



آشنایی مختصر با نرم افزار فلش

فلش و کاربرد آن

امروزه در دنیای وب و مالتی مدیا، فلش، کاربردی ترین و قدرتمندترین نرم افزاری است که مورد استفاده طراحان سایت، مالتی مدیا و انیمیشن قرار می گیرد. این نرم افزار قدرت بالایی را در ایجاد متحرک سازی دو بعدی در اختیار کاربر و طراح قرار می دهد. فلش مانند نرم افزار ایلوستریتور نرم افزاری است که بر پایه وکتور طراحی شده است، به این معنی که تمام اشکال و اشیای ایجاد شده در آن وکتور بوده و در نتیجه اشیای رسم شده در آن علاوه بر کیفیت بالا و سادگی در ویرایش، از حجم پایینی برخوردار می باشند. از این رو، در سال های اخیر استفاده از فلش در وب سایت ها و نرم افزارهای مالتی مدیا به دلیل جذابیت بصری افزایش چشمگیری یافته است .

آشنایی با محیط و قسمت های مختلف فلش

قسمت های مختلف فلش و هر برنامه [گرافیکی](http://www.persiangfx.com) دیگر به کاربر این امکان را می دهد تا برای ایجاد اشکال و تصاویر و همچنین ویرایش آنها از امکانات برنامه که شامل ابزارها و پنل های مختلف می باشد استفاده نماید. در تصویر زیر محیط فلش را مشاهده می نمایید.



نوار منو

نوار منو شامل تمام منوهایی می شود که برنامه در اختیار کاربر قرار می دهد. این منوها شامل دستورات زیادی می شود که کاربر را قادر می سازد برای ایجاد، کنترل و ویرایش پروژه های خود از آنها استفاده نماید .

جعبه ابزار

حاوی ابزارهایی برای ایجاد و ویرایش تصاویر، اشکال مختلف و تنظیمات ابزار می باشد .

نوار زمانی

این نوار، نشان دهنده فرایند حرکت مرحله به مرحله اشیاء و اشکال ایجاد شده می باشد. تعداد فریم ها و سرعت حرکتی که خط پیمایشگر نوار زمانی طی می کند، نشان دهنده سرعت نمایش یک شیء می باشد .

پنل خصوصیات

تنظیمات و خصوصیات ویژه هر ابزار را در اختیار کاربر قرار می دهد .



فضای طراحی /صفحه ترسیم

صفحه کاملاً سفید (در حالت پیش فرض) که داخل آن تصاویر و اشکال مورد نظر را رسم و ایجاد می کنید .

پنل ها

فلش دارای قسمتی به نام پنل است. هر پنل دارای ابزارها و خصوصیات مختلفی برای انجام کاری است. به طور مثال، در پنل Library یا کتابخانه می توانید اشیاء و تصاویر را به نماد تبدیل کرده و یا این نمادها را مدیریت کنید. در پنل رنگ، قادر خواهید بود رنگ اشیاء را مدیریت کرده و همچنین در پنل Align می توانید اشیاء و تصاویر را بر روی صفحه و یا نسبت به یکدیگر تراز نمایید .

نکته :

می توانید برای پنهان کردن و یا نشان دادن پنل ها و جعبه ابزار، کلید F4 را در صفحه کلید فشار دهید .

استفاده از صفحه طراحی و پنل ابزار

هنگامی که برنامه فلش را باز می کنید، در ابتدا پنجره زیر ظاهر می شود. این پنجره شامل سه قسمت اصلی می باشد:



Create from Template: قالب های از قبل آماده شده را برای ایجاد پروژه های مختلف باز می کند .

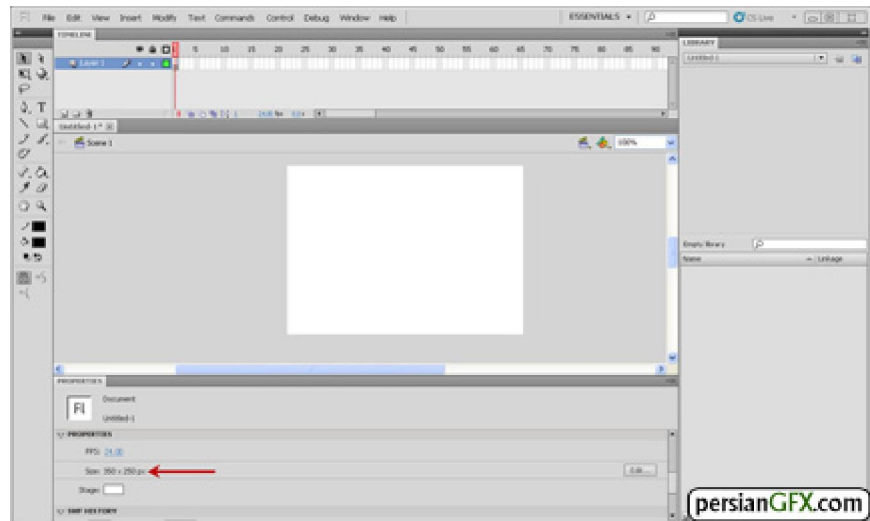
Create New: صفحه طراحی جدیدی را باز می کند .

Learn: با کلیک روی این عناوین فهرست شده، فلش شما را به سایت شرکت Adobe هدایت کرده و در آنجا می توانید مطالب آموزشی مربوطه را مشاهده نمایید .

برای ایجاد یک سند جدید، در قسمت ۲ روی ActionScript3.0 یا ActionScript2.0 کلیک کنید. پس از کلیک و انتخاب آن، وارد محیط اصلی برنامه می شوید. همانطور که در قسمت آشنایی با محیط و قسمت های مختلف برنامه گفتیم، برای رسم و طراحی اشیاء و شکل ها توسط ابزارهای برنامه، روی صفحه طراحی این اشیاء را ایجاد می نمایم . ابعاد پیش فرض صفحه طراحی در فلش CS5 ، 400X550 می باشد که در ادامه خواهیم گفت چگونه می توانید این ابعاد را



تغییر داده و ابعاد مورد نظرتان را به عنوان ابعاد پیش فرض در برنامه تعریف کنید. در شکل زیر، ابعاد پیش فرض صفحه طراحی یا سند را تبدیل به ابعاد ۲۵۰x350 کرده ایم. در قسمت پایین برنامه و در پنل خصوصیات ابعاد صفحه را مشاهده می کنید.



برای استفاده از ابزارهای جعبه ابزار، روی ابزار مورد نظر کلیک کنید. هر ابزاری را که در پنل ابزار انتخاب می کنید، امکانات و خصوصیات مربوط به همان ابزار در قسمت پایین محیط برنامه و در پنلی به نام پنل (Properties خصوصیات) ظاهر خواهد شد. در آینده، روش رسم انواع اشکال و استفاده از تمام امکانات و ابزارهای موجود را خواهیم گفت.

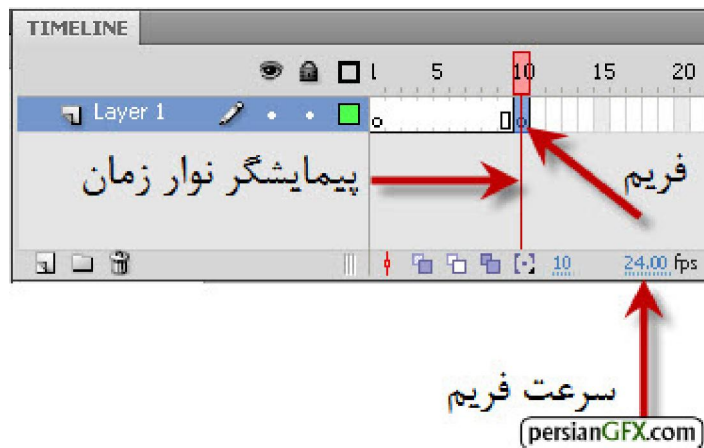




نوار زمان (Timeline)

نوار زمانی، شامل چهارخانه هایی به نام فریم است. هر فریم در واقع نشان دهنده یک تصویر ثابت است. اگر تصاویر متوالی در این فریم ها رسم کنیم و سپس آنها را به سرعت نمایش دهیم، یک تصویر متحرک ایجاد می شود. در واقع نوار زمان مهمترین قسمت برنامه فلش می باشد که با آشنایی و درک کامل آن، قادر خواهید بود اشیای مورد نظر خود را با جلوه ها و سرعت های دلخواه متحرک کنید .

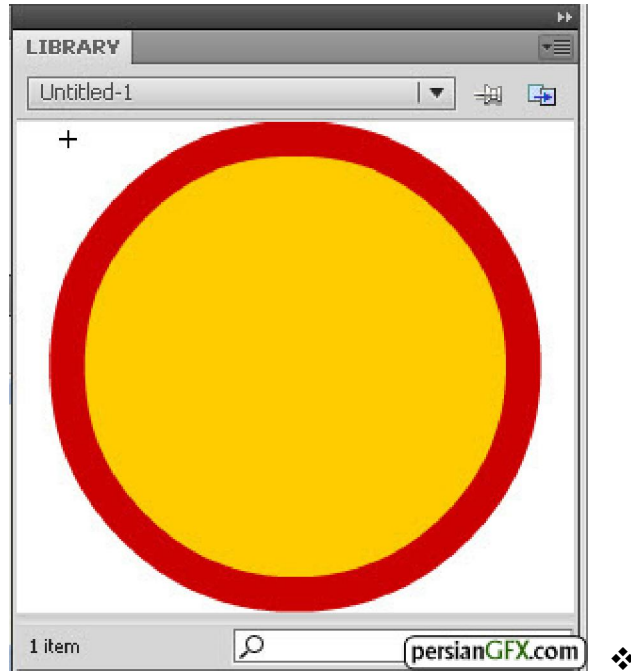
در شکل زیر، فریم ۱۰ انتخاب شده است. در قسمت پایین نوار زمان، سرعت فریم را مشاهده می کنید. عدد ۲۴ مقدار سرعت فریم ها می باشد، که این عدد نشان دهنده تعداد عبور فریم ها بر مبنای هر ثانیه می باشد. به عبارتی، ۲۴ یعنی پیمایشگر نوار زمان، در هر ثانیه از ۲۴ فریم عبور می کند. هر چه مقدار این عدد کمتر باشد، سرعت انیمیشن در یک پروژه کمتر بوده و هر چه مقدار این عدد بیشتر باشد، سرعت انیمیشن بیشتر خواهد بود.



در ادامه آموزش و در درس های آینده، با چگونگی کار و عملکرد نوار زمان به طور عملی و کاربردی آشنا خواهید شد.

کاربرد پنل های فلش

پنل ها در فلش دارای امکاناتی برای ویرایش اشیای ایجاد شده می باشند. برای مثال، پنل Properties، ویژگی ها و امکانات ابزار انتخاب شده را به منظور ویرایش اشکال ایجاد شده در اختیار کاربر قرار می دهد. یکی دیگر از پنل هایی که کاربرد بسیار زیادی در فلش دارد، پنل Library یا کتابخانه است. اشیاء و اشکالی که در فلش تبدیل به نماد یا Symbol می شوند، درون این پنل نگهداری می شود. همچنین هر فایلی که قصد داریم در پروژه فلش از آن استفاده کنیم، می توانیم ابتدا وارد این پنل نموده و سپس از آن استفاده نماییم. برای مثال، اگر قصد داریم یک فایل PSD فتوشاپ را وارد محیط فلش کنیم، ابتدا باید آن را وارد پنل کتابخانه کرده و سپس با باز کردن فایل PSD مشاهده لایه های آن، فایل را در پروژه استفاده کنیم. در شکل زیر پنل کتابخانه و نماد ایجاد شده در آن را مشاهده می کنید. در درس های آینده با نحوه استفاده از این پنل آشنا خواهید شد.

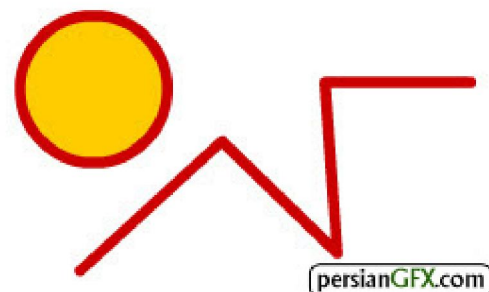


پس از آشنایی با محیط برنامه و همچنین معرفی مهمترین قسمت های نرم افزار فلش و کاربرد هر کدام از آنها، اکنون در این فصل شما را با روش رسم اشکال مختلف و ویرایش آنها و همچنین ذخیره سازی سندهای ایجاد شده آشنا می کنیم .

اصول مقدماتی شناخت تصویر

به طور کلی تمام تصاویر ایجاد شده در نرم افزارهای گرافیکی به دو نوع وکتور (ترسیم) و یا بیت مپ (عکس) شناخته می شوند. دانستن تفاوت بین این دو به شما کمک خواهد کرد تا کار را با دانش و درک بهتر انجام دهید .

