداد دکمه Btn1 یعنی EventListener اعلام می کند که در صورت کلیک روی دکمه Btn1

تابع X اجرا شود.

۹-۱۲- تعریف تابع برای دکمه

شما نیاز دارید که برای انجام عملکردی تابع را تعریف کنید. فرم کلی تابع به شکل زیر است:

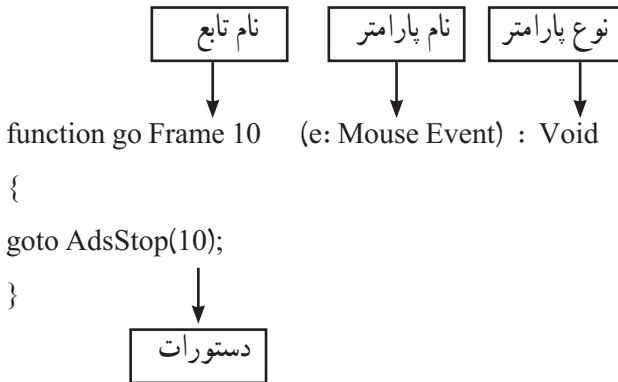
(لیست آرگومان‌ها) نام تابع Function

```
{
```

دستورات (بدنه تابع)

```
}
```

توابع در هنگام بازگشت می‌توانید اطلاعاتی را بازگردانند و یا خالی باشند (Void).



۱۰-۱۲- اشیاء

Action Script دارای بلوک‌های متعددی است که برای استفاده شما آماده شده است. این بلوک‌های سازنده به کلاس‌ها سازماندهی می‌شوند و دارای خصوصیات و قابلیت‌های مشترک هستند. این قابلیت‌ها را متد می‌نامند.

نمونه‌های کلاس، در Action Script ایجاد می‌شود سپس در فیلم‌های Flash استفاده می‌شود. این نمونه‌ها را اشیاء می‌نامند. برای مثال دکمه‌ها یک نوع شیء در Action Script هستند. اشیایی مانند دکمه‌ها، متن، کلیپ‌های فیلم و صدا دارای خصوصیات و متدهای تعریف شده هستند و به کمک متدها و استفاده از آنها در Action Script کنترل اشیاء بسیار آسان می‌شود.

۱۱-۱۲- متدها

متدها، عملیاتی هستند که به صورت تابع نوشته می‌شوند و برای کنترل اشیاء به کار می‌روند. فرض کنید که کلیپ فیلم شما دارای یک نمونه با نام s1 باشد.



شما در هنگام فراخوانی شیء ابتدا نام شیء را نوشته سپس با تایپ نقطه، متدها و پارامترهایی که باید به آن ارسال کنید، را مشخص نمایید.

در این مثال با استفاده از کلمه کلیدی var متغیری با نام mycolor ایجاد شده است. سپس از کلاس colorTransform و خصوصیات transform و colorTransform برای تبدیل رنگ نمونه s1 استفاده شده است.

```
Var mycolor: Color Transform = s1. transform. colortransform;
```

می توانید با مشخص کردن نام متغیر، سپس عملگر نقطه و بعد از آن خصوصیت color یک رنگ دلخواه (در این مثال رنگ ارغوانی انتخاب شده است) به آن اختصاص دهید.

```
Mycolor. color = 0X990099;
```

در این مثال رنگ متغیر mycolor به نمونه s1 اختصاص داده شده است.

```
S1. transform. ColorTransform = mycolor;
```

۱۲-۱۲- افزودن دکمه‌های توقف و پخش فیلم

برای اجرای این هدف نیاز به یک فایل دارید که دارای یک انیمیشن باشد. شما می توانید از یک انیمیشن دلخواه با یک Motion Tween یا Shape Tween استفاده کنید.

مراحل زیر را اجرا کنید تا نحوه تنظیم این دکمه‌ها را ببینید:

۱- یک سند جدید باز کنید.

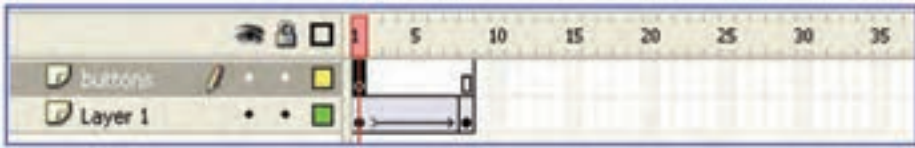
۲- انیمیشن ساده‌ای ایجاد کنید که حرکت یک توپ را از سمت چپ به سمت راست نشان

دهد (شکل ۱۲-۲۰).



شکل ۱۲-۲۰

۳- اکنون وقت تنظیم دکمه‌های توقف و اجرا است. برای دکمه‌ها لایه جدید درج نمایید. این لایه را buttons نامگذاری کنید (شکل ۱۲-۲۱).



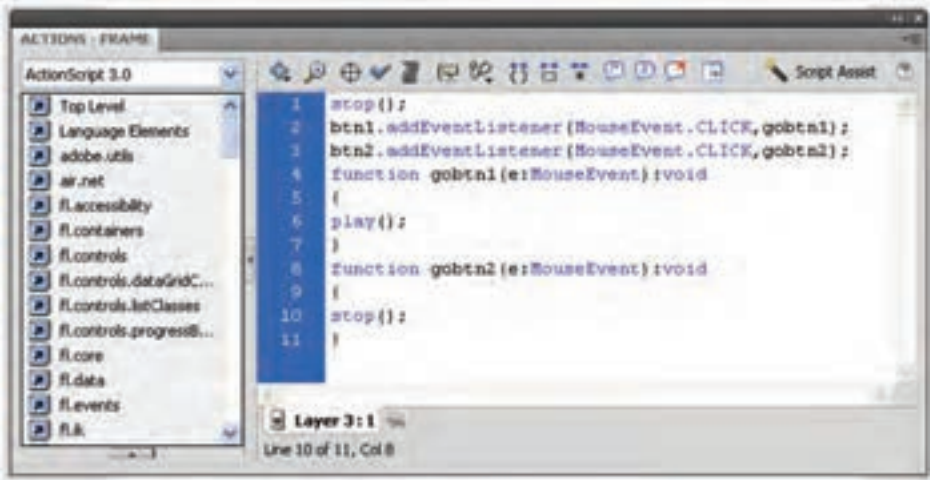
شکل ۱۲-۲۱

۴- در لایه جدید که نام آن buttons است یک دکمه بسازید.
 ۵- در این مثال به دو دکمه نیاز دارید، بنابراین دو نمونه از دکمه‌ای که در Library وجود دارد به درون صفحه اصلی موجود در لایه buttons بکشید.
 ۶- در پانل Properties در قسمت Instant Name نام دکمه اول را Btn1 و نام دکمه دوم را Btn2 وارد کنید.
 ۷- به هر نمونه از دکمه‌ها یک رنگ مشخص اعمال کنید، رنگ قرمز برای Stop و رنگ سبز برای Play باشد (شکل ۱۲-۲۲). به این منظور دکمه موردنظر را از روی صحنه انتخاب کنید و با استفاده از پانل Properties، از لیست style گزینه Tint را انتخاب کنید و رنگ موردنظر و میزان درصد آن را تعیین کنید.



شکل ۱۲-۲۲

۸- حال باید یک Action را به‌طور جداگانه به هر دکمه ضمیمه کنید. یک لایه جدید به نام Actions ایجاد کرده و فریم اول آن را انتخاب کنید و سپس کلید F9 را بزنید تا پانل Action ظاهر شود. شما به راحتی نمی‌توانید اکشن‌ها را روی نمونه دکمه قرار دهید. شما باید آنها را درون رخدادهای ماوس قرار دهید. کد را مطابق شکل ۱۲-۲۳ در پانل Action وارد کنید.



شکل ۲۳-۱۲

رویداد دکمه btn1 یعنی EventListener اعلام می‌کند که در صورت کلیک روی دکمه btn1 تابع gobtn1 اجرا شود یعنی پخش فیلم شروع شود.

رویداد دکمه btn2 یعنی EventListener اعلام می‌کند که در صورت کلیک روی دکمه btn2 تابع gobtn2 اجرا شود یعنی پخش فیلم متوقف شود.

در نوشتن رویدادها و دستورات به بزرگی و کوچکی حروف دقت کنید. در صورت عدم رعایت این قانون دستورات به درستی انجام نمی‌شود.

۹- اکنون فیلم را اجرا کنید و روی کلیدهای Stop و Play به ترتیب کلیک کنید و نتیجه کار را ببینید.

مثال ۵-۱۲- شکل ۲۳-۱۲ را در راستای محور y دوران داده و توسط کلیدهای پخش و توقف، فیلم را کنترل کنید.

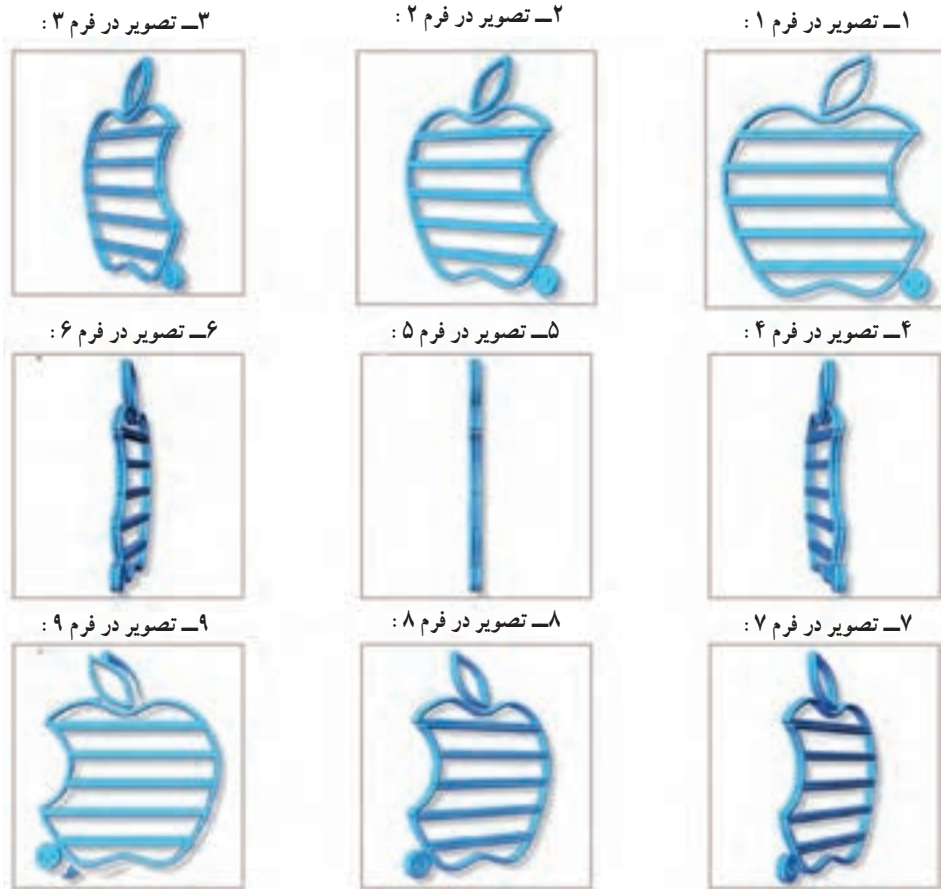
در این مثال از یک انیمیشن فریم به فریم استفاده شده است.



شکل ۲۴-۱۲

ابتدا نحوه تنظیم انیمیشن فریم به فریم را توضیح می دهیم و سپس به تنظیمات کلیدها می پردازیم. این تصویر در محیط گرافیکی 3dmax رسم شده است. این نرم افزار قدرت رسم اجسام سه بعدی را دارد. سپس فایل مذکور را با پسوند JPG ذخیره و توسط فرمان Import وارد محیط Flash کرده ایم. شما هم می توانید از سایر محیط های گرافیکی که به آن تسلط دارید، برای رسم خود استفاده کنید. همچنین شما می توانید در محیط Flash توسط ابزار قلم مو و استفاده از رنگ های گرادینانی اقدام به رسم این تصویر نمایید.

برای ایجاد حرکت در راستای عمود، ما تصویر را در محیط 3dmax حول محور y دوران داده ایم. شما می توانید در محیط Flash از ابزار Rotate و Distort استفاده کنید. به ترتیب تصاویری را که در هر فریم استفاده شده است، می بینید.





این فریم‌ها برای یک نیم‌دوران است و شما برای یک دوران کامل به دو برابر این فریم‌ها نیاز دارید. در تصویر ۱۲-۵ تمام فریم‌های کلیدی که هریک شامل یکی از فرم‌های یاد شده می‌باشد، تنظیم شده است.



شکل ۱۲-۵

همانند مثال قبل کلیدهای پخش و توقف را تنظیم کنید و نتیجه فیلم را مشاهده کنید (شکل ۱۲-۲۶).



شکل ۱۲-۲۶

۱۲-۱۳- پرش به صحنه دلخواه

به شکل ۱۲-۲۷ که نمونه یک سایت است توجه کنید. عناصر سمت چپ که به صورت یک جدول دیده می‌شود سمبل کلیدی هستند. قرار است با کلیک روی هر کدام از این کلیدها صفحه مربوطه نمایش داده شود.



شکل ۱۲-۲۷

شما به ترتیب صحنه‌های طراحی شده را مشاهده می‌کنید :

صحنه ۲ :



شکل ۲۹-۱۲

صحنه ۴ :

صحنه ۱ :



شکل ۲۸-۱۲

صحنه ۳ :



شکل ۳۱-۱۲

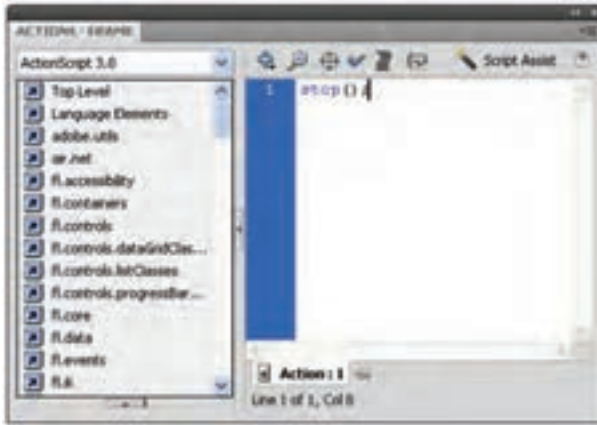
صحنه ۵ :



شکل ۳۰-۱۲



شکل ۳۲-۱۲



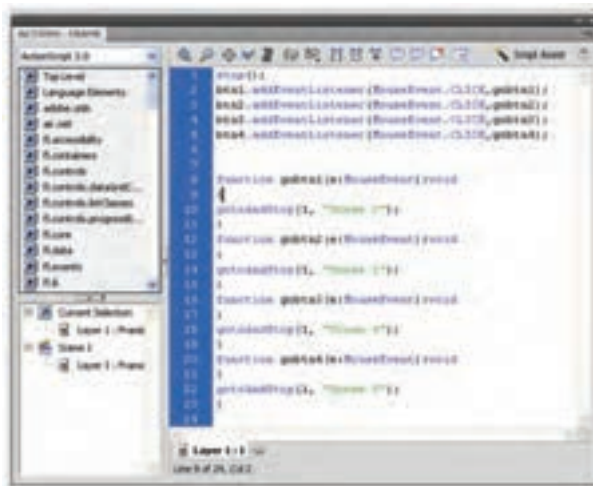
شکل ۳۳-۱۲

پس از پایان طراحی صحنه‌ها اگر شما فیلم را اجرا کنید همه صحنه‌ها به ترتیب و با سرعت پشت سرهم نمایش داده می‌شوند. در حالی که خواسته شما این نیست و شما مایل هستید با کلیک روی هر کلید، صحنه مربوط به آن نمایش داده شود. اکنون وقت تنظیم دستورات توسط پانل Action می‌باشد.

ابتدا به این نکته توجه کنید که شما پس از کلیک روی یک کلید مایل هستید صحنه مربوط به آن نمایش داده شود و انیمیشن متوقف شود تا شما هر زمان که مایل بودید روی کلید دیگر کلیک کنید و صحنه عوض شود. پس در ابتدای هر صحنه شما نیاز به یک دستور توقف دارید. در همه صحنه‌ها روی فریم اول کلیک کنید و توسط پانل Action دستور توقف را همانند شکل ۳۳-۱۲ وارد کنید.

اکنون زمان تنظیم دستورات مربوط به کلیدها می‌باشد.

در صحنه اول یک لایه جدید به نام Actions ایجاد کرده و فریم اول آن را انتخاب کنید و سپس کلید F9 را بزنید تا پانل Action ظاهر شود. اکنون دستورات را به شرح زیر وارد کنید.



شکل ۳۴-۱۲

نکته: برای همه کلیدهای استفاده شده در صحنه‌های مختلف باید این تنظیمات را انجام دهید.

۱۴-۱۲- دستور Help

در زمان نوشتن Action اگر بخواهید اطلاعاتی را در مورد آن به دست آورید، کافی است موضوع را انتخاب نموده و سپس در بالا، گوشه سمت راست صفحه Action روی دکمه Help (که با علامت سؤال نمایش داده شده) کلیک کنید تا پانل Help توضیحات مربوط به آن موضوع را به صورت Online نشان دهد.

۱۵-۱۲- بررسی نگارش، دستور زبان و امتحان برنامه

Action Script مانند همه زبان‌های برنامه‌نویسی دیگر زمانی اجرا می‌شود که نکات دستوری رعایت و نگارش آن کاملاً درست و بدون خطا (Error) باشد. از منوی گزینه‌های پانل Actions، گزینه Check Syntax را برگزینید. اگر نگارش شما کاملاً درست باشد پیامی همانند شکل ۱۲-۳۵ دریافت می‌کنید. اگر نگارش شما نادرست باشد، پیامی همانند شکل ۱۲-۳۶ دریافت می‌کنید.



شکل ۱۲-۳۶



شکل ۱۲-۳۵

مثال ۱۲-۶- در این مثال نمایش فیلم به درخواست کاربر و با کمک دکمه‌ها اجرا می‌شود.

- ۱- یک فایل Flash از نوع Action Script3 باز کنید و آن را با نام Fate.fla ذخیره کنید.
- ۲- روی آیکن NewLayer کلیک کنید و دو لایه جدید ایجاد کنید. نام لایه اول را Actions و لایه دوم را Frames و لایه سوم را Buttons وارد کنید (شکل ۱۲-۳۷).



شکل ۱۲-۳۷

۳- در لایه Actions روی فریم ۳ کلیک کنید و توسط کلید F5، Keyframes خالی ایجاد کنید.
 ۴- در لایه Frames روی فریم ۲ و ۳ کلیک کنید و توسط کلید F6، Keyframes کلیدی ایجاد کنید.

۵- در لایه Buttons روی فریم ۳ کلیک کنید و توسط کلید F5، Keyframes ایجاد کنید (شکل ۱۲-۳۸).

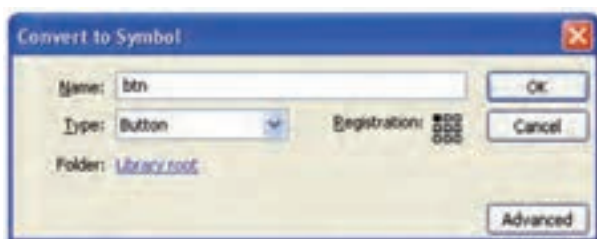


شکل ۱۲-۳۸

۶- لایه‌های Actions و Frames را توسط ابزار Lock icon قفل کنید تا از تغییرات ناخواسته جلوگیری شود.

۷- در لایه Buttons روی فریم اول کلیک کنید.

۸- توسط ابزار Oval یک دایره رسم کنید پس از انتخاب دایره توسط کلید F8 آن را به کلید تبدیل کنید و نام آن را btn وارد کنید (شکل ۱۲-۳۹).



شکل ۱۲-۳۹

۹- کلید btn را انتخاب کنید و توسط کلید Ctrl یک کپی از آن را ایجاد کنید و در راستای عمودی زیر هم قرار دهید.

۱۰- دکمه اول را انتخاب کنید و در پانل Properties در قسمت Instance name نام Win را وارد کنید. به همین ترتیب نام دکمه دوم را Lose وارد کنید.

۱۱- توسط ابزار Text در کنار دکمه اول کلمه Win و در کنار دکمه دوم کلمه Lose را وارد کنید (شکل ۱۲-۴۰).

۱۲- لایه Buttons را قفل کنید.

۱۳- لایه Frames را از حالت قفل خارج کنید. فریم اول آن را انتخاب کرده و توسط ابزار Text عبارت زیر را وارد کنید. دقت کنید که متن از نوع Static باشد (شکل ۱۲-۴۱).



شکل ۱۲-۴۱



شکل ۱۲-۴۰

۱۴- در لایه Frames فریم دوم را انتخاب کرده و توسط ابزار Text متنی را مطابق شکل ۱۲-۴۲ وارد کنید.

۱۵- در لایه Frames فریم سوم را انتخاب کرده و توسط ابزار Text متنی را مطابق شکل ۱۲-۴۳ وارد کنید.



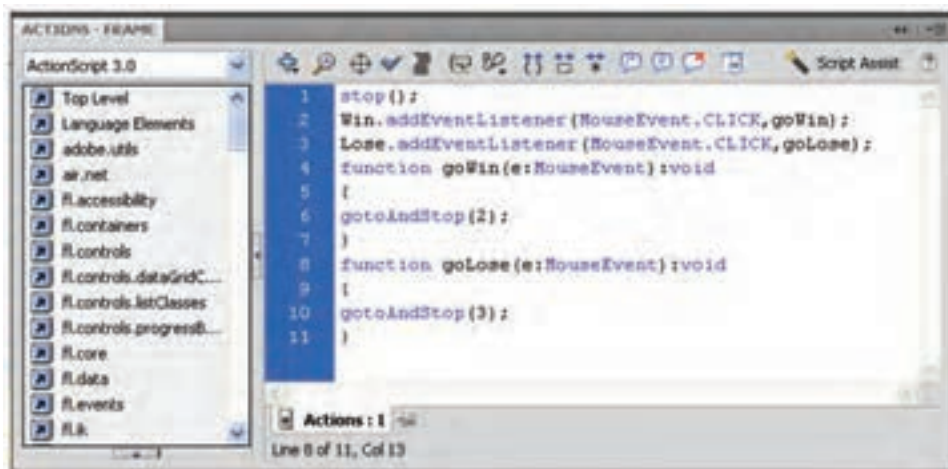
شکل ۱۲-۴۳



شکل ۱۲-۴۲



۱۶- در لایه Actions فریم اول را انتخاب کنید و توسط کلید F9 پانل Action را باز کنید. کد زیر را به دقت وارد کنید (شکل ۱۲-۴۴).



شکل ۱۲-۴۴

هد بخش با دیدن دستور Stop متوقف می شود.

رویداد دکمه Win یعنی Win.addEventListener اعلام می کند که در صورت کلیک روی دکمه Win تابع goWin اجرا شود یعنی هد بخش به فریم ۲ برود و همان جا متوقف شود. رویداد دکمه Lose یعنی Lose.addEventListener اعلام می کند که در صورت کلیک روی دکمه Lose تابع goLose اجرا شود یعنی هد بخش به فریم ۳ برود و همان جا متوقف شود. فایل را ذخیره کرده و سپس اجرا کنید.

مثال ۱۲-۷- در این مثال همزمان با حرکت ماوس، موقعیت مکانی شیء نیز تغییر

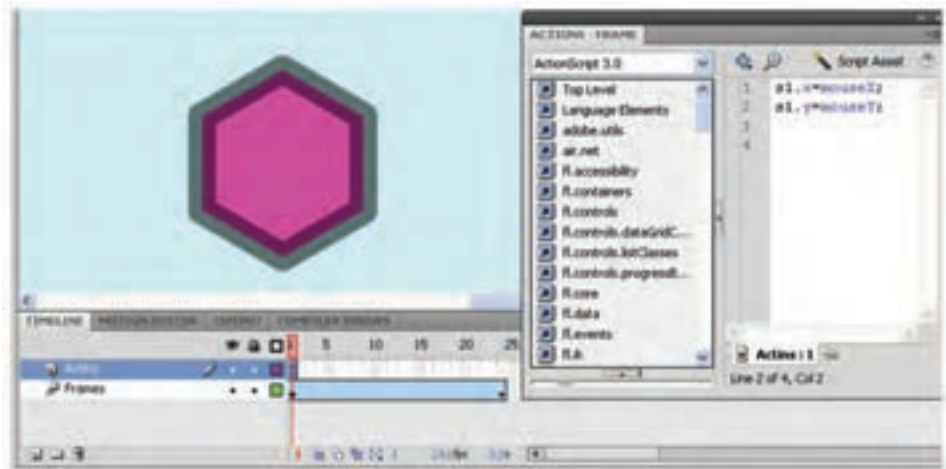
می کند.

- ۱- یک فایل Flash از نوع ActionScript 3 باز کنید و آن را با نام Positions.fla ذخیره کنید.
- ۲- روی آیکن New Layer کلیک کنید و یک لایه جدید ایجاد کنید. نام لایه اول را Actions و لایه دوم را Frames وارد کنید.
- ۳- در لایه Frames روی فریم ۱ یک چندضلعی رسم کنید. سپس توسط کلید F8، آن را به

سمبلی به نام Polygon تبدیل کنید.

۴- در پانل Properties نام نمونه را s1 قرار دهید و با کلیک راست روی فریم اول یک Motion Tween ایجاد کنید.

۵- در لایه Actions روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید سپس کدها را مطابق شکل ۴۵-۱۲ به دقت وارد کنید.



شکل ۴۵-۱۲

همان طور که ملاحظه می کنید همزمان با حرکت ماوس و تغییر موقعیت آن، مختصات نمونه S1 نیز تغییر می کند.

جدول ۴-۱۲

شرح	خاصیت
مختصات سمبل S1 در محور x (راستای افق)	S1.x
مختصات سمبل S1 در محور y (راستای عمود)	S1.y
مختصات اشاره گر ماوس در محور x (راستای افق)	mouseX
مختصات اشاره گر ماوس در محور y (راستای عمود)	mouseY

$S1.x = mouseX$ مختصات x جاری اشاره گر ماوس را در مختصات x سمبل S1 قرار می دهد.

$S1.y = mouseY$ مختصات Y جاری اشاره گر ماوس را در مختصات y سمبل S1 قرار می دهد.



مثال ۸-۱۲- در این مثال با هر بار اجرای فیلم، موقعیت مکانی شیء به طور تصادفی تغییر می کند.

- ۱- یک فایل Flash از نوع Action Script 3 باز کنید و آن را با نام Random.fla ذخیره کنید.
- ۲- روی آیکن New Layer کلیک کنید و یک لایه جدید ایجاد کنید. نام لایه اول را Actions و لایه دوم را Frames وارد کنید.
- ۳- در لایه Frames روی فریم ۱ یک چندضلعی رسم کنید. سپس توسط کلید F8، آن را به Symbol تبدیل کنید.
- ۴- در پانل Properties نام نمونه را s1 قرار دهید و با کلیک راست روی فریم اول یک Motion Tween ایجاد کنید.
- ۵- در لایه Actions روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید سپس کدهای زیر را به دقت وارد کنید.

```

1  s1.x=Math.random()*100;
2  s1.y=Math.random()*100;
3
    
```

شکل ۴۶-۱۲

جدول ۵-۱۲

شرح	خاصیت
مختصات سمبل S1 در محور x (راستای افق)	S1.x
مختصات سمبل S1 در محور y (راستای عمود)	S1.y
تولید یک عدد تصادفی بین صفر و یک	Math.random()

دستور $S1.x = \text{Math.random}() * 100$ یک عدد تصادفی بین صفر و ۱۰۰ تولید می کند و در مختصات x سمبل S1 قرار می دهد.

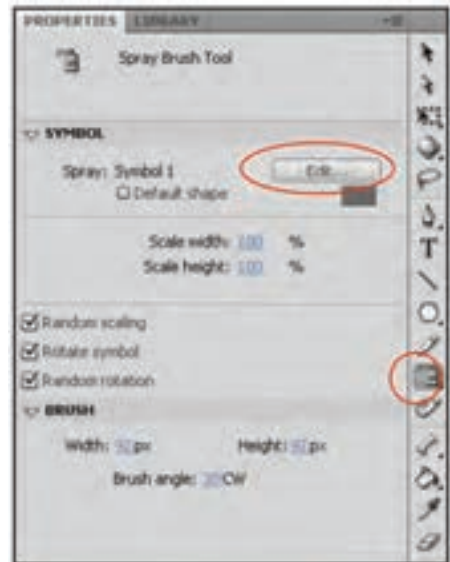
و همچنین دستور $S1.x = \text{Math.random}() * 100$ یک عدد تصادفی بین صفر و ۱۰۰ تولید می‌کند و در مختصات y سمبل $S1$ قرار می‌دهد.

مثال ۹-۱۲- در این مثال نحوه استفاده از ابزار Spray Brush و تنظیمات آن را ملاحظه می‌کنید.

- ۱- یک فایل Flash از نوع Action Script3 باز کنید و آن را با نام `spray.fla` ذخیره کنید.
- ۲- یک symbol به شکل ستاره رسم کنید.
- ۳- در پانل Properties در بخش Instance name نام نمونه را Star وارد کنید.
- ۴- ابزار Spray Brush را انتخاب کنید.
- ۵- در پانل Properties این ابزار دکمه Edit را کلیک کنید (شکل ۱۲-۴۷).
- ۶- در پنجره Swap Symbol روی Symbol موردنظر کلیک کنید و دکمه ok را کلیک کنید (شکل ۱۲-۴۸).



شکل ۱۲-۴۸



شکل ۱۲-۴۷

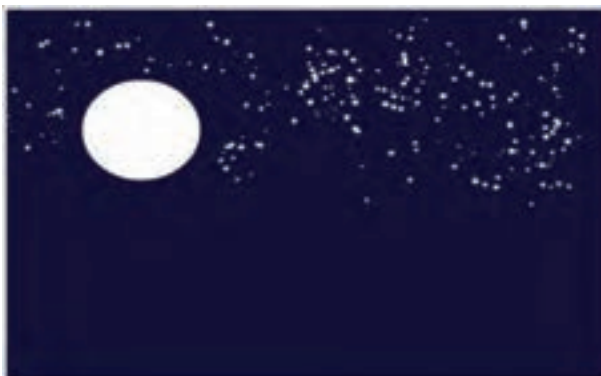


پارامترهای قابل تنظیم به شرح جدول ۱۲-۶ است.

جدول ۱۲-۶

شرح	خاصیت
فعال کردن این گزینه سبب می شود نمونه های به کار رفته در ابزار Spray اندازه های متفاوت داشته باشند.	Random scaling
فعال کردن این گزینه سبب می شود نمونه های به کار رفته در ابزار Spray چرخش داشته باشند.	Rotate symbol
فعال کردن این گزینه سبب می شود نمونه های به کار رفته در ابزار Spray چرخش های متفاوت داشته باشند.	Random rotation

پس از تنظیم پارامترها حال روی Stage ابزار Spray را کلیک کنید.



شکل ۱۲-۴۹



- Action Script به شما امکان می‌دهد دستورالعمل‌هایی را بنویسید تا فیلم از آنها پیروی کند.
- صحنه‌ها کمک می‌کنند که قسمت‌های مختلف یک فیلم بلند را به صورت جداگانه دسته‌بندی کنید.
- به دو روش می‌توانید صحنه (scene) جدید ایجاد کنید: در منوی Insert گزینه Scene و کلید Add در پانل Scene
- متدها، عملیاتی هستند که به صورت تابع نوشته می‌شوند و برای کنترل اشیاء به کار می‌روند.
- متد gotoAndStop نمایش فیلم را به فریم خاصی منتقل کرده و پخش آن را قطع می‌کند.
- متد gotoAndPlay نمایش فیلم را به فریم خاصی منتقل کرده و پخش آن را از همان فریم ادامه می‌دهد.
- متد nextFrame() پخش فیلم را به فریم بعدی منتقل کرده و نمایش فیلم را قطع می‌کند.
- متد PrevFrame() پخش فیلم را به فریم قبلی منتقل کرده نمایش فیلم را متوقف می‌کند.
- متد Play() پخش فیلم را شروع می‌کند.
- متد stop() از ادامه پخش فیلم جلوگیری کرده و نمایش فیلم را متوقف می‌کند.
- برنامه‌ای که برای حل بخشی از مسئله نوشته می‌شود تابع نام دارد.
- در زمان نوشتن Action اگر بخواهید اطلاعاتی را در مورد آن به دست آورید، روی دکمه Help کلیک کنید تا پانل Help توضیحات مربوط به آن موضوع را نشان دهد.
- خواص در Action Script رفتار و عملکرد اشیاء را تعیین می‌کنند. برخی از خواص به شرح زیر است:
 - alpha: میزان شفافیت رنگ زمینه را تعیین می‌کند.
 - currentFrame: شماره فریم فعلی Play head را تعیین می‌کند.



