

آموزش Flash



3.....مقدمه

فصل اول

4.....کاربردهای Flash
5.....متحرک سازی در وب سایت
7.....درک ویاد گیری اصول پایه ای فلش
10.....لایه ها

فصل دوم

12.....جعبه ابزار

فصل سوم

17.....Frame چیست؟
18.....حالت لایه ها
19.....لایه های ماسک – Mask
20.....اضافه کردن خطوط منحنی و پیچیده
21.....چرخاندن ، کج کردن و تغییر اندازه
23.....کشیدن خطوط توسط فلش

فصل چهارم

25.....انیمیشن در فلش
27.....Shape Tweens
29.....آوردن عکس در محیط فلش
32.....انیمیشن Text

فصل پنجم

34.....ذخیره سازی فایل های فلش

انجمن طراحان ایران

مقدمه :

ماکرومدیا فلش 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 233
- Ram- 16 مگابایت
- حدود 600 مگا بایت فضای آزاد
- کارت گرافیکی 4 مگابایت

فصل اول

کاربردهای فلش :

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 ابزارهایی وجود دارد که به وسیله ی آنها میتوان به Flash وجود دارد. در 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 همانند یک فیلم بر روی صفحه ی وب Flash نظر میرسند. تصاویر روبرو Flash گذاشته می شود . هرگاه که مرورگر وب شما با یک فیلم را اجرا می کند. Flash player میشود به طور اتوماتیک

نکته

به واسطه برداری بودنشان کم Flash به یاد داشته باشید که فیلم های حجم تر از تصاویر نقشه بیتی خواهند بود.

متحرک سازی در وب سایت :

در گذشته در سایتهای وب به علت اینکه انیمیشن نداشتند ، بسیار خسته کننده به نظر می رسیدند. ولی نرم افزار فلش به آسانی انیمیشن را توسط فرآیندی به نام توپینینگ ایجاد میکند. در این مرحله شما به فلش نقطه آغاز و پایان میدهید و تصاویر بین این دو نقطه به طور اتوماتیک به صورت فریم فریم ایجاد خواهند شد. مثلاً اگر یک تصویر کامپیوتری برای کامل شدن احتیاج به 10 فریم داشته باشد تنها لازم است به آن دو فریم شروع و پایان را بدهیم (فریم 1 و فریم 10) ، خود نرم افزار فلش فریم های ما بین آن را میسازد. علاوه بر آن میتوانید یک موشن توپین برای آن شیء بسازید.

ساخت فیلم های محاوره ای :

در فلش 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 ترک های موسیقی متعدد قابل انتخاب وجود داشته باشد زیرا فلش کاملاً شیء گرا میباشد.

نکته :

در یک فیلم فلش منظور از محاوره ای بودن این است که کاربر قادر به انتخاب کلیپ های ویدئویی یا ترک موسیقی دلخواه باشد.

تغییر شکل اشیاء و متون متحرک :

یکی از تکنولوژی های انیمیشن در فلش این است که به شما اجازه ی تغییر یک شکل به شکل دیگر را میدهد ، به این فرآیند شیپ توپین 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 افکت در سرفصل روزنامه ها و تبلیغات فروشگاهها استفاده میشود. ایجاد یک متن متحرک در فلش کار بسیار ساده ای است . بدین منظور جهت رسیدن به نتیجه ی مطلوب باید تکنیک های

فیلم سازی فلش را با هم ترکیب کنیم ، به این صورت که ابتدا یک موشن توپین ایجاد کرده ، بوسیله آن متنی را داخل جعبه از این سمت به آن سمت برده و سپس یک ماسک 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. (توضیح بیشتر ماسک در فصلهای بعدی آمده است)

درک و یادگیری اصول پایه ای Flash

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.

نکته :

به طور پیش فرض اندازه این صفحه 400*550 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 ابزار های Flash است که فریم های درون آن را کنترل میکند. شکل زیر قسمتهای مختلف Timeline را به تصویر میکشد.