تصاویر وکتور: تصاویر وکتور یا ترسیم، تصاویری هستند که بر اساس خطوط هندسی تعریف می شوند. هنگامی که یک تصویر ترسیم را ویرایش می کنید، در واقع خصوصیات خطوط و رنگ آن را تغییر می دهید. اندازه تصاویر وکتور را می توان بدون اینکه تغییری در کیفیت آن رخ دهد، تغییر دهید. اشکالی که با ابزارهای مختلف مانند چهارضلعی و دایره در برنامه ای مانند فلش یا ایلاستریتور رسم می شوند، تصاویر وکتور هستند. در شکل زیر، دو شکل ایجاد شده وکتور را در فلش مشاهده می کنید.



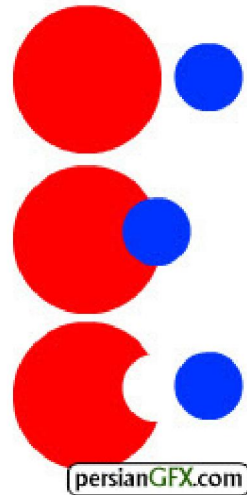
تصاویر بیت مپ: تصاویر بیت مپ تصاویری هستند که از واحدهای بسیار کوچکی بنام "پیکسل" تشکیل شده اند. هنگامی که اینگونه تصاویر را ویرایش می کنید، در واقع پیکسل های آن را تغییر می دهید. هر چه عکس دارای پیکسل های بیشتری باشد، کیفیت و در نتیجه وضوح عکس بالاتر خواهد بود. عکس های اسکن شده و عکس های دوربین دیجیتال به عنوان تصاویر بیت مپ شناخته می شوند .

ترسیم اشکال در فلش

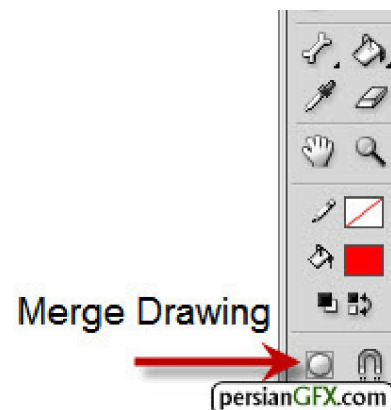
به طور کلی در فلش می توانید با دو روش اشکال و اشیای مورد نظرتان را توسط ابزار مختلف ایجاد کنید. هر کدام از این دو روش امتیازها و معایب خاص خود را دارند که در ادامه به شرح هر کدام از این دو روش می پردازیم :

(Merge Drawing mode رسم با حالت ترکیبی): این حالت، حالت پیش فرض رسم اشکال در فلش است. در این روش، فلش اشکال روی هم قرار گرفته و با دو رنگ متفاوت را با هم ترکیب و ادغام می کند. هنگامی که در یک لایه شکلی را رسم می کنید و این شکل روی شکل های دیگر قرار می گیرد، فصل مشترک شکل زیر خود را برش می دهد. به عبارتی دیگر، شکل بالایی فقط قسمت پوشیده شده شکل زیر خود را برش می دهد. در این حالت، حاشیه و داخل شکل به عنوان دو شکل جداگانه در نظر گرفته می شود .

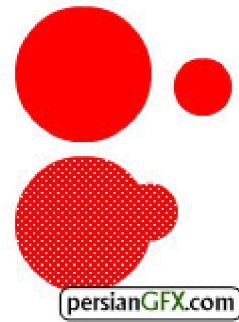
در شکل زیر، دایره آبی روی دایره قرمز قرار گرفته و سپس با حرکت دادن دایره آبی، قسمت پوشیده شده دایره قرمز رنگ توسط دایره آبی، برش داده می شود.



برای رسم شکل با این روش، ابتدا ابزار مورد نظر را انتخاب کرده و سپس حالت (Merge Drawing حالت ترکیبی) را در جعبه ابزار انتخاب کنید. زمانی که این دکمه در حالت انتخاب نباشد، حالت رسم شکل در حالت Merge Drawing است. سپس مانند تصویر بالا، دو شکل رسم کرده و پس از آن که یکی از دو شکل را روی دیگر قرار می دهید، یکی از شکل ها (شکل بالایی یا شکل زیرین) را با ماوس گرفته و از شکل دیگر جدا کنید.



باید توجه داشته باشید که عمل برش فقط زمانی اعمال می شود که دو شکل با هم متفاوت باشد. در غیر این صورت زمانی که رنگ دو شکل دقیقاً مانند یکدیگر است، دو شکل با هم ترکیب شده و شکل دیگری را تشکیل می دهند. در شکل زیر، در نتیجه روی هم قرار دادن دو دایره کوچک و بزرگ، یک شکل واحد و ترکیبی بوجود آمده است.

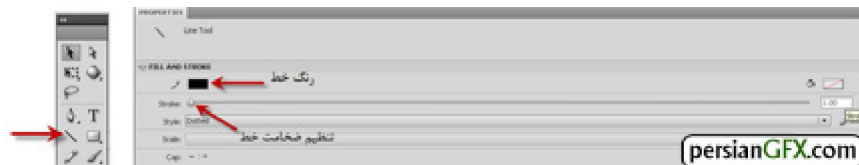


Object Drawing mode: رسم با این حالت دقیقاً عکس حالت اول است. در این حالت، فلش حاشیه و داخل شکل را به عنوان یک شکل واحد در نظر می گیرد. همچنین هنگامی که یکی از شکل ها را روی دیگری قرار می دهیم، علاوه بر اینکه قسمت پوشیده شده شکل زیر حذف نمی شود، با روی هم قرار دادن دو شکل نیز، شکل واحدی بدست نمی آید. پس از رسم شکل با این حالت، یک چهار ضلعی اطراف شکل ظاهر می شود.



اکنون شما را با روش کار مهمترین و کاربردی ترین ابزارهای رسم شکل آشنا می کنیم. با رسم شکل توسط این ابزارهای کاربردی می توانید هر شکل منظم یا منتظمی را ایجاد کنید .

رسم خط با ابزار Line: ابزار Line را در جعبه ابزار انتخاب کنید. به منوی Properties

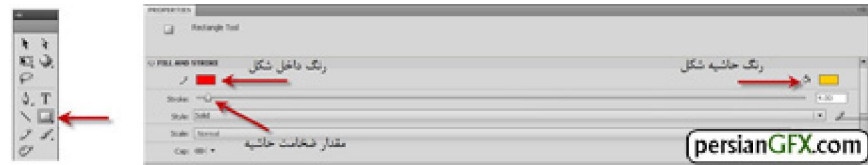


با گرفتن کلید ماوس و کشیدن آن روی صفحه ترسیم، خط مورد نظر را رسم کنید. برای کشیدن خط با زاویه ۴۵ درجه، کلید Shift صفحه کلید را هنگام رسم خط نگه دارید.





رسم چهارضلعی با ابزار **Rectangle** ابزار Rectangle را در جعبه ابزار انتخاب کنید. به منوی Properties



مانند رسم خط، کلید ماوس را گرفته و با کشیدن ماوس، چهار ضلعی مورد نظر را رسم کنید.



برای تغییر رنگ حاشیه شکل، ابتدا ابزار Selection را در جعبه ابزار انتخاب کنید.



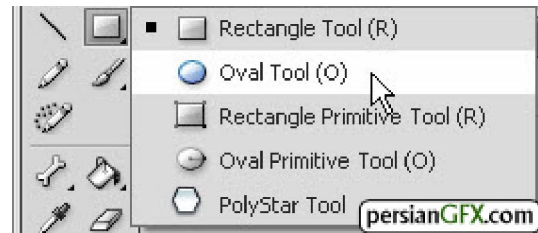
با استفاده از ابزار Selection روی حاشیه شکل دوبار کلیک کنید تا تمام آن انتخاب شود. اکنون در پنل خصوصیات (Properties) می توانید رنگ حاشیه و همچنین ضخامت آن را تغییر دهید. در شکل زیر پس از انتخاب حاشیه شکل، رنگ آن را تغییر دادیم.



برای تغییر رنگ حاشیه همراه با رنگ داخل شکل، توسط ابزار Selection دوبار روی داخل شکل کلیک کنید تا تمام شکل انتخاب شود. اکنون در پنل خصوصیات می توانید رنگ حاشیه و رنگ داخل شکل را تغییر دهید.



رسم دایره با ابزار **Oval**: برای رسم دایره با ابزار **Oval**، چند لحظه کلید ماوس را روی ابزار **Rectangle** قرار دهید تا ابزارهای دیگر داخل آن نیز آشکار شوند. ابزار **Oval** را انتخاب نمایید.

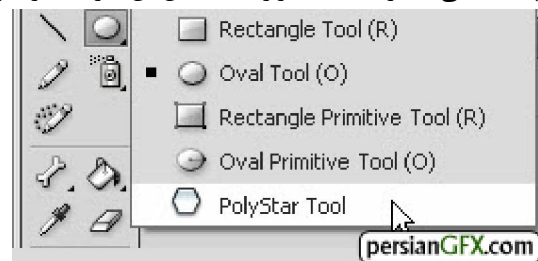


مانند رسم چهار ضلعی، کلید ماوس را گرفته و با کشیدن ماوس، دایره یا بیضی مورد نظر را رسم کنید.

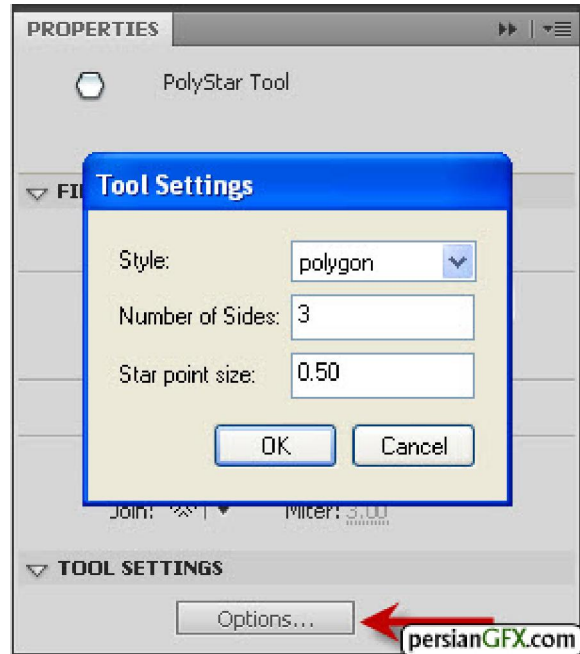


برای تغییر رنگ حاشیه و داخل شکل، دقیقاً مانند چهارضلعی عمل کنید .

رسم چند ضلعی و ستاره با ابزار **PolyStar**: برای رسم چند ضلعی و ستاره توسط این ابزار، کلید ماوس را روی ابزار چند ضلعی فشار دهید تا ابزارهای داخل آن نیز آشکار شوند. ابزار **PolyStar** را انتخاب نمایید.



از قسمت **Tool Settings** در پنل خصوصیات این ابزار، روی دکمه **Option** کلیک کنید. با انجام این کار پنجره کوچکی با عنوان **Tool Settings** ظاهر می شود.

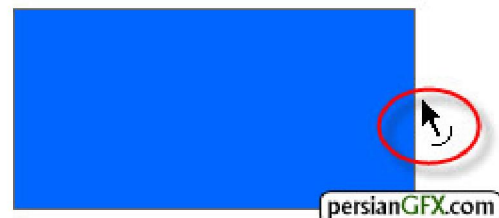


در پنجره ظاهر شده، در قسمت Style گزینه polygon را برای رسم چند ضلعی و یا star را برای رسم ستاره انتخاب نمایید.

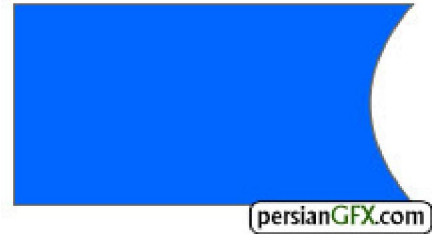
تغییر شکل اشیاء

پس از آنکه شکل های منظم هندسی و غیر هندسی را با استفاده از ابزارهای گفته شده ایجاد کردید، شاید قصد داشته باشید برای ایجاد یک شکل خاص و مورد نظر، این اشکال رسم شده را تغییر شکل و ظاهر دهید. با تغییر شکل اشکال هندسی و غیر هندسی، به آسانی و در مدت زمانی کم اشکال جدیدی بوجود می آیند .