- Name : نام شیء را مشخص کنید.
- rotation : میزان دوران (چرخش) شیء را تعیین می کند.
- visible : قابل رؤیت بودن شیء را تعیین می کند.
- width : عرض نمونه را به پیکسل تعیین می کند.
- height : ارتفاع نمونه را به پیکسل تعیین می کند.
- X : فاصله سمت چپ نمونه را با لبه سمت چپ صحنه مشخص می کند.
- Y : فاصله بالای نمونه، با لبه بالایی صحنه را تعیین می کند.
- mouse X : مختصات مکان نما را در راستای افق به پیکسل تعیین می کند.
- mouse Y : مختصات مکان نما را در راستای عمودی به پیکسل تعیین می کند.
- scaleX : درصد بزرگ نمایی افقی نمونه را مشخص می کند.
- scale Y : درصد بزرگ نمایی عمودی نمونه را تعیین می کند.

واژه نامه

Action	کار، عمل، رفتار
Event	رویداد
Error	خطا
Listener	شنونده
Reference	مرجع
Scene	صحنه
Statement	بیان، شرح، توضیح
Syntax	ترکیب، هماهنگی قسمت های مختلف

آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- متدها، عملیاتی هستند که به صورت تابع نوشته می‌شوند و برای کنترل اشیاء به کار می‌روند.

۲- متد gotoAndStop نمایش فیلم را به فریم خاصی منتقل کرده و پخش آن را از همان فریم

ادامه می‌دهد.

۳- خاصیت alpha میزان شفافیت رنگ زمینه را تعیین می‌کند.

معادل عبارتهای سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Reference ۴- رویداد

Event ۵- کار

Actions ۶- مرجع

چهارگزینه‌ای

۷- یک Action را چگونه می‌توان انتخاب کرد؟

الف) توسط کلید Add a new Item to Script در پانل Action Frame

ب) از لیست موجود در پانل Action Frame

ج) از کلیک راست روی هر فریم

د) از منوی Action

۸- در یک فریم:

الف) می‌توان چند Action اضافه کرد.

ب) می‌توان چند دستور مختلف وارد کرد.

ج) به یک فریم حاوی کلیپ نمایش نمی‌توان Action اضافه کرد.

د) به یک فریم حاوی سمبل کلیدی نمی‌توان Action اضافه کرد.

۹- کدام دستور باعث توقف تمام صداها می‌شود؟

الف) Stop ب) Stop all sound ج) Go to and stop د) Go to

۱۰- برای رفتن به فریم خاص و اجرای نمایش از ادامه آن کدام دستور مناسب است؟

الف) Play ب) gotoAndStop ج) gotoAndPlay د) Stop



- ۱۱- دستور توقف (Stop) را :
- الف) فقط می‌توان در فریم آخر قرارداد. ب) نمی‌توان در فریم ۱ قرار داد.
ج) می‌توان در یک فریم خالی قرار داد. د) می‌توان در هر فریم کلیدی قرار داد.
- ۱۲- در کدام یک از موارد زیر نمی‌توان Action قرار داد؟
- الف) در فریم کلیدی ب) در کلید ج) در Movie Clip د) در فریم خالی
- ۱۳- هدف دستور Play چیست؟
- الف) اجرای فیلم متوقف شده از ابتدا ب) اجرای فیلم از ادامه محلی که قطع شده بود.
ج) رفتن به ابتدای فیلم و توقف در آن د) فقط اجرای یک Movie Clip
در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.
- ۱۴- در زمان نوشتن Action اگر بخواهید اطلاعاتی را در مورد آن به دست آورید، روی دکمه ... کلیک کنید تا پانل Help توضیحات مربوط به آن موضوع را نشان دهد.
- ۱۵- ... در Action Script رفتار و عملکرد اشیاء را تعیین می‌کنند.
- ۱۶- mouseX مختصات ... را در راستای افق به یکسول تعیین می‌کند.
به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.
- ۱۷- چگونه می‌توان صحنه جدید ایجاد کرد؟

دستور کار در کارگاه

۱- به تصویر زیر توجه کنید.

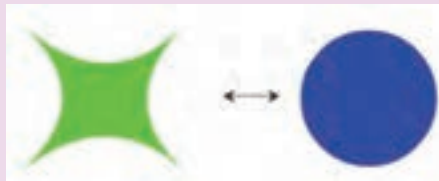
یک سمبل نمایشی وجود دارد که باعث پر شدن میله با مستطیل‌های رنگی می‌شود. سپس در مسیر برگشت رنگ خود را از دست می‌دهد. دو کلید قرمز و سبز وجود دارد. با کلیک روی دکمه سبز انیمیشن ادامه می‌یابد ولی با کلیک روی دکمه قرمز انیمیشن متوقف می‌شود. از این سمبل سه نمونه استفاده شده است. اگر روی کلید توقف یکی کلیک کنیم نمایش همان نمونه متوقف شده ولی باقی کلیپ‌ها به انیمیشن خود ادامه می‌دهند. شما نیز اقدام به رسم آن کنید و تنظیمات لازم را انجام دهید.



۲- یک سمبل نمایشی حرکت یک مستطیل را نشان می‌دهد، از این نمونه چند مورد در سایزهای مختلف استفاده شده است. سپس توسط کلید طراحی شده حرکت آنها به سمت چپ و راست کنترل می‌شود (با کلیک + حرکت ادامه دارد و با کلیک - متوقف می‌شود)، شما نیز این نمونه را رسم کنید.



۳- یک Shape Tween باعث تبدیل یک دایره به چهارگوش تیز می‌شود و ضمن تغییر شکل، تغییر رنگ نیز می‌یابد. توسط یک کلید اجرای انیمیشن را متوقف کنید.



فصل سیزدهم

هدف کلی فصل صداگذاری فیلم

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که :
- اصول وارد کردن صدا به فیلم را توضیح دهد.
 - اصول وارد کردن صدا به کلید را توضیح دهد.
 - اصول متوقف کردن و پخش صوت را توضیح دهد.
 - نحوه استفاده از جلوه‌های صوتی را توضیح دهد.
 - اصول ویرایش صدا را توضیح دهد.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۳	۱

کلیات

صوت باعث می شود که یک فیلم زنده به نظر برسد. فیلم بدون صدا توجه بیننده را به خود جلب نمی کند. در وبسایت ها صدا یکی از ملزومات است. Flash توانایی صداگذاری بر روی فیلم ها، چه به صورت صداهای پس زمینه و چه به صورت صداهای هماهنگ با اتفاقات صحنه را در اختیار شما می گذارد.

شما در این فصل نحوه استفاده از صوت های فوق را می آموزید. همچنین شما می توانید انتهای صدا را قطع و یا صدا را کم و زیاد کنید.

۱-۱۳-۱- توانایی صداگذاری فیلم

Flash توانایی صداگذاری روی فیلم ها و همچنین امکان ویرایش مختصری نیز برای هر صدا در اختیار شما می گذارد. Flash از فرمت های صوتی معروف مانند، AIF، ASND، AU، AIF، WAV، MP3، ... پشتیبانی می کند. این صداها را می توانید به صورت یک قطعه صوتی وارد کتابخانه برنامه کرده و در انیمیشن از آن ها استفاده کنید.

سعی کنید صداها کوتاه و کم حجم باشند، چون حجم فایل ها را افزایش می دهند. برای افزودن صدا به فیلم، باید صدا را به فریم کلیدی بچسبانید. صدا باعث می شود که یک فیلم، واقعاً زنده به نظر برسد.

۲-۱۳-۱- وارد کردن صدا

شما در Flash نمی توانید صدا ایجاد کنید ولی قادر هستید صداها را وارد کنید. وقتی صوتی را وارد می کنید همانند یک Bitmap وارد شده در Library ذخیره می شود.

نکته: یک صدا دقیقاً یک نماد محسوب نمی شود ولی صدای موجود در Library همه خصوصیات یک نگاشت بیتی را دارا می باشد.

باید از طریق گزینه Import to library → File صوت را وارد کنید. Flash صدا را به کتابخانه فیلم منتقل می کند و شما یک کپی از این فایل را به صحنه فیلم منتقل خواهید نمود.

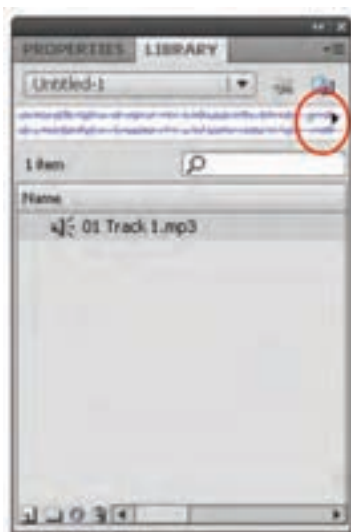


مثال ۱-۱۳: در این مثال یک صدای نمونه را وارد کتابخانه می‌کنید.

- ۱- از منوی File گزینه Import و سپس گزینه Import to Library را انتخاب کنید.
- ۲- پنجره‌ای مطابق شکل ۱-۱۳ باز می‌شود.



شکل ۱-۱۳



شکل ۲-۱۳

- ۳- از منوی File of type فرمت صدایی که مایل به وارد کردن آن هستید را انتخاب کنید.
- ۴- فایل موردنظر را پس از پیدا کردن، انتخاب نموده و روی Open کلیک کنید. Flash فایل مورد نظر را وارد کتابخانه کرده و یک فریم موجی شکل از صدا در پنجره پیش‌نمایش، نشان داده خواهد شد. برای شنیدن صدا قبل از قرار دادن آن در فیلم از کلید Play موجود در پنجره پیش‌نمایش استفاده کنید (شکل ۲-۱۳).

۱۳-۳- قرار دادن صدا در فیلم

می‌توانید صدا را در هر لایه‌ای که مایل باشید قرار دهید ولی بهتر است آن را در یک لایه جدا و در پایین و یا بالای تمامی لایه‌ها قرار دهید تا ویرایش آن به راحتی انجام پذیرد.

برای استفاده از صدا در یک فریم اصلی دو روش وجود دارد:

- ۱- درک کردن از پنجره Library
- ۲- با استفاده از پنجره Properties در بخش Sound

نکته: محل قرارگیری لایه صدا در پخش صدا بی تأثیر است.

مثال ۲-۱۳: در این مثال یک صدای نمونه در فرم اصلی قرار می‌دهید.

- ۱- یک لایه جدید با نام Sound1 ایجاد کنید.
- ۲- همانند چسباندن تصاویر و سمبل‌ها به فریم‌های کلیدی، می‌توانید فریم کلیدی موردنظر را انتخاب کرده و یک کپی از صدا را از پنجره کتابخانه به صفحه بکشید. اگرچه صدا در صفحه قابل مشاهده نیست ولی در حین کشیدن صدا به صفحه، یک چهارضلعی توخالی به صفحه منتقل می‌شود. سپس فریم موجی شکل صدا به فریم کلیدی و فریم‌های میانی مربوط به آن منتقل می‌گردد (شکل ۱۳-۳).

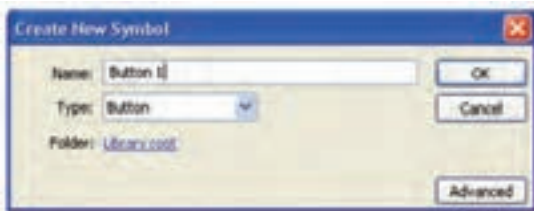


شکل ۱۳-۳

نکته: می‌توانید برای جلوگیری از ایجاد تغییرات ناخواسته لایه مربوط به صدا را قفل کنید.

۱۳-۴- افزودن صدا به کلیدها

- افزودن صدا به کلید باعث برقراری ارتباط کاربر با فیلم و متوجه قرار گرفتن اشاره‌گر ماوس بر روی کلید می‌شود و احساس خوبی ایجاد می‌کند.
- برای افزودن صدا به یک کلید مراحل زیر را دنبال کنید:
- ۱- یک فایل جدید باز کنید. توسط فرمان Import صدای x و y را از پوشه Media وارد کتابخانه کنید.



شکل ۱۳-۴

- ۲- از منوی Insert گزینه New Symbol را انتخاب کنید (شکل ۱۳-۴).



- ۳- از پنجره ظاهر شده گزینه Button را انتخاب کرده و روی Ok کلیک کنید.
- ۴- اکنون در محیط ویرایش کلید هستید (شکل ۱۳-۵).



شکل ۱۳-۵

- * صدای مربوط به فریم Up هنگامی اجرا می‌شود که ماوس از محدوده کلید خارج شود.
 - * صدای فریم Hit در زمانی پخش می‌شود که در محدوده کلید ماوس را رها کنید.
 - * صدای فریم Over زمانی پخش می‌شود که کاربر روی کلید قرار بگیرد.
 - * صدای فریم Down زمانی پخش می‌شود که کاربر روی کلید کلیک نماید.
- معمولاً فریم‌های Over و Down صداگذاری می‌شوند.
- روی فریم Over یک فریم کلیدی خالی ایجاد کنید و صدای x را اضافه کنید.
- روی فریم Down یک فریم کلیدی خالی ایجاد کنید و صدای y را اضافه کنید (شکل ۱۳-۶).



شکل ۱۳-۶

از محیط ویرایش کلید خارج و وارد صفحه اصلی (Stage) شوید. توسط کلید Ctrl + Enter نتیجه انیمیشن را مشاهده کنید. در ادامه درس کنترل بیشتری بر روی صداها خواهید داشت تا مشکل همپوشانی حل شود.

۱۳-۵- معرفی پنجره Properties

یکی از پارامترهای مهم صدا پارامتر Sync می‌باشد. هدف این گزینه هماهنگ کردن صدا با فیلم است. این گزینه ۴ حالت دارد که عبارتند از Stream، Stop، Start، Event (شکل ۱۳-۷).



شکل ۷-۱۳

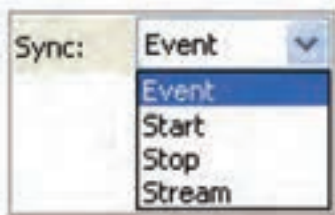
۱۳-۶- صدای Event (وقایع)

Flash آغاز این نوع صدا را با آغاز نمایش فریم موردنظر همزمان می‌کند و پخش صدا تا پایان فایل صدا و یا رسیدن به دستوری که باعث توقف صدا می‌شود ادامه خواهد یافت. اگر صدا طولانی باشد ممکن است حتی پس از پایان یافتن فیلم نیز ادامه پیدا کند.

اگر فیلم دائماً تکرار شود، با رسیدن پخش فیلم به فریم حاوی صدا، پخش یک نمونه دیگر صدا آغاز می‌شود. بنابراین برای صداهاى کوتاه مناسب است. دقت کنید که Event تنظیم پیش فرض است.

مثال ۳-۱۳: در این مثال صدا را در یک فریم دلخواه وارد می‌کنید.

- ۱- یک فایل جدید باز کنید.
- ۲- در لایه ۱ در فریم‌های شماره ۱، ۵، ۱۰ و ۱۵ یک فریم کلیدی ایجاد کنید و درون هر کدام یک تصویر به دلخواه بکشید.



شکل ۸-۱۳

- ۳- صدای x را در فیلم خود Import کنید.
- ۴- فریم ۵ را از لایه ۱ انتخاب کنید.
- ۵- از پانل صدا، صدای x را انتخاب کنید.
- ۶- از منوی Sync، گزینه Event را انتخاب کنید

(شکل ۸-۱۳).



۷- اکنون صدای x به فریم شماره ۵ متصل شده است (شکل ۹-۱۳).



شکل ۹-۱۳

۸- فیلم را پخش کنید اگر صدا طولانی باشد پس از پایان پخش فیلم هنوز پخش صدا ادامه پیدا می کند.

نکته: با آغاز مجدد نمایش فیلم، در فریم ۵ نمونه جدید صدا دوباره شروع به پخش می کند و با صدای قبلی همزمان پخش می شود و تا آخر ادامه می یابد.

Flash امکان افزودن دوباره یک نمونه از صدایی که در حال پخش است را در همان لایه و یا لایه ای دیگر به شما می دهد.

۷-۱۳- همپوشانی صداها

- ۱- از فیلم ایجاد شده در تمرین قبل استفاده کنید.
- ۲- در تمرین قبل روی فریم ۵ صدای x را اضافه کرده بودید.
- ۳- یک لایه جدید به نام Sound2 ایجاد کنید.
- ۴- در فریم ۱۵ لایه جدید کلیک کنید و مجدداً صدای x را به آن متصل کنید و از منوی Sync گزینه Event را انتخاب کنید.



شکل ۱۰-۱۳

- ۵- فیلم را یک بار دیگر پخش کنید.
- ۶- به هنگام پخش فیلم، در فریم ۵ صدای x شروع به پخش می شود و هنگامی که پخش فیلم به فریم ۱۵ می رسد یک نمونه جدید از همین صدا پخش می شود و شما قادر به شنیدن دو صدا (همپوشانی) خواهید بود. وقتی صدای اول پایان یابد شما مجدداً فقط یک صدا خواهید شنید.

۸-۱۳- پخش همزمان چند صدا

- هر فریم Flash تنها قادر به اتصال به یک صدا است. برای ایجاد چندین صدا در یک فریم خاص بایستی برای هر صدای جدید یک لایه جدید ایجاد کنید.
- ۱- فایل تمرین قبل را باز کنید.
 - ۲- در فریم کلیدی ۵ لایه Sound1 صدای x را قرار دهید.
 - ۳- در فریم کلیدی ۵ لایه Sound2 صدای y را قرار دهید.

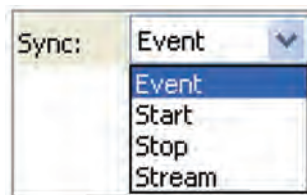


شکل ۱۱-۱۳

- ۴- در هر دو صورت از منوی Sync گزینه Event را انتخاب کنید.
- ۵- فیلم را پخش کنید. در فریم ۵ دو صدای x و y به طور همزمان شروع به پخش می‌کنند.

۹-۱۳- معرفی صدای شروع (Start)

- تفاوت صدای شروع (Start) با صدای وقایع (Event) این است که Flash در صورتی شروع به پخش آنها می‌کند که نمونه دیگری از صدای مذکور در حال پخش نباشد.
- ۱- در فریم ۵ لایه Sound1 صدای x را وارد کنید و در منوی Sync گزینه Event را فعال کنید.



شکل ۱۲-۱۳

- ۲- در فریم ۱۵ لایه Sound2 صدای x را مجدداً وارد کنید و در منوی Sync گزینه Start را فعال کنید.
- ۳- فیلم را پخش کنید فیلم در فریم ۵ شروع به پخش صدا می‌کند ولی در فریم ۱۵ هیچ اتفاقی رخ نمی‌دهد. زیرا Flash در صورتی صدای Start را شروع می‌کند که نمونه دیگری از آن در حال پخش نباشد.



شکل ۱۳-۱۳

نکته: برای جلوگیری از هم پوشانی یک صدای خاص بهتر است در حالت Start تنظیم شود.

۱۰-۱۳- معرفی صداها Stream

این صداها مخصوص پخش در روی صفحات وب هستند. وقتی صدایی در حالت Stream تنظیم می شود Flash این صدا را به تعداد فریم ها تقسیم می کند و هر تکه را با یک فریم هماهنگ می کند. هنگامی که پخش یک فریم متوقف شود صدای آن فریم نیز متوقف می شود و با شروع فریم جدید صدای آن فریم پخش می شود.

مثال ۴-۱۳: در این مثال صدای فیلم از نوع Stream است.

- ۱- فریم ۵ را کلیک کنید و از Sound صدای x را انتخاب کنید.
- ۲- از منوی Sync گزینه Stream را انتخاب کنید.
- ۳- احتمال دارد که صدای انتخاب شده بیش از ۱۵ فریم طول بکشد ولی Flash تنها قسمت هایی از صدا را پخش می کند که قابل قرار دادن در این تعداد از فریم ها است.

۱۱-۱۳- متوقف کردن پخش صداها

صداها Event به طور طبیعی تا انتها پخش می شوند ولی شما می توانید در زمان مورد نظر آن را قطع کنید برای این کار باید گزینه Sync را روی Stop تنظیم کنید.

مثال ۵-۱۳: در این مثال صدای فیلم در یک فریم مشخص قطع می شود.

- ۱- در لایه با نام Sound1 فریم ۱ را فعال کنید و صدای x را از پانل Sound وارد کنید.
- ۲- در بخش Sync گزینه Event را فعال کنید.
- ۳- در لایه Sound2 در فریم ۵ صدای y را از پانل Sound انتخاب کنید.
- ۴- از بخش Sync گزینه Event را انتخاب کنید.
- ۵- یک فریم کلیدی خالی در فریم ۱۲ ایجاد کنید. اگرچه شکل موج صدا در فریم ۱۲ قطع می‌شود ولی پخش صدا به‌طور کامل انجام می‌گیرد (شکل ۱۴-۱۳).



شکل ۱۴-۱۳

- ۶- فریم ۱۲ را انتخاب کنید و در پانل Sound، صدای y را انتخاب کنید.
 - ۷- از منوی Sync گزینه Stop را انتخاب کنید.
 - ۸- فیلم را به نمایش درآورید. صدای y که در فریم اول شروع می‌شود در فریم ۱۲ متوقف می‌شود ولی پخش صدای x تا انتهای فایل ادامه می‌یابد.
- به‌وسیله فریم‌های کلیدی می‌توان صوت در حال پخش را کنترل نمود.

نکته: اگر گزینه Stop را روی لایه‌ای غیر از لایه محتوی صدا قرار دهید این دستور، باعث متوقف شدن کلیه نمونه‌های مربوط به یک صدای مشخص می‌شود.

۱۲-۱۳- تکرار صدا

- گزینه Repeat اجازه می‌دهد که شما یک نمونه از صدا را مجدداً پخش کنید با وارد کردن یک عدد مقابل Repeat تعداد دفعات تکرار صدا مشخص می‌شود (شکل ۱۵-۱۳). ولی با انتخاب گزینه loop، صدای انتخاب شده پیوسته در حال اجرا خواهد بود.



شکل ۱۵-۱۳



۱۳-۱۳- دستور توقف و پخش صدا

برای پخش یا توقف صدا می‌توانید از کنترل‌های موجود استفاده کنید. دستور Start پخش یک نمونه صدا را شروع می‌کند و برای مواقعی مفید است که می‌خواهید صدا را با انیمیشن همگام کنید. دستور Stop هم برای متوقف شدن پخش صدا به کار می‌رود.

مثال ۶-۱۳: در این مثال نقطه شروع و نقطه پایان صدای فیلم مشخص می‌شود.

- ۱- در نقطه‌ای که می‌خواهید محل شروع صدا باشد، کلید F6 را فشار دهید.
- ۲- یک فریم کلیدی وارد خط زمان می‌شود.
- ۳- یک صوت را به دلخواه انتخاب کنید (پانل Properties را باز و سپس از بخش Sound صدای مورد نظر را انتخاب کنید و یا از Library صدای مورد نظر را انتخاب کنید).
- ۴- در بخش Sync گزینه Start را انتخاب کنید (شکل ۱۶-۱۳).



شکل ۱۶-۱۳

- ۵- در نقطه‌ای که می‌خواهید پخش صدا متوقف شود کلید F6 را فشار دهید.
- ۶- یک فریم کلیدی وارد خط زمان می‌شود.
- ۷- در پانل Properties در بخش Sound صدایی را که می‌خواهید متوقف کنید انتخاب کنید.
- ۸- در بخش Sync گزینه Stop را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۱۳).

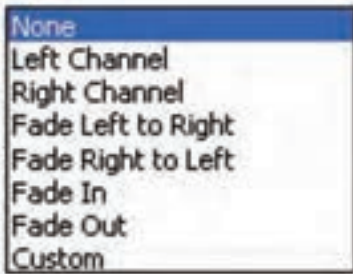


شکل ۱۷-۱۳

- ۹- فیلم را اجرا کنید. وقتی انیمیشن به فریم کلیدی با کنترل Start می‌رسد پخش صدا شروع می‌شود و وقتی به فریم کلیدی حاوی دستور Stop می‌رسد پخش صدا متوقف می‌شود.

۱۳-۱۴- ایجاد جلوه‌های صوتی

با استفاده از لیست Effect در پنجره تنظیمات می‌توانید جلوه‌های موجود را بر روی قطعات صوتی اعمال کنید. برای مثال شروع پخش آنها را با افزایش تدریجی صدا همراه کرده یا کانال‌های



شکل ۱۸-۱۳

دوگانه صدا را شبیه‌سازی کنید.

۱- روی فریم حاوی صدا کلیک کنید.

۲- پانل Properties را باز کنید.

۳- در بخش Sound لیست صداها را باز کنید.

۴- صدای مورد نظر را انتخاب کنید.

۵- لیست Effect را باز کنید و روی یکی از آنها کلیک

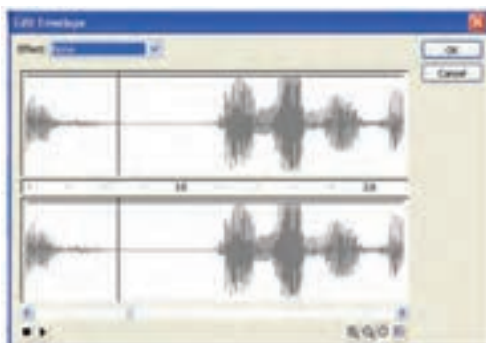
کنید (شکل ۱۸-۱۳).

گزینه	شرح
Right Channel Left Channel	می‌توانید صدا را تنها از بلندگوی چپ یا راست پخش کنید.
Fade Left To Right Fade Right To Left	باعث انتقال تدریجی صدا از یک بلندگو به بلندگوی دیگری می‌شوید.
Fade In Fad Out	حجم صدا را به تدریج کم یا زیاد می‌کنید.
Custom	با انتخاب Custom این امکان فراهم می‌شود تا با انجام اعمال ویرایش ساده روی صدا، حجم یا طول آن را تنظیم کنید.
None	برای حذف جلوه صوتی می‌باشد.

نکته: صدا را تنها می‌توانید به فریم‌های کلیدی اضافه کنید و فریم‌های معمولی قابلیت پذیرش صدا را ندارند.

۱۵-۱۳- ویرایش صدا

قطعه صوتی که وارد Flash می‌شود دارای ویژگی‌هایی از جمله زمان، حجم صدا و تنظیمات صوتی است. با استفاده از پنجره Edit Envelope می‌توانید تنظیمات را تغییر داده و آن را با سایر اجزا انیمیشن مطابقت دهید.



شکل ۱۹-۱۳

۱- روی فریمی که حاوی صدای مورد نظر است کلیک کنید.

۲- پانل Properties را باز کنید.

۳- لیست Sound را باز کنید.

۴- روی صدای مورد نظر کلیک کنید.

۵- روی دکمه Edit کلیک کنید.

۶- پنجره ویرایش صدا باز می‌شود

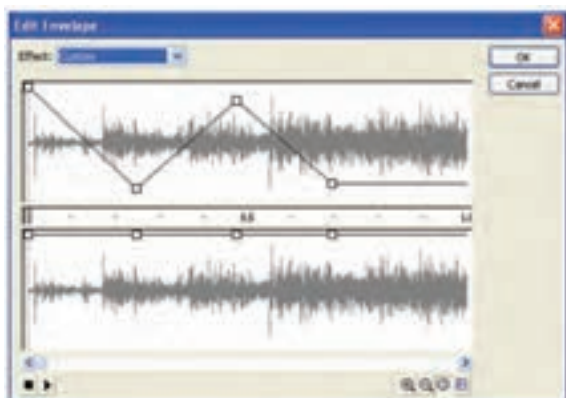
(شکل ۱۹-۱۳).

۷- دستگیره‌های ویرایشی به روی شکل موج ظاهر می‌شود. شما می‌توانید با کلیک روی موج

دستگیره جدید ایجاد کنید هر کانال می‌تواند تا هشت دستگیره را در خود جای دهد.

۸- برای تنظیم حجم صدا این دستگیره‌ها را بالا و یا پایین ببرید (شکل ۲۰-۱۳).

۹- صدا را پخش کنید و نتیجه را ملاحظه کنید.



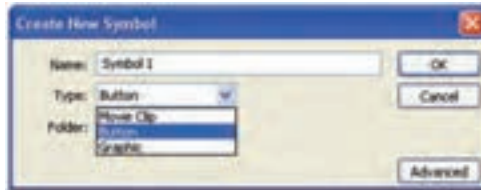
شکل ۲۰-۱۳

۱۶-۱۳- اصوات در دکمه‌ها

صوت‌ها به شکل‌های مختلف می‌توانند روی کلیدها قرار بگیرند. به‌طور ساده هر صوت می‌تواند در یک فریم کلیدی قرار بگیرد. اگر بخواهید یک صوت به هنگام حرکت ماوس روی کلید، ایجاد گردد باید صوت را در وضعیت Over قرار دهید. همچنین شما می‌توانید با حرکت ماوس به خارج از محیط کلید، صدا را قطع کنید و یا می‌توانید تنظیمی داشته باشید که یک صوت در یک دکمه به‌طور مرتب تکرار شود.

مثال ۷-۱۳: در این مثال با حرکت ماوس روی یک دکمه صدا ایجاد می‌شود.

- ۱- یک فایل جدید باز کنید.
- ۲- برای ایجاد یک دکمه از منوی Insert گزینه New symbol را انتخاب کنید.
- ۳- وضعیت سمبل را در حالت Button تنظیم کنید و سپس روی Ok کلیک کنید (شکل ۲۱-۱۳).



شکل ۲۱-۱۳

- ۴- یک شکل دلخواه برای دکمه خود رسم کنید (شکل ۲۲-۱۳).



شکل ۲۲-۱۳

- ۵- یک فریم کلیدی در فریم Over اعمال کنید. در صورت تمایل می‌توانید کمی مقیاس آن را تغییر دهید یا رنگ آن را کمی تغییر دهید تا با حرکت اشاره‌گر ماوس روی دکمه، یک جلوه بصری ایجاد کنید (شکل ۲۳-۱۳).



شکل ۲۳-۱۳

- ۶- مطمئن شوید که فریم Over در حالت انتخاب است. سپس از Library یک صوت را در این فریم قرار دهید.
- ۷- توصیه می‌شود که یک صوت کوتاه انتخاب کنید.



شکل ۲۴-۱۳

۸- فیلم را امتحان کنید و کلید ماوس را به سمت دکمه حرکت دهید و روی آن قرار دهید تا صوت پخش شود.

نکته: وقتی که ماوس را روی دکمه حرکت می‌دهید، صوت شروع به پخش می‌شود. اگر صدای شما کمی طولانی باشد با حرکت ماوس به بیرون از دکمه همچنان پخش صوت ادامه دارد و در همین حال اگر مجدداً به روی دکمه حرکت کنید، دوباره صوت پخش می‌شود و صداها با هم همپوشانی پیدا می‌کنند که این حالت چندان رضایت‌بخش نیست. بعد از انتخاب فریم Over، در پانل Properties با تغییر دادن گزینه sync به حالت Start می‌توانید این مشکل همپوشانی را حل کنید.



شکل ۲۵-۱۳

نکته: توصیه می‌شود که جلوه‌های صوتی بسیار کوتاه باشد تا برای کاربران خسته‌کننده نباشد. جلوه صوتی بلند شاید برای اولین بار جالب به نظر برسد ولی در اثر تکرار بسیار خسته‌کننده می‌شود.

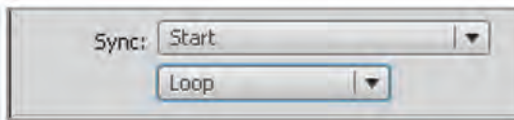
۱۳-۱۷- ایجاد دکمه با قابلیت تکرار صوت

۱- تمرین قبل را باز و روی نمونه دکمه در صفحه اصلی دو بار کلیک کنید تا در حالت ویرایش قرار بگیرید.

