

# آموزش فلش

ماکرومدیا فلش (Flash Macromedia) یکی از بهترین نرم

افزار هایی است که شما میتوانید جهت افزودن افکت های

مخصوص و انیمیشن های کامپیوتری به وب سایت از آن استفاده

کنید. در این جزوه سعی شده تمامی نکات با ذکر مثال و انیمیشن

برای شما ارائه گردد. امید است این منبع جهت استفاده ی شما

عزیزان مفید واقع شود.

برای مطالعه ی این دوره ی آموزشی نیاز است کاربران محترم

آشنایی با سیستم عامل ویندوز داشته باشند.

ضمناً سیستم شما باید دارای مشخصات سخت افزاری ذیل باشد :

- حداقل سیستم مورد نیاز پنتیوم ۲۳۳

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

Ram

- ۱۶ مگابایت

- حدود ۶۰۰ مگا بایت فضای آزاد

- کارت گرافیکی ۶۴ گیگا بایت



کاربردهای Flash

زمانی که با یک صفحه ی وب برخورد میکنیم ایده های مختلفی

برای ساختن یک وب سایت جالب، در ذهنمان ایجاد میشود. با

وجود بخشهای گوناگون در یک وب سایت در مورد تصاویر و

رنگها قانونی کلی وجود دارد. در Flash ابزارهایی وجود دارد که

parsi e-book  
WWW.PARSIBOOK.4T.COM

به وسیله ی آنها میتوان به راحتی تصاویر مختلفی خلق کرد.

تصاویر برداری خیلی بهتر از نقشه های بیتی هستند. تصویر

برداری نه تنها از لحاظ اندازه کوچکتر است بلکه در هنگام کوچک و

بزرگ شدن به هیچ وجه کیفیت خود را از دست نمیدهد. ولی

زمانی که یک نقشه بیتی را بزرگ میکنیم تصاویر مات به نظر

میرسند. تصاویر **Flash** همانند یک فیلم بر روی صفحه ی وب

گذاشته می شود. هر گاه که مرورگر وب شما با یک فیلم **Flash**

روبرو میشود به طور اتوماتیک **Flash player** را اجرا می کند.

**نکته**

به یاد داشته باشید که فیلم های **Flash** به واسطه برداری

بودنشان کم حجم تر از تصاویر نقشه بیتی خواهند بود.

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

parsi e-book

متحرک سازی در سایت وب به علت اینکه انیمیشن نداشتند ، بسیار در گذشته در سایتهای وب به علت اینکه انیمیشن نداشتند ، بسیار

خسته کننده به نظر می رسیدند. ولی نرم افزار **Flash** به آسانی

انیمیشن را توسط فرآیندی به نام **Tweening** ایجاد میکند. در

این مرحله شما به **Flash** نقطه آغاز و پایان می دهید و تصاویر

بین این دو نقطه به طور اتوماتیک به صورت فریم ( **Frame** )

ایجاد خواهند شد. مثلاً اگر یک تصویر کامپیوتری برای کامل شدن

احتیاج به ۱۰ فریم داشته باشد تنها لازم است به آن دو فریم

شروع و پایان را بدهیم ( فریم ۱ و فریم ۱۰ ) ، خود نرم افزار

parsi e-book  
WWW.PARSIBOOK.41.COM

**Flash** فریم های ما بین آن را میسازد.

علاوه بر آن میتوانید یک **Tween Motion** برای آن شیء

بسازید.

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست  
parsie-book

**ساخت فیلم های محاوره ای :**

در **Flash** علاوه بر انیمیشن های ساده میتوانید وب سایتهای

محاوره ای نیز بسازید. به عنوان مثال میتوان فیلم فلشی را ایجاد

کنید که در آن فیلمهای کوتاه و **Track** های موسیقی متعدد قابل

انتخاب وجود داشته باشد زیرا **Flash** کاملاً شیء گرا میباشد.

parsie-book  
WWW.PARSIBOOK.4T.COM

**نکته :**

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست  
در یک فیلم **Flash** منظور از محاوره ای بودن این است که کاربر

قادر به انتخاب کلیپ های ویدئویی یا **Track** موسیقی دلخواه

باشد.

تغییر شکل اشیاء و متون متحرک :

یکی از تکنولوژی های انیمیشن در **Flash** این است که به شما

اجازه ی تغییر یک شکل به شکل دیگر را میدهد ، به این فرآیند

**Shape tween** میگویند. بدون شک متون متحرک را در

سایت های مختلف مشاهده کرده اید. این متون درون یک جعبه از

نقطه ای به نقطه دیگر حرکت میکنند. از این **Effect** در سرفصل

روزنامه ها و تبلیغات فروشگاهیها استفاده میشود. ایجاد یک متن

متحرک در **Flash** کار بسیار ساده ای است. بدین منظور جهت

رسیدن به نتیجه ی مطلوب باید تکنیک های فیلم سازی **Flash** را

با هم ترکیب کنیم ، به این صورت که ابتدا یک **Motion**

**Tween** ایجاد کرده ، بوسیله آن متنی را داخل جعبه از این سمت

به آن سمت برده و سپس یک **Mask** اضافه می کنیم. توسط این

ماسک میتوانیم متن داخل جعبه را کنترل کنیم. این بدان معنی است

که شما قادر خواهید بود هر قسمت از متن دلخواه خود را قابل

مشاهده کنید.

parsi e-book  
WWW.PARSIBOOK.4T.COM

## درک و یادگیری اصول پایه ای Flash

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

**Flash** دارای یک سری عناصر اولیه است که در طول کارتان شما را همراهی میکند. شکل زیر نمای اولیه ای از عناصر اولیه **Flash** میباشد.