: 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.

: Number Frame

همان نما های شما برای کار کردن در Timeline میباشند. line Frame شما را قادر میسازد تا مکان صحیح اشیاء در فریم را مشخص کنید.

: Timeline Menu

از طریق این منو میتوان به تعداد گزینه هایی 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 فریم های مختلف یک انیمیشن ترتیبی را مشاهده کرد. در واقع میتوان تشکیل فریم های میانی را ملاحظه نمود.

: Onion Skin Outline view

این گزینه نیز مانند View Onion Skin میتواند تعداد فریم های اول تا آخر را نشان دهد. اما این گزینه بیشتر برای منحنی ها استفاده میشود.

: Edit Multiple Frames

این گزینه شما را قادر میسازد تا هر بخش از یک انیمیشن را که بر فریم های مختلفی تقسیم شده اند ، 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.

: Current Frame

در این قسمت ساده فریم جاری نمایش پیدا میکند.

: Frame Rate

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

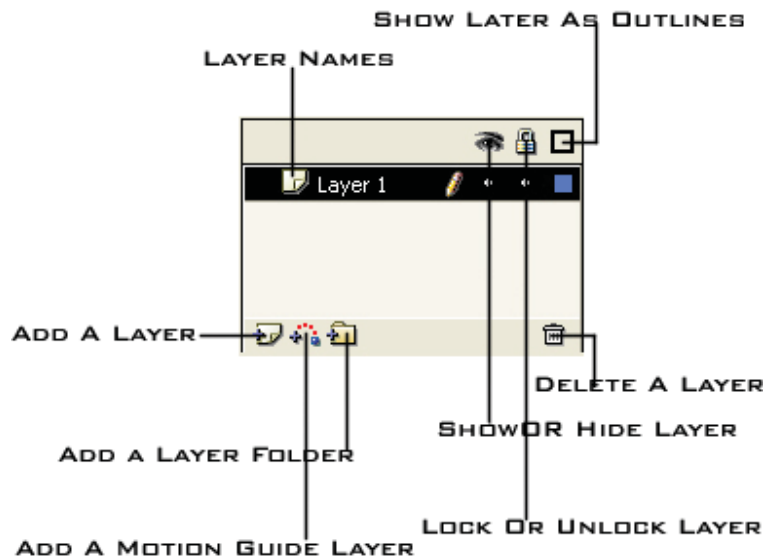
: Playback Time

این گزینه مدت زمان سپری شدن فیلم را نشان میدهد.

: Scroll Bars

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 نمیشد.

Add a Layer Folder

توانایی شما را در افزودن پوشه هایی به سازماندهی لایه ها افزایش میدهد.

Delete a Layer

به وسیله این آیکون میتوان لایه مربوطه را حذف کرد.

Show or Hide Layer

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.

Lock or Unlock Layer

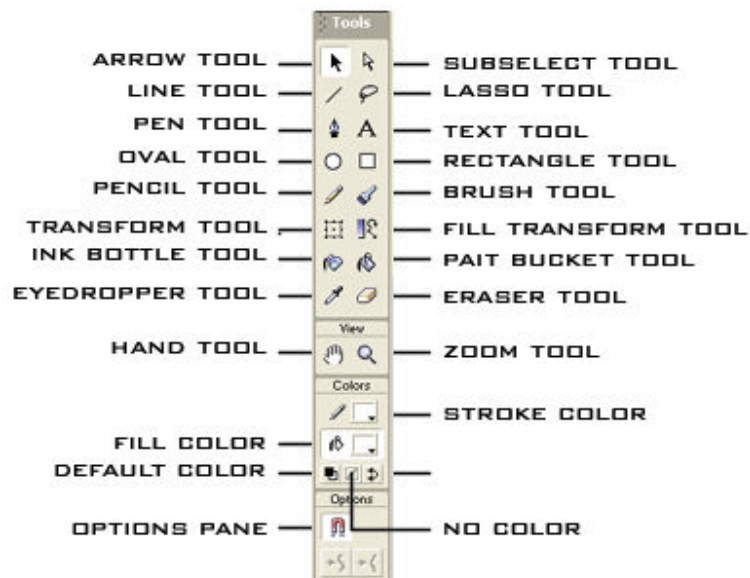
با کلیک کردن در این ستون تمام لایه ها قفل شده و برای لایه ها و ها امکان هیچ ویرایشی وجود ندارد. (میتوان تک تک لایه ها را Frame نیز قفل کرد)

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 .