۲- فریم کلیدی موجود در وضعیت Over را انتخاب نمایید. در پانل Properties فیلم Loop را انتخاب کنید.

۳- حال اگر فیلم خود را امتحان کنید با مشکلات آن آشنا می‌شوید. اول اینکه هر زمان که ماوس را از دکمه دور می‌کنید و مجدداً روی آن حرکت می‌کنید، صوت لایه‌بندی می‌شود و پس از پایان یکی، دیگری از لایه شروع به پخش می‌کند و دوم اینکه هیچ‌وقت صدا قطع نمی‌شود.

۴- فریم Over را در حالت انتخاب قرار دهید و از پانل Properties گزینه Sync را در حالت



شکل ۱۳-۲۶

Start تنظیم کنید. بدین ترتیب می‌بینید که مشکل شروع مجدد صوتی که قبلاً شروع شده بود برطرف می‌گردد (شکل ۱۳-۲۶).

۵- صوت مزبور از زمان شروع

تاکنون متوقف نشده است. بهترین فرصت برای متوقف کردن صوت زمانی است که شما اشاره‌گر ماوس را از کلید دور کنید یعنی در وضعیت Up قرار بگیرید.

۶- این اتفاق، یک Action به نام

Stop All Sound می‌باشد. ولی این دستور تمام صوت‌ها را متوقف می‌کند و اگر بخواهیم

سایر اصوات ادامه پیدا کند در آن صورت دچار مشکل می‌شویم. چون ما فقط می‌خواهیم صوتی که در حال تکرار است متوقف شود.

۷- برای رفع این مشکل ابتدا همان صوت را به فریم کلیدی Up اضافه کنید. ولی این بار با

انتخاب حالت Stop در بخش Sync فقط صوت خاص مورد نظر متوقف می‌شود.

۸- فیلم را انتخاب کنید، با حرکت روی کلید، صوت پخش و با خروج از روی کلید، صدا

متوقف می‌شود.

نکته: بهتر است صدا را به فریم Over یا Down اضافه کنید تا هنگام نزدیک شدن

اشاره‌گر ماوس به دکمه یا کلیک کردن بر روی آن، صدا پخش شود.



- شما در Flash نمی‌توانید صدا ایجاد کنید ولی قادر هستید اصوات را وارد کنید. باید از طریق گزینه `File → Import` صوت را وارد کنید.
- Flash آغاز صدای Event را با آغاز نمایش فریم مورد نظر همزمان می‌کند و پخش صدا تا پایان فایل صدا و یا رسیدن به دستوری که باعث توقف صدا می‌شود ادامه خواهد یافت.
- Flash در صورتی شروع به پخش صدای شروع (Start) می‌کند که نمونه دیگری از صدای مذکور در حال پخش نباشد.
- صداهای Stream مخصوص پخش در روی صفحات وب هستند. Flash این صدا را به تعداد فریم‌ها تقسیم می‌کند و هر تکه را با یک فریم هماهنگ می‌کند.
- صداهای Event به‌طور طبیعی تا انتها پخش می‌شوند ولی شما می‌توانید در زمان مورد نظر آن را قطع کنید برای این کار باید گزینه Sync را روی Stop تنظیم کنید.
- گزینه Repeat اجازه می‌دهد که شما یک نمونه از صدا را مجدداً پخش کنید با وارد کردن یک عدد مقابل Repeat تعداد دفعات تکرار صدا مشخص می‌شود.
- با استفاده از لیست Effect در پنجره تنظیمات می‌توانید جلوه‌های موجود را بر روی قطعات صوتی اعمال کنید.
- Left Channel – Right Channel : می‌توانید صدا را تنها از بلندگوی چپ یا راست پخش کنید.
- Fade Right To Left – Fade Left To Right : باعث انتقال تدریجی صدا از یک بلندگو به بلندگوی دیگر می‌شوید.
- Fade Out – Fade In : حجم صدا را به تدریج کم یا زیاد می‌کنید.
- Custom : با انتخاب این امکان فراهم می‌شود تا با انجام اعمال ویرایش ساده روی صدا، حجم یا طول آن را تنظیم کنید.
- قطعه صوتی که وارد Flash می‌شود دارای ویژگی‌هایی از جمله زمان، حجم صدا و تنظیمات صوتی است. با استفاده از پنجره Edit Envelope می‌توانید تنظیمات را تغییر داده و آن را با سایر اجزا انیمیشن مطابقت دهید.

واژه‌نامه

Custom	سفارشی کردن
Envelope	پوشش
Event	رویداد
Fade in	کم شدن تدریجی
Fade Out	افزایش تدریجی
Repeat	تکرار کردن
Stream	جریان، جاری شدن
Synchro	همگام‌ساز

آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- گزینه Repeat اجازه می‌دهد که شما یک نمونه از صدا را مجدداً پخش کنید.
 ۲- Flash در صورتی شروع به پخش صدای Event می‌کند که نمونه دیگری از صدای مذکور در حال پخش نباشد.

۳- شما در Flash نمی‌توانید صدا ایجاد کنید.

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Stream	۴- افزایش تدریجی
Event	۵- جریان
Fade Out	۶- رویداد

چهار گزینه‌ای

۷- صدا را می‌توان...

(الف) به فریم خالی اضافه کرد.

(ب) به فریم کلیدی اضافه کرد.

(ج) فقط به سمبل کلیدی اضافه کرد.

(د) فقط به لایه اول اضافه کرد.

۸- یک صدا...

(الف) یک سمبل است.

(ب) یک کلیپ است.

(ج) در فلش می‌تواند ویرایش شود.

(د) در فلش می‌تواند تولید شود.



۹- کدام گزینه صحیح است.

الف) محل قرارگیری لایه صدا در پخش صدا بی تأثیر است.

ب) اگر صدایی در لایه آخر باشد پخش آن در آخرین مرحله انجام می شود.

ج) صدا حتماً باید در روی کلید قرار بگیرد.

د) صدا حتماً باید در یک لایه جدا باشد.

۱۰- معمولاً کدام فریم ها صداگذاری می شوند.

الف) Over و Up ب) down ج) up د) Hit

۱۱- یک صدا نمی تواند.....

الف) هماهنگ با فیلم پخش شود.

ب) در محیط فلش تولید شود.

ج) از فریم غیر از فریم ۱ شروع شود.

د) مستقل از فیلم پخش شود.

۱۲- صدای Event.....

الف) با پایان فریم نمایشی، حتماً صدا پایان می یابد.

ب) اگر صدا طولانی باشد پس از پایان یافتن فیلم، صدا همچنان ادامه می یابد.

ج) مدام در حلقه تکرار می افتد و پایان ندارد.

د) نمی تواند ۲ بار در یک فیلم استفاده شود.

۱۳- کدام جمله صحیح نیست؟

الف) می توانیم دو صدای یکسان را همزمان پخش کنیم.

ب) می توانیم دو صدای یکسان را با اختلاف زمان پخش کنیم.

ج) می توانیم دو صدای غیریکسان را همزمان پخش کنیم.

د) به یک فریم در یک لایه می توان بیش از یک صوت اضافه کرد.

۱۴- صدای..... در صورتی شروع به پخش می شود که نمونه دیگری از آن در حال پخش نباشد.

الف) Start ب) event ج) Stop د) Stream

۱۵- کدام صدا برای پخش در صفحات وب مناسب است؟

الف) event ب) Stop ج) Start د) Stream

۱۶- صداهای Start :

الف) می توانند هم پوشانی داشته باشند.

ب) فقط با شروع فیلم پخش می شوند.

ج) نمی توانند هم پوشانی داشته باشند.

د) فقط باید در فریم ۱ هر لایه قرار گیرند.

۱۷- اگر در یک لایه حاوی صوت در یک فریم کلیدی گزینه Stop را از لیست Sync انتخاب کنیم؟
الف) باعث متوقف شدن صدای آن لایه می شود.

ب) باعث متوقف شدن کلیه صداها و غیر یکسان می شود.

ج) باعث متوقف شدن کلیه صداها و غیر یکسان با آن صوت می شود.

د) آن صوت اصلاً در کل طول نمایش پخش نمی شود.

۱۸- کدام ویرایش صوتی را نمی توان در فلش انجام داد؟

الف) می توان صدا را تنها از بلندگوهای چپ و یا راست پخش کرد.

ب) می توان صدا را به تدریج از یک بلندگو به بلندگوی دیگر انتقال داد.

ج) می توان حجم صدا را به تدریج کم و زیاد کرد.

د) می توان صدا را ترکیب کرد.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۹- می توانید صدا را تنها از بلندگوی راست پخش کنید.

۲۰- با استفاده از پنجره می توانید ویژگی هایی از جمله زمان، حجم صدا و تنظیمات صوتی است. تنظیمات را تغییر دهید.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۲۱- کاربرد صدای Stream را بنویسید.

دستور کار در کارگاه

۱- یک انیمیشن ساده ایجاد کنید و یک صوت را به نحوی اضافه کنید که با شروع انیمیشن پخش شود و با پایان انیمیشن، صدا متوقف شود.

۲- یک انیمیشن ساده ایجاد کنید که شامل یک صدا باشد. با پخش انیمیشن که به تدریج مقیاس آن افزایش می یابد به تدریج صدای آن نیز افزایش یابد.

۳- یک انیمیشن ساده ایجاد کنید که شامل یک صدا باشد و این صدا با پخش انیمیشن به تدریج کاهش یابد. (در ضمن اجرای انیمیشن عناصر صحنه کوچک شوند.)

۴- یک کلید طراحی کنید که در بیرون از کلید صدایی پخش شود و با حرکت روی کلید صدا قطع شود.

فصل چهاردهم

هدف کلی فصل

شناخت خواص و کنترل‌های بیشتر بر روی فیلم

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- روی یک نمونه Movie Clip یک Action اضافه کند.
 - در بعضی از خصوصیات عناصر مثل شفافیت، مقیاس، اندازه، چرخش و ... در ضمن پخش فیلم تغییرات ایجاد کند.

ف

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۵	۲

کلیات

همان‌طور که Action را به نمونه کلیدها منتقل می‌کنید می‌توانید آنها را به Movi Clip اضافه کنید. به این ترتیب می‌توانید کنترل بیشتری در پخش فیلم و خصوصیات مربوط به آن داشته باشید. شما در این فصل با نحوه به کارگیری آنها آشنا می‌شوید.

۱۴-۱- قرار دادن Action روی یک نمونه Movie clip

تا اینجا نحوه قرار دادن اکشن‌ها را در فریم‌های کلیدی و نمونه‌های Button یاد گرفتید. اکنون می‌توانید اکشن‌ها را به نمونه‌های Movie clip ضمیمه نمایید. قسمت‌هایی از فیلم می‌توانند نسبت به حرکات ماوس (مانند عبور ماوس از روی آنها و یا کلیک ماوس) عملیات صفحه کلید (مانند فشار دادن یک کلید خاص) عملیات مربوط به خود فیلم (مثل بارگذاری در Time Line اصلی) و گرفتن اطلاعات از متغیرها عکس‌العمل نشان می‌دهند.

مثال ۱-۱۴: در این مثال زمانی که کاربرد دکمه سمت چپ ماوس را پایین نگه می‌دارد اجرای Movie clip شروع می‌شود و زمانی که کاربرد دکمه ماوس را رها می‌کند، اجرای Movie clip نیز قطع می‌شود.

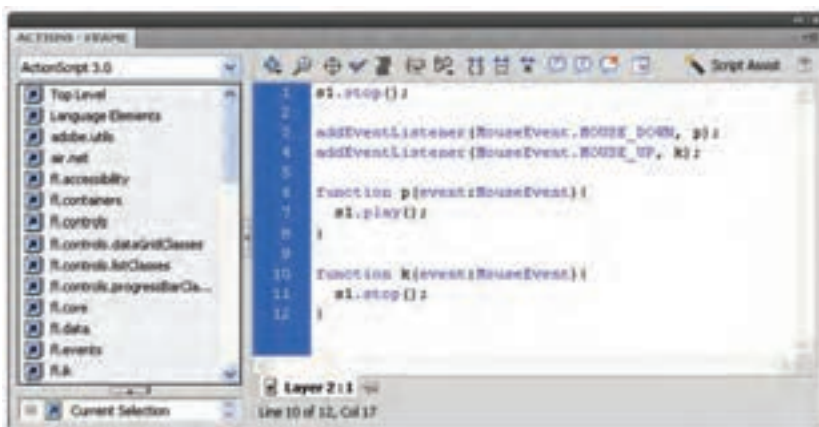
- ۱- یک Movie Clip ایجاد کنید که دارای چند فریم و تعدادی انیمیشن در کلیپ باشد.
- ۲- این Movie Clip را روی صحنه قرار دهید و در پانل Properties نام نمونه کلیپ را s1 وارد کنید. سپس فیلم را امتحان کنید. خط زمان اصلی (Timeline) شما فقط باید دارای یک فریم باشد.
- ۳- به Flash بازگردید، نمونه Movie Clip روی صحنه را انتخاب نموده و پانل Action را باز کنید.
- ۴- یک Action توقف روی اولین فریم کلیدی موجود در Movie Clip اصلی قرار دهید.
`s1.stop();`
- ۵- این دستور سبب توقف فیلم می‌شود.
- ۶- یک توقف در Movie clip اصلی بدان معناست که هر نمونه، این عملکرد را ارائه خواهد داد. قرارداد Action روی یک نمونه (همان کاری که ما انجام دادیم) فقط روی همان مورد تأثیر می‌گذارد.
- ۷- ما دو Action دیگر نیز اضافه خواهیم نمود که به رخدادهای MOUSE_DOWN و



شناخت خواص و کنترل‌های بیشتر بر روی فیلم

MOUSE_DOWN پاسخ می‌دهند. وقتی کاربرد دکمه ماوس را فشار می‌دهد (یعنی رخداد MOUSE_UP روی می‌دهد) اجرای Movie clip شروع می‌شود، زمانی که کاربرد دکمه ماوس را رها می‌کند (یعنی رخداد MOUSE_UP روی می‌دهد) اجرای Movie clip نیز قطع می‌شود (شکل ۱۴-۱).

۸- اکنون فیلم را امتحان کنید.



شکل ۱۴-۱

نکته: اگر یک Action به یک نمونه کلیپ ضمیمه می‌شود فقط برای همان نمونه به کار می‌رود. نمونه دیگری از Movie clip خود را از Library بیرون بکشید (هیچ Action را به این نمونه ضمیمه نکنید). وقتی فیلم را امتحان می‌کنید، Action توقف و اجرا فقط در کلیپ دارای Action اعمال خواهند شد.

تمرین ۱-۱۴: فیلمی طراحی کنید که توسط کلید Play 1 کرهٔ اول به سمت راست حرکت کند و سپس به جای اولیه باز گردد. توسط کلید Play 2 کرهٔ دوم و توسط کلید Play 3 کرهٔ سوم همان حرکت را داشته باشد.



شکل ۱۴-۲

مثال ۲-۱۴: در این مثال دکمه‌هایی جهت کنترل برخی از خصوصیات عنصر مثل میزان چرخش، میزان تغییرات طولی و عرضی و تغییر مقیاس‌های طولی و عرضی طراحی می‌شود.

برای این منظور پنج دکمه طراحی می‌شود (شکل ۳-۱۴).

* دکمه rotate برای کنترل چرخش

* دکمه scale X برای کنترل تغییر مقیاس در راستای محور x

* دکمه scale Y برای کنترل تغییر مقیاس در راستای محور y

* دکمه height برای کنترل تغییرات طولی

* دکمه width برای کنترل تغییرات عرضی

۱- یک Movie Clip با تصویر دلخواه ایجاد کنید.

۲- پس از قرار دادن Movie Clip در صفحه اصلی، در پانل Properties نام دلخواه (مثلاً

s1) به آن دهید.



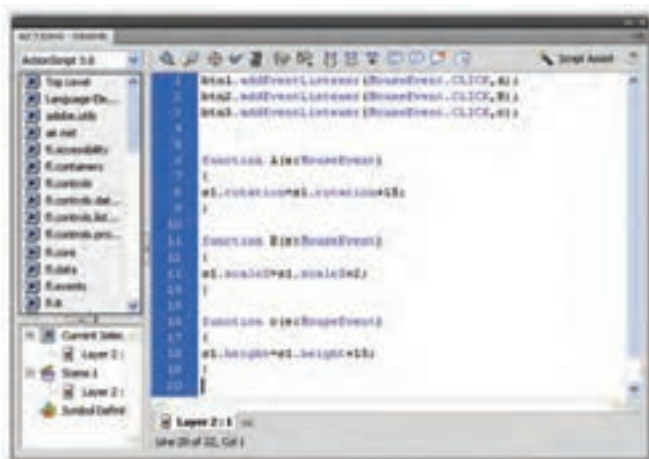
شکل ۳-۱۴

۳- دکمه‌های طراحی شده را در صفحه اصلی قرار دهید. نام نمونه دکمه‌ها را btn1 و btn2 و ...

قرار دهید. سپس پانل Action را باز کنید و دستورات را مطابق شکل ۴-۱۴ را وارد کنید.

در شکل صفحه بعد منظور از حرف e که در داخل آرگومان تابع نوشته شده است. همان event

هست.



شکل ۱۴-۴

اکنون فیلم را اجرا کنید و نتیجه را ملاحظه کنید. به این ترتیب پس از هر کلیک دکمه btn1 نمونه Movie Clip به نام s1 به اندازه ۱۵ درجه می‌چرخد. پس از هر کلیک دکمه btn2 مقیاس نمونه s1، دو برابر می‌شود. پس از هر کلیک دکمه btn3 ارتفاع نمونه s1، ۱۵ واحد افزایش می‌یابد. در شکل ۱۴-۵ دکمه rotate و rotateY و rotateZ چندین مرتبه کلیک شده است.



شکل ۱۴-۵

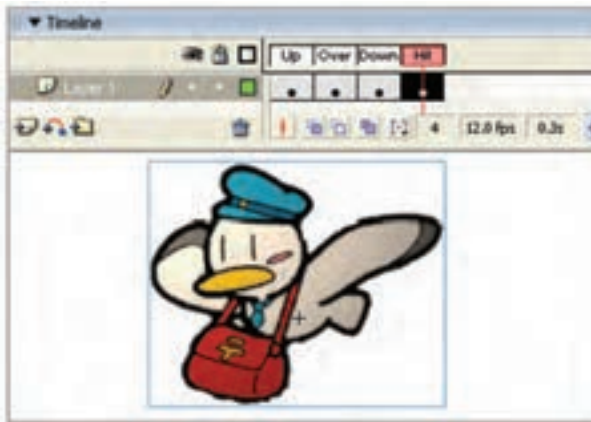
۱۴-۲- کشیدن و حرکت دادن اشیاء (شبیه‌سازی عمل درگ)

یکی از مؤثرترین و پر قدرت‌ترین روش‌ها، کشیدن اشیاء به اطراف و حرکت دادن آنها می‌باشد. این امکان برای اکثر بازی‌ها لازم است. همچنین یک روش آموزشی مؤثر نیز قلمداد می‌شود. انجام این کار در Flash ساده است.

در Flash ساده‌ترین روش برای اینکه تعیین کنید در چه زمان یک کاربر روی ناحیه‌ای خاص کلیک کند و عمل کشیدن را انجام دهد، استفاده از دکمه است. یک دکمه طراحی کنید و سپس روی دکمه یک دستور به نام Start Drag قرار دهید. این دستور از شما می‌خواهد، نام نمونه موضوعی را مشخص کنید که قصد کشیدن آن را دارید.

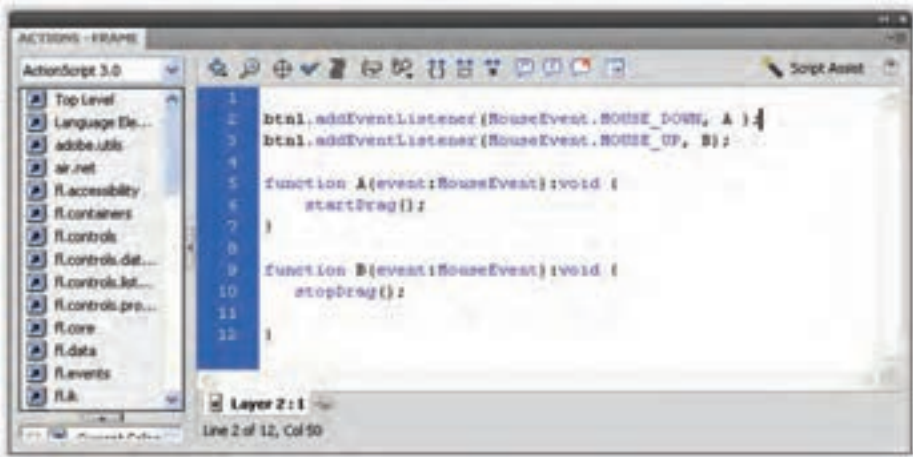
مثال ۳-۱۴: در این مثال قرار است یک پرنده توسط عمل درگ حرکت کند.

- ۱- یک فایل جدید ایجاد کنید.
- ۲- یک سمبل کلیدی به شکل پرنده رسم کنید (شکل ۶-۱۴).
- ۳- سمبل کلیدی (پرنده) را روی صفحه اصلی قرار دهید.
- ۴- پس از انتخاب سمبل کلیدی (پرنده) پانل Properties را باز کنید و در بخش Instance Name این نمونه را به نام btn1 نامگذاری کنید.



شکل ۶-۱۴

- ۵- در صفحه اصلی سمبل کلیدی (پرنده) را انتخاب نموده و سپس پانل Action را باز کنید و کدهای زیر را به دقت وارد کنید (شکل ۷-۱۴).



شکل ۱۴-۷

۶- از منوی کنترل دستور Test Movie را اجرا کنید و نتیجه ملاحظه کنید. اگر روی کلید کلیک کنید و ماوس را بکشید نمونه شما جابه‌جا می‌شود و می‌بینید که چقدر خوب عمل می‌کند. دستور توقف عمل کشیدن Stop Drag می‌باشد. همان‌طور که ملاحظه می‌کنید پارامتر مربوط به نام نمونه خالی است. Flash تصور می‌کند که شما می‌خواهید نمونه‌ای را متوقف کنید که هم اکنون در حال کشیدن آن هستید.

تمرین ۱۴-۲: یک برنامه آموزشی همانند شکل ۱۴-۸ برای کودکان طراحی کنید طوری که کودک بتواند هر حیوان را به سمت نام مربوطه بکشد.



شکل ۱۴-۸

نکته: دستور Start Drag() را باید به نمونه مورد نظر نسبت دهیم یعنی مثلاً اگر نام نمونه bird باشد باید StartDrag() را bird بنویسیم ولی در دستور Stop Drag ذکر نام نمونه لازم نیست.

تمرین ۳-۱۴: بازی آموزشی زیر را طراحی کنید. این بازی برای آموزش اعداد و دسته‌بندی می‌باشد. تصاویر دایره، ستاره و مثلث وجود دارد که کودک باید به سمت عدد مربوطه بکشد. تصویر دفتر به سمت عدد ۲، کتاب‌ها به سمت عدد سه، مدادها به سمت عدد چهار و ...

به هنگام رسم سعی کنید از سمبل‌های کلیدی استفاده کنید. به عنوان مثال یک سمبل کلیدی به شکل مداد رسم کنید و در صحنه اصلی، ۴ نمونه از آن درج کنید.



شکل ۹-۱۴

مثال ۴-۱۴: برای کودکان یک بازل طراحی کنید، طوری که توسط ماوس قطعات را بکشند و آن را تکمیل کنند، به نمونه شکل ۱-۱۴ توجه کنید پس از درگ کردن قطعات، تصویر تکمیل می‌شود.



شکل ۱۱-۱۴



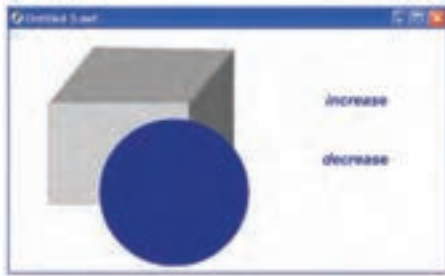
شکل ۱۰-۱۴

می‌توانید برای اجرای این مثال به صورت زیر عمل کنید :

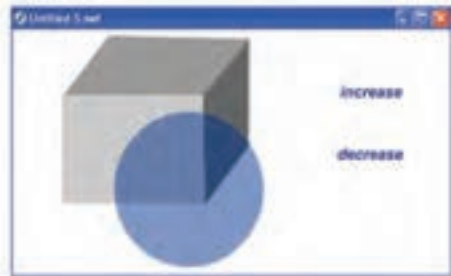
- ۱- یک تصویر دلخواه را انتخاب کنید.
- ۲- از منوی Modify گزینه Bitmap Trace → Bitmap را انتخاب کنید تا تصویر به عنصر گرافیکی تبدیل شود یا از فرمان Ctrl+B یا Break Apart استفاده کنید.
- ۳- سپس توسط ابزار Select قطعات مختلف را انتخاب کنید و جابه‌جا کنید. این تصویر نمونه به هفت قطعه تقسیم شده است.
- ۴- سپس هر قطعه را به یک سمبل کلیدی تبدیل کنید.
- ۵- بقیه مراحل را همانند مثال‌های ذکر شده ادامه دهید.

۳-۱۴- ایجاد دکمه‌هایی برای کنترل میزان شفافیت یک کلیپ

به شکل ۱۲-۱۴ توجه کنید. با هر بار فشردن دکمه decrease میزان آلفا کاهش می‌یابد و سبب نمایش مکعب پشت دایره می‌شود (شکل ۱۲-۱۴). همچنین با فشردن دکمه increase میزان آلفا افزایش می‌یابد و دیگر مکعب پشت دایره دیده نمی‌شود (شکل ۱۳-۱۴).



شکل ۱۳-۱۴



شکل ۱۲-۱۴

اکنون به شرح این مثال می پردازیم: این مثال از یک مکعب و یک Movie clip شامل دایره و دو دکمه increase و decrease تشکیل شده است.

۱-۳-۱۴- رسم مکعب: همان طور که در شکل ۱۴-۱۴ مشاهده می کنید مکعب در سه لایه رسم شده است. با اختلاف رنگ می توانیم فضای سه بعدی ایجاد کنیم. با اتصال این سه بخش مکعب تکمیل می شود (شکل ۱۴-۱۵).



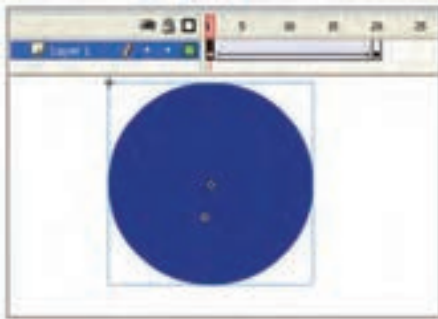
شکل ۱۴-۱۵



شکل ۱۴-۱۴

۲-۳-۱۴- ایجاد Movie Clip شامل

دایره: در صفحه اصلی از منوی Insert گزینه New Symbol را انتخاب کنید و از پنجره ظاهر شده گزینه Movie Clip را انتخاب کنید. یک سمبل گرافیکی به شکل دایره بکشید و در فاصله فریم ۱ تا ۲۰ یک Motion Tween ایجاد کنید (شکل ۱۴-۱۶).



شکل ۱۴-۱۶

سپس در صفحه اصلی کلیک کنید و از

کتابخانه این سمبل نمایشی را انتخاب کرده و وارد صفحه اصلی کنید. در لحظه ای که سمبل نمایشی در حالت انتخاب است پانل Properties را باز کنید و در بخش Instance name نام s1 را به سمبل نمایشی اختصاص دهید.

۳-۳-۱۴- طراحی دکمه

۱- در صفحه اصلی از منوی Insert گزینه New Symbol را انتخاب کنید و از پنجره ظاهر شده گزینه Buttons را انتخاب کنید.



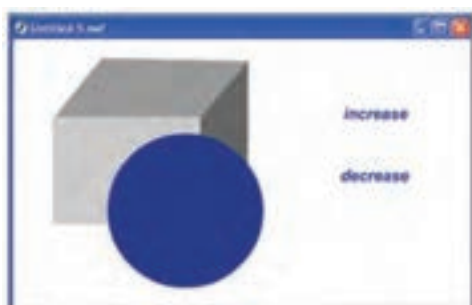
- ۲- فریم کلیدی Up را انتخاب و توسط ابزار متن کلمه Increase را تایپ کنید.
- ۳- توسط ابزار Selection متن را انتخاب کنید و با دو بار گرفتن پی در پی کلید Ctrl+B متن را به عنصر گرافیکی تبدیل کنید.
- ۴- در فریم‌های Over، Down، Hit و توسط کلید F6 فریم کلیدی Up را کپی کنید (شکل ۱۴-۱۷).
- ۵- مجدداً با همین روش یک دکمه با متن decrease ایجاد کنید (شکل ۱۴-۱۸).



شکل ۱۴-۱۸



شکل ۱۴-۱۷

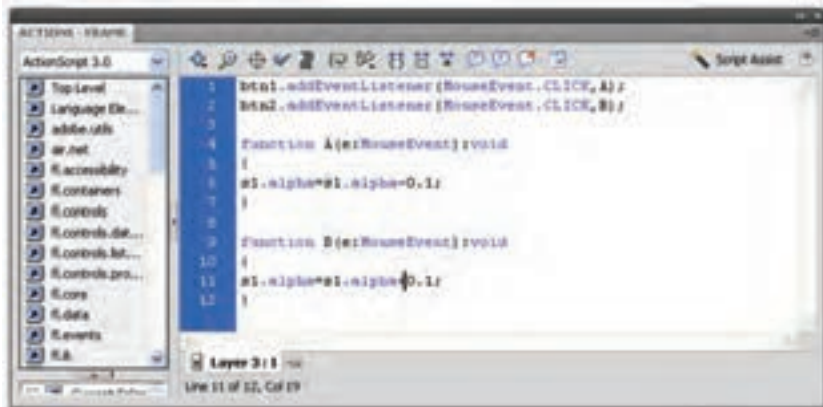


شکل ۱۴-۱۹

در صفحه اصلی دکمه‌های increase و decrease را همانند شکل ۱۴-۱۹ قرار داده و به ترتیب نام btn2 و btn1 به آنها بدهید.

۴-۳-۱۴- دستور کاهش و افزایش Alpha:

باز کنید و دستورات را همانند شکل ۱۴-۲۰ وارد کنید. عنصری که نام آن s1 است دارای خاصیتی به نام alpha می‌باشد. علامت نقطه وسیله ارتباطی بین عنصر و خصوصیت آن می‌باشد. در این دستور به ازای هر بار فشردن دکمه‌ها، میزان خصوصیت آلفای عنصر s1 $1/8$ واحد تغییر می‌یابد.

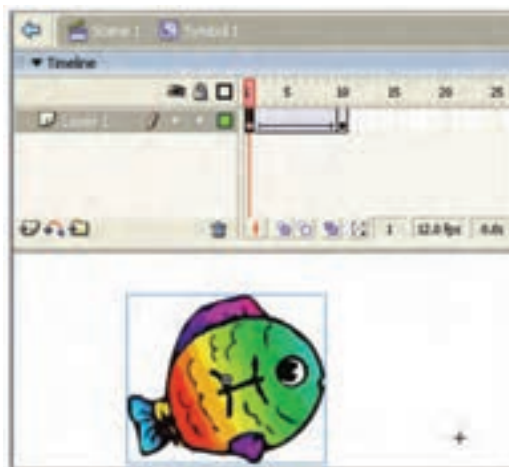


شکل ۱۴-۲۰

۱۴-۴- ایجاد دکمه‌هایی برای تغییر مکان کلیپ در راستای محور X و Y

می‌توانید یک کلیپ را توسط یک دکمه در راستاهای مختلف حرکت دهید. هر عنصر دارای خصوصیتی به نام X می‌باشد که موقعیت عنصر را در راستای افق نشان می‌دهد. همچنین خصوصیتی به نام Y موقعیت عنصر را در راستای عمود نشان می‌دهد. در مثال ارائه شده نحوه به کارگیری این خصوصیت را می‌بینید.

۱- ابتدا یک Movie clip به نام symbol1 ایجاد کنید. لزومی ندارد که عنصر در این کلیپ تغییر مکان دهد. می‌توانید شما یک کلیپ ساکن نیز ایجاد کنید (شکل ۱۴-۲۱).