### صفحه کاری (Work Place) در : Flash

صفحه کاری منطقه ای است که در آن قلم های **Flash** را ایجاد میکنید. این صفحه ی کاری در واقع آن منطقه سفید رنگی است که

در قسمت میانی پنجره **Flash** واقع شده است.

پارسی کتاب  
WWW.PARSIBOOK.4T.COM



**نکته :**

به طور پیش فرض اندازه این صفحه ۵۵۰×۴۰۰ پیکسل میباشد.

اطراف صفحه کاری بوسیله یک حاشیه خاکستری که محیط کاری

است پوشانده شده است. اشیاء روی محیط کاری ظاهر میشوند،

مگر اینکه آنها را بر روی صفحه کاری منتقل کنید.



**Timeline :**

**Timeline** (خط زمان) یکی از ابزارهای **Flash** است که فریم

های درون آن را کنترل میکند. شکل زیر قسمتهای مختلف

**Timeline** را به تصویر میکشد.

بی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

**Play head :**  
برای دیدن گزینه های **Flash** مورد نظر **Play head** را

بوسیله اشاره گر ماوس بر روی این **Flash** بکشید. بدین منظور

شما میتوانید یک **Frame** دلخواه را بر روی **Timeline** کلیک

کنید که آن به صورت اتوماتیک **Play head** میشود.

**Frame Number :**

همان نما های شما برای کار کردن در **Timeline** میباشدند.

**Frame line** شما را قادر میسازد تا مکان صحیح اشیاء در فریم

را مشخص کنید.

## Timeline Menu :

از طریق این منو می‌توان به تعداد گزینه‌هایی که برای تنظیم چگونگی مشاهده **Timeline** استفاده می‌شوند دسترسی پیدا کرد.

## Center Frame :

قسمت مرکزی قابل دید در **Timeline** میباشد.

## Onion Skin View :

توسط این گزینه می‌توان فریم‌های مختلف یک انیمیشن ترتیبی را مشاهده کرد. در واقع می‌توان تشکیل فریم‌های میانی را ملاحظه

نمود.

view : Onion Skin Outline

این گزینه نیز مانند **Onion Skin View** می‌تواند تعداد فریم

های اول تا آخر را نشان دهد. اما این گزینه بیشتر برای منحنی‌ها

استفاده می‌شود.

: Edit Multiple Frames

این گزینه شما را قادر می‌سازد تا هر بخش از یک انیمیشن را که بر

فریم‌های مختلفی تقسیم شده‌اند، ویرایش کنید.

Modify Onion Markers :

منویی را نمایش میدهد که توسط آن شما میتوان تعداد فریم های

دلخواه را در **Onion Skin View** نمایش داد.

کپی برداری از این کتاب مجاز نیست  
parsiebook

**Current Frame :**

در این قسمت ساده فریم جاری نمایش پیدا میکند.



**Frame Rate :**

این گزینه تعداد فریم های نمایش داده شده را نشان میدهد.

**Playback Time :**

پارسیبوک  
WWW.PARSIBOOK.4T.COM  
این گزینه مدت زمان سپری شدن فیلم را نشان میدهد.

## Scroll Bars:

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

پارسی کتاب

بوسیله این گزینه میتوان فریم های لایه های قبلی را مشاهده نمود.

## لایه ها

لایه ها به مانند صفحات شفاف بر روی صفحه کاری قرار گرفته اند . اشیاء بر روی این لایه ها به صورت مستقل عمل میکنند . به

این صورت شما میتوانید هر کدام از اشیاء روی لایه های مختلف

را دستکاری کنید و یا اینکه یک لایه را به جلو یا پشت لایه مورد

نظر انتقال دهید ، بدون اینکه اشیاء دیگر خراب شوند . با توجه به

شکل زیر به اجزای لایه نگاهی دقیقتر بیندازید :

Layer Names :

در اینجا نام لایه ها را مشاهده میکنید. برای تغییر نام یک لایه است

روی آن دو بار کلیک کرده و نام آن را عوض کنید.

Add a layer :

برای ایجاد یک لایه جدید از این گزینه استفاده میشود.

Add a Motion Guide Layer :

این گزینه شما را قادر میسازد تا یک لایه ی راهنما ایجاد کنید. بنابر

این میتوان اشیاء را در یک مسیر حرکت داد که این مسیر الزاماً  
مستقیم نمیشود.