فصل دوم

جعبه ابزار :



جعبه ابزار فلش 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.

Sub Select Tool

به وسیله این ابزار میتوان خطوطی که توسط ابزار خود کار 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 شیفت را نگه داریم میتوانیم خطهای کاملاً عمودی و یا حتی 45 درجه رسم کنیم.)

Lasso Tool

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

Text Tool

به وسیله این ابزار میتوان به فلش متن هایی را اضافه نمود.

Oval Tool

به وسیله این ابزار میتوانیم بیضی رسم کنیم و اگر هنگام رسم کلید شیفت را پایین نگه داریم میتوانیم دایره رسم کنیم.

Rectangle Tool

به وسیله این ابزار میتوان مستطیل رسم نمود ، اگر در هنگام رسم کلید شیفت پایین نگه داشته شود میتوان مربع رسم نمود.

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.

نکته :

با استفاده از ابزارهاي ديگري نيز مي توان عمليات فوق را انجام داد ،
ولی این ابزار کار را ساده تر انجام می دهد .

Free Transform Too

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

Fill transform Tool

این ابزار براي عوض کردن طيف اشيائي که توسط فلش رسم میشوند
به کار میروند.

Ink Bottle Tool

با استفاده از این ابزار می توان خطوط موجود در اشياء فلش را رنگی
نمود.

Paint Bucket Tool

با استفاده از این ابزار می توان اشيائي که توسط فلش 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 شيء 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 اشیا وجود دارد.

Zoom Tool

با استفاده از این ابزار کادر فیلم فلش را کوچک و بزرگ می کنیم.

Stroke Color

با انتخاب این گزینه جعبه رنگ باز میشود و رنگ خطوط اشیا به رنگ دلخواه در می آید.

Black and White

با انتخاب این گزینه خود فلش به طور اتوماتیک رنگ استروک را مشکی و رنگ فیل را سفید میکند.

No Color

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

Swap Color

با کمک این گزینه میتوان جای استروک را با جای فیل 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.

Panels

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

ندارد. زمانی که در پانل های فلش 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 ابزار نوشتاری را ببینید.

Color- Mixer Panel

توسط این پانل 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 پانل محدوده ی رنگ بیشتری را به ما نشان می دهد.

Components Panel

توسط این پانل 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 فلش تهیه کنید.

Action Panel

توسط این پانل میتوان جهت استفاده از اشیاء ، کد اسکریپت مورد نظر را به فریم های تایم لاین اضافه نمود. همچنین توسط این زبان برنامه نویسی میتوان حرکات اتوماتیک را به فلش اضافه کرد.

فصل سوم

Frame چیست :

هر فریم در Flash نشان دهنده چشم اندازی از فیلم است که در یک فاصله زمانی نمایش پیدا میکند . اگر شما به طور پیش فرض از 12 فریم در ثانیه استفاده کنید هر فریم در یک دوازدهم فاصله زمانی نمایش پیدا میکند.

یادگیری انواع Frame :

نرم افزار Flash دارای دو نوع Frame است. فریم های معمولی و فریم های کلیدی. اختلاف و شباهت بین دو نوع به شرح زیر می باشد:

- در زمان نمایش فیلم کلیه فریم ها در زمانهای مساوی نمایش داده میشوند. (مگر اینکه شما با نوشتن قطعه کد اسکریپت مشخص کنید که یک فریم چه زمانی طول بکشد تا نمایش یابد).
- آیتم های مختلف را فقط به فریم های کلیدی میتوان اضافه نمود. این اهمیت ندارد که چه چیزی را می خواهید اضافه کنید، بلکه باید به یاد داشت که به فریم های کلیدی میتوان آیتم نیز اضافه نمود.