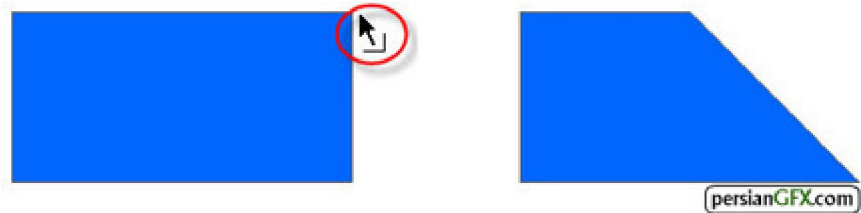
تغییر شکل با ابزار Selection: با استفاده از ابزار Selection علاوه بر آنکه می توانید یک یا چند شکل را در فلش انتخاب کنید، همچنین می توانید اشیاء و اشکال رسم شده را تغییر شکل دهید . برای تغییر شکل شیء مورد نظر، پس از انتخاب ابزار Selection ، نشانگر ماوس را کنار شکل مورد نظر قرار دهید. هنگامی که ماوس را در کنار حاشیه یا لبه شکل قرار می دهید، در کنار نشانگر ماوس یک علامت منحنی ظاهر می شود. این علامت بیانگر این است که کاربر می تواند این قسمت از شکل را تغییر شکل دهد. به شکل ماوس در تصویر زیر دقت کنید.



با گرفتن کلید ماوس و کشیدن آن، ضلع مستطیل منحنی می شود.

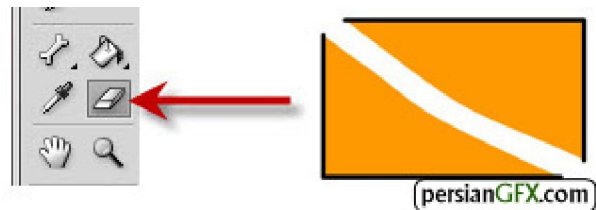


هنگامی که ماوس را کنار گوشه های شکل قرار می دهید، در کنار نشانگر ماوس علامت زاویه ظاهر می شود. این علامت بیانگر این است که اکنون کاربر می تواند تغییر شکل زاویه ای در شکل ایجاد کند. به عبارتی دیگر، در این حالت کاربر می تواند با حرکت دادن دو ضلع یک شیء، تغییری در شکل ظاهری آن به صورت زاویه ای و صاف ایجاد کند. در تصویر زیر، با حرکت دادن گوشه بالا و سمت چپ مستطیل، یک دوزنقه ایجاد شده است.

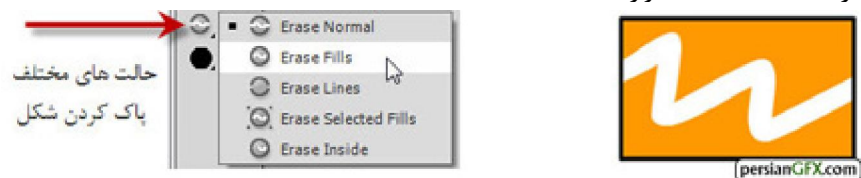


تغییر و ویرایش شکل با ابزار Eraser: یکی دیگر از ابزارهایی که برای تغییر و ویرایش اشکال رسم شده مورد استفاده قرار می گیرد، ابزار Eraser یا پاک کن می باشد. توسط این ابزار به آسانی و به سرعت قادر خواهید بود قسمت های مورد نظر یک شکل را پاک کنید.

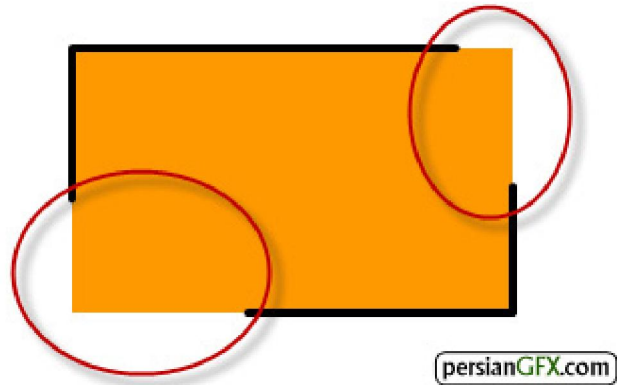
برای پاک کردن قسمتی از شکل، ابزار پاک کن را از جعبه ابزار انتخاب کنید. پس از انتخاب ابزار، ماوس را روی شکل مورد نظر قرار داده و با گرفتن کلید ماوس، ماوس را روی شکل بکشید.



ابزار پاک کن در قسمت پایین جعبه ابزار، امکاناتی را جهت پاک کردن با حالت های مختلف در اختیار کاربر قرار می دهد. هنگام پاک کردن شکل در حالت پیش فرض، مانند تصویر بالا، مشاهده خواهید کرد حاشیه و داخل شکل هر دو پاک می شوند. در فلش، تنظیمات و حالت های مختلف پاک کردن در قسمت پایین جعبه ابزار قرار داده شده است. به عنوان مثال، اگر بخواهید فقط داخل شکل پاک شود و حاشیه شکل بدون تغییر باقی بماند، حالت دوم (Erase Fills) را در قسمت تنظیمات ابزار انتخاب کنید.



با انتخاب گزینه سوم (Erase Lines) در تصویر زیر مشاهده می کنید تنها حاشیه شکل پاک می شود.

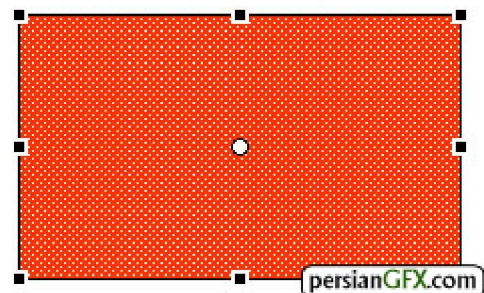


تغییر دادن حالت شکل با چرخاندن، از حالت طبیعی خارج کردن، آینه ای کردن و تغییر اندازه شکل، از روش هایی است که کاربر برای بدست آوردن یک حالت و شکل خاص روی شیء مورد نظر انجام می دهد. فلش امکانات مناسبی را برای انجام این کارها در اختیار کاربر قرار می دهد. در ادامه، به توضیح و تشریح هر یک از این امکانات می پردازیم :

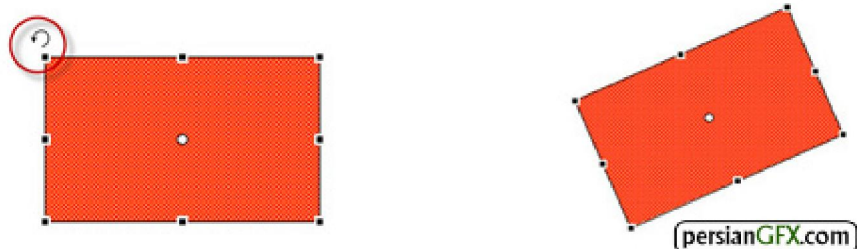
تغییر حالت شکل با ابزار Transform: این ابزار به شما این امکان را می دهد تا شکل انتخابی را بچرخانید، تغییر اندازه دهید، حالت شکل را اریب کرده و آن را از جهات مختلف بکشید .
برای اعمال تغییرات گفته شده در شکل، ابزار Free Transform را در جعبه ابزار انتخاب کنید.



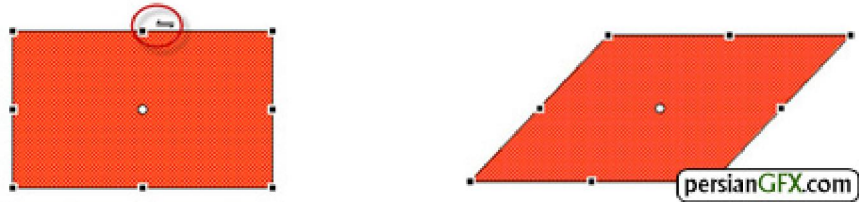
پس از انتخاب ابزار، یک بار روی شکل مورد نظر کلیک کنید تا انتخاب شود. با انتخاب شکل توسط این ابزار مشاهده می کنید علاوه بر انتخاب شکل، دستگیره هایی (مربع های کوچک مشکی رنگ) اطراف شکل را احاطه می کنند.



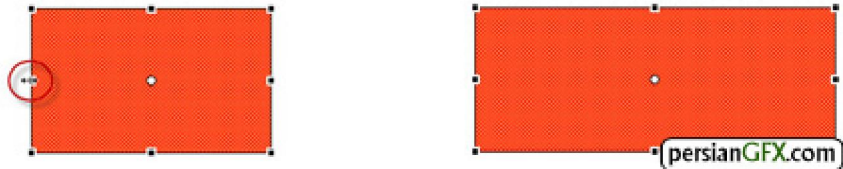
برای چرخاندن شکل، ماوس را کنار دستگیره های گوشه ای قرار داده و با گرفتن کلید ماوس، ماوس را بکشید.



برای اریب کردن حالت شکل، ماوس را کنار دستگیره های میانی قرار داده و سپس با گرفتن کلید ماوس، آن را بکشید.



برای کشیدن شکل در جهات مختلف، ماوس را روی دستگیره های میانی این بار روی دستگیره های میانی قرار داده، سپس با گرفتن کلید ماوس آن را بکشید.



برای تغییر اندازه شکل، ماوس را روی دستگیره های گوشه ای قرار داده، سپس با گرفتن کلید ماوس آن را بکشید.

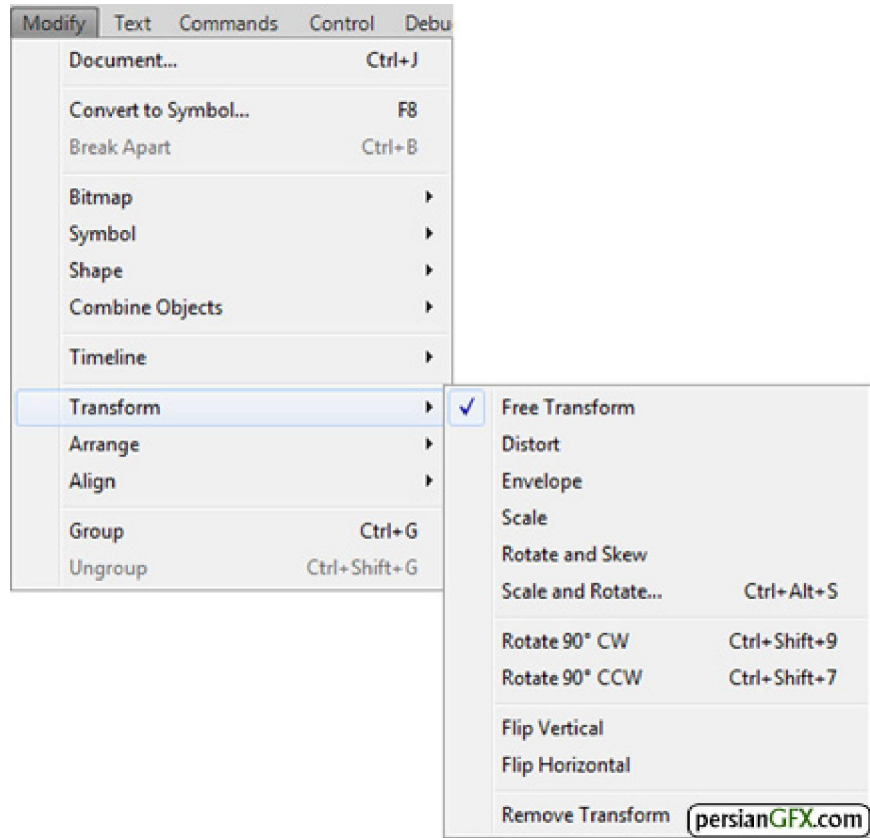


نکته: برای کوچک و بزرگ کردن شکل به یک نسبت، هنگام تغییر اندازه کلید Shift را در صفحه کلید نگه دارید .

علاوه بر استفاده از ابزار Transform برای تغییر حالت شکل، پس از انتخاب شکل، می توانید به منوی Modify رفته و سپس گزینه Transform را انتخاب نمایید. استفاده از منوی Modify و گزینه Transform ، امکانات بیشتری را به صورت جداگانه در اختیار شما قرار می دهد .

با انتخاب هر کدام از دستورات Distort ، Envelope و Scale دستگیره هایی جهت تغییر حالت شکل در اطراف آن ظاهر می شود که می توانید با گرفتن و کشیدن این دستگیره ها، شکل را به صورت دلخواه تغییر حالت دهید .

دو گزینه Rotate 90 CW و Rotate 90 CCW این امکان را به شما می دهند تا شکل را به ترتیب ۹۰ درجه به جهت عقربه های ساعت و ۹۰ درجه خلاف جهت چرخش عقربه های ساعت بچرخانید. همچنین دو گزینه Flip و Flip Vertical نیز به ترتیب شکل را به صورت عمودی و افقی آینه ای می کند.