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

parsi e-book

Add a Layer Folder :

توانایی شما را در افزودن پوشه هایی به سازماندهی لایه ها



به وسیله این آیکون میتوان لایه مربوطه را حذف کرد.

parsi e-book

Show or Hide Layer :

WWW.PARSIBOOK.4T.COM



با کلیک کردن روی جعبه ها ، لایه ها قابل مشاهده میشوند. اگر

فقط میخواهید لایه خاصی را امتحان کنید بر روی همان لایه کلیک

کنید.

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست  
parsie-book

**Lock or Unlock Layer :**

با کلیک کردن در این ستون تمام لایه ها قفل شده و برای لایه ها

و **Frame** ها امکان هیچ ویرایشی وجود ندارد. ( میتوان تک تک

لایه ها را نیز قفل کرد )

**Show Layer as Outline :**

با کلیک بر روی این ستون ، اشیاء بصورت یکپارچه در می آیند.

اهمیت این حالت را زمانی درک خواهید کرد که مشاهده کنید

اشیاء مختلف از لایه های متفاوت چگونه با هم پیوند می خورند .

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

**جعبه ابزار**

parsi e-book

جعبه ابزار **Flash** مجموعه ای از ابزار ترسیم و انتخاب اشکال

است . با کمک شکل زیر می توان با عملکرد هر کدام از ابزارها

آشنا شد .



**Arrow Tool :**

این ابزار برای انتخاب اشکال به کار میرود و بوسیله ی آن می توان

قسمتی از شکل یا تمام آنرا جابجا کرد.

parsi e-book

WWW.PARSIBOOK.4T.COM

## : Sub Select Tool

به وسیله این ابزار میتوان خطوطی که توسط ابزار **Pen** ترسیم

شده اند را ویرایش و یا ترمیم نمود.

## Line Tool :

بوسیله این ابزار میتوان خط های گوناگون با نوع قلم متفاوت رسم

کرد. ( اگر هنگام کار با این ابزار کلید **Shift** را نگه داریم میتوانیم

خطهای کاملاً عمودی و یا حتی ۴۵ درجه رسم کنیم.

## Lasso Tool :

برای انتخاب یک ناحیه ی نامنظم می توان از این ابزار استفاده

نمود.

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

**Text Tool :**

به وسیله این ابزار میتوان به **Flash** متن هایی را اضافه نمود.

**Oval Tool :**

به وسیله این ابزار میتوانیم بیضی رسم کنیم و اگر هنگام رسم کلید

**Shift** را پایین نگه داریم میتوانیم دایره رسم کنیم.

**: Rectangle Tool**

به وسیله این ابزار میتوان مستطیل رسم نمود، اگر در هنگام رسم

کلید **Shift** پایین نگه داشته شود میتوان مربع رسم نمود.

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

**Pencil Tool :**

با استفاده از این ابزار میتوان سه نوع خط نامنظم و شکسته رسم

کرد .



**Brush Tool :**

با استفاده از این ابزار می توان اشکال خاصی نظیر پیکر انسان و

غیره ترسیم نمود .

parsi e-book  
WWW.PARSIBOOK.4T.COM

**نکته :**

با استفاده از ابزارهای دیگری نیز می توان عملیات فوق را انجام

داد ، ولی این ابزار کار را ساده تر انجام می دهد .

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

parsi e-book  
:Free Transform Tool

به کمک این ابزار می توان تصویر را کوچک یا بزرگ نمود و یا

آنها چرخاند .

:Fill transform Tool

این ابزار برای عوض کردن طیف اشیا یی که توسط **Flash** رسم

میشوند به کار میروند.

parsi e-book  
WWW.PARSIBOOK.4T.COM

## : Ink Bottle Tool

با استفاده از این ابزار می توان خطوط موجود در اشیاء **Flash** را

رنگی نمود .

کی برداری بدون نام منبع مجاز نیست

parsi e-book

## : Paint Bucket Tool

با استفاده از این ابزار می توان اشیایی که توسط **Flash** رسم

شده اند را رنگی نمود و یا رنگ آنها را تغییر داد .

## Eyedropper Tool :

به کمک این ابزار میتوان رنگ دلخواه خود را از یک تصویر یا شیء

parsi e-book

WWW.PARSIBOOK.COM

انتخاب نمود.

Eraser Tool :

این ابزار برای پاک کردن قسمتی از یک شیء بکار می رود ،

توسط **Option** های این ابزار می توان حالت پاک کردن را

انتخاب نمود .

Hand Tool :

به کمک این ابزار امکان جابجا کردن **Work Space** وجود دارد

Zoom Tool :



با استفاده از این ابزار کادر فیلم **Flash** را کوچک و بزرگ می

کنیم .

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست  
parsie-book

**Stroke Color :**

با انتخاب این گزینه جعبه رنگ باز میشود و رنگ خطوط اشیاء به

رنگ دلخواه در می آید .