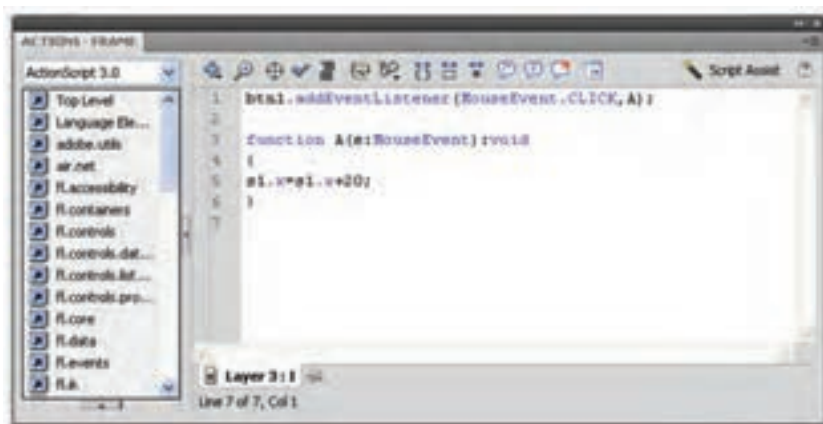


شکل ۱۴-۲۱



شناخت خواص و کنترل‌های بیشتر بر روی فیلم

- ۲- از درون کتابخانه نمونه این Movie Clip را در صفحه اصلی وارد کنید. سپس پانل Properties را فعال کرده و در بخش Instance name نام fishclip را تایپ کنید.
- ۳- یک دکمه ساده طراحی کنید و در صفحه اصلی قرار دهید (شکل ۱۴-۲۳).
- ۴- پس از انتخاب دکمه، پانل Action را فعال کنید و دستور زیر را وارد کنید (شکل ۱۴-۲۲).



شکل ۱۴-۲۲

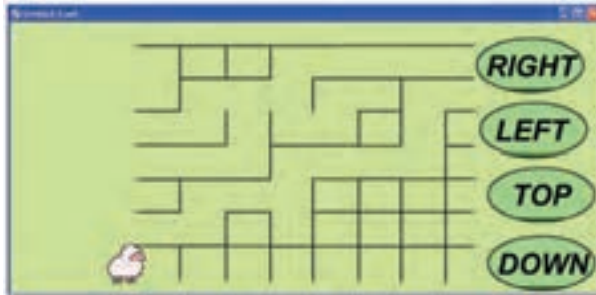
این دستور موقعیت عنصر fishclip را به ازای هر بار فشردن دکمه ماوس ۲۰ واحد در راستای محور X به سمت راست افزایش می‌دهد.



شکل ۱۴-۲۳

نکته: دستور برای حرکت به سمت چپ : $fishclip.x=fishclip.x-20$;
 دستور برای حرکت به سمت پایین : $fishclip.y=fishclip.y+20$;
 دستور برای حرکت به سمت بالا : $fishclip.y=fishclip.y-20$;

تمرین ۴-۱۴: یک بازی همانند شکل ۱۴-۲۴ طراحی کنید طوری که گوسفند با کلیک روی کلیدهای مربوطه در جهات مختلف حرکت کند تا به بیرون از این فضا راه پیدا کند. (کلید RIGHT برای حرکت به سمت راست، کلید LEFT برای حرکت به چپ، کلید TOP برای حرکت به سمت بالا و کلید DOWN برای حرکت به سمت پایین باشد).



شکل ۱۴-۲۴

تمرین ۵-۱۴: با توجه به آموخته‌های خود سعی کنید فیلمی همانند شکل ۱۴-۲۵ ایجاد کنید طوری که با حرکت اهرم به سمت بالا میزان آلفای تصویر نمونه افزایش و با حرکت اهرم به سمت پایین میزان آلفای کاهش یابد.



شکل ۱۴-۲۵



۵-۱۴- کلیدهای مخفی

استفاده کلیدهای مخفی در فیلم‌هایی است که شامل متن زیادی هستند و لازم است که فیلم، روی متن موردنظر متوقف شود. در کلید مخفی تنها نیاز به وجود شکل در فرم Hit می‌باشد. اگر فریم Up خالی باشد، کلید نمایش داده نمی‌شود. می‌توان کلید بزرگی ایجاد کرد که کل صفحه را دربرگیرد، تا کاربر بتواند با کلیک کردن در هر قسمت، نمایش فیلم را ادامه دهد.

۱-۵-۱۴- ایجاد کلیدهای مخفی

۱- یک فایل جدید باز کنید و در آن دو فریم کلیدی در فریم‌های اول و دوم ایجاد کنید.

۲- در هر فریم متنی متفاوت وارد کنید.

تصویر در فریم ۲ :

تصویر در فریم ۱ :



شکل ۲۷-۱۴



شکل ۲۶-۱۴

در هر فریم کلیدی یک دستور Stop اضافه کنید تا از نمایش خود به خود فیلم جلوگیری شود.
۳- در حالی که فریم اول را انتخاب کرده‌اید از منوی Insert گزینه New Symbol را انتخاب کنید.

۴- در کادر ظاهر شده یک نام برای کلید خود انتخاب کرده و پس از انتخاب گزینه Button کلید ok را کلیک کنید.

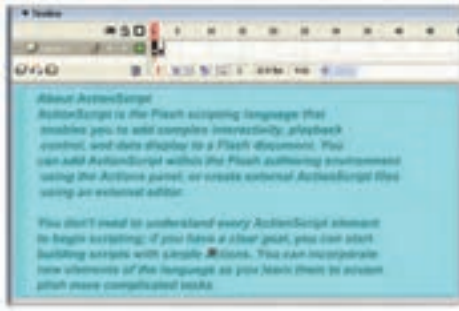
۵- در محیط ویرایش سمبل، فریم Hit را انتخاب کنید.

۶- از منوی Insert گزینه Blank Key frame را انتخاب کنید.

۷- با استفاده از ابزار مستطیل شکل توپری بکشید که تمام صفحه را بپوشاند (شکل ۲۸-۱۴).

۸- این مستطیل کل صفحه را به یک کلید فعال تبدیل می‌کند ولی به علت این که همه فریم‌ها خالی هستند این کلید مخفی خواهد بود.

۹- به محیط ویرایش فیلم بازگردید و یک کیی از کلید را به صحنه درگ کنید. Flash چهارضلعی شفاف را نشان می دهد که نمایانگر محدوده عملکرد کلید است (شکل ۲۹-۱۴).



شکل ۲۹-۱۴



شکل ۲۸-۱۴

- ۱۰- پس از انتخاب کلید، پانل Action را فعال کنید.
- ۱۱- دستور Play را تنظیم کنید.
- ۱۲- از منوی Control گزینه Test Movie را انتخاب کنید. Flash فیلم را نمایش می دهد.
- ۱۳- نمایش در فریم اول متوقف می شود ولی همین که در صحنه کلیک کنید، فریم ۲ به نمایش در می آید.

۱۴-۶- دکمه پخش و توقف صوت



شکل ۳۰-۱۴

- ۱- یک فایل جدید ایجاد کنید و مطمئن شوید که در یک لایه حتماً صوت وارد شده است.
- ۲- یک دکمه برای پخش صوت و یک دکمه برای توقف پخش صوت طراحی کنید.
- ۳- این دو دکمه را روی صفحه اصلی اضافه کنید (شکل ۳۰-۱۴).

- ۴- دکمه ای را که برای توقف پخش صوت در نظر گرفته اید، انتخاب کنید. در پانل Action دستور `StopAllSound()` را وارد کنید.
- ۵- دکمه ای را انتخاب کنید، که برای پخش صوت در نظر گرفته اید. پانل Action را باز کنید و دستور `Play()` را تایپ کنید.



نکته: اگر یک فایل ساده فقط با یک صوت کوتاه ایجاد کرده‌اید بهتر است که در فریم آخر، Action توقف انیمیشن؛ Stop() را قرار دهید. چون به هنگام اجرای فیلم، به طور پیش فرض انیمیشن تکرار می‌شود و شما نحوه عمل کلید توقف و پخش صوت را خوب متوجه نمی‌شوید.

۷-۱۴- اسکرپت نویسی خارجی

می‌توان ActionScript را در فایل‌های متنی مجزا نگهداری کرد که فیلم Flash بتواند هنگام نیاز بارگذاری کند. به این ترتیب استفاده مجدد از کد ActionScript در فیلم‌های متعدد باعث آسانی کارها می‌شود.

Adobe توصیه می‌کند که به جای اضافه کردن ActionScript به فریم‌ها، همه کد را در یک محل قرار دهید تا یافتن و اشکال‌زدایی آن آسان‌تر شود. به همین دلیل بهتر است همه کد را فریم اول لایه اول Timeline یا در فایل متنی مجزا قرار دهید.

برای ایجاد فایل ActionScript جدید در Flash از منوی File گزینه New را انتخاب کنید و سپس در کادر محاوره‌ای New Document گزینه ActionScript File را از برگه General انتخاب کنید.

سپس کد ActionScript را در این فایل تایپ کرده و ذخیره کنید.

دقت کنید که فایل را با پسوند .as ذخیره کنید که سرواژه ActionScript است. برای قرار دادن فایل ActionScript مجزا به هر بخش از فیلم، کافی است این کد را به فریم اضافه کنید.
Include "نام فایل".as



● Action را می‌توان در فریم‌های کلیدی، نمونه‌های Button و نمونه‌های Movie Clip قرار

داد.

● دکمه‌هایی را جهت کنترل برخی از خصوصیات عنصر مثل میزان چرخش، میزان تغییرات

طولی و عرضی ... می‌توان طراحی نمود.

● با دستور Start Drag نمونه‌ای که قصد کشیدن آن را دارید مشخص می‌کنید.

● دستور توقف عمل کشیدن Stop Drag می‌باشد.

● استفاده کلیدهای مخفی در فیلم‌هایی است که شامل متن زیادی هستند و باید فیلم بر روی

متن موردنظر توقف کند.

● می‌توان ActionScript را در فایل‌های متنی مجزا نگهداری کرد که فیلم Flash بتواند هنگام

نیاز بارگذاری کند. به این کد ActionScript خارجی می‌گویند و با پسوند .as ذخیره می‌شوند. برای

قرار دادن فایل ActionScript مجزا به هر بخش از فیلم، کافی است این کد را به فریم اضافه کنید.

Include "نام فایل .as"

واژه‌نامه

Decrease	کاهش
General	عمومی
Increase	افزایش
Include	شامل بودن
Start	شروع
Stop	ایستادن



آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- Action را فقط می‌توان در نمونه‌های Movie Clip قرار داد.
- ۲- دستور توقف عمل کشیدن Drag می‌باشد.
- معادل عبارات‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.
- ۳- عمومی Include
- ۴- شامل بودن General

چهارگزینه‌ای

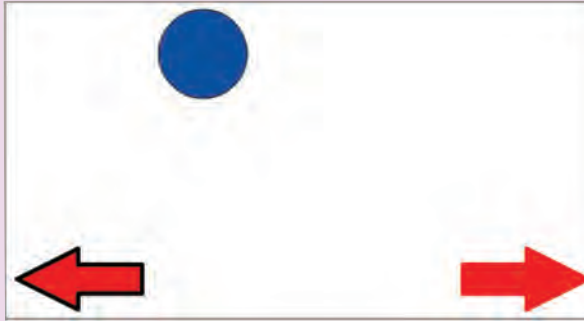
- ۵- توسط کدام دستور خصوصیت مقیاس عمودی شیء کنترل است؟
 الف) height
 ب) scaleY
 ج) Y
 د) Width
- ۶- منظور از خصوصیت mouseX چیست؟
 الف) مختصات x محل قرارگیری اشاره‌گر ماوس.
 ب) میزان کاهش موقعیت x ماوس
 ج) موقعیت x شیء نسبت به x ماوس
 د) موقعیت x ماوس نسبت به x شیء
- ۷- برای دوران Movie Clip ای با نام K1 به اندازه 30 چه دستوری باید نوشت؟
 الف) $K1=30$
 ب) $K1.rotation=30$
 ج) $K1.rotation = K1.rotation + 30$
 د) $K1.rotation = K1.rotation + 60$
 در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.
- ۸- با دستور نمونه‌ای که قصد کشیدن آن را دارید مشخص می‌کنید.
- ۹- ActionScript خارجی با پسوند ذخیره می‌شوند.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

- ۱۰- کاربرد اسکریپت‌نویسی خارجی را بنویسید.

دستور کار در کارگاه

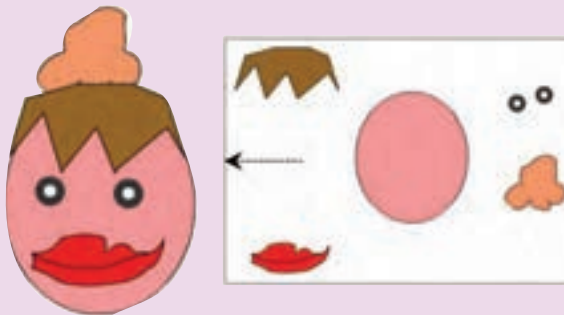
۱- انیمیشنی بسازید که با کلیک دکمه سمت چپ توپ به سمت چپ و با کلیک دکمه سمت راست توپ به سمت راست حرکت کند.



۲- در تصویر زیر یک پازل را می‌بینید. شما هم اقدام به رسم شکلی مشابه با این تصویر کنید.

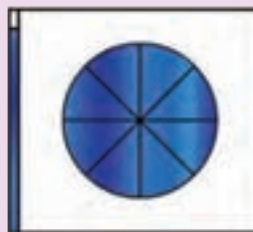


۳- یک بازی مشابه تصویر زیر ایجاد کنید که قطعات قابلیت عمل درگ داشته باشد تا توسط کاربر تکمیل شود.





۴- در تصویر زیر با درگ روی هر اهرم کره تغییر سایز پیدا کرده و یا تغییر زاویه می‌دهد. همچنین با حرکت اهرم به سمت پایین مقیاس و میزان چرخش کاهش می‌یابد. انیمیشن را ایجاد کنید.



فصل پانزدهم

هدف کلی فصل :

بهره‌گیری بیشتر از زبان ActionScript 3.0

اهداف رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که :

- بتواند با استفاده از Action Script به متعامل کردن انیمیشن بپردازد.
- بتواند دستورات شرطی را به کار برد.
- بتواند ترتیب اجرای دستورات برنامه را با دستور Switch Case تغییر دهد.
- بتواند دستورات را به تعداد دفعات معین و محدود با دستور For اجرا کند.
- مفهوم Class را شرح دهد.
- از ابزار آرماتور استفاده کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۸	۳



کلیات

لذت واقعی در Flash زمانی آغاز می‌شود که با دستورات کوتاه به Flash بگویید که چه کار کند. با ترکیب دستورات ساده می‌توانید مجموعه‌های پیچیده‌ای از دستورات را برای ایجاد گرافیک‌های متحرک جذاب تولید کنید. در این بخش به معرفی تعدادی از دستورات می‌پردازیم.

۱-۱۵- متغیر (Variable)

Variable یا متغیر، مقادیر مربوط به یک داده که ممکن است ثابت یا متغیر باشد را در خود نگه می‌دارد. نوع اطلاعاتی که یک متغیر می‌تواند در خود نگه دارد در زمان تعریف آن مشخص می‌شود. به عنوان مثال، یک متغیر رشته‌ای تنها قادر به نگهداری اطلاعات از نوع حروف و اعداد است در حالی که یک متغیر عددی تنها می‌تواند اعداد را در خود نگهداری کند.

نکاتی که در تعریف متغیر باید رعایت شود:

- ۱- نام متغیر باید با حروف یا زیر خط (Underscore) و یا علامت (\$) شروع شود.
 - ۲- نام متغیر می‌تواند شامل حروف، اعداد، زیر خط و یا علامت (\$) باشد.
 - ۳- از کاراکتر فاصله خالی Blankspace یا Whitespace در نام متغیر نمی‌توان استفاده کرد.
 - ۴- کلمات رزرو شده را به عنوان نام متغیر نمی‌توان استفاده کرد. مانند if, for, else, and, ...
 - ۵- بهتر است نام متغیر با حروف کوچک باشد.
 - ۶- تعیین نوع داده‌ای اختیاری است ولی بهتر است آن را تعیین کنید.
 - ۷- می‌توان با یک var چند متغیر تعریف کرد (علامت جداکننده بین متغیرها، می‌باشد).
- var i: int, m: int=12, s: string ;

۱-۱۵-۱- اعلام یک متغیر

قبل از این که از یک متغیر استفاده کنید، باید آن را تعریف کنید. برای تعریف یک متغیر باید از کلمه کلیدی var استفاده کرده و عبارتی را به عنوان نام متغیر تعریف کنید، سپس مقداری را به عنوان مقدار اولیه به آن اختصاص دهید.

فرم کلی تعریف متغیر

[مقدار]= نوع داده‌ای : نام متغیر var

علامت [] به مفهوم اختیاری بودن می‌باشد.

۲-۱-۱۵- انواع داده‌ها

Flash برای نگهداری و پردازش داده‌ها، انواع مختلفی از داده‌ها را استفاده می‌کند. نوع داده‌ها مشخص می‌کنند چه نوع اطلاعاتی می‌توانند در متغیرها ذخیره شوند. برای مثال متغیر نوع داده صحیح، می‌تواند فقط اعداد صحیح را در خود ذخیره کند. Flash از انواع داده‌های عددی و غیر عددی پشتیبانی می‌کند. داده‌ها به شرح جدول ۱-۱۵ است.

جدول ۱-۱۵- انواع داده‌ها

مفهوم	نوع داده	مثال
عدد صحیح بدون علامت	Unit	1
عدد صحیح	Int	-5
عدد اعشاری	Number	4.5
رشته‌ای	String	"Flash"
منطقی	Boolean	True

رشته ترکیبی از چند کاراکتر می‌باشد که داخل علامت نقل قول (زوج کوتیشن) قرار گرفته است. داده‌های رشته‌ای می‌توانند شامل هر کاراکتری باشند. برای مثال «Flash cs4» رشته‌ای به طول ۹ کاراکتر است.

متغیر Boolean می‌تواند فقط شامل دو مقدار True و False باشد.

۳-۱-۱۵- عملگرها

علایمی که برای انجام عملیات مختلف روی متغیرها به کار می‌روند، عملگر (Operator) نامیده می‌شوند. Flash دارای انواع عملگرهای مختلف است که روی متغیرها اعمالی را انجام می‌دهند. در ادامه با انواع عملگرهای Flash آشنا می‌شوید.

عملگرهای محاسباتی: از عملگرهای محاسباتی برای انجام عملیات ریاضی استفاده می‌شود. نتیجه عملگرهای محاسباتی، به صورت عدد می‌باشد. انواع عملگرهای محاسباتی در جدول ۲-۱۵ شرح داده شده است.



جدول ۱۵-۲ - انواع عملگرهای محاسباتی

مثال	مفهوم	عملگرهای محاسباتی
$2+3$	جمع	+
$8-5$	تفریق	-
$4*2$	ضرب	*
$24/4$	تقسیم	/
$A=A+1$ معادل $A++$	افزودن یک واحد به مقدار قبلی	++
$A=A-1$ معادل $A--$	کاستن یک واحد از مقدار قبلی	--

عملگرهای انتساب : در Flash برای قرار دادن یک مقدار ثابت یا نتیجه یک عبارت در یک متغیر، از دستور انتساب (=) استفاده می‌شود. انواع عملگرهای انتساب در جدول ۱۵-۳ شرح داده شده است.

جدول ۱۵-۳ - انواع عملگرهای انتساب

مثال	مفهوم	عملگرهای انتساب
$A=1$	انتساب	=
$A=A+3$ معادل $A+=3$	انتساب با اضافه کردن به مقدار قبلی	+=
$A=A-3$ معادل $A-=3$	انتساب با کاستن از مقدار قبلی	-=
$A=A*3$ معادل $A*=3$	انتساب با ضرب در مقدار قبلی	*=
$A=A/3$ معادل $A/=3$	انتساب با تقسیم در مقدار قبلی	/=

عملگرهای رابطه‌ای : عملگرهای رابطه‌ای برای مقایسه انواع داده‌ها به کار می‌روند. حاصل این عملگرها ارزش True یا False است. انواع عملگرهای رابطه‌ای در جدول ۱۵-۴ شرح داده شده است.

جدول ۴-۱۵- انواع عملگرهای رابطه‌ای

مثال	مفهوم	عملگرهای رابطه‌ای
$3 < 5$	کوچکتر	$<$
$2 \leq 3$	کوچکتر یا مساوی	\leq
$8 > 5$	بزرگتر	$>$
$9 \geq 7$	بزرگتر یا مساوی	\geq
$6 = 6$	مساوی	$=$
$6 \neq 5$	نامساوی	\neq

عملگرهای منطقی: برای ایجاد ترکیبات مختلف شرطی و انجام عملیات منطقی روی عبارات، از عملگرهای منطقی استفاده می‌شود. در جدول ۵-۱۵ اسامی عملگرهای منطقی Flash آمده است.

جدول ۵-۱۵- انواع عملگرهای منطقی

شرح	مفهوم	عملگرهای منطقی
عملگر Not ارزش یک عبارت را معکوس می‌کند.	NOT	!
نتیجه عملگر منطقی And فقط وقتی درست است که هر دو عبارت منطقی آن درست باشند و اگر یکی یا هر دو عبارت نادرست باشند، نتیجه نادرست خواهد بود.	AND	&&
نتیجه عملگر منطقی Or فقط وقتی نادرست است که هر دو عبارت منطقی آن نادرست باشد و اگر یکی یا هر دو عبارت درست باشند، نتیجه درست خواهد بود.	OR	

در مثال‌های ارائه شده به نحوه معرفی و مقداردهی متغیرها دقت کنید.



مثال ۱-۱۵ : دو متغیر a و b از نوع متغیر عددی با یک مقدار اولیه تعریف شده‌اند. سپس مقدار متغیر a یک واحد افزایش و مقدار متغیر b یک واحد کاسته شده است. در آخر توسط فرمان trace حاصل جمع دو متغیر نمایش می‌یابد.

```
Var a: int = 1;
Var b: int = 2;

a++; // (a=a+1)
b--; // (b=b-1)
trace (a+b); //3
```

عبارت مقابل // یک توضیح اضافه (Comment) برای کاربر جهت کسب اطلاع است. برای این که کد Action Script خود را بعد از چندماه نیز درک کنید باید توضیحات را اضافه کنید که هدف دستورات را توضیح می‌دهند.

نکته : تابع trace تابعی است که نتیجه عبارت‌های نام برده شده درون پرانتز، به هنگام نمایش فیلم swf روی پانل output چاپ می‌شود.

مثال ۲-۱۵ : متغیر answer از نوع متغیر رشته‌ای تعریف شده است. از عملگر + برای اتصال رشته‌ها استفاده می‌شود. سپس رشته "two" توسط عملگرهای اتصال مقدار متغیر answer را تعیین می‌کند. در آخر توسط فرمان trace حاصل متغیر answer نمایش می‌یابد.

```
Var answer: string;
answer= "two" + "two" ;
trace(answer) ; // twotwo
```

مثال ۳-۱۵ : متغیر a با مقدار اولیه ۲ تعریف شده است. سپس فرمان trace حاصل عبارت منطقی را نمایش می‌دهد. مقدار متغیر a بزرگتر یا مساوی عدد ۳ نیست و نتیجه محاسبه مقدار منطقی false می‌باشد.

```
Var a: unit=2 ;
trace(a >= (1+2)) ; // false
```

تمرین ۱-۱۵: شرح دستورات زیر را بنویسید.

```
Var a: unit=2 ;
trace (a == (1+2)) ;
trace (a != (1+2)) ;
```

۱۵-۲ تابع (Function)

تابع، مجموعه‌ای از دستورات زبان ActionScript است که مجموعاً تحت یک نام قابل فراخوانی هستند. استفاده از توابع باعث می‌شود که در صورت نیاز به تکرار یک مجموعه از دستورات در برنامه، نیار به تکرار و تایپ مجدد کل دستورات نباشد.

به عنوان مثال فرض کنید که برای یک دکمه، یک قطعه مشتمل بر سه خط نوشته‌اید که کار آن تغییر اندازه باشد، اگر تنها یک دکمه داشته باشید، نوشتن سه خط برنامه مشکلی به نظر نمی‌رسد اما چنانچه مجبور باشید برای ۵ دکمه همین برنامه را تکرار کنید بهتر است که این سه خط برنامه را در قالب یک تابع تعریف کرده و برای هر دکمه تنها نام تابع را فراخوانی کنید.

نحوه معرفی توابع و فراخوانی آنها و همچنین به کارگیری آرگومان‌ها را در نمونه مثال‌ها ملاحظه

می‌کنید.

مثال ۴-۱۵: در این مثال همزمان با رها کردن کلید ماوس روی دکمه، توسط تابع A

ارتفاع و پهنای آن تغییر می‌کند.

۱- یک سند جدید از نوع ActionScript 3 باز کنید و آن را با نام size.fla ذخیره کنید.

۲- روی آیکن New Layer کلیک کنید و یک لایه جدید ایجاد کنید. نام لایه اول را Actions



و لایه دوم را Frames وارد کنید.

۳- در لایه Frames روی فریم ۱ یک تصویر رسم کنید. سپس توسط کلید F8، آن را به سمبل دکمه (Button) تبدیل کنید.

۴- در پانل Properties نام نمونه را mc وارد کنید.

۵- در لایه Actions روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید سپس کدهای زیر را به دقت وارد کنید.

```

1 mc.addEventListener(MouseEvent.CLICK, A);
2
3 function A (e:MouseEvent)
4 {
5     mc.width = 50;
6     mc.height = 100;
7 }
8

```

شکل ۱-۱۵

رویداد دکمه mc یعنی EventListener اعلام می‌کند که در صورت قرار گرفتن ماوس روی دکمه mc تابع A اجرا شود که با اجرای تابع A پهنا و ارتفاع نمونه mc تغییر می‌کند. این کد چه تغییری در مثال بالا ایجاد می‌کند؟

this.width=180;

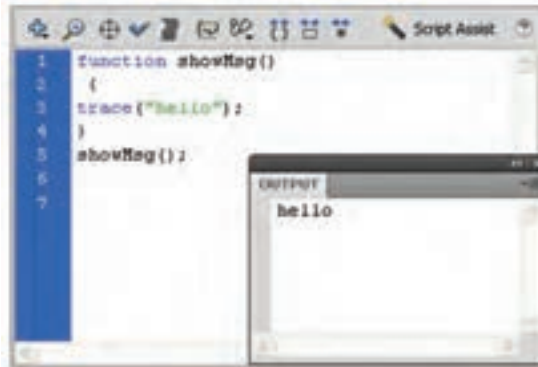
مثال ۵-۱۵: در این مثال نحوه استفاده از یک تابع بدون آرگومان را مشاهده می‌کنید.

۱- یک سند جدید از نوع ActionScript 3 باز کنید و آن را با نام message.fla ذخیره کنید.

۲- نام لایه اول را Actions وارد کنید.

۳- در لایه Actions روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید سپس کدهای زیر را به دقت وارد کنید.

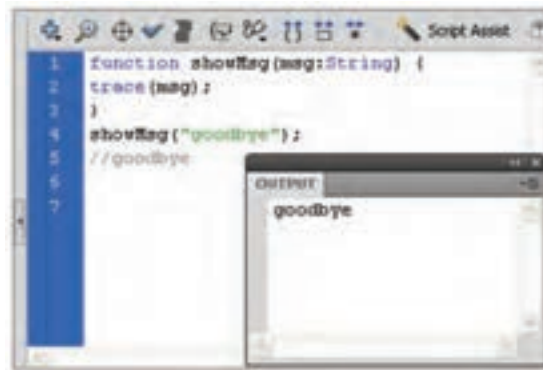
با اجرای فیلم تابع showMsg() اجرا شده و متن hello نمایش داده می‌شود.



شکل ۱۵-۲

مثال ۱۵-۶: در این مثال نحوه استفاده از یک تابع با آرگومان را مشاهده می‌کنید.

در این مثال تابع `showMsg()` دارای آرگومان رشته‌ای با نام `msg` است که هدف آن نمایش متن درون متغیر `msg` در پنجره Output است. با اجرای فیلم، تابع `showMsg()` اجرا شده و متن `goodbye` که به متغیر `msg` نسبت داده شده، نمایش داده می‌شود.




شکل ۱۵-۳

مثال ۱۵-۷: این مثال 20° درجه سلیسیوس را به فارنهایت تبدیل می‌کند. خروجی عدد ۶۸ است.



```
Script Assist
1 function celToFaz (cel:Number):Number {
2   return (9 / 5) * cel + 32;
3 }
4 trace(celToFaz(20));
5 //00
6
7
8
```




شکل ۱۵-۴

نام تابع `celToFaz` است. آرگومان آن `cel` بوده و از نوع عددی است. خروجی نیز از نوع عدد می‌باشد. مقدار محاسبه شده توسط فرمان `return` بازگردانده می‌شود. در خط بعدی توسط فرمان `trace` تابع `celToFaz` با مقدار ورودی 20° فراخوانی می‌شود.

مثال ۱۵-۸: این مثال 68° درجه فارنهایت را به سلسیوس تبدیل می‌کند. خروجی عدد 20° است.

```
Script Assist
1 function farToCel (far:Number):Number {
2   return (5 / 9) * (far - 32);
3 }
4 var celDeg:Number = farToCel(68);
5 trace(celDeg);
6 //20
7
8
9
10
```



شکل ۱۵-۵

نام تابع `farToCel` است. آرگومان آن `far` بوده و از نوع عددی است. خروجی نیز از نوع عدد می‌باشد. مقدار محاسبه شده توسط فرمان `return` بازگردانده می‌شود. در خط بعدی تابع `farToCel` با مقدار 68° فراخوانی شده و در متغیر `celDeg` نگهداری

می‌شود.

توسط فرمان var متغیر celDeg از نوع عددی معرفی شده است.
توسط فرمان trace محتوای متغیر celDeg نشان داده می‌شود.

تمرین ۲-۱۵: دستورات ارائه شده را به دقت تجزیه و تحلیل کنید و هدف آن را به طور مختصر شرح دهید.

```
function m( a:int , b: int)
{
  var c: int;
  c=a+b;
}
trace ( m(1,2));
```

```
var k:string = "Hello";
function g ()
{
  trace (k);
}
g ();
trace (k);
```

۳-۱۵- استفاده از عبارات شرطی

عبارات شرطی ابزاری است که Action بر اساس آن در خصوص درستی یا نادرستی یک موضوع تصمیم گرفته و بر اساس این تصمیم عمل مناسبی را انجام می‌دهد.

۱-۳-۱۵- دستور if

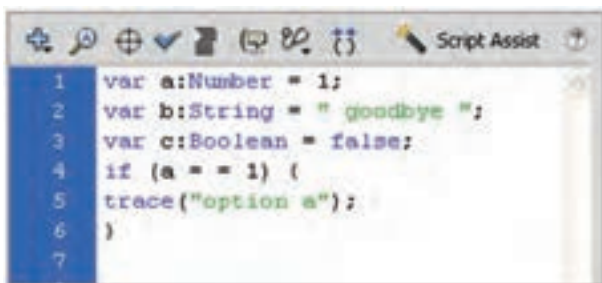
چنانچه بخواهید در صورت برقرار بودن شرط، دستور یا دستورات اجرا شود، از دستور if به شکل زیر استفاده می‌کنیم:

```
if(عبارت شرطی)
{
  دستورات
}
```

هنگام اجرای دستور if، ابتدا عبارت شرطی بررسی می‌شود. در صورتی که نتیجه ارزیابی، درست (True) باشد، دستور یا دستورات اجرا می‌شود.