کلید های میانبر برای Form ها :

دستور	کلید میانبر	شرح
Frame	F5	اضافه کردن یک یا چند فریم معمولی به محل مورد نظر
Remove frames	Shift + F5	حذف فریم های انتخاب شده از Timeline
Key Frames	F6	اضافه کردن یک فریم کلید که محدودیت فریم قبلی را دو برابر میکند
Blank Key Frame	F7	اضافه کردن یک فریم کلیدی که محدودیت فریم قبلی را به همراه نخواهد داشت
Clear Key Frame	Shift + F6	تبدیل یک فریم کلیدی به فریم معمولی

نکته :

قبل از اینکه فریم ها را به نقطه ای دیگر انتقال دهید ، بهتر است یک Motion Tween ساخته و سپس فریم را به نقطه ی دلخواه انتقال داد .

حالت لایه ها :

لایه ها همانند صفحات پلاستیکی هستند که اشیاء مختلف را می توان روی آنها ترسیم کرد . این صفحات از یکدیگر جدا و مستقل هستند ولی هنگامیکه تمامی لایه های پلاستیکی روی هم قرار گیرند تمامی صفحات قابل مشاهده می باشند .

اضافه کردن لایه ها :

در زمانیکه می خواهید لایه ای را به Timeline اضافه کنید می توانید از منوی Flash گزینه ی Insert و سپس گزینه ی Layer را انتخاب کنید . برای ایجاد سریعتر می توان از دکمه ای که در سمت چپ و پایین Timeline قرار دارد استفاده کرد .

نامگذاری لایه ها :

زمانی که لایه جدیدی را به Timeline اضافه میکنید Flash به طور اتوماتیک نامی را برای لایه انتخاب میکند . معمولاً این نامها بصورت Layer1 ، Layer2 ، ... می باشند . البته این نامها پیش فرض بوده و شما می توانید برای بیان کار خاص هر لایه نام مشخصی برای آن تعیین کنید . به عنوان مثال برای لایه پس زمینه نام Background Layer را انتخاب کنید .

لایه های ماسک – Mask

لایه ی مهمی که در فلش می توان ایجاد نمود لایه ی ماسک می باشد . این لایه همانند پنجره ای بر روی دیگر لایه ها عمل می کند و زمانی که فیلمی نمایش داده می شود این لایه محدوده ی مورد نظر را نمایش می دهد .

لایه های راهنما :

به کمک این لایه انیمیشن می تواند در موشن توپین در جهات مختلف حرکت کند ، اگر از موشن توپین استفاده نشود انیمیشن در یک مسیر حرکت می کند .

کشیدن خطوط و پر کردن سطوح :

کشیدن اشیاء در فلش با فریم آنها در سایر برنامه های گرافیکی تقارن زیادی ندارد . ابزار مناسب ترسیم را انتخاب کرده ، سپس اشیاء را روی صفحه ی کار ترسیم کنید . البته فلش در مقایسه با دیگر برنامه های ترسیمی تفاوت های مهمی دارد . یکی از این تفاوتها این است که اشیاء نقاشی شده در فلش پایه ی برداری داشته و بهتر از تصاویر نقشه بیتی عمل می کنند .

انتخاب خطوط متفاوت :

اصطلاح استروک در فلش به معنای لاین است . توسط این ابزار یا ابزارهای خودکار و مداد می توان خطوط را ایجاد نمود .