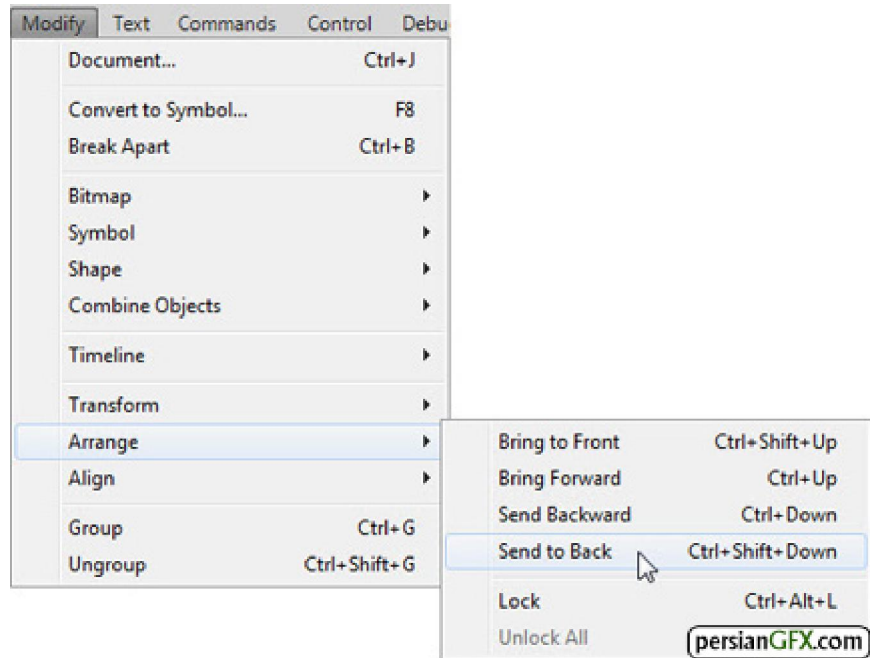
حرکت دادن، مرتب کردن و حذف اشیاء

برای حرکت دادن شیء، یکی از دو روش زیر را انجام دهید :

- ابزار Selection را انتخاب کرده و سپس با گرفتن و کشیدن ماوس شکل مورد نظر را حرکت دهید .
- شکل را انتخاب کرده سپس توسط پیکان های جهت نما در صفحه کلید، شیء مورد نظر را به جهات مختلف حرکت دهید . هنگامی که چند شکل را روی هم رسم می کنید، آخرین شکل رسم شده روی شکل های دیگر قرار خواهد گرفت. فلش، این امکان را در اختیار کاربر قرار می دهد تا ترتیب قرارگیری شکل های رسم شده را تغییر دهد .
- برای تغییر ترتیب قرارگیری شکل مورد نظر نسبت به شکل های دیگر، شکل مورد نظر را انتخاب کرده و یکی از کارهای زیر را انجام دهید :

نکته: برای تغییر ترتیب قرارگیری، باید شکل ها در حالت Object Drawing رسم شده باشند .

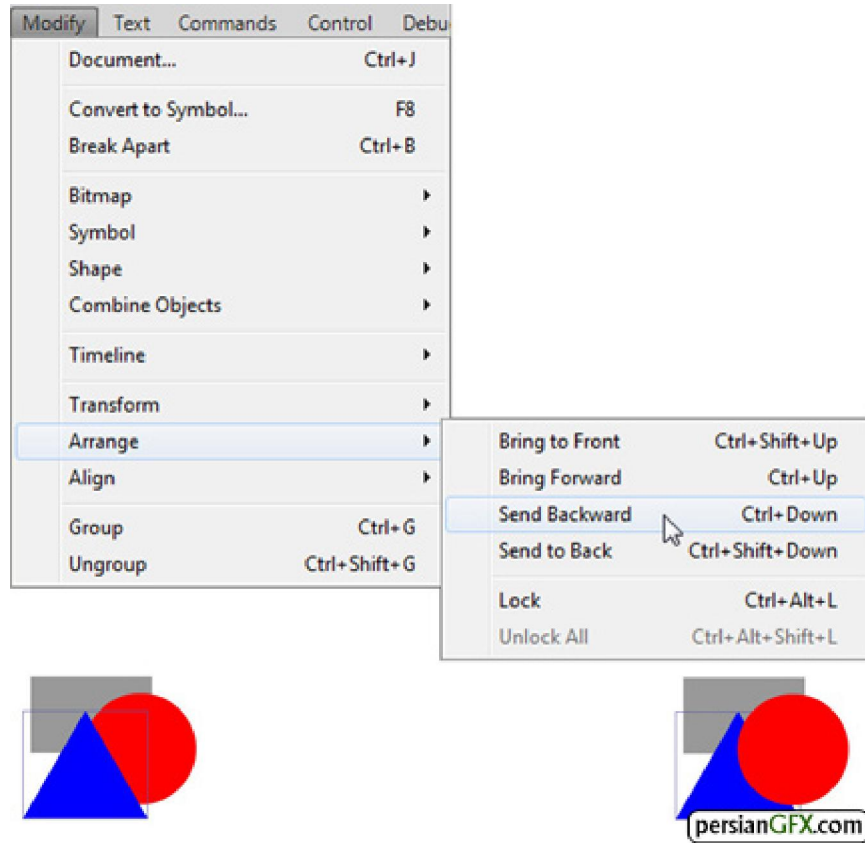
- برای قرار دادن شکل انتخاب شده مورد نظر در زیر تمام شکل ها یا در روی تمام شکل های دیگر، به منوی Modify رفته و از دستور Arrange به ترتیب دستور Send to Back یا Bring to Front را انتخاب کنید.



در شکل زیر (شکل سمت چپ) پس از انتخاب مثلث، با استفاده از دستور گفته شده، شکل را در زیر شکل های دیگر قرار دادیم (شکل سمت راست).



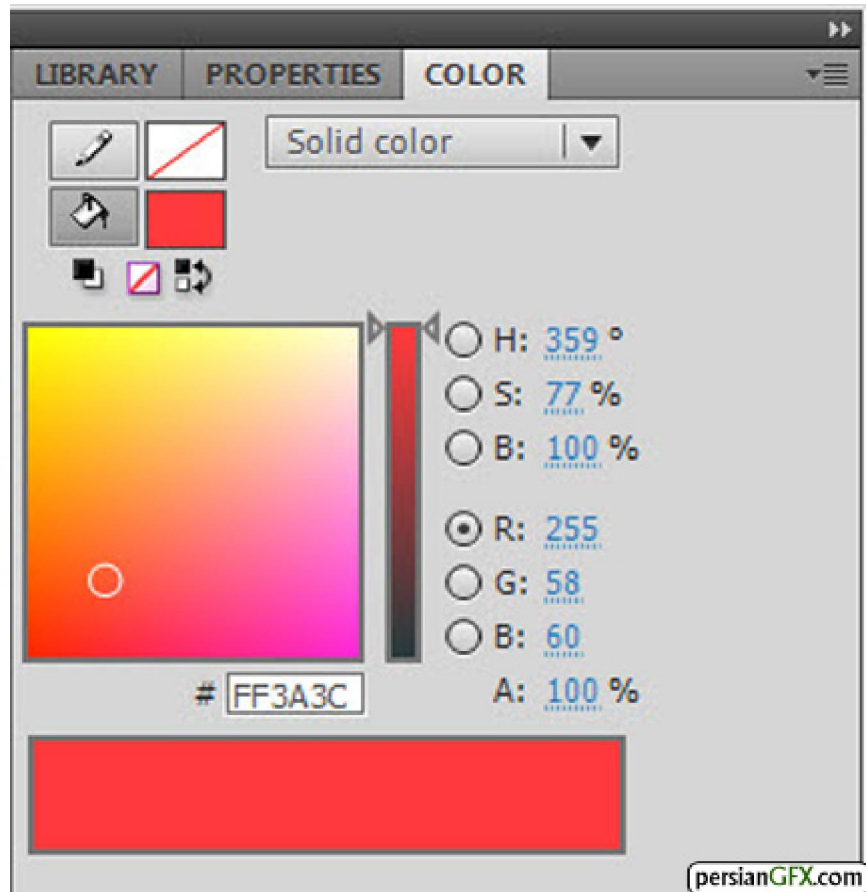
-برای قرار دادن شکل انتخاب شده در پشت شکل زیری یا در روی شکل انتخاب شده، به منوی Modify رفته و از دستور Arrange به ترتیب دستور Send to Back یا Bring to Front را انتخاب کنید.



برای حذف یا پاک کردن شیء یا اشیای روی صفحه، پس از انتخاب شیء کلید Delete روی صفحه کلید را فشار دهید .

رنگ ها، ترکیب رنگی و خطوط حاشیه

پنل رنگ در فلش، این امکان را در اختیار شما قرار می دهد تا با حالت ها و جلوه های ویژه شکل مورد نظر را رنگ نمایید. این پنل دارای قسمت های مختلفی می باشد که در زیر شما را با مهمترین قسمت ها و امکانات این پنل آشنا می کنیم:



Stroke Color: رنگ حاشیه شکل را تغییر می دهد .

Fill Color: رنگ داخل شکل را تغییر می دهد .

Color Type Menu: که شامل امکانات زیر است :

None: -رنگ داخل شکل را حذف می کند .

Solid Color: -داخل شکل را رنگ می کند .

Linear Gradient: -یک ترکیب رنگی (تلفیقی از دو یا چند رنگ) را در یک مسیر خطی و صاف ایجاد می کند .

Radial Gradient: -یک شیب رنگی (تلفیقی از دو یا چند رنگ) را در حالت دایره ای ایجاد می کند .

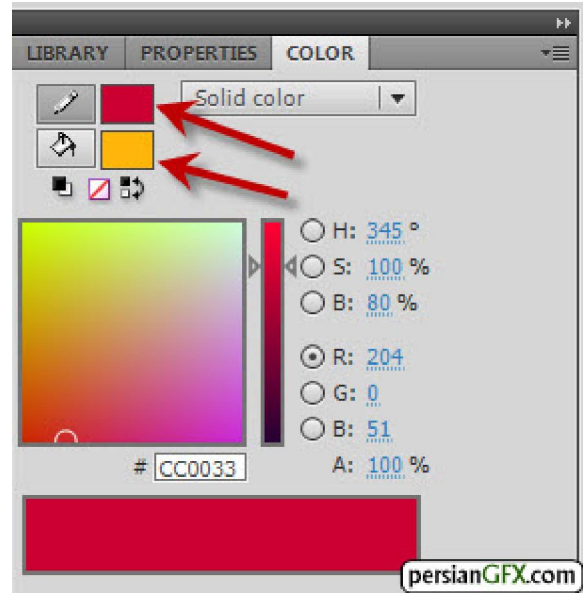
Bitmap Fill: -داخل شکل را با عکس انتخاب شده پر می کند .

RGB: مقدار و شدت قرمزی، سبزی و آبی رنگ داخل شکل را تغییر می دهد .

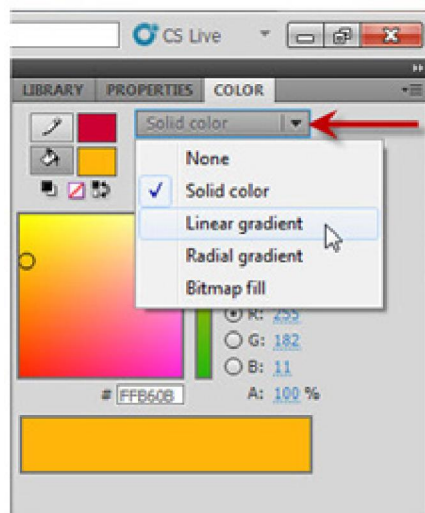
Alpha: مقدار شفافیت رنگ را تنظیم می کند .

برای مشاهده و آشکار کردن پنل رنگ، به منوی Window رفته و گزینه Color را انتخاب کنید .

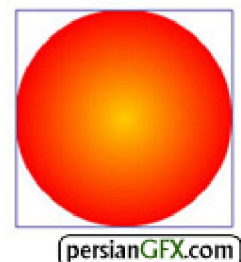
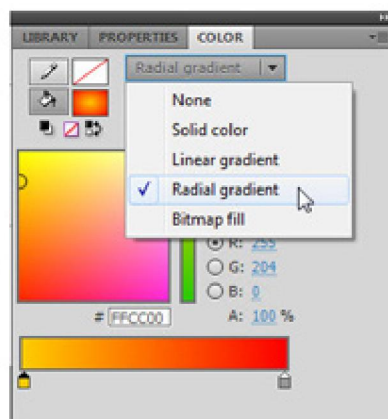
تغییر رنگ داخل و حاشیه شکل: پس از انتخاب شکل مورد نظر، روی Fill color یا Stroke color کلیک کرده و رنگ مورد نظر را انتخاب کنید.