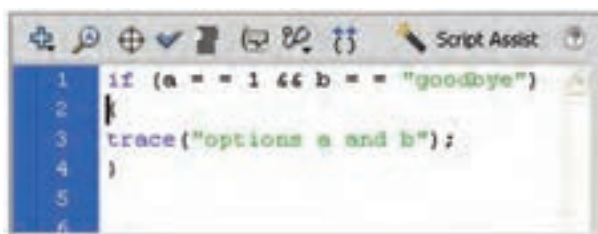
مثال ۱۵-۹: توسط فرمان var به متغیر a عدد یک و به متغیر b رشته "goodbye" و به متغیر c مقدار منطقی false اختصاص داده شده است. طبق دستور شرطی اگر مقدار متغیر a برابر عدد ۱ باشد رشته "option a" نمایش داده می‌شود.



```
1 var a:Number = 1;
2 var b:String = "goodbye ";
3 var c:Boolean = false;
4 if (a == 1) {
5   trace("option a");
6 }
7
```

شکل ۱۵-۶

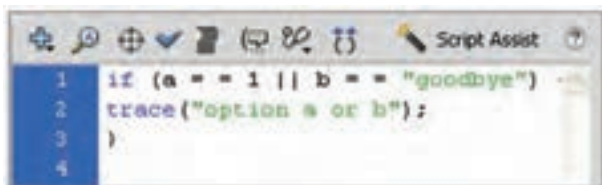
مثال ۱۵-۱۰: طبق دستور شرطی اگر مقدار a برابر عدد ۱ و مقدار متغیر b رشته "goodbye" باشد رشته "options a and b" نمایش داده می‌شود.



```
1 if (a == 1 && b == "goodbye")
2 |
3   trace("options a and b");
4
5
6
```

شکل ۱۵-۷

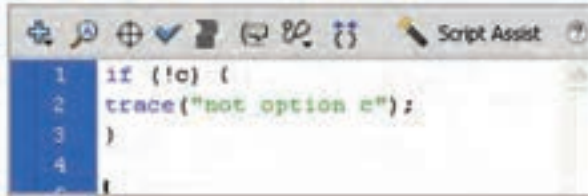
مثال ۱۵-۱۱: در این مثال اگر مقدار متغیر a برابر عدد ۱ یا مقدار متغیر b رشته "goodbye" باشد رشته "option a or b" نمایش داده می‌شود.



```
1 if (a == 1 || b == "goodbye")
2   trace("option a or b");
3
4
```

شکل ۱۵-۸

مثال ۱۲-۱۵: در این مثال اگر حاصل شرط برابر مقدار true باشد رشته "not options c" نمایش داده می‌شود (متغیر c مقدار منطقی دارد و داده‌های منطقی به طور پیش فرض مقدار اولیه false دارند و !c به معنای مقدار منطقی true است).



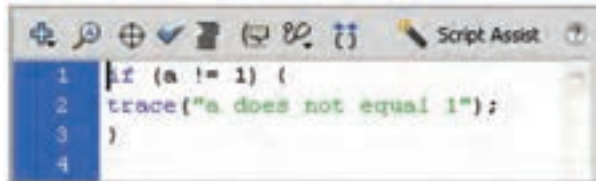
```

1  if (!c) {
2  trace("not option c");
3  }
4

```

شکل ۱۵-۹

مثال ۱۳-۱۵: در این دستور شرطی اگر مقدار متغیر a مخالف مقدار عددی ۱ باشد رشته "a does not equal 1" نمایش داده می‌شود.



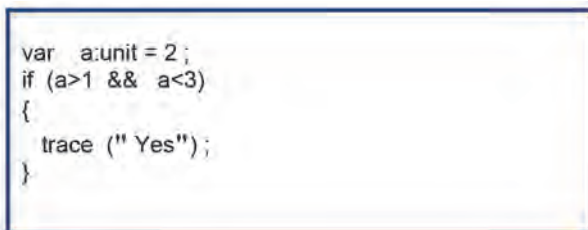
```

1  if (a != 1) {
2  trace("a does not equal 1");
3  }
4

```

شکل ۱۵-۱۰

تمرین ۳-۱۵: دستورات ارائه شده را به دقت تجزیه و تحلیل کنید و هدف آن را به طور مختصر شرح دهید.



```

var a:unit = 2;
if (a>1 && a<3)
{
    trace (" Yes");
}

```




if-Else ۱۵-۳-۲

هنگام اجرای دستور if، ابتدا عبارت شرطی بررسی می‌شود. در صورتی که نتیجه ارزیابی درست (True) باشد، دستورات ۱ اجرا می‌شوند و اگر نتیجه ارزیابی نادرست (False) باشد، دستورات ۲ اجرا خواهد شد.

```

(عبارت شرطی)if
{
دستورات ۱
}
else
{
دستورات ۲
}
    
```

مثال ۱۴-۱۵: در این دستور شرطی اگر مقدار متغیر a مخالف مقدار عددی ۱ باشد رشته "a does not equal 1" در غیر این صورت رشته "a does equal 1" نمایش داده شود.

```

1  if (a != 1) {
2  trace("a does not equal 1");
3  } else {
4  trace("a does equal 1");
5  }
    
```

شکل ۱۱-۱۵

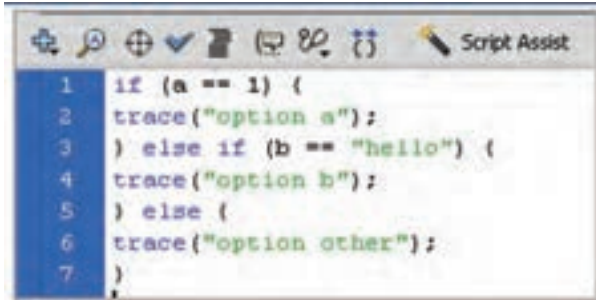
مثال ۱۵-۱۵: در این مثال از دستور if تودرتو استفاده شده است. اگر مقدار متغیر a مقدار عددی ۲ باشد رشته "a does not equal 1" نمایش داده می‌شود. در غیر این صورت اگر مقدار متغیر a مقدار عددی ۱ باشد رشته "a does equal 1" نمایش داده می‌شود.

```

1  if (a == 2) {
2  trace("a does not equal 1");
3  } else if (a == 1) {
4  trace("a does equal 1");
5  }
    
```

شکل ۱۲-۱۵

مثال ۱۶-۱۵: در این مثال از دستور if-else تودرتو استفاده شده است.



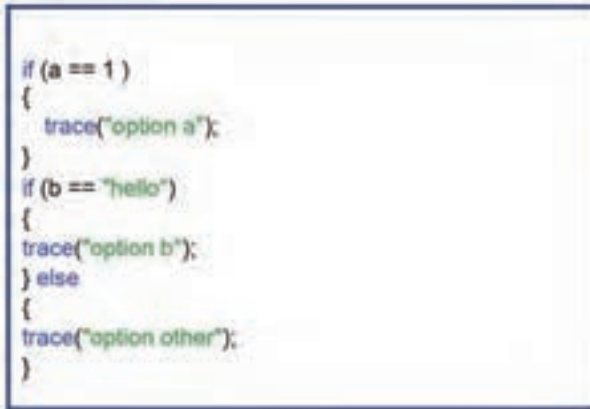
```

1  if (a == 1) {
2  trace("option a");
3  } else if (b == "hello") {
4  trace("option b");
5  } else {
6  trace("option other");
7  }

```

شکل ۱۳-۱۵

تمرین ۴-۱۵: نتیجه دستورات زیر چیست؟



```

if (a == 1)
{
  trace("option a");
}
if (b == "hello")
{
  trace("option b");
} else
{
  trace("option other");
}

```

۱۵-۴- دستور Switch Case

دستور Switch-case نیز مانند دستور if می تواند ترتیب اجرای دستورات برنامه را تغییر دهد و بر اساس شرایط خاص، باعث اجرای مجموعه ای از دستورات شود.

در این دستور، ابتدا مقدار عبارت مقابل Switch محاسبه شود. سپس این مقدار از بالا به پایین با مقادیر مقابل هر Case مقایسه شود. در صورتی که حاصل عبارت با مقدار مقابل Case یکسان باشد، دستور یا دستورات آن Case اجرا شده و با دستور break کنترل برنامه به اولین دستور بعد از Switch منتقل خواهد شد و نمونه های Case بعدی نادیده گرفته می شوند. اگر مقدار عبارت مقابل Switch با هیچ یک از مقادیر Case برابر نباشد، دستور یا دستورات مقابل default اجرا می شود.



عبارت یا متغیر) Switch

```
{
مقدار ۱:
مجموعه دستورات ۱
break ;
مقدار ۲:
مجموعه دستورات ۲
break ;
.
.
.
default
مجموعه دستورات ۳
}
```

نکته: اگر دو Case دارای مقادیر یکسان باشند، دستورات اولین Case اجرا می‌شود و فرمان Switch خاتمه می‌یابد.

مثال ۱۷-۱۵: در این مثال نحوه استفاده از دستور Switch-case را مشاهده می‌کنید.

اگر مقدار متغیر a مقدار عددی ۱ باشد رشته "one" نمایش داده می‌شود.
اگر مقدار متغیر a مقدار عددی ۲ باشد رشته "two" و اگر مقدار عددی ۳ باشد رشته "three"
نمایش داده می‌شود. در غیر این صورت رشته other نمایش می‌یابد.

```

1 switch (a) {
2   case 1 :
3     trace("one");
4     break;
5   case 2 :
6     trace("two");
7     break;
8   case 3 :
9     trace("three");
10    break;
11  default :
12    trace("other");
13  break;
14  }

```

شکل ۱۴-۱۵

۱۵-۵- دستور FOR

از دستور For زمانی استفاده می‌شود که لازم است دستورات را به تعداد دفعات معین و محدود اجرا کنیم. ساختار حلقه For بصورت زیر است:

```

(گام حرکت یا پرش ; شرط اتمام حلقه ; مقدار اولیه = نام شمارنده)
For
{
مجموعه دستورات
}

```

دقت کنید که نام شمارنده باید از قبل تعریف شده باشد. همچنین مقدار شمارنده باید کوچکتر از مقدار نهایی باشد تا حلقه پایان یابد. اگر در گام حرکت از عملگر ++ استفاده شود هدف گام افزایشی است و اگر از عملگر -- استفاده شود هدف گام کاهشی است.

مثال ۱۵-۱۸: در این مثال مقدار اولیه متغیر i عدد صفر بوده و در هر بار اجرای حلقه یک واحد به مقدار آن اضافه می‌شود. دستورات حلقه تا زمانی که مقدار متغیر i کوچکتر از عدد ۳ باشد اجرا می‌شود. همانطور که ملاحظه می‌کنید ۳ بار رشته hello نمایش داده می‌شود.

The screenshot shows a script editor window titled 'Script Assist'. The code in the editor is as follows:

```

1 for (var i:int = 0; i < 3; i++)
2   trace("hello");
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

```

An 'OUTPUT' window is overlaid on the code, displaying the result of the execution:

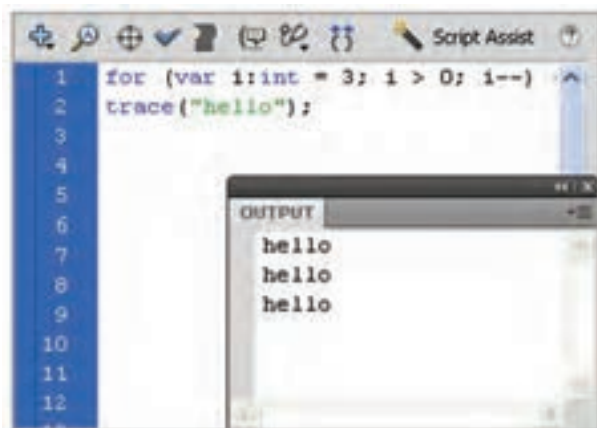
```

hello
hello
hello

```

شکل ۱۵-۱۵

مثال ۱۵-۱۹: این دستور حلقه از نوع کاهشی بوده و طبق دستور ۳ بار رشته hello نمایش داده می‌شود.



شکل ۱۶-۱۵

مثال ۲۰-۱۵: این دستور حلقه از نوع افزایشی بوده و طبق دستور اعداد کوچکتر از ۵ نمایش داده می‌شود.

```
for (var i:int= 0 ; i<5 ; i++)  
{  
  trace (i); //0 1 2 3 4  
}
```

تمرین ۵-۱۵: خروجی دستورات زیر چیست؟

```
for (var i:int= 1 ; i<=10 ; i++)  
{  
  trace ("5 × ",i, " = ", 5*i);  
}
```

```
for (var i:int= 3 ; i>0 ; i--)  
{  
  trace (i);  
}
```

۱۵-۶- دستور While

این حلقه، دستورات داخل خود را تا زمانی که شرط تعیین شده درست باشد، اجرا می‌کند. شکل کلی این ساختار تکرار به صورت زیر است:

```
While (عبارت شرطی)
{
    دستورات
}
```

مثال ۱۵-۲۱: طبق این دستور با هر بار اجرای برنامه تعدادی عدد تصادفی بین ۰ تا ۱۰۰ نمایش داده می‌شود. متغیر num از نوع عددی و با مقدار اولیه صفر تعریف شده و تا زمانی که مقدار متغیر num کوچکتر از مقدار ۰.۵ باشد، اعداد تصادفی نشان داده می‌شود.

The screenshot shows a script editor window titled 'Script Assist' with the following code:

```

1  var num:Number = 0;
2  while (num < 0.5) {
3  num = Math.random();
4  trace (num*100);
5  }
6
7
8
9
10
11
12
```

Below the code, an 'OUTPUT' window displays the results of the trace statements:

```

OUTPUT
1.560756703838706
16.991470335051417
35.72255680337548
82.77999651618302
```

شکل ۱۷-۱۵

روند اجرای حلقه Do...While برخلاف قبل است. یعنی ابتدا دستورات داخل حلقه یک بار اجرا شده و سپس شرط حلقه ارزیابی می‌شود. شکل کلی این ساختار تکرار به صورت زیر است:

```
do
{
    مجموعه دستورات
} While (عبارت شرطی)
```



تمرین ۶-۱۵: دستورات زیر را شرح دهید.

```

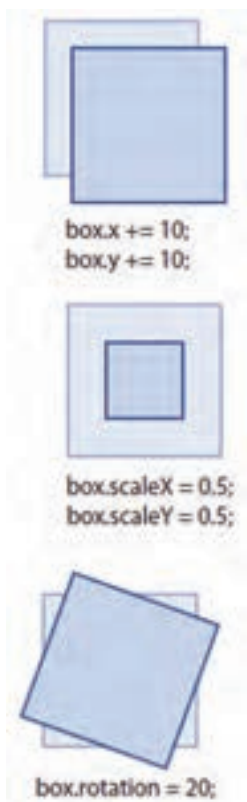
var i:int = 0;
While (i<5)
{
    trace (i);
    i++;
}

```

مثال ۲۲-۱۵: یک movie clip به شکل مربع ایجاد کنید و نام نمونه را box قرار

دهید.

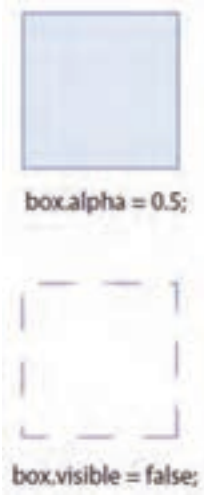
برای تغییر خصوصیات آن به مثال‌های زیر توجه کنید. شکل‌های تیره تغییرات را پس از اعمال دستور نشان می‌دهد.



الف) موقعیت نمونه box در راستای محور افقی و عمودی به اندازه ۱۰ پیکسل افزایش می‌یابد.

ب) مقیاس نمونه box در راستای محور افقی و عمودی نصف می‌شود.

ج) نمونه box به اندازه ۲۰ درجه چرخش می‌یابد.



د) میزان شفافیت نمونه box به اندازه نصف کاهش می‌یابد.

ه) نمونه box غیر فعال می‌شود.

مثال ۲۳-۱۵: در این مثال با هر با فشردن دکمه ماوس، در لحظه رها کردن K1 ۲۰ درجه می‌چرخد.

- ۱- یک فایل Flash از نوع ActionScript 3 باز کنید و آن را با نام rotate fla ذخیره کنید.
- ۲- روی آیکن New Layer کلیک کنید و یک لایه جدید ایجاد کنید. نام لایه اول را Actions و لایه دوم را Frames وارد کنید.
- ۳- در لایه Frames روی فریم ۱ یک تصویر رسم کنید. سپس توسط کلید F8، آن را به سمبل (movie clip) تبدیل کنید.
- ۴- در پانل Properties نام نمونه را K1 قرار دهید.
- ۵- در لایه Actions روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید سپس کدهای زیر را به دقت وارد کنید.

```

Script Assist
1 K1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, A);
2 function A(e:MouseEvent):void {
3     K1.rotation += 20;
4 }
5

```

شکل ۱۸-۱۵



۷-۱۵- کلاس (Class)

در زبان ActionScript 3.0 هر شیء توسط یک Class تعریف می‌شود که این Class شامل نمایش خلاصه‌ای از خواص آن شیء است. یک Class شامل یک نوع از اشیا است که دارای خواص و متدهای مشترکی هستند. شما تا به حال با مفاهیمی مانند کلاس‌های MovieClip و Buttons آشنا شده‌اید. به منظور استفاده از متدها و خواص‌های مربوط به یک Class کافی است نمونه‌ای از آن کلاس را از طریق اعلام متغیر ایجاد و نوع داده (data type) آن را تعیین کنید.

Var نام کلاس = New نام کلاس : نام متغیر

به عنوان مثال می‌خواهیم متغیری از نوع MovieClip و با نام clip1 تعریف کنیم :

Var Clip1: movie Clip=New movie Clip() ;

مثال ۲۴-۱۵ : در این مثال اطلاعات مربوط به کلاس MovieClip را به پروژه Flash وارد می‌کنید.

۱- پانل ActionScript را باز کنید.

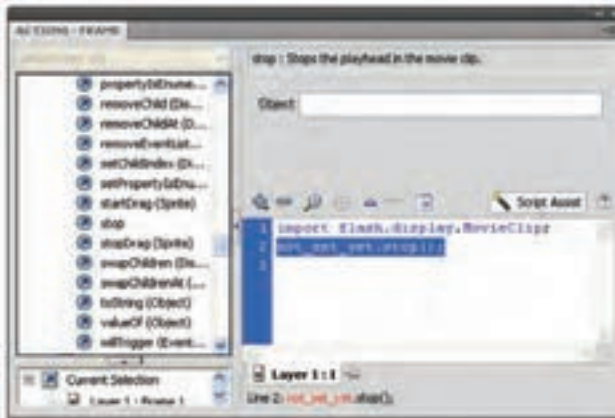
۲- روی دکمه Script Assist در سمت راست پنجره Action کلیک کنید.

۳- در پانل سمت چپ Methods → MovieClip → flash.display را انتخاب کرده و سپس روی Stop در فهرست متدها دابل کلیک کنید.

۴- این کد در پانل Script در سمت راست پانل Action ظاهر می‌شود.

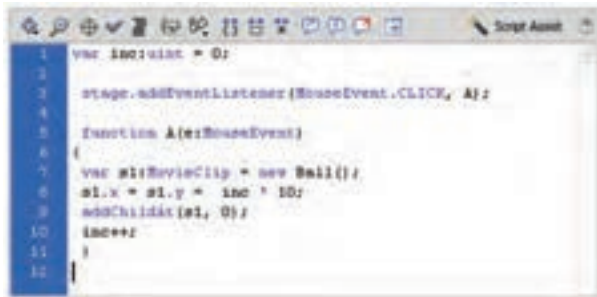
۵- اولین عبارت ActionScript، اطلاعات مربوط به کلاس MovieClip را به پروژه Flash وارد می‌کند به گونه‌ای که فیلم شما به متدها و خصوصیات تعبیه شده مربوط به کلاس MovieClip دسترسی خواهد داشت.

۶- عبارت دوم از متد Stop برای متوقف کردن نمونه not-set-yet استفاده می‌کند. می‌توانید not-set-yet را به دلخواه خود تغییر دهید و مثلاً نام S1 وارد کنید.



شکل ۱۹-۱۵

مثال ۲۵-۱۵: در این مثال با هر بار کلیک ماوس یک MovieClip که نام کلاس آن Ball است به لیست نمایش اضافه می‌شود.



شکل ۲۰-۱۵

در خط ۱ متغیری به نام `inc` با مقدار اولیه صفر تعریف شده است.
 در خط ۲ `EventListener` گوش می‌دهد تا در صورت کلیک روی صفحه (stage) تابع `A` فراخوانی شود. عملکرد تابع `A` به شرح زیر است:
 متغیر `S1` یک `MovieClip` از نوع `MovieClip` با نام `Ball` می‌باشد.
 در خط بعد موقعیت مکانی `MovieClip` جدید بر اساس مضرری از متغیر `inc` تعیین می‌شود.
 توسط فرمان `addChildAt()` یک نمونه از کلیپ `S1` به صفحه نمایش اضافه می‌شود.
 در پایان توسط دستور `inc++` یک واحد به متغیر `inc` اضافه می‌شود تا در کلیک بعدی مکان `MovieClip` جدید تغییر یابد.



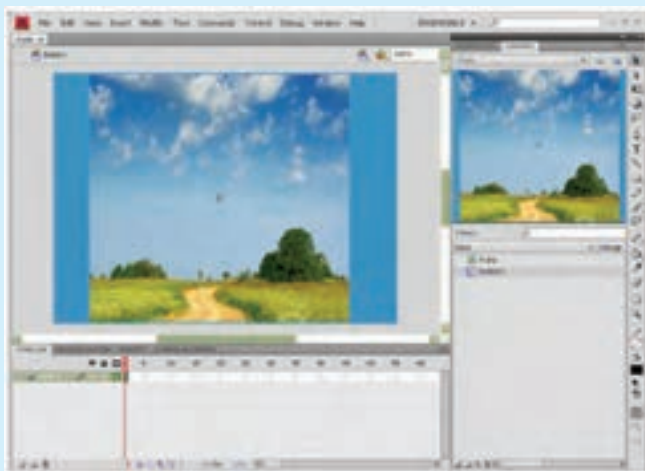
۱۵-۸- ایجاد آرماتور

اگر بخواهید مجموعه‌ای از عناصر را به هم متصل کنید از ابزار Bone استفاده کنید. این ابزار ساختار شاخه‌دار ایجاد می‌کند مانند شاخه‌های درخت، پاها و بازوهای انسان.

مثال ۱۵-۲۶: محو کردن یک سمبل نمایشی توسط Action و به کارگیری دستور

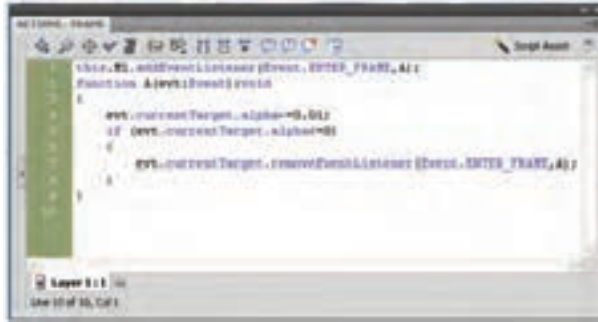
شرطی if

- ۱- یک فایل جدید ایجاد کنید و با نام Fade.fla ذخیره کنید.
- ۲- یک سمبل نمایشی همانند شکل ۱۵-۲۱ ایجاد کنید.
- ۳- نمونه سمبل نمایشی را در صفحه اصلی قرار دهید.



شکل ۱۵-۲۱

- ۴- در پانل Properties در قسمت Instant Name نام نمونه سمبل نمایشی را M1 وارد کنید.
- ۵- کلید F9 را بزنید تا پانل Action ظاهر شود و کد را مطابق شکل ۱۵-۲۲ در آن وارد کنید.

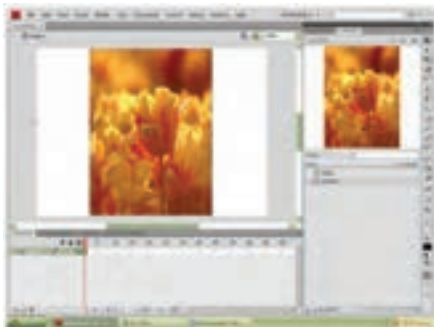


شکل ۱۵-۲۲

- ۶- اگر بخواهید به نمونه‌ای از سمبل نمایشی دسترسی داشته باشید که نام آن M1 است و در خط زمان اصلی قرار دارد، باید آدرس آن را به صورت this.M1 ذکر کنید.
- ۷- Event.ENTER_FRAME نام رویدادی است که باید سمبل نمایشی جاری به آن گوش فرا دهد و سپس تابع A را اجرا کند.
- ۸- تابع A دارای آرگومان است. توابع در هنگام بازگشت می‌توانند اطلاعاتی را بازگردانند و یا خالی باشند که در این مثال کلمه Void به خالی بودن آن اشاره می‌کند.
- ۹- با اجرای تابع A، میزان Alpha نمونه سمبل نمایشی جاری به میزان 0.01 کاهش می‌یابد.
- ۱۰- توسط دستور if میزان Alpha کنترل می‌شود و در صورتی که میزان آن کوچکتر یا مساوی صفر باشد اجرای رویداد توسط removeEventListener خاتمه می‌یابد.
- ۱۱- با اجرای فیلم مشاهده می‌کنید که نمونه سمبل نمایشی به تدریج محو می‌شود.

مثال ۱۵-۲۷: اعمال جلوه حرکتی (Transition) به یک سمبل نمایشی توسط

Action و استفاده از کلاس



شکل ۱۵-۲۳

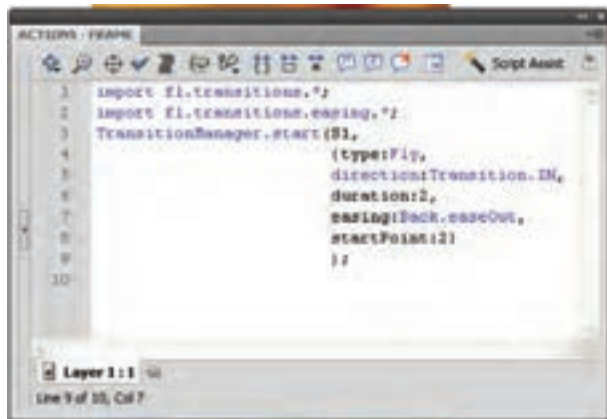
- ۱- یک فایل جدید ایجاد کنید و با نام Transition.fla ذخیره کنید.
- ۲- یک سمبل نمایشی ایجاد کرده و نمونه سمبل نمایشی را مطابق شکل ۱۵-۲۳ در صفحه اصلی قرار دهید.



۳- در پانل Properties در قسمت Instant Name نام نمونه سمبل نمایشی را S1 وارد کنید.

۴- کلید F9 را بزنید تا پانل Action ظاهر می‌شود و کد را مطابق شکل ۲۴-۱۵ در آن وارد

کنید.



شکل ۲۴-۱۵

۵- پکیج transitions شامل کلاس‌های متفاوت برای اعمال جلوه حرکتی می‌باشد. اگر بخواهید

به پکیج transitions دسترسی داشته باشید، باید دستور آن را به صورت *import fl.transitions.* ذکر کنید.

۶- کلاس easing شتاب‌های متفاوت به حرکت می‌دهد. برای دسترسی به کلاس easing که

در پکیج transitions است، باید دستور *import fl.transitions.easing.* را ذکر کنید.

۷- TransitionManager.start برای اعمال جلوه حرکتی به نمونه S1 است که دارای

پارامترهای مختلف است.

۸- با اجرای فیلم مشاهده می‌کنید که نمونه سمبل نمایشی از سمت بالا وارد صحنه می‌شود و

دارای حرکت نوسانی در راستای عمود است.

نکته: برای تغییر نقطه شروع جلوه حرکتی مقدار پارامتر Start Point را مطابق جدول

زیر تغییر دهید.

نقطه شروع حرکت	مقدارهای پارامتر StartPoint
بالا و سمت چپ	1
بالا و مرکز	2
بالا و راست	3
چپ و مرکز	4
مرکز	5
راست و مرکز	6
پایین و چپ	7
پایین و مرکز	8
پایین و راست	9

تمرین ۷-۱۵: مدل‌های مختلف حرکت را توسط پارامتر easing طبق جدول زیر مشاهده کنید.

مقادیر مختلف پارامتر easing
Back
Bounce
Elastic
Regular
Strong
None

مثال ۲۸-۱۵: کنترل حرکت یک انیمیشن توسط Action و به کارگیری دستور شرطی if



شکل ۱۵-۲۵

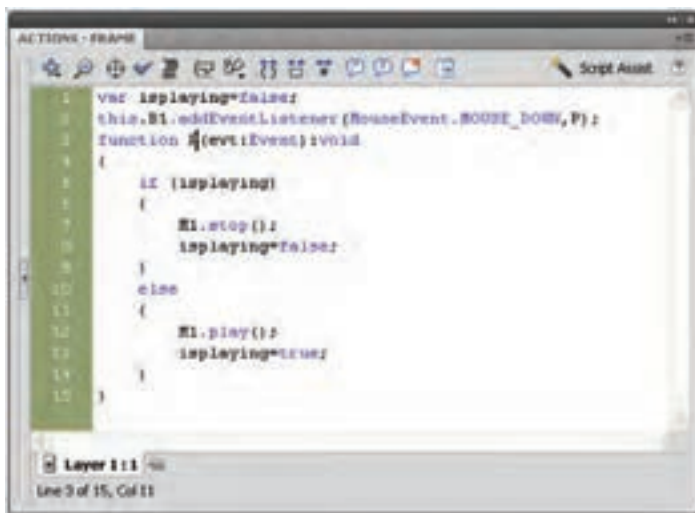
۱- یک فایل جدید ایجاد کنید و با نام Animation.fla ذخیره کنید.

۲- یک سمبل نمایشی ایجاد کرده و نمونه سمبل نمایشی را در صفحه اصلی قرار دهید.

۳- در پانل Properties در قسمت Instant Name نام نمونه سمبل نمایشی را M1 وارد کنید.

۴- یک سمبل کلیدی رسم کرده و نمونه آن را در صفحه اصلی قرار دهید و نام آن را B1 قرار دهید (شکل ۱۵-۲۵).

۵- کلید F9 را بزنید تا پانل Action ظاهر شود و کد را مطابق شکل ۱۵-۲۶ در آن وارد کنید.

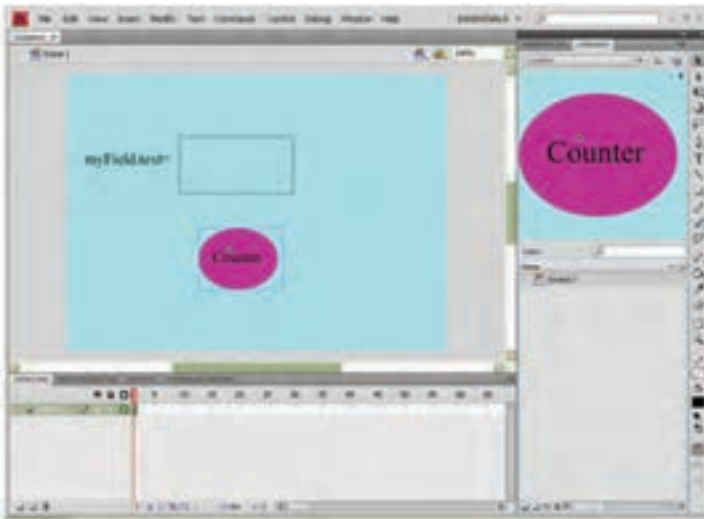


شکل ۱۵-۲۶

- ۶- متغیر isplaying با مقدار اولیه false مقدار دهی می‌شود.
- ۷- رویداد دکمه B1 یعنی EventListener اعلام می‌کند که در صورت فشردن دکمه B1 توسط ماوس تابع P اجرا شود.
- ۸- تابع P دارای آرگومان است و کلمه Void به خالی بودن آن اشاره می‌کند.
- ۹- تابع P در هنگام اجرا مقدار متغیر isplaying را بررسی می‌کند در صورتی که مقدار آن true بود حرکت نمونه سمبل نمایشی متوقف می‌شود و اگر مقدار آن برابر false بود به حرکت ادامه می‌دهد.

مثال ۲۹-۱۵: ایجاد یک کادر متنی دینامیک برای شمارش توسط Action

- ۱- یک فایل جدید ایجاد کنید و با نام counter.fla ذخیره کنید.
- ۲- در صفحه اصلی یک کادر متنی قرار دهید.
- ۳- در پانل Properties در قسمت Text type نوع کادر متنی را Dynamic Text انتخاب کنید و نام نمونه را T1 قرار دهید.
- ۴- یک سمبل کلیدی رسم کرده و نمونه آن را در صفحه اصلی قرار دهید و نام آن را B1 قرار دهید (شکل ۲۷-۱۵).



شکل ۲۷-۱۵



۵- کلید F9 را بزنید تا پانل Action ظاهر شود و کد را مطابق شکل ۱۵-۲۸ در آن وارد کنید.