**Black and White :**

با انتخاب این گزینه خود **Flash** به طور اتوماتیک رنگ **Stroke**

را مشکی و رنگ **Fill** را سفید میکند.

parsie-book  
WWW.PARSIBOOK.4T.COM

No Color :

با استفاده از این گزینه در واقع هیچ رنگی برای کار خود انتخاب

نمیکنید.

پارسی بوک

parsi e-book

Swap Color :

با کمک این گزینه میتوان جای **Stroke** را با جای **Fill** عوض کرد.



Tools / Options :

در این مکان کارایی و حالت مختلف بعضی از ابزارها نمایش داده

میشود که از بین آنها می توان مورد خاصی را انتخاب نمود .

پارسی بوک

parsi e-book

WWW.PARSIBOOK.4T.COM

Panels :

در واقع یک پانل یک جعبه محاوره ای است که نیاز به بسته شدن

ندارد. زمانی که در پانل های **Flash** تغییراتی ایجاد میکنید، نیاز

به بستن پانل ها نیست ، تغییرات فوراً اعمال میشوند.

**نکته :**

ممکن است بعضی از پانل ها مخفی باشند ، توسط منوی

**Window** میتوان آنها را فعال نمود.

**: Properties Panel**

توسط این پنل میتوان مشخصات ابزار انتخاب شده را تعیین کرد.

مثلاً در شکل زیر ، پانل خصوصیات **Text Tool** را میبینید.

Color- Mixer Panel :

توسط این **Panel** میتوان رنگهای دلخواه خود را برای استفاده در

خطوط و داخل سطوح ایجاد نمود. زمانی که رنگ مورد نظر خود

را انتخاب میکنید اشیاء جدید به این رنگ در خواهند آمد.

Color Swatches Panel :

این **Panel** محدوده ی رنگ بیشتری را به ما نشان می دهد .

Components Panel :

توسط این **Panel** میتوان عناصر واسطه ای را به فیلم اضافه نمود

،این عناصر توسط یکسری کد اسکریپت کنترل میشوند. این عناصر

به شما کمک میکنند تا بتوانید به سادگی فیلمهای **Flash** تهیه

کنید.

### : Action Panel

توسط این **Panel** میتوان جهت استفاده از اشیاء ، کد اسکریپت

مورد نظر را به فریم های **Timelines** اضافه نمود. همچنین

توسط این زبان برنامه

نویسی میتوان حرکات انیماتیک را به **Flash** اضافه کرد.

انیمیشن در **Flash**

در **Flash** به هر گونه جابجایی در اشیاء یا تصاویر ، کوچک و

بزرگ شدن و تغییر حالت اشیاء انیمیشن گفته می شود. ابتدا به

چگونگی کار انیمیشن پرداخته و سپس نحوه ی ساخت آنرا توضیح

خواهیم داد.

## Animation ها در Flash به چه صورت کار میکنند :

تمام اشیاء و تصاویر را در فریم ها و لایه های مخصوص پیاده

کرده و تغییرات را در آن اعمال می کنیم. حال به اجرای انیمیشن

ها می پردازیم . همیشه در فلش اشیاء و تصاویر را بر روی

**Work Space** و انیمیشن را بر روی فریم ها اعمال می کنیم .

وقتی یک **Movie** را طراحی می کنیم به آن فرمت **SWF**

**Export** می دهیم ، تمامی لایه ها و فریم ها به یک لایه تبدیل

شده ، تمامی عناصر دست به دست هم داده و به یک لایه تبدیل

می شوند . مثلا اگر در یک لایه ۲۰۰ فریم وجود داشته باشد ، در

قسمت **movie** بصورت یک عکس درآمده و پشت سر هم قرار

می گیرند . در هنگام عبور **Time Line** از روی این فریم ها

سرعت بالا بوده و تمامی این فریم ها را می توان پشت سر هم در

فرمت یک انیمیشن مشاهده کرد .

**شروع ساخت یک انیمیشن :**

در این قسمت هدف مشخصی را مد نظر قرار داده ، برای انجام

آن به محیط **Flash** رفته و کار را شروع می کنیم ،

## هدف :

ایجاد یک **Animation** که در آن شکل یک توپ وجود دارد که

میخواهیم از سمت راست وارد صفحه شده و از سمت چپ خارج

شود.

## شروع :

۱- گزینه **New** را از منوی **File** انتخاب کرده تا محیط کار

جدیدی بارگذاری شود.

۲- اشیاء موجود در صفحه را در فریم های مورد نظر ترسیم

کنید.

۳- انیمیشن لازم را بر روی فریم ها اعمال کنید.