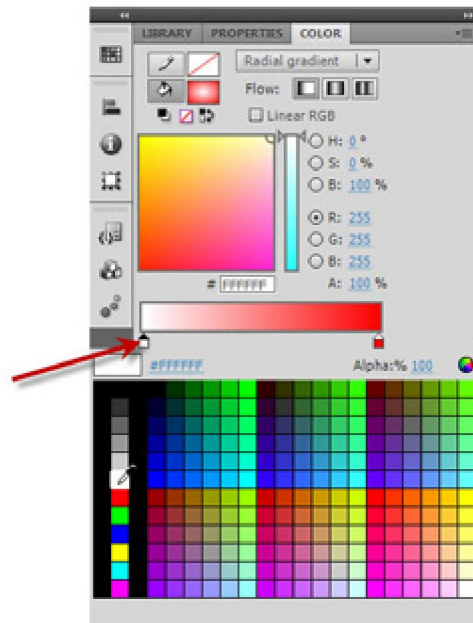
رنگ کردن داخل شکل با (gradient) ترکیب رنگی خطی: پس از انتخاب شکل مورد نظر، روی **Color Type** کلیک کرده و **Linear gradient** را انتخاب کنید.



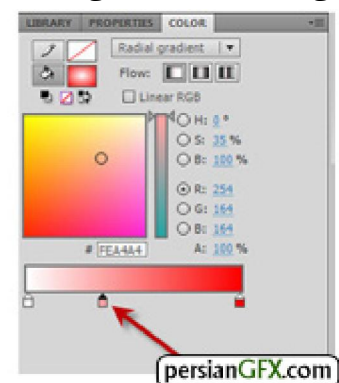
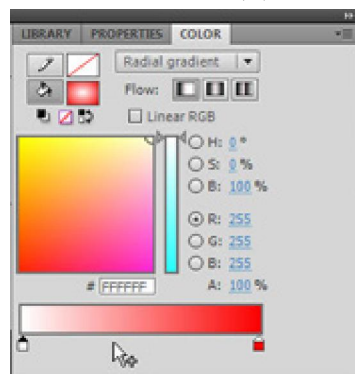
رنگ کردن داخل شکل با (gradient) ترکیب رنگی دایره ای: پس از انتخاب شکل مورد نظر، روی **Color Type** کلیک کرده و **Radial gradient** را انتخاب کنید.



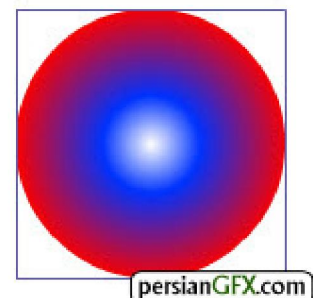
در قسمت پایین پنل رنگ، کادری مشاهده می کنید که ترکیب های رنگی انتخاب شده را نمایش می دهد. در منتهی الیه این کادر دو مخزن رنگی وجود دارد. با کلیک روی هر کدام از این مخزن ها، می توانید رنگ یکی از دو رنگ ترکیبی را تغییر دهید. به عنوان مثال، در مورد ترکیب رنگی شکل بالا مشاهده می کنید دو رنگ زرد و قرمز با هم ترکیب شده اند. برای تغییر رنگ زرد به رنگی دیگر، روی مخزن سمت چپ کلیک کرده و رنگ آن را تغییر می دهیم.



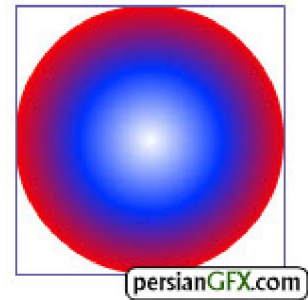
علاوه بر دو رنگ ترکیبی، می توانیم از سه رنگ ترکیبی و یا بیشتر هم استفاده کنیم. برای انجام این کار، ماوس را در زیر کادر ترکیب رنگی قرار دهید. در این هنگام، در کنار ماوس یک علامت + ظاهر خواهد شد. این بدان معناست که اکنون با کلیک می توانید یک مخزن رنگی دیگر نیز در بین دو مخزن راست و چپ ایجاد نمایید.



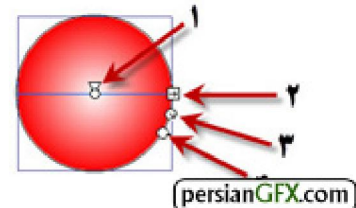
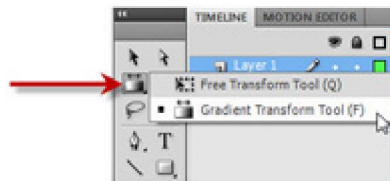
اکنون مانند دو مخزن قبلی، می توانید روی این مخزن جدید نیز کلیک کنید و رنگ مورد نظر را انتخاب نمایید. در شکل زیر مشاهده می کنید، رنگ آبی نیز به دو ترکیب رنگی (سفید و قرمز) قبل اضافه می شود.



با گرفتن و کشیدن مخازن رنگی، می توانید گسترش آنها را در شکل کاهش و افزایش دهید. در شکل زیر با گرفتن و کشیدن مخزن رنگی آبی به سمت راست، گستره رنگ سفید بیشتر شده است.

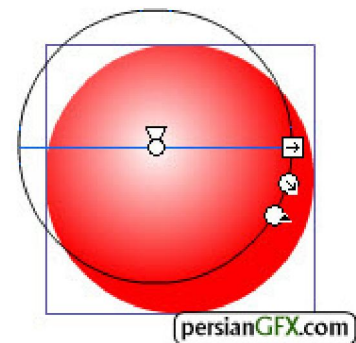


ویرایش ترکیب رنگی با ابزار Gradient Transform: با استفاده از ابزار Gradient Transform می توانید ترکیب رنگی ایجاد شده را تغییر اندازه و تغییر مکان دهید. برای انجام این کار، ابزار Gradient Transform را در جعبه ابزار انتخاب کرده و سپس روی شکل کلیک کنید.

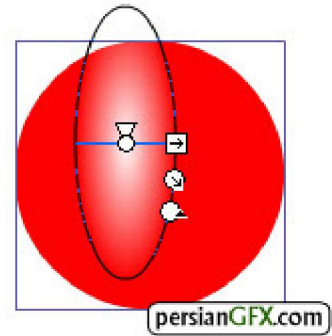


پس از کلیک روی شکل، چهار دستگیره روی شکل ظاهر می شود که در شکل بالا این چهار دستگیره را با عدد نشان دادیم هر کدام از این دستگیره ها ویرایش خاصی را انجام می دهند :

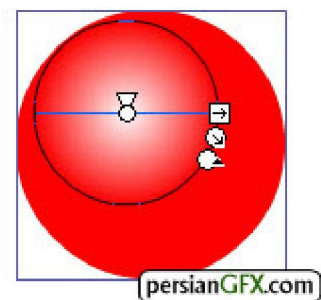
-دستگیره ۱: هنگامی ماوس را روی این دستگیره قرار می دهید، شکل ماوس تبدیل به پیکان های چهار جهته می شود. با گرفتن و کشیدن این دستگیره می توانید مکان ترکیب رنگی را تغییر دهید. در مورد شکل بالا، می توانید مکان قرارگیری رنگ سفید را تغییر دهید. با انجام این کار، یک جلوه سه بعدی در دایره ایجاد می شود. سفید بیشتر شده است.



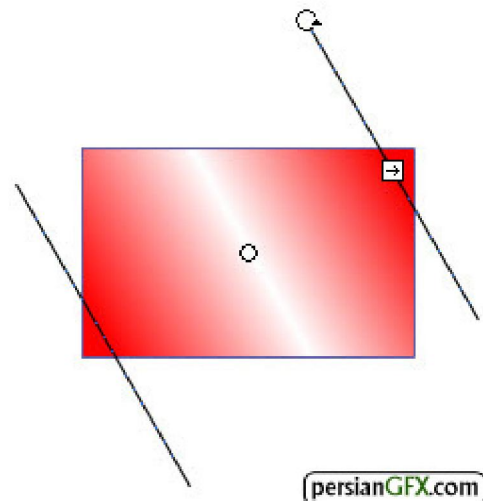
-دستگیره ۲: با گرفتن و کشیدن این دستگیره، رنگ مرکزی شکل (در مورد شکل بالا رنگ سفید) به سمت چپ و راست باز و بسته می شود.



-دستگیره ۳: با گرفتن و کشیدن این دستگیره، رنگ مرکزی شکل (در مورد شکل بالا رنگ سفید) به صورت دایره ای کوچک و بزرگ یا میزان آن کم و زیاد می شود.



-دستگیره ۴: با گرفتن و کشیدن این دستگیره، رنگ مرکزی شکل (در مورد شکل بالا رنگ سفید) به صورت مورب و مایل درمی آید.

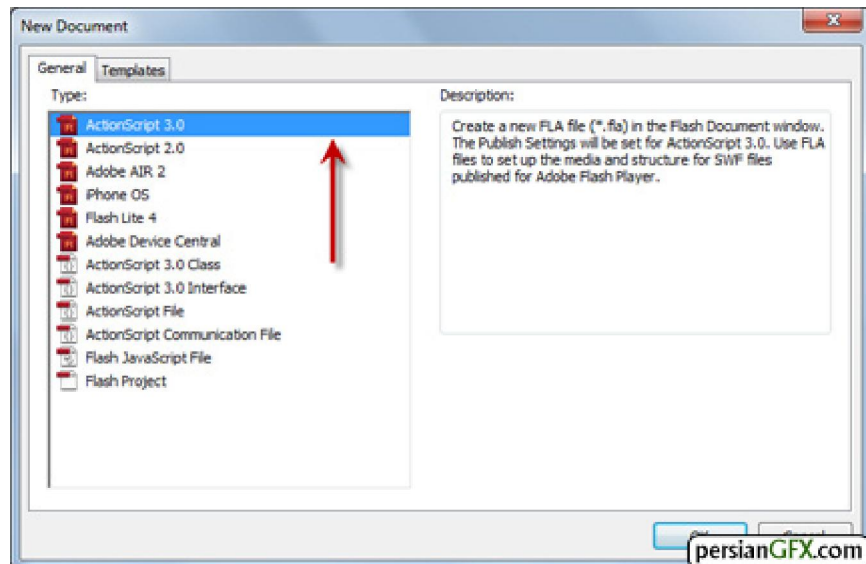


اشکال سه بعدی

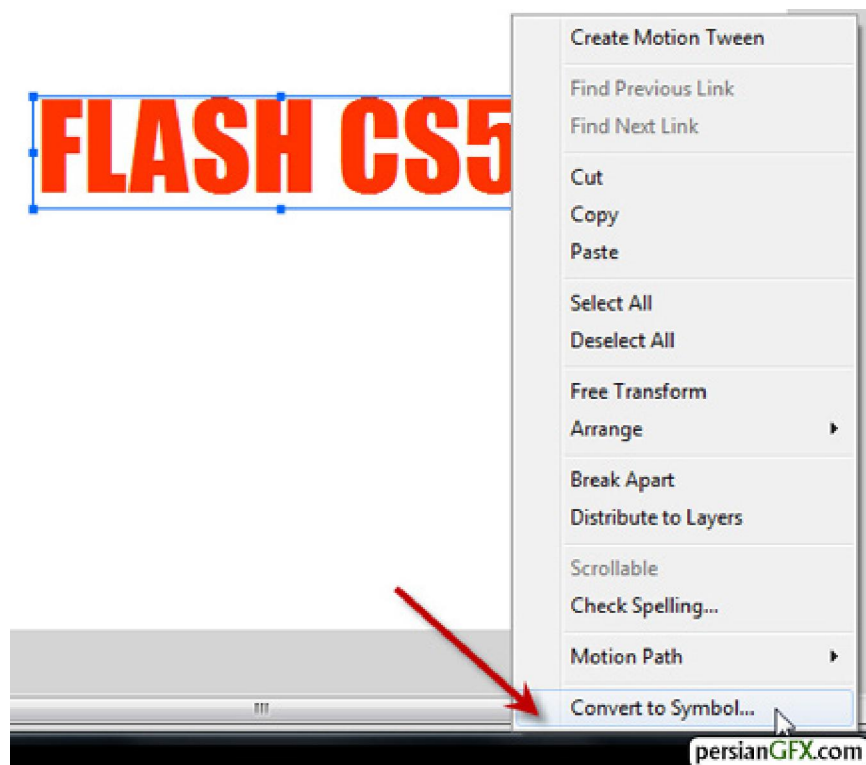
یکی از امکاناتی که فلش در نسخه CS5 در اختیار کاربر قرار می دهد، سه بعدی کردن اشیاء و اشکال ایجاد شده حول سه محور X و Y و Z است. توسط این ابزار جدید، کاربر قادر است برای ایجاد جلوه های زیبا و حرفه ای تر اشیاء را در حالت سه بعدی قرار دهد. در ادامه، شما را با ایجاد اشیای سه بعدی آشنا می کنیم .