شکل ۱۵-۲۸

- ۶- رویداد دکمه B1 یعنی EventListener اعلام می‌کند که در صورت فشردن دکمه B1 توسط ماوس تابع A اجرا شود.
- ۷- تابع A در هنگام اجرا مقدار متغیر clicks را یک واحد افزایش می‌دهد و مقدار آن را در کادر متنی T1 نمایش می‌دهد.

مثال ۱۵-۳۰: کنترل چرخش یک سمبل نمایشی توسط Action به کارگیری دستور if

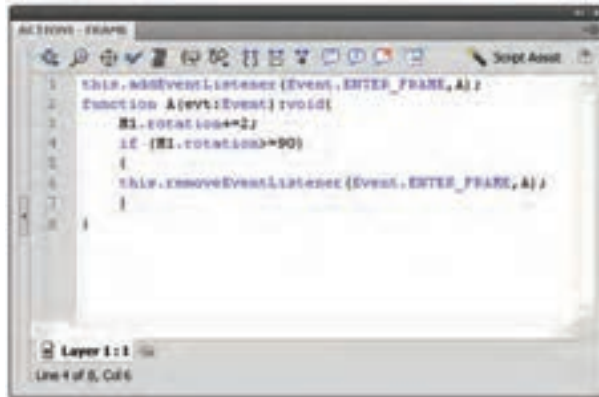
- ۱- یک فایل جدید ایجاد کنید و با نام Rotation.fla ذخیره کنید.
- ۲- یک سمبل نمایشی رسم کرده و نمونه سمبل نمایشی را مطابق شکل ۱۵-۲۹ در صفحه اصلی قرار دهید. (در این مثال عقربه ساعت سمبل نمایشی مورد نظر است).



شکل ۱۵-۲۹

۳- در پانل Properties در قسمت Instant Name نام نمونه سمبل نمایشی را M1 وارد کنید.

۴- کلید F9 را بزنید تا پانل Action ظاهر شود و کد را مطابق شکل ۱۵-۳۰ در آن وارد کنید.



شکل ۱۵-۳۰

۵- اگر بخواهید به نمونه‌ای از سمبل نمایشی اشاره کنید که در خط زمان اصلی قرار دارد، باید از this استفاده کنید.

۶- EVENT.ENTER-FRAME نام رویدادی است که باید سمبل نمایشی جاری به آن گوش فرا دهد و سپس تابع A را اجرا کند.

۷- تابع A دارای آرگومان است. توابع در هنگام بازگشت می‌توانند اطلاعاتی را بازگردانند و یا خالی باشند که در این مثال کلمه Void به خالی بودن آن اشاره می‌کند.

۸- با اجرای تابع A، نمونه سمبل نمایشی جاری به میزان ۲ درجه می‌چرخد.

۹- توسط دستور if میزان چرخش نمونه سمبل نمایشی کنترل می‌شود و در صورتی که میزان آن بزرگتر یا مساوی ۹۰ درجه باشد اجرای رویداد خاتمه می‌یابد.

۱۰- با اجرای فیلم مشاهده می‌کنید که نمونه سمبل نمایشی می‌چرخد و پس از گردش ۹۰ درجه متوقف می‌شود.

مثال ۱۵-۳۱: در این مثال با کلیک روی سمبل کلیدی Fast سرعت انیمیشن افزایش یافته و با کلیک روی سمبل کلیدی Slow سرعت انیمیشن کاهش می‌یابد.



- ۱- یک فایل جدید ایجاد کنید و با نام Speed.fla ذخیره کنید.
- ۲- یک انیمیشن رسم کرده و آن را در صفحه اصلی قرار دهید.
- ۳- دو سمبل کلیدی رسم کرده و نمونه آن را در صفحه اصلی قرار دهید و نام آنها را B1 و B2 قرار دهید.
- ۴- کلید F9 را بزنید تا پانل Action ظاهر شود و کد را مطابق شکل ۳۱-۱۵ در آن وارد کنید.

```
1 B1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,S);
2 B2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,K);
3
4 function S(evt:MouseEvent):void
5 {
6     stage.frameRate+=5;
7 }
8
9
10
11 function K(evt:MouseEvent):void
12 {
13     if (stage.frameRate>5)
14     {
15         stage.frameRate-=5;
16     }
17 }
18
```

شکل ۳۱-۱۵

- ۵- رویداد دکمه B1 یعنی EventListener اعلام می‌کند که در صورت کلیک دکمه B1 توسط ماوس تابع S اجرا شود.
- ۶- با اجرای تابع S، مقدار Frame rate پنج واحد افزایش می‌یابد. همان‌طور که می‌دانید برای تنظیم سرعت نمایش باید مقدار Frame rate را تغییر دهید. هر چه عدد بزرگتر انتخاب شود سرعت نمایش بالا می‌رود.
- ۷- رویداد دکمه B2 یعنی EventListener اعلام می‌کند که در صورت کلیک دکمه B2 توسط ماوس تابع K اجرا شود.
- ۸- با اجرای تابع K، مقدار Frame rate اگر بزرگتر از پنج بود، پنج واحد کاهش می‌یابد. هر چه عدد کوچک‌تر انتخاب شود سرعت نمایش کاهش می‌یابد.



● Variable یا متغیر، مقادیر مربوط به یک داده را که ممکن است ثابت یا متغیر باشد در خود نگه می‌دارد. نوع اطلاعاتی که یک متغیر می‌تواند در خود نگه دارد در زمان تعریف آن مشخص می‌شود.

● برای تعریف یک متغیر باید از کلمه کلیدی Var استفاده کرده و عبارتی را که به عنوان نام متغیر تعریف کنید، سپس مقداری را به عنوان مقدار اولیه به آن اختصاص دهید.

● Flash برای نگهداری و پردازش داده‌ها، انواع مختلفی از داده‌ها را استفاده می‌کند. نوع داده‌ها مشخص می‌کنند چه نوع اطلاعاتی می‌توانند در متغیرها ذخیره شوند.

● عملگر (Operator) عملگر (Operator) برای انجام عملیات مختلف روی متغیرها به کار می‌رود، عملگر (Operator) نامیده می‌شوند.

● تابع، مجموعه‌ای از دستورات زبان Action Script است که مجموعاً تحت یک نام قابل فراخوانی هستند. استفاده از توابع باعث می‌شود که در صورت نیاز به تکرار یک مجموعه از دستورات در برنامه، نیاز به تکرار و تایپ مجدد کل دستورات نباشد.

● عبارات شرطی ابزاری است که Action بر اساس آن در خصوص درستی یا نادرستی یک موضوع تصمیم گرفته و بر اساس این تصمیم عمل مناسبی را انجام می‌دهد.

● چنانچه بخواهیم در صورت برقرار بودن شرط، دستور یا دستورات اجرا شود، از دستور if استفاده می‌کنیم.

● هنگام اجرای دستور if، ابتدا عبارت شرطی بررسی می‌شود. در صورتی که نتیجه ارزیابی درست (True) باشد، دستورات بعد if اجرا می‌شوند و اگر نتیجه ارزیابی نادرست (False) باشد، دستورات بعد Else اجرا خواهند شد.

● دستور Switch Case نیز مانند دستور if می‌تواند ترتیب اجرای دستورات برنامه را تغییر دهد و بر اساس شرایط خاص، باعث اجرای مجموعه‌ای از دستورات شود.

● از دستور For زمانی استفاده می‌شود که لازم است دستورات را به تعداد دفعات معین و محدود اجرا کنیم.



• حلقه While، دستورات داخل خود را تا زمانی که شرط تعیین شده درست باشد، اجرا می‌کند.

- یک Class شامل یک نوع از اشیا است که دارای خواص و متدهای مشترکی هستند.
- اگر بخواهید مجموعه‌ای از عناصر را به هم متصل کنید از ابزار Bone استفاده کنید.

واژه‌نامه

Boolean	منطقی
Bone	استخوان
Class	کلاس
Comment	یادداشت
Default	پیش فرض
Function	تابع
Operator	عملگر
Output	خروجی
Switch	تعویض
String	رشته
Trace	ردیابی، دنبال کردن
Variable	متغیر
While	تا زمانی که

آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- در Flash برای قرار دادن یک مقدار ثابت یا نتیجه‌ی یک عبارت در یک متغیر، از دستور انتساب (=) استفاده می‌شود.

۲- عملگرهای انتساب برای مقایسه‌ی انواع داده‌ها به کار می‌روند.

۳- برای ایجاد ترکیبات مختلف شرطی و انجام عملیات منطقی روی عبارات، از عملگرهای محاسباتی استفاده می‌شود.

معادل عبارتهای سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Operator ۴- متغیر

Boolean ۵- عملگر

Variable ۶- منطقی

چهارگزینه‌ای

۷- خروجی دستور زیر چیست؟

```
Trace("a" & "b");
```

الف) a & b (ب) ab

ج) "a" & "b" (د) aob

۸- خروجی دستور زیر چیست؟

```
trace (2+2*3);
trace ((2+2)*3);
trace (((2+2)/6)*3);
```

الف) 12,8,4 (ب) 8,12,2

ج) 12,12,4 (د) 12,12,0

۹- خروجی دستور زیر چیست؟

```
function passParameter(theParameter)
{
    theParameter++;
    trace(theParameter)
}
passParameter(3);
```

الف) 4 (ب) 5

ج) 6 (د) 3

۱۰- خروجی دستور زیر چیست؟

```
var a:uint =10;
a++;
trace (a);
a--;
trace(a);
```

الف) 0,20 (ب) 9,11

ج) 10,11 (د) 10,12

۱۱- خروجی دستور زیر چیست؟

```
function m (a:int, b:int):int
{
    var c:int
    c = a + b;
    return c;
}
trace(m(3,2))
```

الف) 3+2 (ب) 5

ج) 3 (د) 6

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۲- عملگر Not ارزش یک عبارت را می‌کند.

۱۳- نتیجه عملگر منطقی And فقط وقتی درست است که هر دو عبارت منطقی آن باشند.



۱۴- نتیجه‌ی عملگر منطقی Or فقط وقتی نادرست است که هر دو عبارت منطقی آن

باشد.

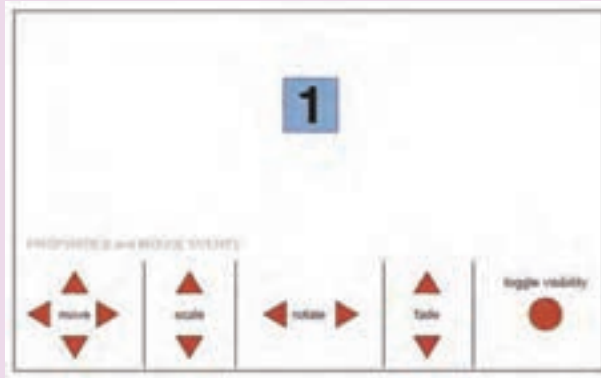
به سؤالات زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۵- متغیر چیست؟

۱۶- نحوه عملکرد دستور While چیست؟

دستور کار در کارگاه

۱- سندی ایجاد کنید که مطابق شکل با فشردن دکمه‌ها نمونه موجود تغییر یابد.



فصل شانزدهم

هدف کلی فصل : شناخت مؤلفه‌ها (Component)

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که :
- مؤلفه‌ها را بشناسد.
 - بعضی از خصوصیت مؤلفه‌ها را تنظیم کند.
 - نحوه به کارگیری مؤلفه‌ها را توضیح دهد.
 - بتواند مؤلفه‌ها را اضافه و حذف کند.
 - بتواند داده‌ها را به مؤلفه List و ComboBox اضافه کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۸	۴



کلیات

مؤلفه‌ها (Component) در Flash ایجاد فیلم‌های متعامل را آسان می‌کند. می‌توانید از مؤلفه‌ها برای افزودن عناصر تعامل و پیمایش به فیلم‌های Flash استفاده کنید که به شما امکان می‌دهند تا نظرسنجی‌ها، فرم‌ها یا حتی رابط گرافیکی کاربر کامل را برای فیلم‌های Flash ایجاد کنید.

۱-۱۶- استفاده از مؤلفه (Component)

یک Component، یک نوع movie Clip است که از قبل برنامه‌نویسی شده است، به طوری که هر فرد می‌تواند بدون نیاز به یادگیری نحوه عملکرد آن، از این Component استفاده نماید. با استفاده از این Component، ایجاد و طراحی رابط‌های کاربری نظیر دکمه‌ها، کادرهای علامت یا نوارهای پیمایش به راحتی امکان‌پذیر می‌شود. جلوه ظاهری و رفتار هر Component از طریق تنظیم پارامترهای مربوط به آن صورت می‌پذیرد. همچنین هر Component مجموعه‌ای از متدها، خصوصیات و رویدادهای منحصر به فرد است که در زبان Action Script تعریف شده است. اگر شما درباره اکشن اسکریپت اطلاعات و دانش پیشرفته ندارید به کمک Component می‌توانید به سادگی کارکردهای پیشرفته به سندتان اضافه کنید. در واقع Flash با فراهم کردن یک رابط کاربر (User Interface) پیشرفته کار را برای شما راحت نموده است.

۲-۱۶- فعال کردن پانل Component

بعد از انجام مراحل زیر به پانل Component دست می‌یابید :

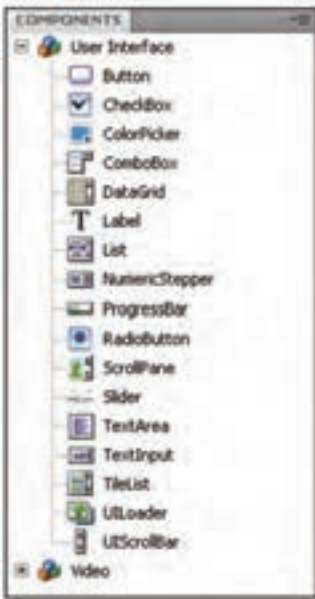
۱- از مسیر Components Window → پانل Components را باز کنید یا از کلید ترکیبی Ctrl + F7 استفاده کنید. (شکل ۱-۱۶). همان‌طور که ملاحظه می‌کنید دو نوع مؤلفه وجود دارد .

الف - User Interface ب - Video

۲- مؤلفه مورد نظر را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کرده و در محل مورد نظر قرار دهید.

۳- در حالی که مؤلفه مورد نظر هنوز در حالت انتخاب شده قرار دارد در پانل Properties در مقابل Instance Name یک نام برای آن وارد کنید.

۴- از مسیر Window → Components Inspector پانل Components Inspector را باز کنید یا از کلید ترکیبی Shift + F7 استفاده نمایید.



شکل ۱۶-۱

۵- در این پانل خواص مربوط به این مؤلفه را مشاهده می‌کنید و می‌توانید آنها را تنظیم کنید.

۶- برای حذف مؤلفه آن را انتخاب کنید و سپس کلید Delet یا Backspace را فشار دهید. همچنین می‌توانید از منوی Edit گزینه Clear را انتخاب کنید.

۳-۱۶- مؤلفه دکمه (Button)

کلیک کردن یکی از دکمه‌ها سبب می‌شود یک اتفاقی در فیلم رخ بدهد. مثلاً می‌تواند سبب نمایش فیلم دیگر شود.

۱- مؤلفه Button را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کرده و در محل موردنظر قرار دهید.

۲- درحالی که مؤلفه Button در حالت انتخاب شده قرار دارد در پانل Properties در مقابل

Instance Name نام B1 برای آن وارد کنید.

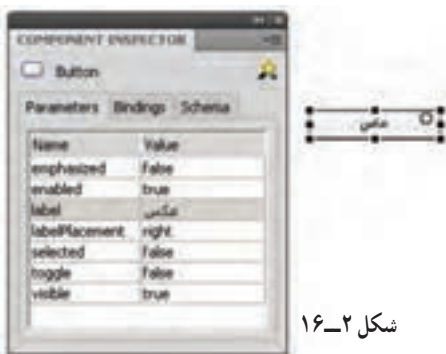
۳- پانل Components Inspector را باز

کنید.

۴- در مقابل Label یک برجسب برای

دکمه وارد کنید (شکل ۱۶-۲). همان‌طور که

ملاحظه می‌کنید مقدار پیش‌فرض Label است.



شکل ۱۶-۲

نکته: با اضافه کردن مؤلفه Button یک پوشه به نام Component Assets به

کتابخانه اضافه می‌شود که داخل آن مؤلفه Button قرار دارد.



۴-۱۶- مؤلفه کادرهای انتخاب (CheckBox)



شکل ۳-۱۶



کادرهای انتخاب (CheckBox)

کادرهای مربع شکلی هستند که می‌توانید علامت بزنید یا علامت آنها را پاک کنید تا نشان دهید گزینه انتخاب شده یا از حالت انتخاب خارج شده است. برخلاف دکمه‌های رادیویی، می‌توان بیش از یک کادر انتخاب را به‌طور همزمان انتخاب کرد. مؤلفه CheckBox را انتخاب کرده

سپس روی صفحه کار درگ کرده و در محل موردنظر قرار دهید.

۱- در مقابل label یک برجسب برای آن وارد کنید (شکل ۳-۱۶).

۵-۱۶- مؤلفه تنظیم رنگ (Color Picker)

می‌توانید رنگ هر بخش را با استفاده از این مؤلفه تغییر دهید.

۱- مؤلفه Color Picker را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کرده و در محل

موردنظر قرار دهید.

۲- در مقابل selectedColor یک رنگ پیش‌فرض برای آن وارد کنید (شکل ۴-۱۶).



شکل ۴-۱۶

۱۶-۶- مؤلفه کادر کومبو (ComboBox)

مؤلفه ComboBox برای نمایش یک لیست بازشو با امکان انتخاب یکی از گزینه‌های لیست، توسط کاربر به کار می‌رود.

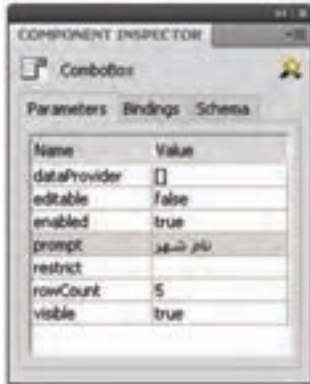
۱- مؤلفه ComboBox را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کرده و در محل مورد نظر قرار دهید.

۲- در مقابل prompt یک برجسب برای آن وارد کنید.

۳- در مقابل rowCount تعداد آیتم‌های آن را مشخص کنید.

۴- اگر بخواهید که آیتم‌های فهرست منوی کادر combo را ویرایش کنید در ردیف Editable مقدار

مقدار true یا false را انتخاب کنید. با انتخاب true می‌توان در زمان اجرا مقادیر داخل ComboBox را ویرایش نمود.



شکل ۱۶-۵

۵- برای ایجاد آیتم‌های درون فهرست

منو در ردیف dataProvider دابل کلیک کنید. یک کادر محاوره‌ای ظاهر می‌شود.

در کادر محاوره‌ای روی علامت جمع کلیک کنید تا آیتم منو را اضافه کنید. هنگامی که آیتم

منو را به فهرست اضافه می‌کنید به صورت label1، label0، ... نام‌گذاری می‌شوند

(شکل ۱۶-۵).

۱۶-۷- مؤلفه لیست (List)

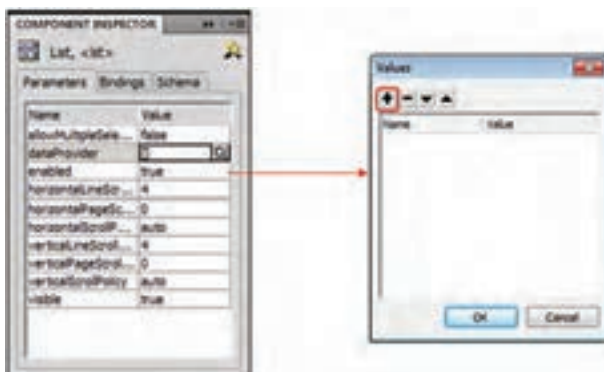
مؤلفه لیست، شامل آیتم‌های قابل انتخاب هستند و برای نمایش یک لیست با امکان انتخاب گزینه‌های لیست توسط کاربر به کار می‌روند.

۱- مؤلفه List را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کرده و در محل مورد نظر قرار دهید.

۲- برای ایجاد آیتم‌های درون لیست همانند Combo عمل کنید.

۳- برای غیرفعال کردن لیست، در ردیف enable مقدار false را انتخاب کنید.

۴- برای مخفی کردن لیست، در ردیف visible مقدار false را انتخاب کنید.



شکل ۱۶-۶

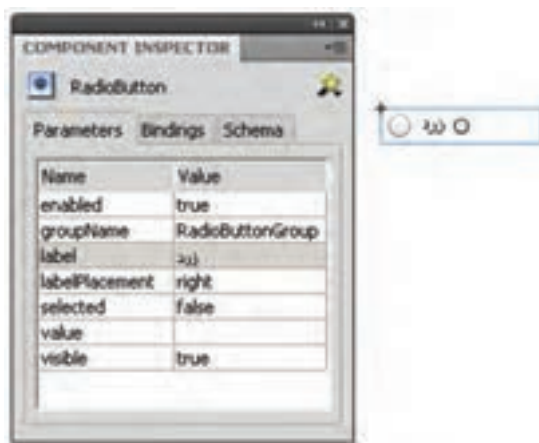
۱۶-۸- مؤلفه دکمه رادیویی (RadioButton)

دکمه‌های رادیویی، گروهی از دکمه‌ها هستند که به شما امکان می‌دهند یک و فقط یک آیتم را از گروه انتخاب کنید.

۱- مؤلفه RadioButton را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کرده و در محل موردنظر قرار دهید.

۲- در مقابل label یک برجسب برای آن وارد کنید و در مقابل labelPlacement جهت برجسب را در راستای افق مشخص کنید. برای تغییر حالت اولیه دکمه رادیویی، خواص selected را روی true و یا false تنظیم کنید (شکل ۱۶-۷).

در دکمه‌های رادیویی ویژگی groupName برای گروه‌بندی دکمه‌های رادیویی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

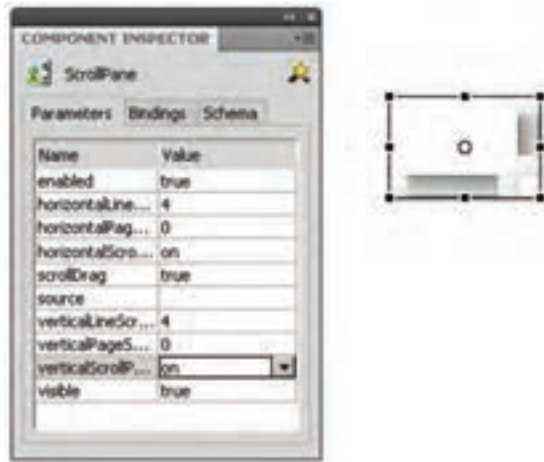


شکل ۱۶-۷

۱۶-۹- مؤلفه پیمایش (ScrollPane)

مؤلفه ScrollPane را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کرده و در محل موردنظر قرار دهید.

verticalScrollPane و horizontalScrollPane را روی on تنظیم کنید تا نوار اسکرول در راستای افق و عمود فعال شود (شکل ۱۶-۸).



شکل ۱۶-۸

مثال ۱۶-۱- در این مثال با انتخاب دکمه رادیویی Circle فریم حاوی دایره و با انتخاب دکمه رادیویی Rectangle فریم حاوی مربع نشان داده می‌شود.

۱- یک فایل Flash از نوع Action Script3 باز کنید و آن را با نام radiobutton.fla

ذخیره کنید.



شکل ۱۶-۹

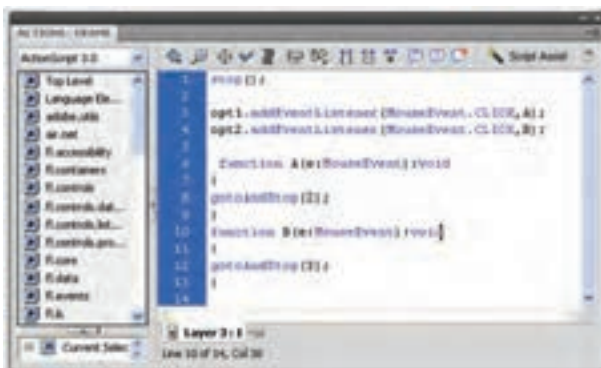


- ۲- روی آیکن New Layer کلیک کنید و دو لایه جدید ایجاد کنید. نام لایه اول را Actions و لایه دوم را Radiobuttons و لایه سوم را Frames وارد کنید.
- ۳- در لایه Frames روی فریم ۲ یک دایره و در فریم ۳ یک مربع رسم کنید.
- ۴- در لایه Radiobuttons روی فریم ۱ دو دکمه رادیویی رسم کنید (شکل ۱۰-۱۶).



شکل ۱۰-۱۶

- ۵- در پانل Properties نام نمونه رادیویی اول را opt1 و نام نمونه رادیویی دوم را opt2 قرار دهید.
- ۶- در لایه Actions روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید سپس کدهای زیر را به دقت وارد کنید (شکل ۱۱-۱۶).



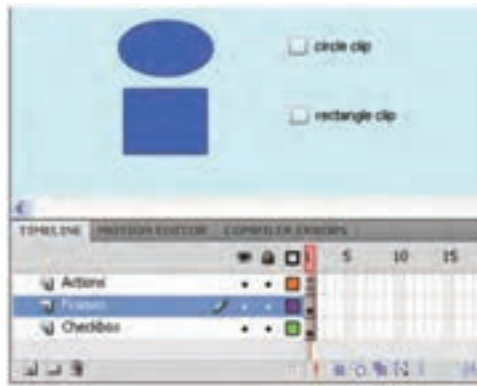
شکل ۱۱-۱۶

- در صورت کلیک روی نمونه رادیویی اول (opt1) تابع A اجرا می‌شود. با اجرای این تابع دستور gotoAndStop(2) اجرا شده و هد پخش به فریم شماره ۲ می‌رود و همان‌جا متوقف می‌شود. در صورت کلیک روی نمونه رادیویی دوم (opt2) تابع B اجرا می‌شود. با اجرای تابع B هد پخش به فریم شماره ۳ می‌رود و همان‌جا متوقف می‌شود.

مثال ۱۶-۲- در این مثال با انتخاب Checkbox اول کلیپ حاوی دایره و با انتخاب Checkbox دوم کلیپ حاوی مربع نمایش داده می‌شود.

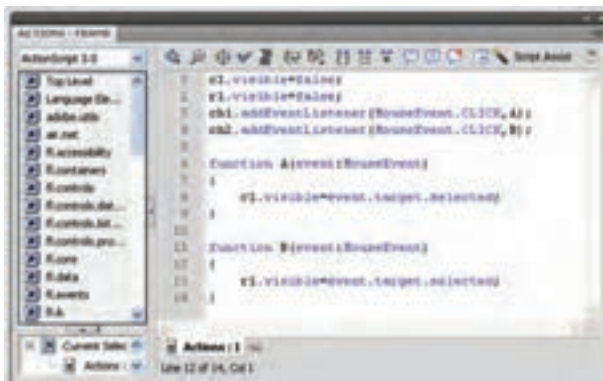
روش عمل به شرح زیر است :

- ۱- یک فایل Flash از نوع ActionScript3 باز کنید و آن را با نام Checkbox.fla ذخیره کنید.
- ۲- روی آیکن New Layer کلیک کنید و دو لایه جدید ایجاد کنید. نام لایه اول را Actions و لایه دوم را Frames و لایه سوم Checkbox وارد کنید.
- ۳- یک Movie clip ایجاد کنید طوری که یک دایره حرکت کند.
- ۴- یک Movie clip دیگر با حرکت یک مستطیل ایجاد کنید.
- ۵- در لایه Frames روی فریم ۱ کلیپ مربوط به حرکت دایره را وارد کنید و نام نمونه را c1 تنظیم کنید. سپس کلیپ مربوط به حرکت مربع را وارد کنید و نام نمونه را r1 تنظیم کنید.
- ۶- در لایه Checkbox روی فریم ۱ دو کادر انتخاب رسم کنید و برچسب آنها را مطابق شکل ۱۶-۱۲ تنظیم کنید.



شکل ۱۶-۱۲

- ۷- در پانل Properties نام نمونه کادر انتخاب اول را ch1 و نام نمونه کادر انتخاب دوم را ch2 قرار دهید.
- ۸- در لایه Actions روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید سپس کدهای زیر را به دقت وارد کنید (شکل ۱۶-۱۳).

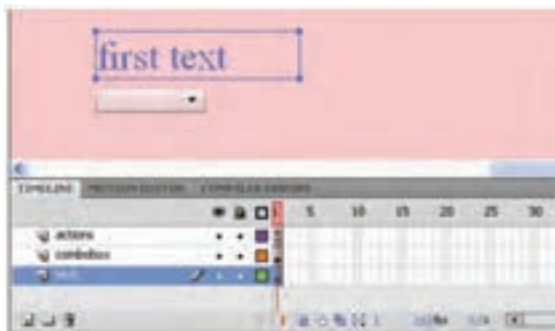


شکل ۱۳-۱۶

در ابتدا دو کلیپ c1 و r1 توسط خاصیت visible غیر فعال می‌شوند. در صورت کلیک روی نمونه کادر انتخاب اول (ch1) تابع A اجرا می‌شود. با اجرای این تابع کلیپ حاوی دایره فعال شده و نمایش داده می‌شود و در صورت کلیک روی نمونه کادر انتخاب دوم (ch2) تابع B اجرا می‌شود. با اجرای این تابع کلیپ حاوی مستطیل فعال شده و نمایش داده می‌شود.

مثال ۳-۱۶- در این مثال پس از انتخاب آیتم موردنظر از فهرست کادر combo، متن آن در کادر متنی پویا نمایش داده می‌شود.

۱- یک فایل Flash از نوع ActionScript3 باز کنید و آن را با نام Combo.flx ذخیره کنید.
 ۲- روی لایه New Layer کلیک کنید و دو لایه جدید ایجاد کنید نام لایه اول را Actions و نام لایه دوم را combobox و نام لایه سوم را text وارد کنید.



شکل ۱۴-۱۶

۳- در لایه text روی فریم ۱ کلیک کنید و یک کادر متنی پویا (Dynamic text) را در صفحه اضافه کنید. نام نمونه را t1 قرار دهید و پیام اولیه موردنظر (First text) را تایپ کنید (شکل ۱۴-۱۶).

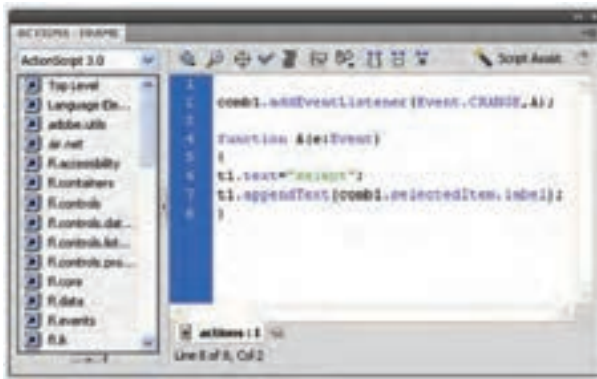
۴- در لایه combobox روی فریم ۱ کلیک کنید مؤلفه combobox را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کنید و در محل موردنظر قرار دهید. در پانل Properties نام نمونه را comb1 تایپ کنید.

۵- پس از انتخاب combobox خاصیت Editable را مقدار True تنظیم کنید.

۶- آیتم‌های درون فهرست منو را اضافه کنید. (item1, item2, ...)

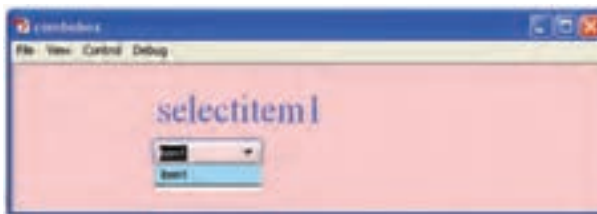
۷- در لایه Actions روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید.

سپس کدهای زیر را به دقت وارد کنید (شکل ۱۵-۱۶).



شکل ۱۵-۱۶

فیلم را اجرا کنید سپس آیتم موردنظر را از فهرست کادر combo، انتخاب کنید تا متن آن در کادر متنی پویا نمایش داده شود.