اضافه کردن خطوط منحنی پیچیده

درست است که ابزار Pen و Select Sub حقیقتاً قدرتمند هستند اما استفاده از آنها برای رسیدن به نتیجه واقعی زمان زیادی میبرد . همچنین شما میتوانید از ابزار Arrow برای اصلاح اشیاء استفاده کنید . به کمک این ابزار میتوان گوشه اشیاء را حرکت داده و به خوبی خطوط را به داخل خم کرد. از دو ابزار Arrow , Sub Select میتوانید برای تغییر شکل اشیاء استفاده کنید. ضمناً میتوان از ابزار Free Transform نیز استفاده کرد. این ابزار نیز همانند ابزار Arrow برای اصلاح اشیاء کشیده شده استفاده میشود. به طور مثال شما میتوانید عملیات تغییر اندازه ، چرخاندن ، کج کردن و پیچ دادن یک شیء را توسط Free Transform انجام دهید.

کنترل کردن پیکر بندی آلفا :

پیکر بندی آلفا دقیقاً یک پیکر بندی رنگ نیست . اما برخی چیزهای آن به رنگ مرتبط میشود . در واقع آلفا یک درجه بندی برای شفافیت یک شیء میباشد. یک شیء که درجه پیکر بندی آلفای آن 10 درجه میباشد کاملاً مات است . در صورتی که این درجه پیکر بندی به صفر برسد آن شیء کاملاً شفاف است. در مثال زیر کاملاً میتوانید مشاهده کنید.

برای تنظیم مدار آلفای اشیاء مراحل زیر را دنبال کنید :

- 1- ابزار Arrow را از جعبه ابزار Flash انتخاب کنید
- 2- بر روی شکل مورد نظر کلیک کنید تا انتخاب شود .
- 3- از منوی Window گزینه Color Mixer را انتخاب کنید .
- 4- به آلفا مقداری عددی بدهید . یا از طریق وارد کردن عدد مورد نظر که بصورت درصدی نمایش داده می شود و یا توسط دکمه ی لغزنده ی سمت راست می توان مقدار عددی دلخواه را به آلفا داد .

چرخاندن ، کج کردن و تغییر اندازه دادن

چرخش اشیاء :

چرخش یک شیء در واقع دور زدن شیء به حول نقطه مرکزی شیء و در جهت حرکت عقربه های ساعت میباشد. وقتی که شما یک شیء را میچرخانید شیء در همان اندازه باقی میماند و زوایای شیء هیچ تغییری نمیکند. شما میتوانید یک شیء را با ماوس بچرخانید. برای انجام این کار مراحل زیر را دنبال کنید :

- 1- ابزار Arrow را انتخاب کنید .
- 2- بر روی شیء مورد نظر دوبار کلیک کنید .
ضمناً هر دوی خط و سطح محور شیء را انتخاب کنید.
- 3- از منوی Modify گزینه Transform و در نهایت گزینه Rotate and
skews را انتخاب کرده تا دسته های راهنمای چرخش به شیء اضافه
گردد. همچنین میتوان بر روی شیء انتخاب شده کلیک راست کرده و از
منوی پدیدار شده گزینه Rotate and skews را انتخاب کرد.
- 4- یکی از دسته های راهنمای گوشه تصویر را گرفته و شیء مورد نظر
را بچرخانید.

کج کردن اشیاء :

برای انجام کار ابزار Arrow را انتخاب می کنیم. وقتی شیء مورد نظر و نوع خط آنرا انتخاب کردید ابزار Envelope را هم انتخاب کنید . وقتی که دسته های راهنما بر روی شیء فعال گردید از هر گوشه شیء میتوان آنرا کج کرد و همچنین میتوان بر روی شیء مورد نظر کلیک راست کنید و گزینه Envelop را انتخاب کنید.

تغییر اندازه اشیاء :

یکی از ابزار های مهم که در نرم افزار Flash کاربر فراوانی دارد ابزار Scale میباشد. به کمک این ابزار میتوان اندازه شیئی را تغییر داد ، آنها را کوچک و بزرگ و یا طول و عرض آن را کم و زیاد کرد. روش کار به این صورت است که ما اول ابزار Free transfer را انتخاب نموده و از منوی Option گزینه Scale را انتخاب میکنیم (در نظر داشته باشید که قبل از انجام کار باید سطح شیء و خط انتخاب شده باشد) با انتخاب گزینه Scale دسته های راهنما بر روی شیء مورد نظر ظاهر میشود . می توان با انتخاب یکی از دسته های راهنما سایز شیء را کم یا زیاد میکنیم.