سه بعدی کردن اشیاء با ابزار ۳: D Rotation برای ایجاد جلوه سه بعدی در اشیای ایجاد شده، باید محیط

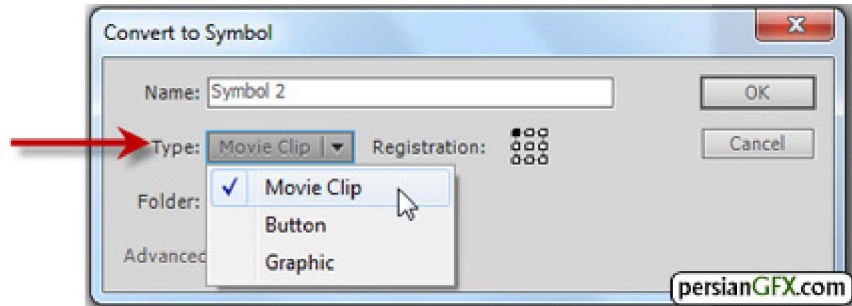
ActionScript 3.0 باز باشد. برای کار کردن در این محیط، به منوی File رفته و روی گزینه New کلیک کنید. پنجره ای مانند پنجره زیر باز خواهد شد که اکنون باید ActionScript 3.0 را انتخاب کنید.



پس از وارد شدن به این محیط، شکل یا اشکال مورد نظر را رسم کنید. سپس باید شکل را تبدیل به نماد Movie Clip نماییم. برای تبدیل شیء به نماد Movie Clip، شیء را انتخاب کرده و پس از کلیک راست روی آن، دستور Convert to Symbol را انتخاب می کنیم. در درس های آینده به شرح و توضیح انواع نمادها و کاربردهای آن در انیمیشن سازی می پردازیم.



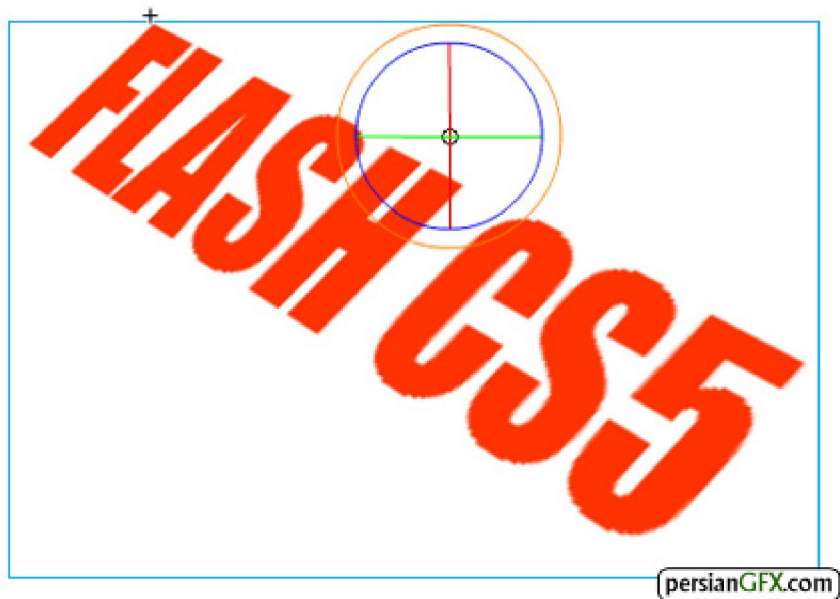
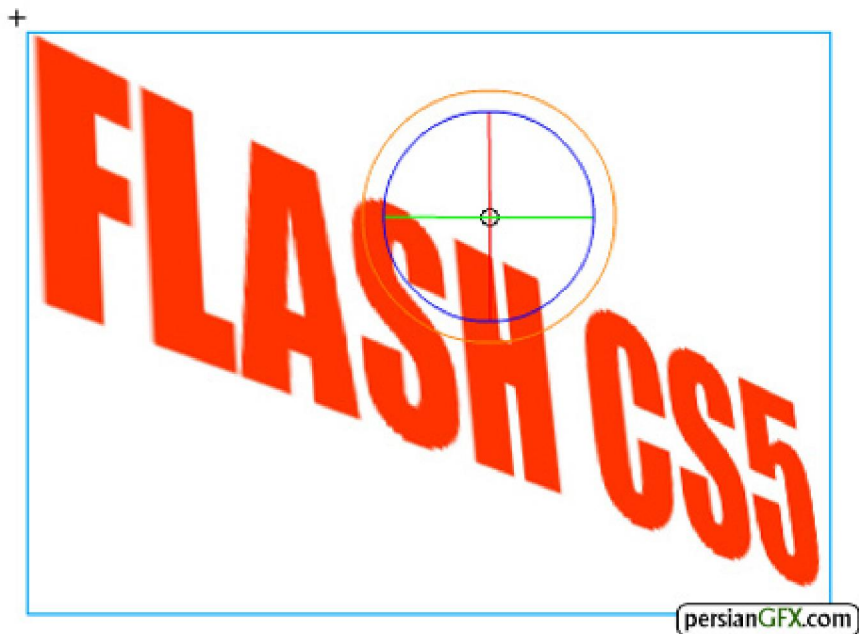
پس از انتخاب دستور ذکر شده، پنجره ای با همین عنوان باز خواهد شد. در قسمت Type، گزینه Movie Clip را انتخاب می کنیم.



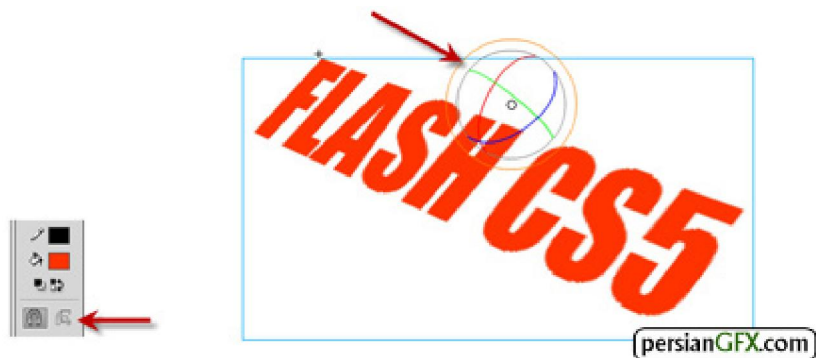
پس از این مرحله، به جعبه ابزار رفته و ابزار ۳D Rotation را انتخاب می کنیم. پس از انتخاب این ابزار، دستگیره ای مانند زیر روی شیء ظاهر می شود. با گرفتن و کشیدن این دستگیره ها، شیء در راستای محورهای X Y و Z می چرخد.



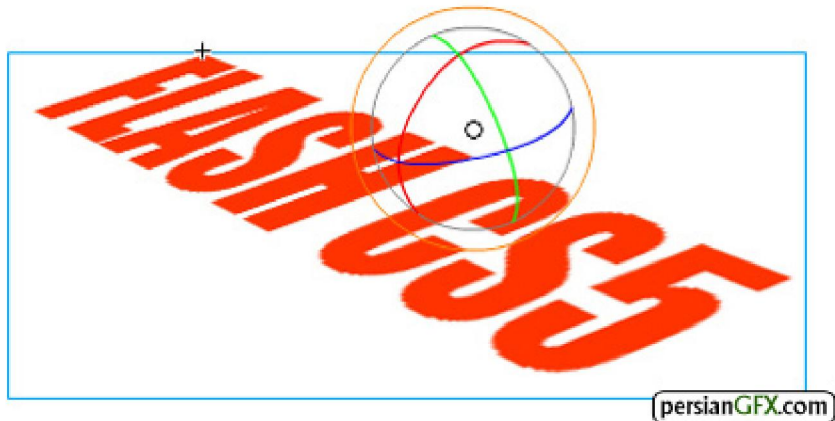
اگر هر یک از این دستگیره های دایره ای قرمز و آبی یا دستگیره های عمودی و افقی قرمز و سبز را گرفته و بکشید خواهید دید که شیء در راستای محورهای مختلف می چرخد. در زیر، با گرفتن و کشیدن تمام محورها حالت زیر ایجاد شده است.



یکی از امکانات بسیار جالبی که این ابزار در اختیار کاربر قرار می دهد، چرخش بصورت کروی است. در قسمت پایین جعبه ابزار، روی دکمه Global Transform کلیک کنید تا دستگیره ایجاد شده روی شیء تبدیل به حالت دایره ای و کروی شود.



با چرخش دستگیره های این کره، تغییر نمای شکل را مشاهده می کنید.



با فشار دادن کلید **D** در صفحه کلید می توانید حالت **Global** (کروی) را فعال یا غیر فعال کنید .

ذخیره سازی سندها

پس از ایجاد اشکال مختلف در فلش برای ویرایش یا استفاده آنها در پروژه های مختلف، باید سند فعلی را ذخیره نمایید. ذخیره سازی در فلش با دو فرمت ایجاد می شود. ۱. فرمت **FLA 2**. فرمت **SWF** در ادامه به توضیح هر کدام از این دو فرمت می پردازیم :

FLA: هر نرم افزار دارای فرمت مخصوص به آن برنامه می باشد. به عنوان مثال، نرم افزار فتوشاپ برای ذخیره سازی یک سند، به طور پیش فرض سند را با فرمت **PSD** ذخیره می کند. فرمت **PSD** فرمت اصلی و اختصاصی نرم افزار فتوشاپ است. اگر کاربر بخواهد سند ذخیره شده با فرمت **PSD** را بعدا ویرایش کند، این فرمت فقط در خود نرم افزار فتوشاپ باز می شود و کاربر قادر است سند را ویرایش نماید .

نرم افزار فلش نیز برای ذخیره سازی دارای فرمتی بنام **FLA** است. این فرمت، سند ایجاد شده را با تمام اشیاء، لایه ها و محتویات ذخیره می نماید و کاربر قادر است این فایل را به منظور ویرایش در آینده در خود نرم افزار فلش باز کرده و دوباره روی آن تغییراتی انجام دهد .

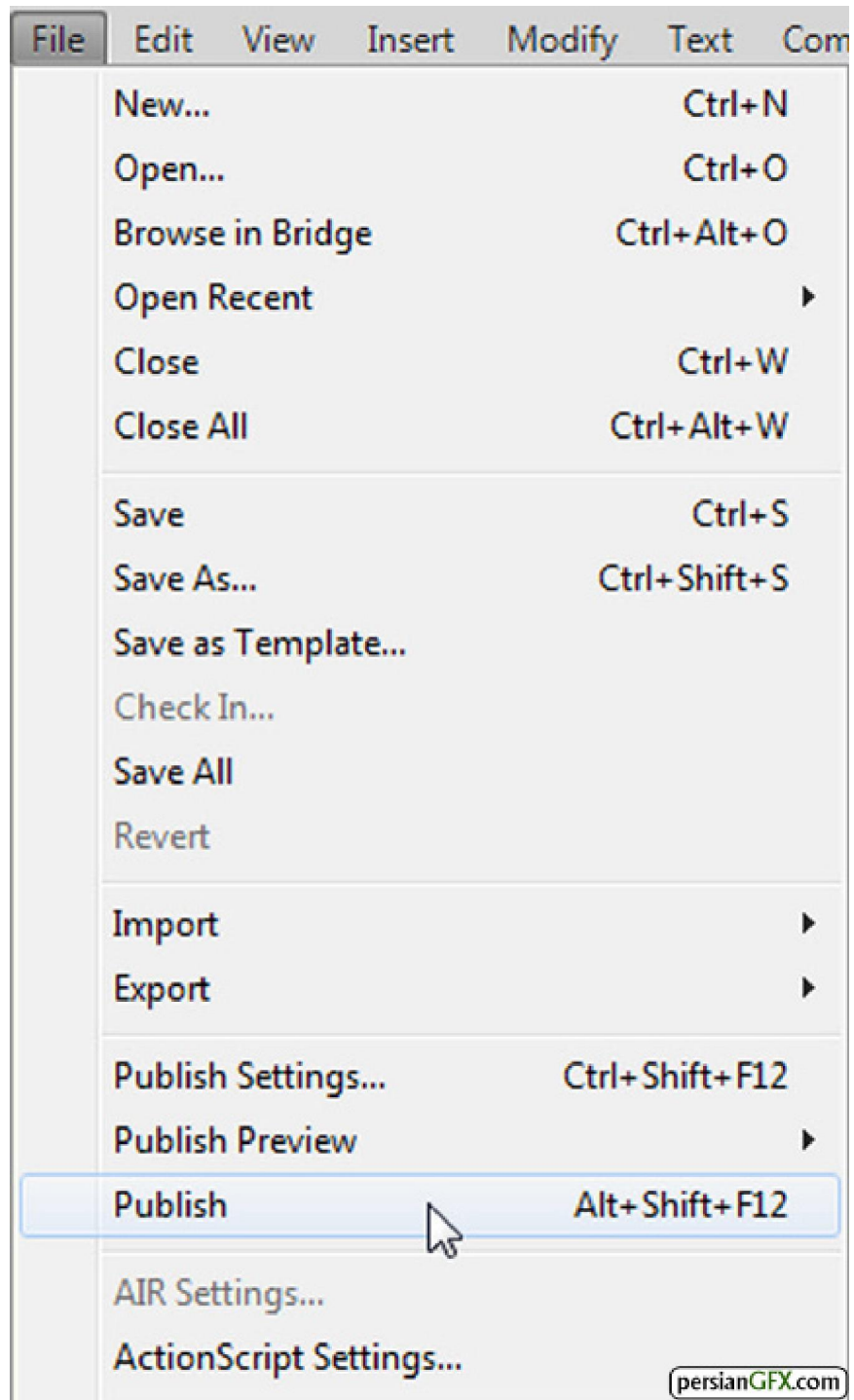
SWF: این فرمت، فرمت اجرایی در فلش می باشد. پس از ذخیره کردن سند با فرمت **FLA** ، کاربر می تواند سند را برای استفاده در پروژه های مورد نظر ذخیره نماید .بطور مثال، پس از ساختن یک انیمیشن، برای مشاهده آن و استفاده آن در یک پروژه، این انیمیشن را باید با فرمت **SWF** ذخیره نماییم. این فرمت اجرایی که با **Flash Player** اجرا می شود، انیمیشن ساخته شده را اجرا کرده و آن را نشان می دهد .