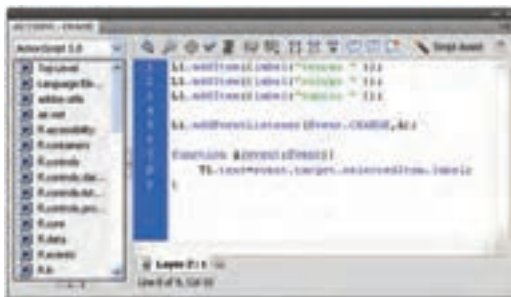
شکل ۱۶-۱۶

همان‌طور که ملاحظه می‌کنید در صورت تغییر آیتم فهرست کادر combo تابع A فراخوانی می‌شود. در تابع A بخش اول کادر متنی کلمه Selected در نظر گرفته می‌شود و توسط خاصیت appendText آیتم انتخاب شده در فهرست combo به دنباله آن اضافه می‌شود.



مثال ۴-۱۶- در این مثال پس از انتخاب آیتم موردنظر از لیست، متن آن در کادر متنی پویا نمایش داده می‌شود.

- ۱- یک فایل Flash از نوع ActionScript3 باز کنید و آن را با نام List.fla ذخیره کنید.
- ۲- روی آیکن New Layer کلیک کنید و دو لایه جدید ایجاد کنید نام لایه اول را Actions و نام لایه دوم را List و نام لایه سوم را text وارد کنید.
- ۳- در لایه text روی فریم ۱ کلیک کنید و یک کادر متنی پویا (Dynamic text) را در صفحه اضافه کنید. نام نمونه را T1 قرار دهید و پیام اولیه موردنظر (First text) را تایپ کنید.
- ۴- در لایه List روی فریم ۱ کلیک کنید مؤلفه List را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کنید و در محل موردنظر قرار دهید. در پانل Properties نام نمونه را L1 تایپ کنید.
- ۵- در لایه Actions روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید. سپس کدهای زیر را به دقت وارد کنید (شکل ۱۷-۱۶).



شکل ۱۷-۱۶

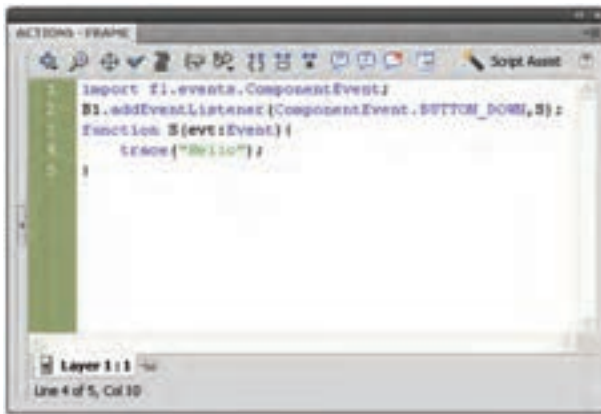


شکل ۱۸-۱۶

فیلم را اجرا کنید سپس آیتم موردنظر را از لیست انتخاب کنید تا متن آن در کادر متنی پویا نمایش داده شود. در صورت تمایل می‌توانید آیتم‌های لیست را به صورت دستی همانند کادرهای Combo وارد کنید. همان‌طور که ملاحظه می‌کنید در صورت تغییر آیتم نمونه لیست L1 تابع A فراخوانی می‌شود. در تابع A توسط خاصیت text متن کادر متنی T1 همان آیتم انتخاب شده در لیست تنظیم می‌شود.

مثال ۵-۱۶- در این مثال با کلیک روی یک مؤلفه دکمه متن Hello در پنجره خروجی نمایش داده می‌شود.

- ۱- مؤلفه Button را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کرده و در محل موردنظر قرار دهید.
- ۲- در حالی که مؤلفه Button در حالت انتخاب شده قرار دارد در پانل Properties در مقابل Instance Name نام B1 برای آن وارد کنید.
- ۳- پانل Components Inspector را باز کنید و در مقابل label یک برچسب برای دکمه وارد کنید.
- ۴- روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید سپس کدهای شکل ۱۹-۱۶ را به دقت وارد کنید.



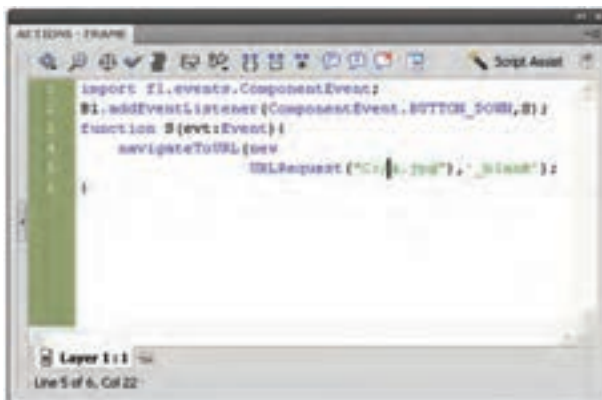
شکل ۱۹-۱۶

- ۵- اگر بخواهید به رویداد مؤلفه‌ها دسترسی داشته باشید، باید دستور آن را به صورت زیر ذکر کنید. `import fl.events.ComponentEvent`.
- ۶- رویداد مؤلفه B1 یعنی `EventListener` اعلام می‌کند که در صورت فشردن مؤلفه B1 توسط ماوس تابع S اجرا شود.
- ۷- تابع S متن «Hello» را در پنجره خروجی نمایش می‌دهد.



مثال ۶-۱۶- در این مثال با کلیک روی یک مؤلفه دکمه یک تصویر دلخواه در پنجره جدید نمایش داده می‌شود.

- ۱- مؤلفه Button را انتخاب کرده سپس روی صفحه کار درگ کرده و در محل موردنظر قرار دهید.
- ۲- در حالی که مؤلفه Button در حالت انتخاب شده قرار دارد در پانل Properties در مقابل Instance Name نام B1 برای آن وارد کنید.
- ۳- پانل Components Inspector را باز کنید و در مقابل label یک برجسب برای دکمه وارد کنید.
- ۴- روی فریم ۱ کلیک کنید و توسط کلید F9، پانل Action را باز کنید سپس کدهای زیر را به دقت وارد کنید.



شکل ۲۰-۱۶

- ۵- اگر بخواهید به رویداد مؤلفه‌ها دسترسی داشته باشید، باید دستور آن را به صورت زیر ذکر کنید.


```
import fl.events.ComponentEvent.
```
- ۶- رویداد مؤلفه B1 یعنی EventListener اعلام می‌کند که در صورت فشردن مؤلفه B1 توسط ماوس تابع S اجرا شود.
- ۷- تابع S اعلام می‌کند که مرورگر وب در یک پنجره جدید تصویر موردنظر شما را که در مقابل URLRequest آدرس آن را اشاره نمودید، نشان دهد.



- مؤلفه‌ها به شما امکان می‌دهند تا نظرسنجی‌ها، فرم‌ها یا حتی رابط گرافیکی کاربر کامل را برای فیلم‌های Flash ایجاد کنید.
- یک Component، یک نوع Movie Clip است که از قبل برنامه‌نویسی شده است. به طوری که هر فرد می‌تواند بدون نیاز به یادگیری نحوه عملکرد آن، از این Component استفاده نماید.
- از مسیر Window → Components به پانل Components دست می‌یابید.
- کلیک کردن روی مؤلفه Button سبب می‌شود یک اتفاقی در فیلم رخ بدهد. مثلاً می‌تواند سبب نمایش فیلم دیگر شود.
- مؤلفه CheckBox، کادرهای مربع شکلی هستند که می‌توانید علامت بزنید یا علامت آنها را پاک کنید تا نشان دهید گزینه انتخاب شده یا از حالت انتخاب خارج شده است.
- می‌توانید رنگ هر بخش را با استفاده از مؤلفه ColorPicker تغییر دهید.
- مؤلفه ComboBox برای نمایش یک لیست باز شو با امکان انتخاب یکی از گزینه‌های لیست، توسط کاربر به کار می‌رود.
- مؤلفه List، شامل آیتم‌های قابل انتخاب هستند و برای نمایش یک لیست با امکان انتخاب گزینه‌های لیست توسط کاربر به کار می‌روند.
- مؤلفه RadioButton، گروهی از دکمه‌ها هستند که به شما امکان می‌دهند یک و فقط یک آیتم را از گروه انتخاب کنید.
- مؤلفه ScrollPane را انتخاب کنید تا نوار اسکرول در راستای افق و عمود فعال شود.



واژه‌نامه

Assets	دارایی
Button	دکمه
Component	مؤلفه
Clear	حذف کردن
CheckBox	کادر انتخاب
ColorPicker	تنظیم رنگ
ComboBox	جعبه ترکیب
Dataprovider	ارائه دهنده داده
Editable	قابل ویرایش
Enable	فعال
Horizontal	افقی
Inspector	بازرس
Instance	مثال
Placement	قرار دادن
Label	برچسب
Prompt	برچسب
RowCount	تعداد سطر
RadioButton	دکمه رادیویی
ScrollPane	نوار اسکرول
User Interface	رابط کاربر
Visible	قابل رؤیت
Vertical	عمودی

آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- یک Component، یک نوع سمبل است.
- ۲- کلیک کردن روی مؤلفه Button سبب می‌شود یک اتفاقی در فیلم رخ بدهد.
- ۳- مؤلفه RadioButton، کادرهای مربع شکلی هستند که می‌توانید علامت بزنید یا علامت آنها را پاک کنید تا نشان دهید گزینه انتخاب شده یا از حالت انتخاب خارج شده است.
- معادل عبارتهای سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.
- ۴- قابل رؤیت Component
- ۵- برجسب Instance
- ۶- مؤلفه Prompt
- ۷- مثال Visible

چهارگزینه‌ای

- ۸- برای افزودن یک مؤلفه جدید از کدام منو استفاده می‌شود؟
(الف) Format (ب) File (ج) Edit (د) Window
- ۹- به وسیله کدام مشخصه می‌توان مؤلفه List را غیرفعال نمود؟
(الف) Enabled (ب) Visible (ج) Name (د) BorderStyle
- ۱۰- کدام مشخصه برای تعداد آیتم‌های ComboBox استفاده می‌شود؟
(الف) Number (ب) rowCount (ج) List (د) Lable
- ۱۱- کدام مشخصه مؤلفه Button تعیین می‌کند این کنترل در زمان اجرا دیده شود یا خیر؟
(الف) Visible (ب) Defalult (ج) Caption (د) Enabled
- ۱۲- توسط کدام مشخصه مؤلفه RadioButton جهت برجسب در راستای افق مشخص

می‌شود؟

- (الف) Value (ب) Alignment (ج) LablePlacement (د) Lable

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۳- مؤلفه امکان انتخاب یکی از گزینه‌های لیست را به کاربر می‌دهد.
- ۱۴- مؤلفه را انتخاب کنید تا نوار اسکرول در راستای افق و عمود فعال شود.



۱۵- می‌توانید رنگ هر بخش را با استفاده از مؤلفه تغییر دهید.

به سؤالات زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۶- مؤلفه چیست؟

۱۷- چگونه می‌توان به پانل Components دست یافت؟

دستور کار در کارگاه

۱۸- فایلی ایجاد کنید که پس از انتخاب بازیکن موردنظر از فهرست کادر combo، نام تیم آن

در کادر متنی پویا نمایش داده می‌شود.

۱۹- فایلی ایجاد کنید که پس از انتخاب کشور موردنظر از لیست، پایتخت آن در کادر متنی

پویا نمایش داده می‌شود.

فصل هفدهم

هدف کلی فصل Publish کردن فیلم

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- توانایی انتشار و صدور یک فیلم را داشته باشد.
 - فرمت دلخواه برای انتشار را تنظیم کند.
 - تنظیمات پیشرفته روی فیلم انجام دهد.
 - فایل‌های HTML تولید کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۴	۲



کلیات

پس از تکمیل فیلم خود، باید بتوانید آن را در اختیار بینندگان قرار دهید. برای این کار باید فیلم خود را با فرمت جدیدی ارائه دهید یا Export نمایید تا قابل پخش شود.

شما می‌توانید فرمت‌های مختلفی را انتخاب کنید. فرمتی که پخش صحیح فیلم شما را تضمین می‌کند فرمت Flash Player است که پسوند SWF دارد. با نصب نرم‌افزار Flash به‌طور اتوماتیک نرم‌افزار Flash Player نیز بر روی سیستم شما نصب می‌گردد. بدین صورت مشاهده فایل‌های SWF با استفاده از این نرم‌افزار بر روی کامپیوتر شما امکان‌پذیر می‌گردد. همچنین شما می‌توانید فیلم خود را به‌صورت یک سری تصاویر پشت سرهم با فرمت Bitmap (مثلاً Gif یا PNG) Export نمایید.

انتخاب دیگر برای عمل Export، فایل‌های پروژکتور است. این فایل‌ها را می‌توانید به تنهایی و با دابل کلیک روی آنها اجرا کنید و نیاز به برنامه خاصی ندارد. شما می‌توانید فایل‌ی ایجاد کنید که به راحتی در هر سیستم Windows قابل اجرا باشد.

۱-۱۷- عوامل مؤثر در حجم فیلم

هنگامی که می‌خواهید فیلم خود را در وب منتشر کنید، باید کیفیت را با کمیت مقایسه کنید. کیفیت بالاتر (متحرک‌سازی نرم‌تر و صداها بهتر) حجم فایل را افزایش می‌دهند. هرچه فایل بزرگ‌تر شود زمان انتقال آن به کامپیوتر بیننده افزوده شده و فیلم کندتر می‌شود.

عواملی که باعث افزایش حجم فایل می‌شوند استفاده از موارد زیر است:

- * استفاده از تعداد زیادی Bitmap
- * صداها
- * تعداد زیادی فریم‌های کلیدی به جای انجام Tweening
- * گرادیان‌ها
- * استفاده از اشکال گرافیکی متعدد به جای استفاده از سمبل

۲-۱۷- آماده‌سازی یک فیلم

جهت آماده‌سازی یک فیلم برای نمایش می‌توانید از دستور Export یا Publish در ویرایشگر فلش استفاده کنید.

۱۷-۳- انتشار فیلم (Publish)

عملیات انتشار توسط فلش برای کاربر روی وب طراحی شده است. دستور انتشار (Publish) می تواند یک فایل SWF و یک فایل HTML ایجاد کند و از این طریق نمایش فیلم شما را در پنجره مرورگر وب امکان پذیر سازد. برای دستور انتشار (Publish) می توانید انواع دیگری از فرمت ها (مثل PNG, GIF, JPEG, Quick Time, Real Player و فایل HTML) مربوط به آنها را تولید کنید. ایجاد انواع دیگر فایل باعث می شود حتی کسانی که Flash Plug-in را ندارند نیز بتوانند از سایت شما استفاده کنند.

۱۷-۴- صادر کردن فیلم (Export)

دستور Export Movie، فیلم را تنها به یک فرمت Export می نماید. به طور کلی، فرمت فایل های خروجی در حالت Export شبیه فرمت فایل های خروجی در حالت انتشار (Publish) است و تنها تفاوت هایی در نحوه انتخاب گزینه هایی بین این دو حالت وجود دارد و در مواردی در حالت انتشار، انتخاب های بیشتری امکان پذیر است. در ابتدا ما به نحوه آماده سازی یک فیلم با دستور Publish می پردازیم.

۱۷-۵- تنظیم فرمت انتشار یک فیلم

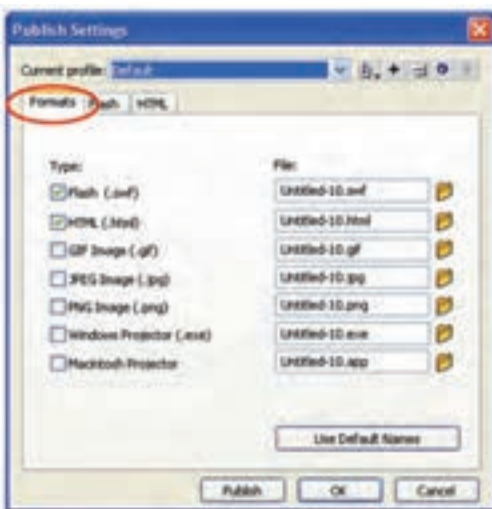
۱- یک فایل فلش که مایل به انتشار آن هستید را باز کنید.

۲- از منوی File گزینه Publish Setting

را انتخاب کنید و یا کلیدهای Ctrl+Shift+F12 را

فشار دهید. جعبه محاوره ای Publish Setting

ظاهر می گردد (شکل ۱-۱۷).



شکل ۱-۱۷



۳- زبانه Formats را کلیک کنید.

۴- یکی از ۸ فرمت موجود را انتخاب کنید. فرمت‌های قابل انتخاب عبارتند از:

Flash (.swf)، HTML(.html)، تصویر GIF (.gif)، تصویر JPEG (.jpg)، تصویر PNG (.png)، پروژکتور ویندوز (.exe)، پروژکتور مکینتاش (.app).

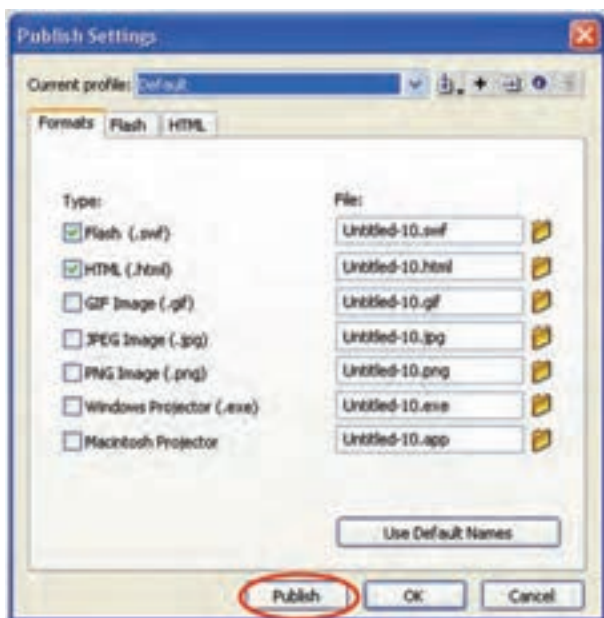
نکته: انتخاب فرمت HTML باعث می‌شود که به طور اتوماتیک فرمت Flash نیز انتخاب شود.

۶-۱۷- انتشار یک فیلم

۱- فیلمی که مایل به انتشار آن هستید را باز کنید.

۲- یکی از روش‌های زیر را در پیش بگیرید.

الف) از منوی فایل، گزینه Publish Setting را انتخاب کنید. جعبه محاوره‌ای مربوطه باز می‌شود. پس از تنظیم فرمت موردنظر، کلید Publish را فشار دهید (شکل ۲-۱۷).



شکل ۲-۱۷

ب) از منوی File، گزینه Publish را انتخاب کنید و یا کلیدهای Shift – F12 را فشار دهید. در این حالت فلش از تنظیمات قبلی Publish Setting استفاده می کند و یک جعبه محاوره‌ای باز شده و پیشرفت عملیات را نشان می دهد (شکل ۱۷-۳). با فشردن کلید Cancel می توانید عملیات را لغو کنید.



شکل ۱۷-۳

۱۷-۷- اجرای فیلم با Flash Player

نرم افزار Flash player به همراه نرم افزار Flash بر روی کامپیوتر نصب می شود و با دابل کلیک روی هر فایل با پسوند SWF. این نرم افزار اجرا می شود. (در داخل Flash Player می توانید از گزینه File → Open برای باز کردن فایل های SWF استفاده کنید).

۱۷-۸- انتشار یک فایل (SWF)

- ۱- در ویرایشگر فلش، فایل موردنظر خود را باز کنید.
- ۲- از منوی File گزینه Publish Setting را انتخاب کنید. جعبه محاوره‌ای مربوط باز می شود.
- ۳- زبانه Formats را انتخاب کنید.
- ۴- در قسمت Type، گزینه Flash (SWF) را انتخاب کنید. (توضیح سایر پسوندها را در ادامه درس می خوانید).
- ۵- برای تغییر نام فایل خروجی، گزینه Use Default Names را از حالت انتخاب خارج کنید و نام موردنظر خود را وارد نمایید (پسوند SWF را حتماً وارد کنید).



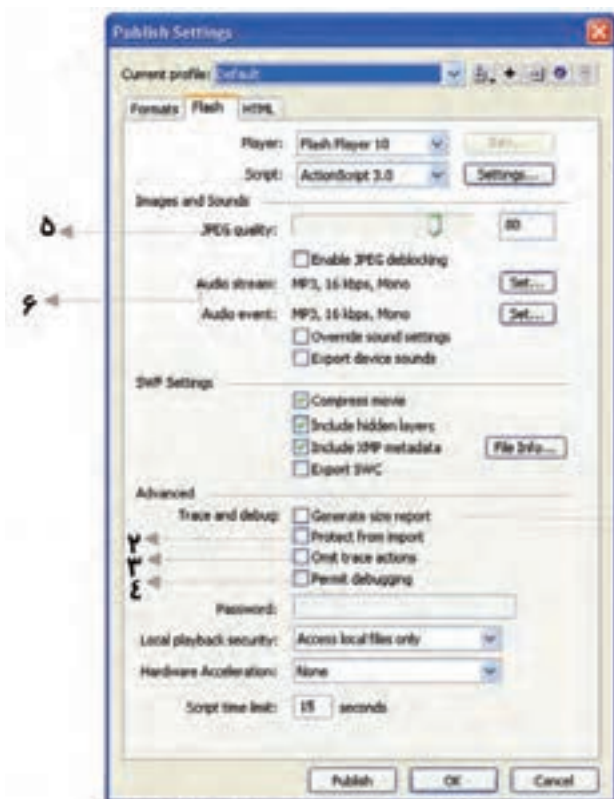
شکل ۱۷-۴

۶- کلید Publish را کلیک کنید.



۹-۱۷- تنظیمات پیشرفته فیلم

در پنجره Publish Setting زبانه Flash را فعال کنید تا بتوانید تنظیماتی به شرح زیر انجام دهید (شکل ۱۷-۵).



شکل ۱۷-۵

۱-۹-۱۷- لیست کردن مقدار اطلاعات فریم های یک فیلم : گزینه Generate

Size Report را انتخاب کنید. فلش یک فایل متنی ایجاد می کند که در آن لیستی از فریم های موجود در فیلم و حجم اطلاعات هر فریم ذکر شده است.

فایل متنی موجود در شکل ۱۷-۶ در مورد فایل مربوط به شکل ستاره مقابل می باشد.



Frame #	Frame Bytes	Total Bytes	Scene
1	208	208	Scene 1 (AS 2.0 Classes Export Frame)
2	10	218	
3	10	228	
4	10	238	
5	10	248	
6	10	258	
7	10	268	
8	10	278	
9	10	288	
10	10	298	

Scene	Shape Bytes	Text Bytes	Actionscript Bytes
Scene 1	0	0	0

Symbol	Shape Bytes	Text Bytes	Actionscript Bytes
Tween 1	172	0	0

شکل ۱۷-۶

۲-۹-۱۷- حفاظت از کار خود: گزینه Protect from import را انتخاب کنید. بدین

طریق بینندگان نمی‌توانند فایل SWF شما را به یک فایل Fla (فایل فلش) تبدیل کنند.

۳-۹-۱۷- حذف توضیحات Trace Action (ردیابی عملیات): گزینه Omit Trace Action

را انتخاب کنید. اگر مقدار زیادی توضیحات به صورت Trace Action در فیلم ایجاد کرده باشید، این اطلاعات به فیلم نهایی منتقل شده و حجم آن را افزایش می‌دهند. با این گزینه از دست توضیحات اضافی رهایی خواهید یافت.

۴-۹-۱۷- ویرایش Action Scripts از راه دور: گزینه Permit Debugging را

انتخاب کنید. از این طریق برای شما و بینندگان دیگر، ایجاد تغییرات در Action Script بر روی فایل SWF موجود در اینترنت امکان‌پذیر می‌شود.

نکته: وقتی گزینه Permitted Debugging را انتخاب می‌کنید، می‌توانید در قسمت

Password یک کلمه رمز وارد کنید تا تغییر Action Scripts تنها برای افرادی که کلمه رمز را دارند امکان‌پذیر گردد.

۵-۹-۱۷- کنترل فشرده‌سازی Bitmap: برای تغییر فشرده‌سازی فایل‌های JPEG

یکی از روش‌های زیر را در پیش بگیرید:

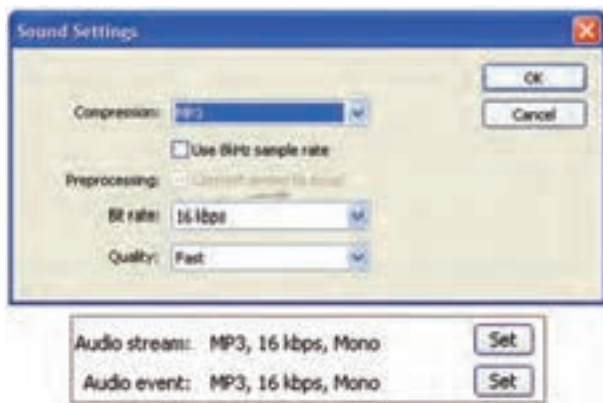
* از طریق کلید لغزان در مقابل JPEG Quality، مقدار فشرده‌سازی را تنظیم کنید.



* در قسمت JPEG Quality یک عدد وارد کنید. این تنظیمات مقدار فشرده‌سازی فایل‌های JPEG به کار رفته در فیلم شما را مشخص می‌کند. عدد صفر نمایانگر بیشترین فشرده‌سازی (بدترین کیفیت) خواهد بود.

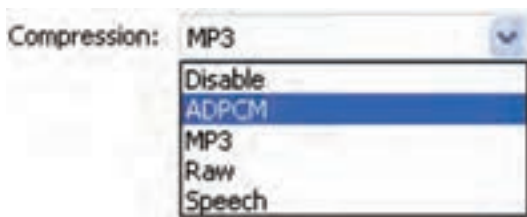
۶-۹-۱۷- کنترل فشرده‌سازی و Sample Rate برای تمام صداها موجود در فیلم

الف) در قسمت Audio Stream (و یا قسمت Audio Event) موجود در جعبه محاوره‌ای Publish Event، کلید Set را فشار دهید. جعبه محاوره‌ای Sound Setting پدیدار می‌شود (شکل ۷-۱۷).



شکل ۷-۱۷

ب) برای تنظیم نوع و نحوه فشرده‌سازی از منوی Compression یکی از روش‌های زیر را در پیش بگیرید (شکل ۸-۱۷).



شکل ۸-۱۷

در مورد صداها کوتاه (مانند کلیک یک کلید) از فرمت ADPCM استفاده کنید. (معمولاً در حالی به کار می‌رود که صدای مورد نظر یک صدای Event باشد.) از منوی ADPCM Bits برای استفاده از بیشترین فشرده‌سازی، گزینه 2-Bit را انتخاب کنید (که بدترین کیفیت صدا را ایجاد



شکل ۹-۱۷

می‌کند) در حالی که گزینه 5-Bit حداقل فشرده‌سازی (بهترین کیفیت) را ایجاد می‌کند. از طریق تنظیمات ADPCM می‌توانید Sample Rate را نیز تغییر دهید و همچنین صدا را به حالت Stereo و یا Mono پخش کنید (شکل ۹-۱۷).

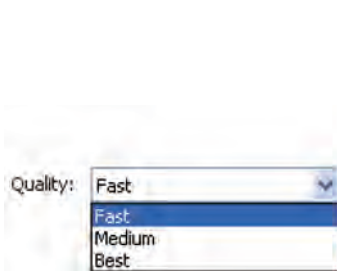


شکل ۱۰-۱۷

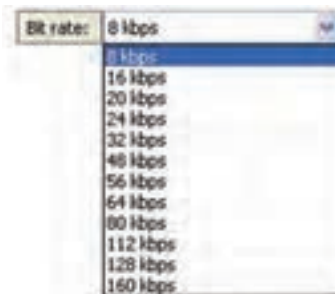
* برای حذف صدا از فایلی که منتشر می‌شود، گزینه Disable را از بخش Compression انتخاب کنید.

* وقتی فایل‌های بزرگ‌تری دارید (مثل صداها (Streaming)) فرمت MP3 را انتخاب کنید. گزینه‌های مربوط به این فرمت پدیدار می‌شوند (شکل ۱۰-۱۷).

از منوی Bit rate یکی از ۱۲ حالت ممکن را انتخاب کنید (شکل ۱۱-۱۷). در حالی که Bit rate کمتر از 20Kbps را انتخاب کنید، صدا به حالت Mono تبدیل می‌شود و در Bit rate بالاتر از 20Kbps می‌توانید صداها را استریو داشته باشید و با آنها را به صورت Mono منتشر کنید. در منوی Quality، گزینه Fast را برای فیلم‌هایی که در وی نمایش داده می‌شوند انتخاب کنید. گزینه‌های Medium و Best کیفیت بهتری ایجاد می‌کنند (شکل ۱۲-۱۷).



شکل ۱۲-۱۷



شکل ۱۱-۱۷



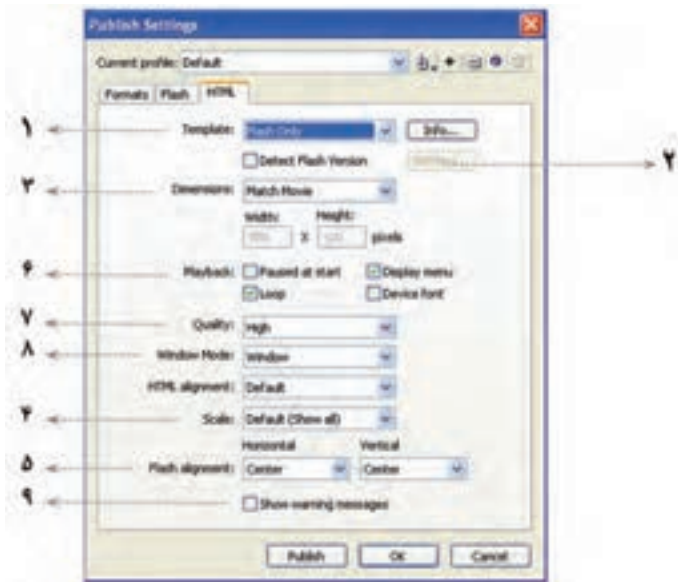
* برای جلوگیری از فشرده‌سازی صدا گزینه Raw را انتخاب کنید. این گزینه به شما تنظیم حجم فایل را با استفاده از Sample Rate و تبدیل صدای Stereo به Mono می‌دهد.

۱۰-۱۷- انتشار فایل‌های HTML برای پخش فیلم‌های فلش

از آنجا که فایل‌های HTML مهم‌ترین فایل‌هایی هستند که در مرورگرهای وب قابل نمایش می‌باشند. عملیات انتشار در فلش، باعث ایجاد یک فایل HTML می‌شود که برای نرم‌افزار مرورگر، نحوه نمایش فلش را مشخص می‌کند. فایل‌های HTML پایه‌ای هستند که مرورگر را قادر به پخش فیلم می‌سازد.

۱۱-۱۷- انتشار فایل HTML برای پخش یک فایل Flash

- ۱- فایلی را که می‌خواهید بر روی وب منتشر کنید، باز کنید.
- ۲- از منوی File گزینه Publish Setting را انتخاب کنید.
- ۳- زبانه HTML را انتخاب کنید. فلش مشخصات پخش فیلم ایجاد شده را در نرم‌افزار مرورگر وب نشان خواهد داد (شکل ۱۳-۱۷). فلش فایل HTML مناسب با گزینه‌های تنظیم شده را انتخاب می‌کند.



شکل ۱۳-۱۷

۱۱-۱۷- انتخاب یک HTML Template برای فلش : از منوی Template

گزینه Flash Only را انتخاب کنید. این ساده‌ترین Template موجود است.

۱۱-۱۷-۲ کنترل کردن مکان پخش فیلم در مرورگر : وقتی یک فایل HTML برای

پخش فیلم خود منتشر می‌کنید، باید در مورد سه پنجره تصمیم‌گیری کنید.

* پنجره مربوط به مرورگر Browser Window که کل صفحه وب را نمایش می‌دهد.

* درون پنجره مرورگر، یک پنجره نمایش Movie-Display وجود دارد که Plug-in مربوط

به فلش، فیلم فلش را در آن نمایش می‌دهد.

* درون پنجره نمایش، پنجره اصلی فیلم (Movie - Window) وجود دارد.