کشیدن خطوط توسط Flash

برای کشیدن خطوط در Flash می توان از روشها و ابزار های مختلفی استفاده نمود. اولین مورد به کمک ابزار Line میباشد . بدین صورت که ما از Toolbar ابزار Line tail را انتخاب میکنیم . هنگام انتخاب این ابزار ، شکل ظاهری ماوس تغییر میکند. ماوس را به طرف محیطی که در آن خط را ترسیم می کنیم میبریم ، سپس از نقطه شروع ماوس را فشار داده و آن را میکشیم تا پایان کار نباید دکمه ماوس را رها کنیم . هنگامی که ابزار Line را انتخاب میکنیم پنل Properties فعال میشود. از این پنل در تغییر رنگ ، اندازه خط و نوع خط می توان استفاده کرد :

- 1- تغییر رنگ خط : برای تغییر رنگ خط اول خط مورد نظر را انتخاب مینماییم سپس از پنل Properties گزینه Stroke color را انتخاب کرده و بر روی آن کلیک میکنیم تا پالت رنگها باز شود. در قسمت بالای آن کد رنگ را وارد کرده و یا از همان پالت ، رنگ مورد نظر خود را انتخاب کنیم.
- 2- تغییر اندازه : برای تغییر سایز خط از همان پنل Properties گزینه Stroke height را انتخاب کرده ، سایز آنرا مشخص میکنیم. در کنار آن يك چرخه مانند وجود دارد که میتوان از کم به زیاد آن را اضافه کرد. اگر آن را به طرف پایین ببریم سایز آن کوچک میشود و اگر به طرف بالا ببریم سایزها بزرگ میشود.

نکته :

در نرم افزار فلش سایز خطوط بصورت پیش فرض از صفر تا ده می باشد .

تغییر نوع خط :

برای تغییر نوع خط در پنل Properties گزینه Stroke style را انتخاب می کنیم. در این روش 7 نوع خط وجود دارد. برای تغییر نوع خط ، آنرا انتخاب کرده ، سپس یکی از خطوط را انتخاب میکنیم .

:stock style Custom

این دکمه نیز در همان قسمت Properties وجود دارد هنگامی که این دکمه را فشار می‌دهیم می‌توان تنظیمات مورد نظر را بر روی هر کدام از انواع خطوط انجام داد.

: ساخت یک Motion Tween

برای شروع کار ابتدا با یک Animation ساده شروع می‌کنیم. ابتدا باید Animation را بشناسیم و نیز مهمتر از آن اینکه کاربرد انیمیشن را در فلش بدانیم.

فصل چهارم

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 . مثلاً اگر در یک لایه 200 فریم وجود داشته باشد ، در قسمت movie بصورت یک عکس در آمده 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 :

- 1- گزینه New را از منوی File انتخاب کرده تا محیط کار جدیدی بارگذاری شود.
 - 2- اشیاء موجود در صفحه را در فریم های مورد نظر ترسیم کنید.
 - 3- انیمیشن لازم را بر روی فریم ها اعمال کنید.
- حال میخواهیم در 20 فریم توپی ترسیم کنیم که از سمت چپ وارد صفحه شده و از سمت راست خارج گردد. ابتدا از Layer فریم 1 را انتخاب کرده و به وسیله Oval tool در آن فریم یک توپ ترسیم می کنیم. از اینجای کار به بعد مبدأ توپ مشخص شده است حال باید مقصدي که میخواهیم توپ به آن جا برسد را کپی کرده و آن را به Frame 20 منتقل می کنیم. (زیرا گفته ایم در 20 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 می رسیم 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 مبدأ 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 20 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 مبدأ 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.