حال می‌خواهیم در ۲۰ فریم توپی ترسیم کنیم که از سمت چپ

وارد صفحه شده و از سمت راست خارج گردد. ابتدا از **Layer**

فریم ۱ را انتخاب کرده و به وسیله **Oval tool** در آن فریم یک

توپ ترسیم می‌کنیم. از اینجای کار به بعد مبدأ توپ مشخص شده

است حال باید مقصدی که می‌خواهیم توپ به آن جا برسد را کپی

کرده و آن را به **Frame 20** منتقل می‌کنیم. ( زیرا گفته ایم در

۲۰ فریم )

( روش کپی : روی فریم مورد نظر راست کلیک کرده و **Copy**

**frame** را انتخاب می‌کنیم، سپس بر روی فریم مورد نظر راست

کلیک کرده و گزینه **Paste frame** را انتخاب می‌کنیم. ) حال تمام

کارها انجام شده و به مرحله ای می‌رسیم که می‌خواهیم **Effect**

مورد نظر را بر شیء اعمال کنیم.

از آنجایی که میخواهیم شیء از سمت چپ به سمت راست تغییر

مسیر دهد باید از **Motion Tween** استفاده کنیم. پس از

تعیین مبداء و مقصد شیء بر روی **Frame1** راست کلیک کرده

و گزینه **Create Motion Tween** را انتخاب کنید. هنگامی

که این عمل را انجام میدهیم کل ۲۰ فریم به رنگ بنفش در می

آید. این بدان معناست که **Frame** ها **Motion** یافته اند ولی به

صورت نقطه چین. این حالت بیانگر این مطلب است که به مبداء

**Motion** داده ایم ولی به مقصد خیر. حال همین کار را برای

**Frame20** یعنی همان **Frame** مقصد انجام میدهیم. میبینیم

که بر روی بیست **Frame** یک **Flash** ظاهر شده و نقطه چینها

از بین می روند. حال اگر **Ctrl + Enter** را فشار دهید میتوانید

**Animation** ساخته شده را مشاهده کنید. حال با یادگیری

**Motion Tween** می‌توانید اشیاء مختلف را با **Effect** های

مختلف ساخته و نمایش دهید.

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست  
parsie-book  
Shape Tweens

نوع دیگر **Animation** در **Shape Tween** ، **Flash** است.

تفاوتی که بین **Shape Tween** و **Tween Motion** وجود

دارد ، این است که **Motion Tween** برای حرکت و جابجایی

اشیاء کاربرد دارد ولی **Shape tween** برای تغییر حالت اشیاء

به کار میرود. به طور مثال یک دایره در حین حرکت به شکل یک

مستطیل در می آید.

شروع ساخت یک : **Shape Tween**  
parsie-book  
WWW.PARSIEBOOK.4T.COM

برای این کار محیط جدیدی باز نموده ( **File / New** ) و بعد از

آن در **Layer** و فریم مورد نظر شیء را ترسیم مینماییم ، سپس

در فریم مقصد ، شیء بعدی را ترسیم میکنیم. در اینجا دو فریم با

دو شیء متفاوت داریم مثلا اگر بخواهیم از دایره به مستطیل

برسیم. ابتدا ابزار **Arrow** را انتخاب نموده و با یک بار کلیک

کردن بر روی فریم مبداء آن را انتخاب میکنیم، هنگامی که فریم

مورد نظر انتخاب شد در **Properties** منویی به نام **Tween**

ظاهر میشود که با استفاده از آن میتوان به شیء **Motion** یا

**Shape** دهیم. حال پس از انتخاب **Frames** در قسمت

**Properties** گزینه **Tween** و ابزار **Shape** را انتخاب میکنیم.

در اینحالت فریم مورد نظر تغییر رنگ یافته و به رنگ سبز در می

آید که این خود نشانه **Shape Tween** است. ولی تا اینجا کار

ما کامل نشده چون به **Frame** مقصد **Shape** را نداده ایم. حال

برای **Shape** دادن به آخرین **Frame** نیز تمامی این مراحل را  
اجرا می کنیم. حال برای نمایش، **Ctrl + Enter** را زده، شکل در

حین حرکت از دایره به مستطیل تبدیل میگردد.

**Motion Guide :**

از **Motion Guide** به عنوان خطوط راهنما استفاده میشود.

برای اعمال **Motion** های مختلف ابتدا باید یک خط راهنما که

شیء بر روی آن حرکت میکند را ایجاد کرده و سپس انیمیشن را

بر روی آن سوار کنیم.

## شروع کار :

۱- ایجاد خط راهنما : ابتدا باید در لایه و فریم مورد نظر خط

راهنما را رسم نمود. برای مثال میخواهیم خطی به شکل زیر رسم

کنیم که یک توپ به همین حالت از روی آن حرکت کند.

## نکته :

بعلت اینکه خط راهنما در **Movie** یکی از اجزای اصلی نیست ، در

**Motion Guide** قابل مشاهده نمی باشد .

اول باید بر روی گزینه **Add Motion Guide** کلیک کرده تا

یک **Layer** مخصوص ایجاد شده و در همان **Layer** در فریم

اول یا فریم مورد نظر خط راهنما را ترسیم کنیم. هنگامی که خط

ترسیم گشت حال یک **Layer** جدید ایجاد میکنیم و انمیشن شیء

خود را بر روی آن **Layer** ایجاد میکنیم خود **Flash** به صورت

پیش فرض از مرکز شیء برای **Guide** استفاده میکند ( از ابتدا

تا انتها ) حال **Ctrl + Enter** را فشار دهید و **Flash** را مشاهده

کنید. به حالت زیر میباشد. ( خط راهنما منحنی میباشد. )

## آوردن عکس در محیط Flash

در بسیاری از **Movie** ها، به عکس و تصاویر احتیاج پیدا میکنیم.