هریک از پنجره‌های فوق، ابعاد مربوط به خود را دارد و شما باید مشخص کنید که آنها چگونه

قرار گیرند و در صورت تغییر اندازه هر یک از پنجره‌ها (مثل تغییر اندازه پنجره مرورگر) نسبت‌ها چگونه

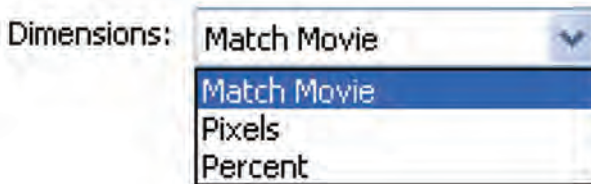
تغییر کنند. این کار از طریق تنظیم گزینه‌های موجود در HTML Tab جعبه محاوره‌ای Publish

Setting امکان‌پذیر است.

۱۱-۱۷-۳ تنظیم ابعاد پنجره نمایش : برای تنظیم عرض و ارتفاع چهارگوشی که درون

پنجره مرورگر ایجاد می‌شود از منوی Dimensions موجود در HTML Tab یکی از روش‌های زیر

را به کار برید :



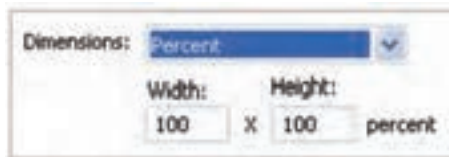
شکل ۱۷-۱۴

* اگر می‌خواهید ابعاد فیلم ثابت بماند گزینه Match Movie را انتخاب کنید.

* برای ایجاد پنجره‌ای که درصد خاصی از پنجره مرورگر را اشغال کند، گزینه Percent را

انتخاب کرده و مقادیری بین ۱ تا ۱۰۰ را در قسمت‌های Width (عرض) و Height (ارتفاع) وارد

کنید (شکل ۱۷-۱۵).



شکل ۱۷-۱۵



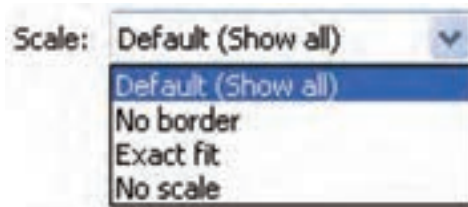
* برای تغییر ابعاد، گزینه Pixels را انتخاب کرده و مقادیر مناسب را در قسمت‌های Height و Width وارد کنید (شکل ۱۶-۱۷). هنگامی که اندازه پنجره نمایش را نسبت به فیلم اصلی تغییر می‌دهید، باید برای فلش نحوه ایجاد تغییر در مقیاس فیلم را در زمان پخش تعریف کنید.



شکل ۱۶-۱۷

۴-۱۱-۱۷- تغییر مقیاس یک فیلم برای جای گرفتن در یک پنجره نمایش: در

منوی Scale یکی از روش‌های زیر را به کار برید (شکل ۱۷-۱۷).



شکل ۱۷-۱۷

* برای تغییر مقیاس فیلم (با حفظ نسبت ارتفاع به عرض) گزینه Default را انتخاب کنید. در این حالت ممکن است فیلم به خوبی در پنجره قرار نگیرد و فاصله‌ای میان کادر فیلم و پنجره نمایش به وجود آید.

* برای تغییر مقیاس فیلم (با حفظ نسبت ارتفاع به عرض) و پرشدن کامل پنجره نمایش، گزینه No Border را انتخاب کنید. (بعضی از فیلم‌ها ممکن است لبه‌های ناچور پیدا کنند).

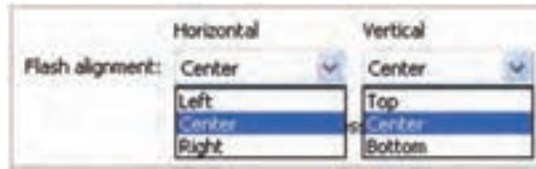
* برای تغییر ارتفاع و عرض فیلم (حتی اگر این تغییر باعث به هم خوردن نسبت ارتفاع به عرض شود) گزینه Exact Fit را انتخاب کنید.

۵-۱۱-۱۷- تنظیم محل قرار گرفتن پنجره فیلم در پنجره نمایش: برای تنظیم محل

قرارگیری پنجره اصلی فیلم درون پنجره نمایش، در قسمت Alignment موجود در HTML Tab جعبه محاوره‌ای Publish Setting یکی از روش‌های زیر را به کار برید:

* از منوی Horizontal (افقی) یکی از گزینه‌های Left (چپ)، Center (مرکز) Right (راست) را انتخاب کنید.

* از منوی Vertical (عمودی) یکی از گزینه‌های Top (بالا)، Center (مرکز) و یا Bottom (پایین) را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۱۸). فلش محل قرار گرفتن پنجره فیلم را تنظیم می‌کند.



شکل ۱۷-۱۸

۱۷-۱۱-۶ تنظیم مشخصات پخش: در قسمت Play Back مربوط به HTML Tab

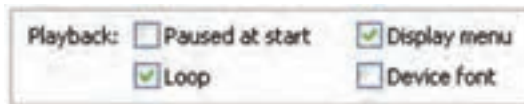
از جعبه محاوره‌ای Publish Setting یکی از روش‌های زیر را پیش‌گیرید.
* برای اینکه نمایش فیلم توسط کاربر شروع شود (با فشردن یک کلید و یا انتخاب گزینه Play) گزینه Paused At Start را انتخاب کنید.

* برای نمایش یک منوی پخش، گزینه Display Menu را انتخاب کنید.

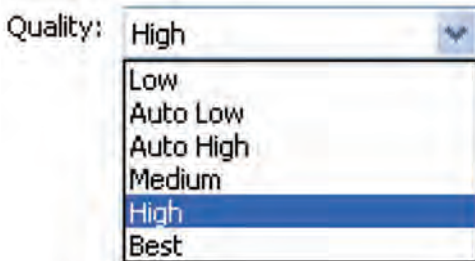
* برای پخش مجدد فیلم پس از رسیدن به فریم آخر، گزینه Loop را انتخاب کنید.

* برای پخش سریع‌تر فیلم بر روی سیستم Windows گزینه Device Font را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۱۹).

در این حالت اگر در فیلم از قلم‌هایی استفاده شده باشد که در سیستم کاربر موجود نیست، قلم‌های سیستم جایگزین قلم‌های فیلم می‌شوند. برای دستیابی به بهترین پخش، نیاز به ایجاد تعادل بین کیفیت فیلم و سرعت پخش آن وجود دارد.



شکل ۱۷-۱۹



شکل ۱۷-۲۰

۱۷-۱۱-۷ کنترل Aliasing و Smoothing

Smoothing: از منوی Quality موجود در HTML Tab جعبه محاوره‌ای Publish Setting یکی از گزینه‌های زیر را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۲۰).

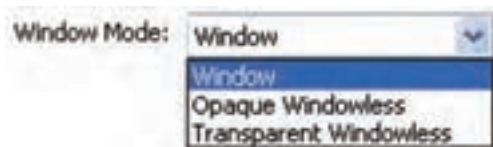


جدول ۱-۱۷

گزینه	تشریح
Low	فلش Anti-aliasing را خاموش می کند. یعنی سرعت پخش را بیشتر می کند.
Auto Low	فلش پخش فیلم را در حالت Low شروع می کند ولی اگر سرعت ارتباط و کامپیوتر کاربر را مناسب تشخیص دهد. Anti-aliasing را روشن می کند.
Auto High	فلش Anti-aliasing را روشن می کند ولی اگر سرعت ارتباط و کامپیوتر کاربر را نامناسب تشخیص دهد، Anti-aliasing را خاموش می کند.
Medium	حد وسط را رعایت می کند یعنی بیت مپ ها را نرم تر نمی کند ولی در بعضی از موارد Anti-aliasing را انجام می دهد. کیفیت از Low بیشتر و از High کمتر می باشد.
High	عمل Anti-aliasing را بر روی همه چیز مگر متحرک سازی هایی که حاوی بیت مپ هستند انجام می دهد و حالت پیش فرض است.
Best	فلش Anti-aliasing را روشن نگه می دارد. در کامپیوترهای Window که برنامه internet Explorer4 یا بالاتر را دارند. فیلم های فلش می تواند پس زمینه شفاف داشته باشند.

۸-۱۱-۱۷- کنترل شفافیت (فقط برای Windows): از منوی window mode یکی

از گزینه های شکل ۲۱-۱۷ را انتخاب کنید :



شکل ۲۱-۱۷

* برای پخش فیلم در پنجره مربوط به خودش (درون یک صفحه وب) گزینه Window را انتخاب کنید.

* برای پوشش دادن زمینه صفحه وب توسط فیلم، گزینه Opaque Windowless را انتخاب کنید.

* برای نمایش قسمت هایی از صفحه که در زیر قسمت های شفاف فیلم قرار می گیرند گزینه Transparent windowless را انتخاب کنید.

۹-۱۱-۱۷- اطلاع دادن به کاربران در مورد اشکالات HTML: اگر می خواهید

فلش در هنگام برخورد با اشکالات مربوط به برچسب های HTML پیام خطایی را نشان دهد گزینه Warning Message Show را انتخاب کنید.

۱۷-۱۲ استفاده از گزینه‌های دیگر Publish Setting

در تمرین‌های قبل، تنظیمات لازم برای انتشار فایل‌های فلش را آموخته‌اید. شما می‌توانید تنظیمات لازم را برای هر نوع فایل خروجی دیگر، اعم از PNG, JPEG انجام دهید.

۱۷-۱۲-۱ انتشار فایل‌های Gif

- ۱- فایلی که می‌خواهید به صورت Gif منتشر کنید را باز نمایید.
- ۲- گزینه File > Publish Setting را انتخاب کنید. جعبه محاوره‌ای مربوطه باز می‌شود.
- ۳- زبانه Format را انتخاب کنید.
- ۴- گزینه‌های Gif, Flash و HTML را انتخاب کنید.
- ۵- زبانه Gif را انتخاب کرده و تنظیمات لازم را انجام دهید. شما با انتخاب گزینه Animate می‌توانید یک Gif متحرک بسازید.

۶- کلید Publish را فشار دهید.

۱۷-۱۲-۲ انتشار فایل‌های PNG

- ۱- فایلی که می‌خواهید به صورت PNG منتشر کنید را باز نمایید.
- ۲- گزینه File > Publish Setting را انتخاب کنید. جعبه محاوره‌ای مربوطه باز می‌شود.
- ۳- زبانه Formats را انتخاب کنید.
- ۴- گزینه‌های HTML و Flash, PNG را انتخاب کنید.
- ۵- زبانه PNG را انتخاب کرده و تنظیمات لازم را انجام دهید.
- ۶- کلید Publish را فشار دهید.

۱۷-۱۲-۳ انتشار فایل‌های JPEG

- ۱- فایلی که می‌خواهید به صورت JPEG منتشر کنید را باز نمایید.
- ۲- گزینه File > Publish Setting را انتخاب کنید. جعبه محاوره‌ای مربوطه باز می‌شود.
- ۳- زبانه Format را انتخاب کنید.
- ۴- گزینه‌های HTML و JPEG, Flash را انتخاب کنید.
- ۵- زبانه JPEG را انتخاب کرده و تنظیمات لازم را انجام دهید.
- ۶- کلید Publish را فشار دهید.



۱۳-۱۷- ایجاد یک فایل پروژکتوری (خود اجرا یا exe)

همان طور که قبلاً اشاره کردیم فایل های پروژکتوری فایل هایی هستند که بدون نیاز به برنامه خاصی به سادگی در محیط Windows توسط عمل دابل کلیک اجرا می شوند.

اکنون نحوه ایجاد یک فایل پروژکتوری را شرح می دهیم :

۱- فایل مورد نظر را که مایلید به صورت پروژکتور منتشر شود انتخاب کنید.

۲- گزینه File > Publish Setting را انتخاب کنید.

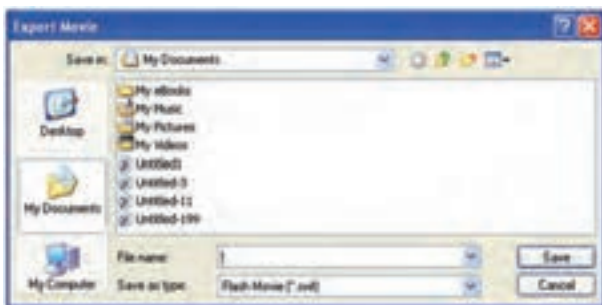
۳- در پنجره ظاهر شده در زبانه Format گزینه Windows Projector را انتخاب کنید تا فایل

شما روی سیستم Windows اجرا شود. فایل های پروژکتور به شکل  هستند.

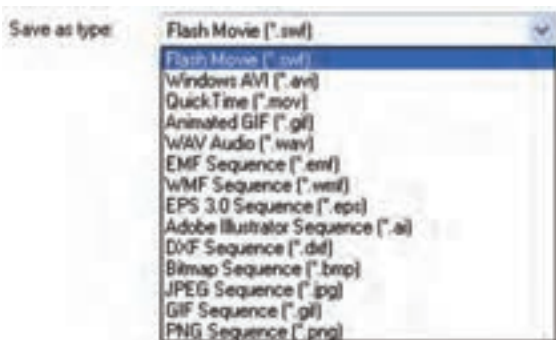
۱۴-۱۷- نحوه صادر کردن (Export) یک فایل

۱- فایل مورد نظر را باز کنید.

۲- گزینه File > Export Movie را انتخاب کنید. پنجره ای به شکل ۲۲-۱۷ باز می شود.



شکل ۲۲-۱۷



شکل ۲۳-۱۷

۳- آدرسی که قرار است فایل را ذخیره کنید تنظیم کنید.

۴- در قسمت File name نام فایل را وارد کنید.

۵- از منوی Save As Type پسوند مناسب را انتخاب کنید (شکل ۲۳-۱۷).

۶- کلید Save را فشار دهید.



- کیفیت بالای فیلم، حجم فایل را افزایش می‌دهد. هرچه فایل بزرگ‌تر شود زمان انتقال آن به کامپیوتر بیننده افزوده شده و فیلم کندتر می‌شود.
- استفاده از تعداد زیادی Bitmap، صداها، تعداد زیاد فریم‌های کلیدی به جای انجام Tweening و گرادیان‌ها باعث افزایش حجم فایل می‌شوند.
- جهت آماده‌سازی یک فیلم برای نمایش می‌توان از دستور Publish یا Export در ویرایشگر فلش استفاده کرد.
- در دستور انتشار (Publish) می‌توان انواع فرمت‌هایی مثل PNG, GIF, JPEG, Quick Time, Real Player و فایل HTML را تولید کرد.
- دستور Export Movie فیلم را به چند نوع فرمت، Export می‌نماید.
- برای انتشار یک فایل swf از منوی File گزینه Publish Setting را انتخاب کنید.
- در زبانه Formats در قسمت Type، گزینه Flash (SWF) را انتخاب کنید.
- برای تنظیم نوع و نحوه فشرده‌سازی از منوی Compression اقدام کنید.
- در مورد صداها کوتاه (مانند کلیک یک کلید) از فرمت ADPCM استفاده کنید.
- برای حذف صدا از فایلی که منتشر می‌شود، گزینه Disable را از بخش Compression انتخاب کنید.
- وقتی فایل‌های بزرگ‌تری دارید (مثل صداها Streaming) فرمت MP3 را انتخاب کنید.
- عملیات انتشار در فلش، باعث ایجاد یک فایل HTML می‌شود که برای نرم‌افزار مرورگر، نحوه نمایش فلش را مشخص می‌کند.
- برای تنظیم عرض و ارتفاع چهارگوشی که درون پنجره مرورگر ایجاد می‌شود از منوی Dimensions موجود در HTML Tab اقدام کنید.
- در منوی Scale تغییر مقیاس یک فیلم برای جای گرفتن در یک پنجره نمایش انجام می‌شود.
- برای صادر کردن یک فایل Flash گزینه File → Export Movie را انتخاب کنید.



واژه‌نامه

Debug	اشکال زدایی کردن
Export	صادر کردن
Mono	تک، واحد
Omit	حذف کردن
Publish	منتشر کردن
Protect	حفاظت کردن
Permit	اجازه دادن
Raw	نارس، خام
Stereo	یکنواخت
Smooth	صاف
Trace	دنبال کردن
Template	الگو

آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- کیفیت بالای فیلم حجم فایل را تغییر نمی‌دهد.
- ۲- در مورد صداهای کوتاه (مانند کلیک یک کلید) از فرمت mp3 استفاده کنید.
- ۳- برای صادر کردن یک فایل Flash گزینه File → Export Movie را انتخاب کنید. معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Mono	۴- منتشر کردن
Stereo	۵- تک
Publish	۶- یکنواخت

چهارگزینه‌ای

۷- عوامل مؤثر در افزایش حجم فایل کدام است؟

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| (ب) رنگ‌های گرادیان | (الف) تعداد لایه‌های زیاد |
| (د) استفاده از Tweening | (ج) استفاده از سمبل‌ها |

۸- توسط دستور Publish فایل با پسوند تولید می‌شود.

الف) SWF ب) Docx ج) Tif د) Fla

۹- کدام یک از امکانات زیر در پنجره Publish وجود دارد؟

الف) محافظت از فایل خود برای عدم ویرایش توسط افراد دیگر

ب) تغییر فشرده‌سازی تصاویر

ج) تغییر فشرده‌سازی صدا

د) ویرایش صدا

۱۰- در لیست Quality انتخاب کدام گزینه در بخش صوت کیفیت بهتری را در وب ارائه

می‌دهد؟

الف) Fast ب) medium ج) Best د) Larg

۱۱- در تنظیم ابعاد پنجره نمایش فیلم برای وب، انتخاب Match Movie :

الف) باعث می‌شود ابعاد پنجره درصد خاصی از پنجره مرورگر را اشغال کند.

ب) باعث می‌شود ابعاد فیلم ثابت بماند.

ج) باعث می‌شود ابعاد فیلم قابل ویرایش باشد.

د) ابعاد پنجره ماکزیمم می‌شود.

۱۲- انتخاب کدام گزینه کنترل بیشتری در میزان نرمی فیلم دارد؟

الف) Auto high ب) high ج) Best د) medium

۱۳- توسط کدام گزینه در پنجره Publish setting می‌توان شفافیت پنجره را کنترل کرد؟

الف) Window mode ب) Quality

ج) Scale د) dimation

۱۴- کدام پسوند تصویری را در فلش نمی‌توان ایجاد کرد؟

الف) Gif ب) PNG ج) JPEG د) bmp

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۵- برای تنظیم نوع و نحوه فشرده‌سازی از منوی ... اقدام کنید.

۱۶- جهت آماده‌سازی یک فیلم برای نمایش می‌توان از دستور یا در ویرایشگر

فلش استفاده کرد.



به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۷- هدف دستور Export Movie چیست؟

دستور کار در کارگاه

- ۱- فیلم خود را برای انتشار با پسوند Swf, exe, html آماده کنید.
- ۲- فیلم خود را محافظت کنید تا قابل ویرایش توسط افراد دیگر نباشد.
- ۳- فشرده‌سازی عکس‌ها و صداها را تنظیم کنید.
- ۴- مکان پخش فیلم خود در مرورگر را ثابت کنید.
- ۵- محیط را طوری تنظیم کنید که نمایش فیلم توسط کاربر شروع شود.
- ۶- مقیاس فیلم را برای جاگرفتن در یک پنجره نمایش به طور دلخواه تنظیم کنید.

پاسخنامه

فصل ۱

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- درست

۲- نادرست

۳- درست

۴- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Stage ۵- صحنه

Fla ۶- پسوند فایل مبدأ Flash

Oval ۷- بیضی

Rotation ۸- چرخش

چهارگزینه‌ای

۹- (ب) Stage

۱۰- (ج) Timeline

۱۱- (د) Hand

۱۲- (الف) Swf

۱۳- (ب) پنجره Document Properties

۱۴- (د) تغییر سایز Panels از پهنا

۱۵- (الف) منوی Help

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۶- Properties

۱۷- Fla

۱۸- Timeline



فصل ۲

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- درست

۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۴- راست و مستقیم Straighten

۵- چرخیدن Rotate

۶- شیر آب Faucet

چهارگزینه‌ای

۷- ب) خطوط شبکه در انیمیشن نهایی ظاهر نمی‌شود.

۸- ج) Snap Accuracy

۹- الف) رسم خطوط صاف

۱۰- الف) Pen و Pencil

۱۱- الف) Brush

۱۲- د) Brush

۱۳- الف) Paint inside

۱۴- الف) Paint Bucket

۱۵- ج) استفاده از ابزار سطل رنگ برای رسم‌هایی که دارای منفذ می‌باشد، غیرممکن است.

۱۶- د) تغییر رنگ گرادیانی

۱۷- ب) Faucet

۱۸- الف) حذف ناهمواری‌های غیریکنواخت

۱۹- د) خطوط را نمی‌توان به گروه تبدیل کرد.

۲۰- الف) خطوطی که با ابزار Pencil رسم شده‌اند.

۲۱- د) رسم خط متقاطع به رنگ غیرسبز

۲۲- ب) اجرای عملیات یکپارچه روی اشیاء رسم شده

۲۳- الف) تغییر شکل

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۲۴- دابل کلیک

۲۵- smooth

۲۶- convert line to fill

فصل ۳

Stroke_Fill	الف	۱-
Swf	الف	۲-
Fla	ب	۳-
Align	الف	۴-
هر سه مورد	د	۵-
Send Backward	الف	۶-
Crop	د	۷-
Intersect	الف	۸-
Space	ب	۹-
اجرای عملیات یکپارچه روی اشیاء رسم شده	ب	۱۰-
تغییر شکل	الف	۱۱-
True	a	۱۲-

فصل ۴

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- نادرست

۳- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۴- شفافیت Alpha

۵- فام رنگ Hue



۶- خطی Linear

چهارگزینه‌ای

- ۷- ب) پانل Swatches
- ۸- ب) پانل Swatches
- ۹- ب) تعیین میزان اشباع رنگ
 - ۰- ۱- ج) B
- ۱۱- ب) پانل Swatches
- ۱۲- الف) پانل Mixer
- ۱۳- ب) رنگ‌های روی گرادیان را نمی‌توان شفاف کرد.
- ۱۴- الف) Gradient Trans Form
- ۱۵- ج) رنگ‌های گرادیان شعاعی
- ۱۶- ب) Grid Fill

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۷- Type
- ۱۸- Fill Trans Form
- ۱۹- Swatches

فصل ۱۱

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- نادرست
- ۲- درست
- ۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

- ۴- راهنما Guide
- ۵- باز کردن Unlock
- ۶- نقاب Mask

چهارگزینه‌ای

- ۷- ب) ایجاد لایه جدید مانع هم پوشانی عناصر می شود.
- ۸- الف) توخالی نمایش دادن اشیاء موجود در لایه
- ۹- ج) Insert
- ۱۰- د) ابزار Eraser
- ۱۱- د) محدودیت ندارد
- ۱۲- ج) در بالای لایه فعال قرار می گیرد.
- ۱۳- الف) حذف
- ۱۴- د) جابه جایی لایه
- ۱۵) ب) مانع نمایش لایه‌های زیرین می شود مگر با طرح‌های مشخص بخشی از این لایه را شفاف کنید. (Masked)
- ۱۶- الف) لایه Mask باعث نمایش قسمت‌هایی از لایه Masked می شود.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۷- انتخاب
- ۱۸- قفل کردن
- ۱۹- دابل کلیک

فصل ۴

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- درست
- ۲- نادرست
- معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.
- ۳- جدا Apart
- ۴- جهت یابی Orientation
- ۵- بالانویس Superscript

چهارگزینه‌ای

- ۶- الف) Static



- ۷- الف) در گوشه بالای سمت راست کادر تک خطی علامت مربع دیده می شود.
- ۸- الف) Input
- ۹- یک متن دارای Stroke است.
- ۱۰- ج) پانل Properties
- ۱۱- د) فاصله کاراکترهای یک عبارت متنی قابل تغییر است.
- ۱۲- ب) تبدیل متن به عنصر گرافیکی
- ۱۳- ج) متن توسط دستور Break a part به عنصر گرافیکی تبدیل شود.
در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.
- ۱۴- modify - ctrl + j
- ۱۵- oriantation
- ۱۶- Break a part

فصل ۷

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- درست

۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Instance ۴- نمونه

Convert ۵- تبدیل کردن

Symbol ۶- نماد

چهارگزینه‌ای

۷- ج) انتخاب New symbol از منوی Insert.

۸- الف) ایجاد ارجاع به سمبل اصلی است و تأثیری در حجم فایل ندارد.

۹- ج) ویرایش سمبل اصلی روی همه نمونه‌ها تأثیر می‌گذارد.

۱۰- د) ویرایش آن در صفحه اصلی

۱۱- الف) Graphic

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۲- modify

۱۳- swap

فصل ۸

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- درست

۲- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۳- کنترل کننده Controller

۴- خارجی External

۵- کتابخانه Library

چهارگزینه‌ای

۶- ج) فونت

۷- ب) کلید ctrl + L

۸- ب) ردیابی و یافتن و ویرایش هر عنصر فیلم

۹- الف) Window

۱۰- ب) پخش فیلم در Flash Editor

۱۱- ب) Swf

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۲- می‌توان کتابخانه فیلم خارجی را از مسیر File → import → Open External

Library وارد فایل Flash کرد.

۱۳- Movie Explorer

فصل ۹

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست



۲- نادرست

۳- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Reverse ۴- معکوس

Direction ۵- جهت

Ease ۶- آسان

چهارگزینه‌ای

۷- (ب) Static

۸- (ب) سرعت نمایش برای همه فریم‌ها یکسان است.

۹- (ج) ایجاد فریم کلیدی

۱۰- (د) دو گزینه ب و ج صحیح هستند.

۱۱- (ب) Motion Tweening

۱۲- (د) Blank key Frame

۱۳- (ب) عمل درگ روی فریم‌های موردنظر

۱۴- (الف) حذف کامل یک فریم

۱۵- (ب) فریم اولیه باید حاوی سمبل باشد.

۱۶- (ب) ایجاد motion Tween با ۲ فریم کلیدی

۱۷- (د) در Shape Tween می‌توان از Motion guide استفاده کرد.

۱۸- (ب) حرکت اشکال در واقعی‌ترین مسیر (در مسیرهای پیچیده و دارای شکستگی)

۱۹- (الف) شتاب افزایش می‌یابد.

۲۰- (د) تغییر کلی در شکل‌ها

۲۱- (ج) تغییر کلی در شکل‌ها

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۲۲- Orient to path

۲۳- برای تنظیم ابعاد صفحه و سرعت نمایش از منوی modify گزینه document را انتخاب

کنید.

۲۴- reverse frame

فصل ۱۰

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- درست

۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Hit ۴- اصابت

Down ۵- پایین

Up ۶- بالا

چهارگزینه‌ای

۷- (ب) افزایش کنترل کاربر بر روی فیلم

۸- (د) دکمه‌ها دارای خط زمان مخصوص به خود هستند.

۹- (ب) بستگی به موقعیت اشاره‌گر ماوس نسبت به دکمه دارند.

۱۰- الف) Up

۱۱- (د) نمی‌توان با یک دکمه، کلیپ نمایی اجرا کرد.

۱۲- (ب) می‌تواند روی هر یک از حالت‌های Up, OVER, DOWN باشد.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۳- از زیرمنوی common library روی گزینه buttons کلیک نمایید.

۱۴- DOWN

فصل ۱۱

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- نادرست

۳- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Vector ۴- آستانه



Threshold

۵- نقش بیتی

Bitmap

۶- بردار

چهارگزینه‌ای

۷- ب) فقط یک فریم را در صفحه اصلی اشغال می‌کند.

۸- د) Tif

۹- الف) تبدیل به گروه می‌شود.

۱۰- الف) تبدیل به گروه می‌شود.

۱۱- ب) تبدیل تصاویر Bitmap به تصاویر برداری

۱۲- ب) تعیین تعداد پیکسل‌هایی که قرار است برای مقایسه رنگ انتخاب شود.

۱۳- ج) نمی‌توان یک جسم توپر را با الگوهای Bitmap رنگ‌آمیزی کرد.

۱۴- بعد از ایجاد الگو با تصاویر Bitmap

ج) Stroke اجسام با الگوی Bitmap رسم می‌شود.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۵- می‌توان از منوی modify گزینه bitmap و سپس trace bitmap را انتخاب کرد تا

تصویر نقش بیتی را به تصویر برداری تبدیل کرد.

۱۶- تمام تصاویر گرافیکی که در Flash ایجاد می‌کنید، بر مبنای برداری می‌باشند.

فصل ۱۲

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- درست

۲- نادرست

۳- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Reference

۴- مرجع

Event

۵- رویداد

Actions

۶- کار

چهارگزینه‌ای

- ۷- الف) توسط کلید Add a new Item to Script در پانل Action Frame
- ۸- ب) می‌توان چند دستور مختلف وارد کرد.
- ۹- ب) Stop all sound
- ۱۰- ج) gotoAndPlay
- ۱۱- د) می‌توان در هر فریم کلیدی قرار داد.
- ۱۲- د) در فریم خالی
- ۱۳- ب) اجرای فیلم از ادامه محلی که قطع شده بود.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۴- Help
- ۱۵- خواص
- ۱۶- مکان نما

فصل ۱۳

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- درست
- ۲- نادرست
- ۳- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

- ۴- جریان Stream
- ۵- رویداد Event
- ۶- افزایش تدریجی Fade Out

چهارگزینه‌ای

- ۷- ب) به فریم کلیدی اضافه کرد.
- ۸- الف) یک سمبل است.
- ۹- الف) محل قرارگیری لایه صدا در پخش صدا بی‌تأثیر است.
- ۱۰- ب) down



- ۱۱- (ب) در محیط فلش تولید شود.
- ۱۲- (ب) اگر صدا طولانی باشد پس از پایان یافتن فیلم، صدا همچنان ادامه می‌یابد.
- ۱۳- (د) به یک فریم در یک لایه می‌توان بیش از یک صوت اضافه کرد.
- ۱۴- الف) Start
- ۱۵- د) Stream
- ۱۶- ج) نمی‌توانند هم پوشانی داشته باشند.
- ۱۷- الف) باعث متوقف شدن صدای آن لایه می‌شود.
- ۱۸- د) می‌توان صدا را ترکیب کرد.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۹- right chanel...

۲۰- edit envelope

فصل ۱۴

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۳- شامل بودن Include

۴- عمومی General

چهارگزینه‌ای

۵- ب) scaleY

۶- الف) مختصات x محل قرارگیری اشاره‌گر ماوس.

۷- ب) k1.rotation=30

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۸- startDrag

۹- as

فصل ۱۳

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- درست

۲- نادرست

۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Operator

۴- عملگر

Boolean

۵- منطقی

Variable

۶- متغیر

چهارگزینه‌ای

۷- الف) a&b

۸- ب) ۲، ۱۲، ۸

۹- الف) ۴

۱۰- ج) ۱۱، ۱۰

۱۱- ب) ۵

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۲- معکوس

۱۳- درست

۱۴- نادرست

فصل ۱۴

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- درست

۲- درست

۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Component

۴- مؤلفه



Instance	۵- مثال
Prompt	۶- برجسب
Visible	۷- قابل رؤیت

چهارگزینه‌ای

- ۸- د) Window
- ۹- الف) Enabled
- ۱۰- ب) rowCount
- ۱۱- الف) Visible
- ۱۲- ب) Alignment

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۳- radiobutton
- ۱۴- scrollpane
- ۱۵- colorpicker

فصل ۱۷

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- نادرست
- ۲- نادرست
- ۳- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Mono	۴- تک
Stereo	۵- یکنواخت
Publish	۶- منتشر کردن

چهارگزینه‌ای

- ۷- ب) رنگ‌های گرادیان
- ۸- الف) Swf
- ۹- ج) تغییر فشرده‌سازی صدا

۱۰- الف) Fast

۱۱- ب) باعث می‌شود ابعاد فیلم ثابت بماند.

۱۲- ج) Best

۱۳- الف) Window mode

۱۴- د) bmp

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۵- compression

۱۶- publish , Export

مراجع

1- The Essential Guide to Flash CS4 AIR Development Marco Casari with Andrew Shoeten, Koen De Weggheleire and Matteo Ronchi

2- Flash CS4

Cheridan Kerr and Jon Keats