Shape Tweens

نوع دیگر Animation در Flash ، Shape Tween است. تفاوتی که بین Shape Tween و Motion Tween 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 :

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 مثلاً اگر بخواهیم از دایره به مستطیل برسیم. ابتدا ابزار Arrow را انتخاب نموده و با یک بار کلیک کردن بر روی فریم مبدا 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 اینحال 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.

:Guide Motion

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

میکنند را ایجاد کرده و سپس انیمیشن را بر روی آن سوار کنیم.

شروع کار :

1- 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 اجزاء 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 انیمیشن 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.

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 Space Work 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 منحنی 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.

- 1- ابتدا اشیائی را که میخواهید در فیلم نمایش داده شوند رسم کنید.
- 2- به وسیله کلیک بر روی دکمه Insert Layer یک لایه جدید به لایه

قبلي اضافه كنيد.

3- بر روی لایه جدید راست کلیک کرده و از منوی پدیدار شده برای تبدیل آن لایه به لایه ماسک گزینه Mask را انتخاب کنید.

4- 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 ، Flash به طور اتوماتیک لایه ها را قفل می کند.

5- 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.

1- اشکال خود را که در فیلم می خواهیم استفاده کنیم ، ترسیم میکنیم.

2- یک لایه جدا برای Text خود ایجاد مینماییم ، و متن را در داخل آن تایپ مینماییم.

3- لایه دیگری برای Mask بر روی همان لایه Text ایجاد میکنیم تا بتوانیم اعمال Mask را در آن لایه انجام دهیم.

4- 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 بازدن کلید Ctrl + Enter میتوان تغییرات را مشاهده نمود.

حذف Mask :

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

1- حذف کامل لایه Mask

2- راست کلیک کردن بر روی لایه مورد نظر و برداشتن تیک گزینه 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 :

1- با بردن آن بر روی محیط مورد نظر ، فشار دادن کلید ماوس و کشیدن آن می توان محیط محدودی برای آن تعریف کرد .

2- 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 :

1. Static Text : در این حالت هنگام تایپ متن هیچ عملی نمیتوان بر روی آن انجام داد.

2. 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.

3. 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 کاراکتر ها 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 8 تا 98 تغییر داده و آن را کوچک و بزرگ کرد. البته به صورت دستی نیز می توان اعداد دیگری به آن داد .

Text Fill Color : این گزینه که همان Fill Color است برای تغییر رنگ Font استفاده میشود .

Bold Style Toggle : این گزینه برای Bold نمودن Text ها به کار میرود.

Link URL : 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.

انیمشن Text

حال 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 کوچک به بزرگ تبدیل می شود .

: 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:

- 1- میتوان از هر Symbol یک کپی گرفته و هر کجا که لازم شد از آن استفاده نمود.
- 2- 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.
- 3- دیگر آنکه بتوان آن را در کتابخانه Flash نگهداری کرد و در مواقع مورد نیاز از آن استفاده نمود .

Movie Clip (سمبل هاي گرافيكي) :

سمبلي است که در آن اشیاء و یا حتي عکسهاي بيتي موجود میباشند و می توانیم از آنها استفاده کنیم. مانند عکس یک جنگل که پشت زمینه باشد.

Button : یا همان سمبل هاي کليدي بيشتري براي ساختن کليد ها به کار میروند. این کليد ها دستوراتي را میگیرند که در مراحل انجام Flash به کار رفته اند و هر کليد براي فعال شدن هر عمل و هر دستوري احتیاج به یک سري دستورات خاص دارد که بر اساس Action Script تعریف می شوند.

– مثال : لینک دادن ، دکمه هاي Back , Next و دکمه هاي ارتباطي و غیره .