ذخیره سازی با فرمت FLA: برای ذخیره سازی سند با فرمت **FLA** ، به منوی **File** بروید و سپس دستور **Save As** را انتخاب نمایید. در پنجره باز شده مکان ذخیره سند را مشخص کرده و در قسمت **File Name** اسم مورد نظر را برای سند وارد کنید و سپس روی **Save** کلیک کنید.



File	Edit	View	Insert	Modify	Text	Com
New...					Ctrl+N	
Open...					Ctrl+O	
Browse in Bridge					Ctrl+Alt+O	
Open Recent						▶
Close					Ctrl+W	
Close All					Ctrl+Alt+W	
Save					Ctrl+S	
Save As...					Ctrl+Shift+S	
Save as Template...						
Check In...						
Save All						
Revert						
Import						▶
Export						▶
Publish Settings...					Ctrl+Shift+F12	
Publish Preview						▶
Publish					Alt+Shift+F12	
AIR Settings...						
ActionScript Settings...						
File Info...						
Share my screen...						
Page Setup...						
Print...					Ctrl+P	
Send...						
Exit					Ctrl+Q	

ذخیره سازی با فرمت **SWF** پس از ذخیره سازی با فرمت **FLA**، دوباره به منوی **File** بروید و سپس دستور **Publish** را انتخاب نمایید. این فرمت در کنار فرمت **FLA** ذخیره می شود.

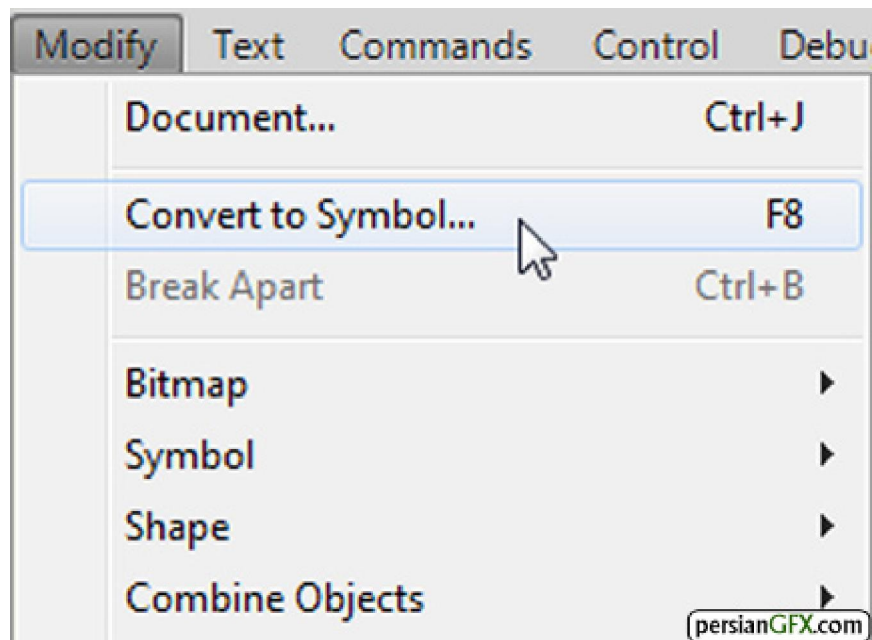


آشنایی بل نماد یا Symbol در فلش

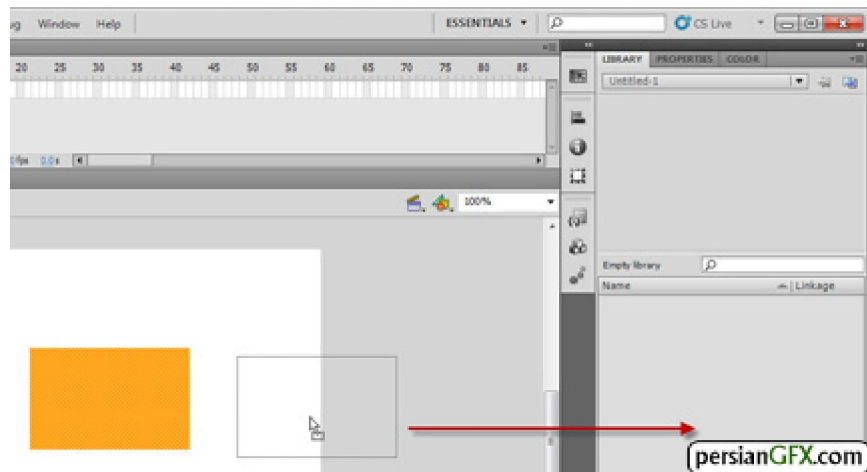
نماد و ایجاد آن

نماد می تواند یک شیء، دکمه و یا movie clip باشد که کاربر یک بار آن را در برنامه ایجاد می کند و بارها می تواند نماد ایجاد شده را در پروژه ها استفاده نماید. اشیای تبدیل شده به نماد، در پنل Library قرار می گیرند و این پنل به عنوان یک کتابخانه و محل نگهداری نماد عمل می کند. نماد کپی شده در فلش instance نام دارد Instance. ، می تواند از لحاظ رنگ، اندازه و خصوصیات دیگر متفاوت از نماد اصلی باشد. ویرایش نماد اصلی، تمام نمادهای (instance) کپی شده را تغییر می دهد. استفاده از نماد، حجم فایل را کاهش داده و همچنین سرعت اجرای یک فایل SWF را افزایش می دهد. پس از توضیح مختصری درباره نماد، در ادامه شما را با روش ایجاد نماد آشنا خواهیم کرد .

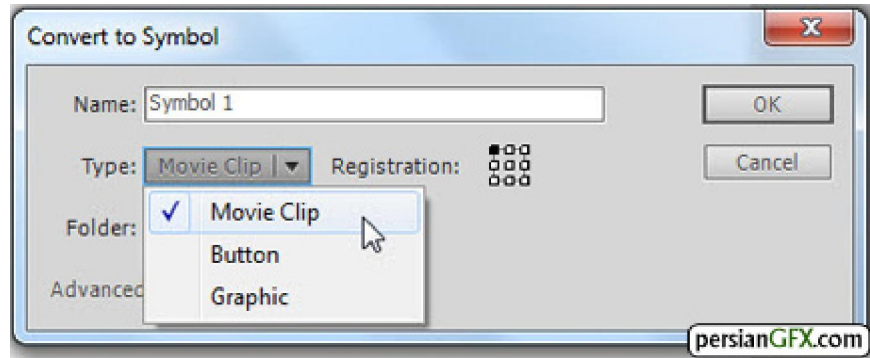
ایجاد نماد (symbol): برای ایجاد نماد از شیء یا اشیای انتخاب شده، یکی از کارهای زیر را انجام دهید:
-به منوی Modify رفته و سپس دستور Convert to Symbol را انتخاب کنید.



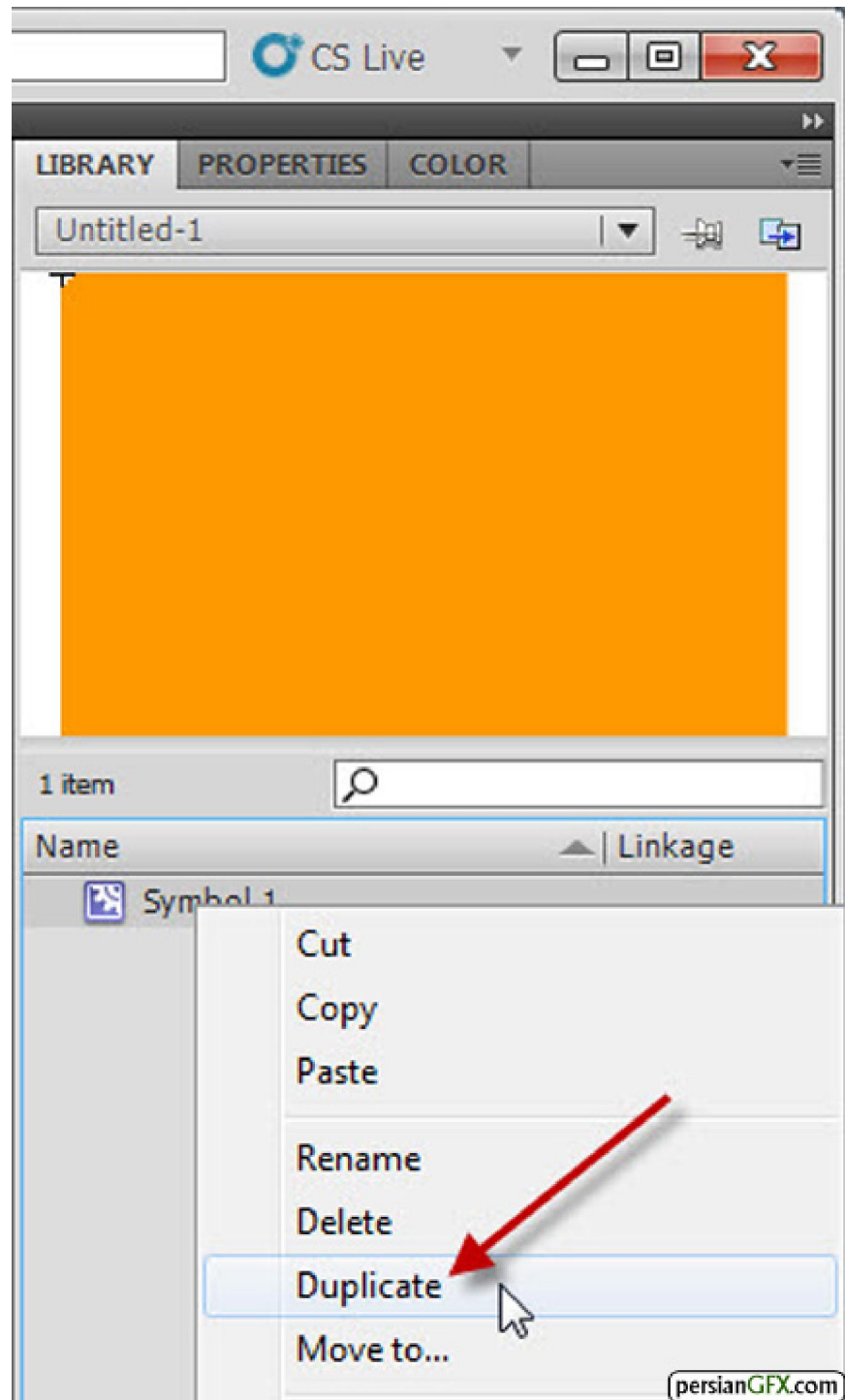
-شیء انتخاب شده را توسط ماوس گرفته و آن را به درون پنل کتابخانه بکشید. در شکل زیر، شیء انتخاب شده در حال کشیده شدن به پنل کتابخانه می باشد.