نرم افزار **Flash** این امکان را به ما میدهد که بتوانیم از تصاویر با

قالبهای متفاوت نیز استفاده کنیم.

parsi e-book  
WWW.PARSIBOOK.4T.COM

طریقه آوردن عکس در : Flash

اول از منوی **File** گزینه **Import** را انتخاب کرده هنگامی که

این گزینه را انتخاب کردید پنجره ای باز میشود که مسیر عکس

مورد نظر را می خواهد. با آوردن مسیر عکس و انتخاب آن دکمه

**Open** را فشار داده و عکس مورد نظر به محیط **Work**

**Space** انتقال می یابد.

**نکته :**

توسط این گزینه نیز میتوان فایل های **gif** متحرک را به داخل

**Movie** آورد. ولی در **Flash** هر قسمت فایل **gif** متحرک به

یک فریم تبدیل می شود. در اینجا **Frame** ها آماده نمایش در

**Movie** می باشند.



## اضافه کردن یک ماسک گرافیکی :

این ماسک توسط یک شیء متحرک بسته ساخته میشود. میتوان

توسط ابزار های مختلف از جعبه ابزار یک ماسک گرافیکی ایجاد

کرد.

شما برای ایجاد ماسک به دو لایه احتیاج دارید.

۱- ابتدا اشیائی را که میخواهید در فیلم نمایش داده شوند رسم

کنید.

۲- به وسیله کلیک بر روی دکمه **Insert Layer** یک لایه جدید

به لایه قبلی اضافه کنید.

۳- بر روی لایه جدید راست کلیک کرده و از منوی پدیدار شده

برای تبدیل آن لایه به لایه ماسک گزینه **Mask** را انتخاب کنید.

۴- برای خارج شدن از حالت قفل بر روی ستون قفل از لایه ماسک

کلیک کنید. برای اینکه لایه از حالت معمولی به ماسک تبدیل شود ،

کی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

parsi e-book

**Flash** به طور اتوماتیک لایه ها را قفل می کند.

۵- به یاد داشته باشید که شکل انتخابی جهت تاثیر ماسک بسته

باشد.

حال می خواهیم با استفاده از ماسک یک **Movie** بسازیم که در

آن دایره یا متن از محیط خارج شود.

۱- اشکال خود را که در فیلم می خواهیم استفاده کنیم ، ترسیم

میکنیم.

۲- یک لایه جدا برای **Text** خود ایجاد می نمایم ، و متن را در

parsi e-book

WWW.PARSIBOOKS.COM

داخل آن تایپ مینماییم.

۳- لایه دیگری برای **Mask** بر روی همان لایه **Text** ایجاد

میکنیم تا بتوانیم اعمال **Mask** را در آن لایه انجام دهیم.

۴- پس از نوشتن **Text** انیمیشن **Mask** را ایجاد می کنیم. ابتدا

در اولین **Frame** دایره ترسیم کرده از آن کپی گرفته و در

فریم بعدی ( بطور دلخواه) آن را **Paste** میکنیم و به اندازه طول

**Font** مبداء و مقصد را مشخص نموده و در آخرین قسمت

**Motion** مربوطه را به **frame** ها میدهیم. حال با زدن کلید

**Ctrl + Enter** میتوان تغییرات را مشاهده نمود.

حذف : **Mask**

parsi e-book  
WWW.PARSIBOOK.4T.COM

برای از بین بردن حالت **Mask** به دو صورت میتوان عمل نمود :

۱- حذف کامل لایه **Mask**

۲- راست کلیک کردن بر روی لایه مورد نظر و برداشتن تیک

کپی برداری بدون ذکر نام مجاز نیست  
parsie-book

گزنه **Mask**

**نوشتن متن و ایجاد انیمیشن بر روی آن :**

برای نوشتن متن در **Flash** ، ابتدا ابزار **Text tool** را از جعبه

ابزار ، انتخاب کرده ، سپس به دو صورت میتوان محیط نوشتن

متن را فراهم کرد :

۱- با بردن آن بر روی محیط مورد نظر ، فشار دادن کلید ماوس

و کشیدن آن می توان محیط محدودی برای آن تعریف کرد .

WWW.PARSIBOOK.COM  
parsie-book

۲- میتوان با یک کلیک آن محیط را ایجاد کرده و بینهایت کاراکتر

تایپ کرد

حال که متن را **Type** کردیم در قسمت **Properties** گزینه

هایی فعال میگردند که قسمتی از آن را برای شما توضیح خواهیم

داد :

۱. **Static Text** : در این حالت هنگام تایپ متن هیچ عملی

نمیتوان بر روی آن انجام داد.