ایجاد Symbol ها :

براي تهیه ی Symbol ها به دو طریق میتوان عمل نمود :

- 1- اولین مسیر به این صورت است که از منوي Insert گزینه Convert to Symbol را انتخاب می کنیم . در این موقع پنجره اي باز میگردد که حالت هاي Symbol را نمایش میدهد. هر کدام را که بخواهیم انتخاب نموده و یک Symbol ایجاد میکنیم.
- 2- 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 فایلهای Flash

منظور از فایلهای Flash چیست ؟

هر موضوعی که در نرم افزاری خلق می شود چه در شکل برداری 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 فایلهای .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 :

فایل‌های swf. هنگامی اجرا میشوند که آن سیستم هم نرم افزار Flash را نصب کرده باشد ولی ما میتوانیم فایل‌های 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 .

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.

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 میدهیم به انضمام اینکه تیک Windows Projector (ex) را انتخاب کرده و سپس آن را Publish می کنیم.

ساخت فایل‌های HTML :

جهت ساخت یک فایل HTML از طریق زیر عمل مینماییم : File/ Setting Publish
از سربرگ Format گزینه HTML را انتخاب مینماییم . در این حالت سربرگ HTML فعال میگردد که در آن میتوان تنظیمات مربوطه را انجام داد.

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

- ۱۶ مگابایت **Ram**

- 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

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 . هرگاه 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.

متحرک سازی در سایت وب

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 میدهید 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

Flash فریم های ما بین آن را میسازد.

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

بسازید.

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.

نکته :

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.

درک و یادگیری اصول پایه ای Flash

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.

نکته :

به طور پیش فرض اندازه این صفحه ۵۵۰×۷۰۰ 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 ابزار های **Flash** است که فریم

های درون آن را کنترل میکند. شکل زیر قسمتهای مختلف

Timeline را به تصویر میکشد.

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** میباشد.

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

را مشخص کنید.

Timeline Menu :

از طریق این متد میتوان به تعداد گزینه هایی 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 فریم های مختلف یک انیمیشن ترتیبی را مشاهده کرد. در واقع میتوان تشکیل فریم های 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 منحنی ها

استفاده میشود.

: Edit Multiple Frames

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

فریم های مختلفی تقسیم شده اند ، 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.

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 :

این گزینه مدت زمان سپری شدن فیلم را نشان میدهد.

Scroll Bars :

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 نمیباشد.

Add a Layer Folder :

توانایی شما را در افزودن پوشه هایی به سازماندهی لایه ها
افزایش میدهد.

Delete a Layer :

به وسیله این آیکون میتوان لایه مربوطه را حذف کرد.

Show or Hide Layer :

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.

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 .

جعبه ابزار

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.

: 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.

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.

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 .

نکته :

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

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

: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.

: Ink Bottle Tool

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

رنگی نمود .

: 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

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 .

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.

No Color :

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

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 ابزار ها نمایش داده میشود که از بین آنها می توان مورد خاصی را انتخاب نمود .

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 اتوماتیک 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 در آمده 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 فریم‌های مورد نظر ترسیم

کنید.

۳- انیمیشن لازم را بر روی فریم‌ها 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 مبداءً 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.

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

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 مبدأ 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 اجزاء 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.

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 منحنی 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 ،

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 می‌خواهیم استفاده کنیم ، ترسیم

میکنیم.

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

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 بازدن کلید

Ctrl + Enter میتوان تغییرات را مشاهده نمود.

حذف : **Mask**

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

گزینه **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 .

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 کاراکتر ها 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 .

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

حال 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

کوچک به بزرگ تبدیل می شود .

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 تفاوتهایی 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 نمود .

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

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

OK را فشار میدهم.

ذخیره سازی فایلهای Flash

Flash چیست ؟ منظور از فایلهای

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 میگردد و

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

در اینجا پروژه ها به جایی رسیده اند که می خواهیم 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 .

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

انجام می‌شود 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 :

فایل‌های **swf** هنگامی اجرا میشوند که آن سیستم هم نرم افزار

Flash را نصب کرده باشد ولی ما میتوانیم فایل‌های **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 .

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.

ذخیره فایل های **exe** :

همه ما میدانیم که فایل های **exe** فایل های 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 میدهیم به انضمام اینکه

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

آن را **Publish** می کنیم.

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