۲. **Dynamic Text** : اگر در هنگام تایپ از این گزینه استفاده

کنیم متن ها به صورت **Dynamic** در می آیند ، یعنی شما این

امکان را پیدا میکنید که آنها را انتخاب کرده و از آنها کپی بردارید.

۳. **Input Text** : اگر در هنگام تایپ از این گزینه استفاده شود

هنگام نمایش میتوان متن هارا پاک کرده و یا حتی در آنها **Type**

از این حالت بیشتر در **Form** ها استفاده میشود.

**Font** : از این گزینه در تعیین فونت استفاده می شود . به اینگونه

که متن را **Select** کرده، بر روی **Font** مورد نظر کلیک کرده

و آن را جایگزین **Font** قبلی میکنیم.

**Character Spacing** : از این گزینه برای کم و زیاد کردن

فاصله بین کاراکترها در **Font** استفاده می شود . این کار به

وسیله لغزنده کنار آن انجام می شود.

**Font Size** : توسط این گزینه میتوان اندازه **Font** را از ۸ تا ۹۸

تغییر داده و آن را کوچک و بزرگ کرد. البته به صورت دستی نیز

می توان اعداد دیگری به آن داد .

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

**Text Fill Color** : این گزینه که همان **Fill Color** است برای

تغییر رنگ **Font** استفاده میشود .

**Toggle Bold Style** این گزینه برای **Bold** نمودن **Text** :

ها به کار میرود.

**URL Link** : از این گزینه برای لینک کردن یک متن ، یک آدرس

استفاده می کنیم . به اینصورت که متن را انتخاب کرده و سپس در

محل **URL Link** آدرس مورد نظر را به آن **Link** میکنیم.

## انیمیشن Text

حالی که متن را با تنظیمات دلخواه **Type** کرده و موقع آن رسیده

که **Animation** مورد نظر را بر آن اعمال کنیم در اینجا

میخواهیم متن ما حول یک مرکز از کوچک به بزرگ تبدیل شود.

شروع :

لایه مورد نظر را ایجاد نموده، به آن یک نام دلخواه داده و در

فریم مورد نظر متن را **Type** می کنیم. از فریمی که متن در آن

است یک کپی گرفته و در **Frame** مورد نظر **Paste** میکنیم.

- به دلیل اینکه گفته ایم متن باید از کوچک به بزرگ تبدیل شود،

باید در فریم اول سایز متن را کوچکترین اندازه در نظر بگیریم.



- حال **Motion** لازم را به آن داده و آن را مشاهده میکنیم.

- در هنگام نمایش **Movie** ، متنی را مشاهده می کنیم که از

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

کوچک به بزرگ تبدیل می شود

parsi e-book

Symbol :

**Symbol** ها یا همان سمبل ها اشیائی هستند که در فیلم های

**Flash** مورد استفاده قرار می گیرند. در میان **Symbol** ها و

اشیاء معمولی تفاوتی به شرح زیر وجود دارد:

۱- میتوان از هر **Symbol** یک کپی گرفته و هر کجا که لازم

شده از آن استفاده نمود.

۲- میتوان در یک **Symbol** یک لایه **Mask** داشت ، به صورتی

که در مواقع مورد نیاز ، هم برای مرتب بودن و هم برای حجم

کم بتوان از آن استفاده کرد.

۳- دیگر آنکه بتوان آن را در کتابخانه **Flash** نگهداری کرد و در

مواقع مورد نیاز از آن استفاده نمودن مجاز نیست  
کپی برداری بدون ذکر نام منبع

parsi e-book

**Movie Clip (سمبل های گرافیکی) :**

سمبلی است که در آن اشیاء و یا حتی عکسهای بیتی موجود

میباشند و می توانیم از آنها استفاده کنیم. مانند عکس یک جنگل که

پشت زمینه باشد.

**Button** : یا همان سمبل های کلیدی بیشتر برای ساختن کلید ها

به کار میروند. این کلید ها دستوراتی را میگیرند که در مراحل

انجام **Flash** به کار رفته اند و هر کلید برای فعال شدن هر عمل

و هر دستوری احتیاج به یک سری دستورات خاص دارد که بر

اساس **Action Script** تعریف می شوند.

– مثال : لینک دادن ، دکمه های **Back , Next** و دکمه های

ارتباطی و غیره .

### ایجاد Symbol ها :

برای تهیه ی **Symbol** ها به دو طریق میتوان عمل نمود :

۱- اولین مسیر به این صورت است که از منوی **Insert** گزینه

**Convert to Symbol** را انتخاب می کنیم . در این موقع

پنجره ای باز میگردد که حالت های **Symbol** را نمایش میدهد.

هر کدام را که بخواهیم انتخاب نموده و یک **Symbol** ایجاد

میکنیم.

۲- در حالت دوم میتوان از یک **Short cut** استفاده نمود که

**shortcut** آن کلید **F8** است. هنگامی که کلید **F8** را فشار

میدهیم همان پنجره باز میشود، نوع **Symbol** را انتخاب کرده و

**OK** را فشار میدهیم.

ذخیره سازی فایل های **Flash**

منظور از فایل های **Flash** چیست ؟

هر موضوعی که در نرم افزاری خلق می شود چه در شکل

بررداری و چه در شکل گرافیکی و غیره در یک فایل اصلی ذخیره

میشود که فقط توسط همان نرم افزار میتوان آن را مشاهده

نمود. ( در اصل **Source** پروژه است.) ولی میتوان آن فایل اصلی

را به قالب فایل‌های شناخته شده در آورد تا در هر مورد قابل

مشاهده باشد.

مثال :

در نرم افزار **Photoshop** فایل اصلی دارای پسوند **pst** است

ولی ما آنها را با پسوند های **jpg** و یا **gif** ذخیره میکنیم. حال در

نرم افزار **Flash** فایل‌های اصلی با پسوند **fla** ذخیره میگردند و

**Source** اصلی برنامه همین فایل **fla** میباشد.

در اینجا پروژه ها به جایی رسیده اند که میخواهیم آنها را با

پسوند **fla** ذخیره کنیم .

باید به منوی **File** رفته و گزینه **Save** را انتخاب کرد ، هنگام

انتخاب این گزینه پنجره ای باز میشود که باید اسم فایل و مسیر

مورد نظر را به آن داده و سپس کلید **Save** را فشار دهیم .

فایلهای **swf** :

هنگامی که بخواهیم فیلم **Flash** را به یک فایل که خود لایه نیز

ایجاد کرده ، تبدیل کنیم باید آن را به حالت **swf** در آوریم .

اگر به یاد داشته باشید در فایل اصلی یا همان **fla** گفتیم که تمامی

اشیاء و اجزاء در لایه ها و فریم های متفاوتی ایجاد میشوند و شاید

بعضی اوقات به ده ها **Layer** احتیاج پیدا کنیم. ولی حال میخواهیم

کد اصلی **swf** را بدانیم.

هنگامی که فایل های **fla** به **swf** تبدیل میشوند ، اولین کاری که

انجام می شود اینست که تمامی اجزاء فیلم **Flash** به یک **Layer**

تبدیل شده و در نتیجه حجم فایل **swf** بارها سبک تر از فایل

اصلی **fla** خواهد بود.

**نکته :**

فایل های **swf** هنگامی اجرا میشوند که آن سیستم هم نرم افزار

**Flash** را نصب کرده باشد ولی ما میتوانیم فایل های **swf** را به

کمک **HTML Source** آن **Upload** کرده و یا هر سیستمی

حتی آن که **Flash** ندارد را مشاهده کنیم. در قسمت های بعدی

راجع به فایلها و چگونگی بارگذاری آنها بر روی **Web** توضیحات

بیشتری خواهیم داد .  
کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

parsi e-book

**ذخیره فایل .swf از : fla**

برای انجام این کار فایل **fla** را باز کرده ، به منوی فایل رفته و از

آنجا گزینه **Publish setting** را انتخاب مینماییم. هنگامی که

این گزینه را اجرا میکنیم پنجره ای ظاهر میشود. در این پنجره

گزینه ای به نام **Format** وجود دارد که در قسمت **Type** آن

نوع فایلی که میخواهیم **Publish** کنیم را وارد می کنیم . اگر

میخواهد فقط **swf** از آن بگیرید ، **swf** را تیک زده، دکمه



**Publish** را فشار داده و سپس **OK** را بزنید. در مسیر فایل **fla**.

فایلی با همین اسم ، با پسوند **SWF** و با حجم بسیار پایین تر ایجاد

می گردد. *کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست*  
**parsi e-book**

**ذخیره فایل‌های .exe :**

همه ما میدانیم که فایل‌های **exe** فایل‌های اجرایی شناخته شده در

هر سیستم عامل هستند. یعنی بدون احتیاج به هیچ نرم افزار

خاصی به راحتی میتوانیم توسط سیستم عامل مورد نظر آن را

مشاهده کنیم.

نرم افزار **Flash** این قابلیت را نیز در خود دارد ، برای ساخت

فایل **exe** تمامی مراحل **swf** را انجام میدهم به انضمام اینکه

تیک (ex) **Windows Projector** را انتخاب کرده و سپس

آن را **Publish** می کنیم.

کپی برداری بدون ذکر نام منبع مجاز نیست

parsi e-book

ساخت فایل های HTML :

جهت ساخت یک فایل **HTML** از طریق زیر عمل مینماییم :

### File/ Publish Setting

از سربرگ **Format** گزینه **HTML** را انتخاب مینماییم . در این

حالت سربرگ **HTML** فعال میگردد که در آن میتوان تنظیمات

مربوطه را انجام داد

parsi e-book

WWW.PARSIBOOK.4T.COM