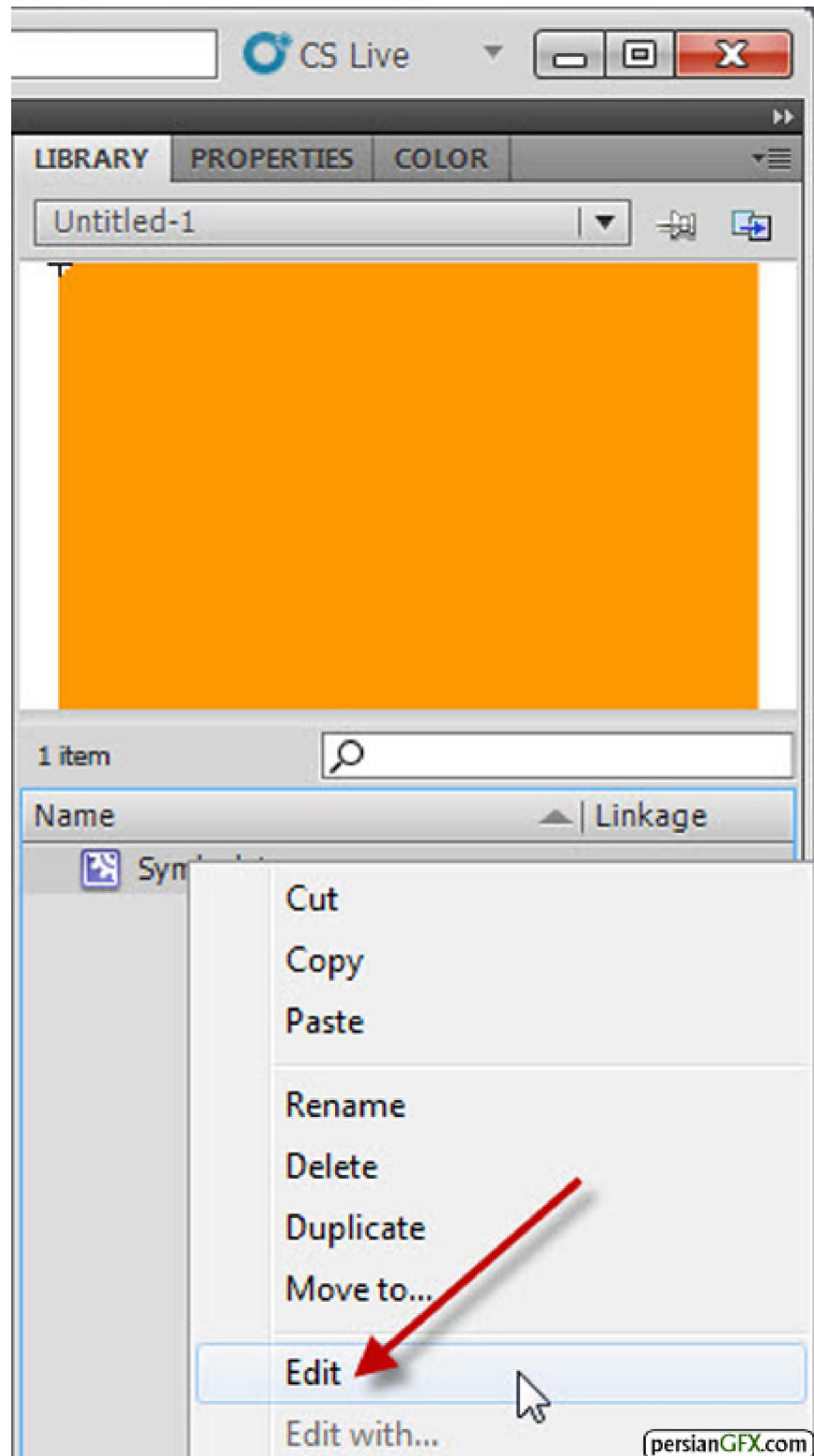
پس از انجام یکی از روش های بالا، پنجره مربوط باز می شود. در این پنجره اسم نماد را تایپ کرده و همچنین در قسمت Type نوع نماد مورد را انتخاب کنید.



برای گرفتن یک کپی از نماد ایجاد شده در پنل، روی نماد کلیک راست کرده و گزینه Duplicate را انتخاب کنید.



برای ویرایش نماد نیز می توانید یکی از روش های زیر را انجام دهید :
- روی نماد در پنل کتابخانه کلیک راست کنید و گزینه Edit را انتخاب کنید.



- یکی از مهمترین ویرایش‌هایی که در مورد نماد اعمال می‌شود و کاربرد زیادی هم در ساخت انیمیشن و دکمه دارد، تغییر رنگ و جلوه نماد است. برای تغییر جلوه و رنگ یک نماد:
1. به منوی Window رفته و Properties را انتخاب نمایید.
 2. در Properties روی قسمت Color Effect کلیک کنید تا امکانات این قسمت باز شود.



LIBRARY PROPERTIES COLOR

<Instance Name> ↗

Movie Clip

Instance of: Symbol 1 Swap...

▼ POSITION AND SIZE

X: 222.95 Y: 104.00

W: 158.00 H: 108.00

▼ 3D POSITION AND VIEW

X: 222.9 Y: 104.0 Z: 0.0

W: 158.0 H: 108.0

55.0

X: 275.0 Y: 200.0

Reset

▼ COLOR EFFECT

Style: None

▼ DISPLAY

Blending: Normal

Cache as bitmap

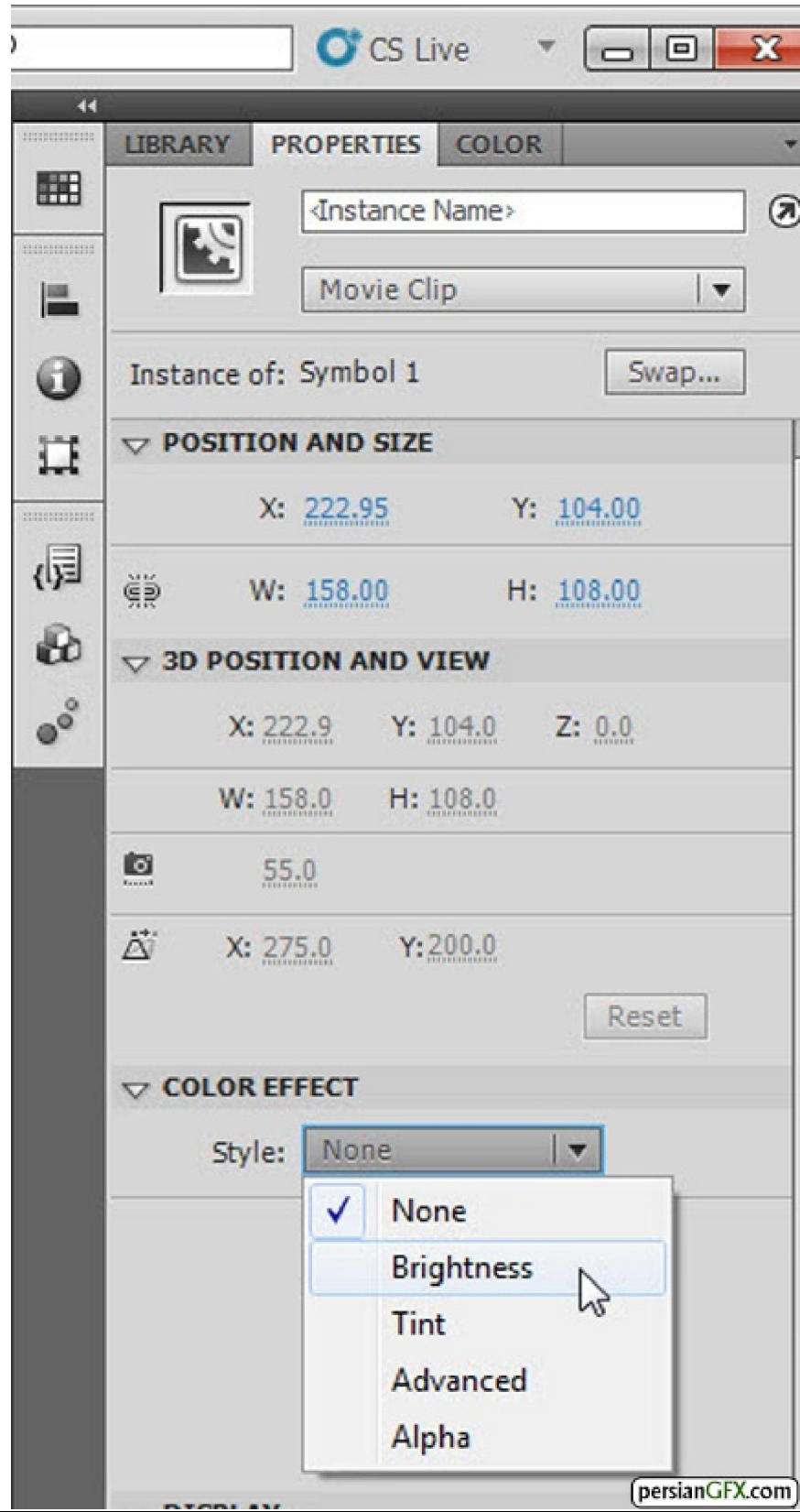
▼ FILTERS

Property	Value

persianGFX.com



3. روی قسمت Style کلیک کنید تا حالت های مختلف تغییر جلوه باز شود. گزینه **Brightness** مقدار روشنی و تاریکی نماد را تنظیم می کند. گزینه های دیگر مانند **Tint** ، رنگ نماد را بر اساس استاندارد رنگی **RGB** تغییر می دهد، گزینه **Advanced**، تنظیم رنگ و مقدار محو شدگی نماد را تغییر می دهد و **Alpha** نیز فقط مقدار محو شدگی نماد را تنظیم می کند. با انتخاب هر یک از این چهار گزینه، مقادیر آنها را تغییر دهید تا تأثیر هر کدام را در نماد مشاهده کنید.



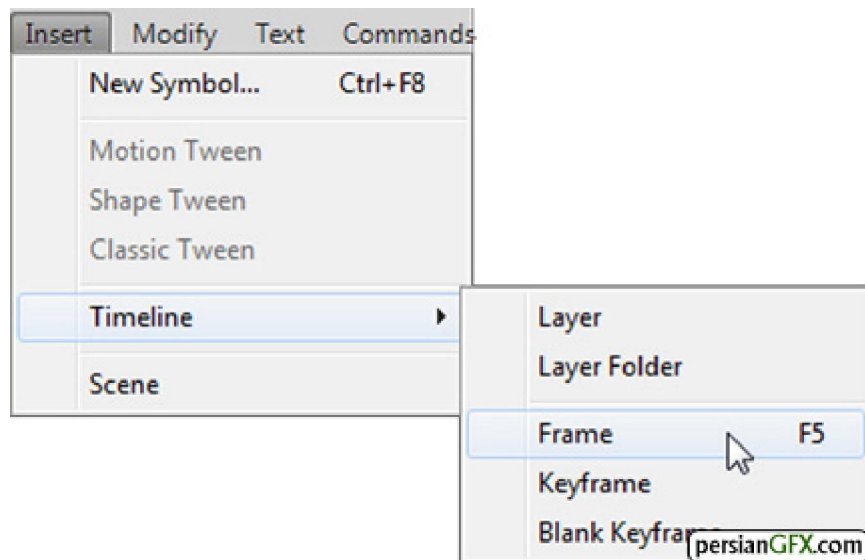
آشنایی با نوار ابزار و انیمیشن در فلش

کار با نوار زمان

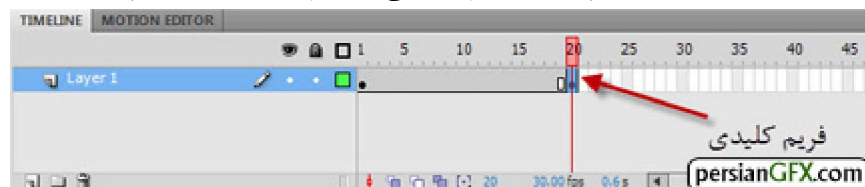
نوار زمانی، حاوی چهارخانه هایی به نام فریم است. هر فریم در واقع نشان دهنده یک تصویر ثابت است. اگر تصاویر متوالی در این فریم ها رسم کنیم و سپس آنها را به سرعت نمایش دهیم، یک تصویر متحرک ایجاد می شود. در واقع نوار زمانی مهمترین قسمت برنامه فلش می باشد که با آشنایی و درک کامل آن، قادر خواهید بود اشیای مورد نظر خود را با جلوه ها و سرعت های دلخواه متحرک مدیریت کنید .

حرکت هر چیزی در دنیای واقعی و مجازی یعنی شروع حرکت از نقطه مبدأ به سمت نقطه مقصد که پایان حرکت خواهد بود. در واقع این منطق، یک منطق اصولی و کلی در انیمیشن سازی در برنامه فلش نیز می باشد. در فلش، فریم ها و ایجاد انواع انیمیشن ها و مدیریت آنها در نهایت منجر به حرکت یک شیء از یک به مکان دیگر می شود. در ادامه شما را با ایجاد انواع فریم ها و ساخت انیمیشن آشنا می کنیم. همچنین در قسمت آموزش های کاربردی، با چگونگی کار و عملکرد نوار زمانی به طور کامل و عملی آشنا خواهید شد .

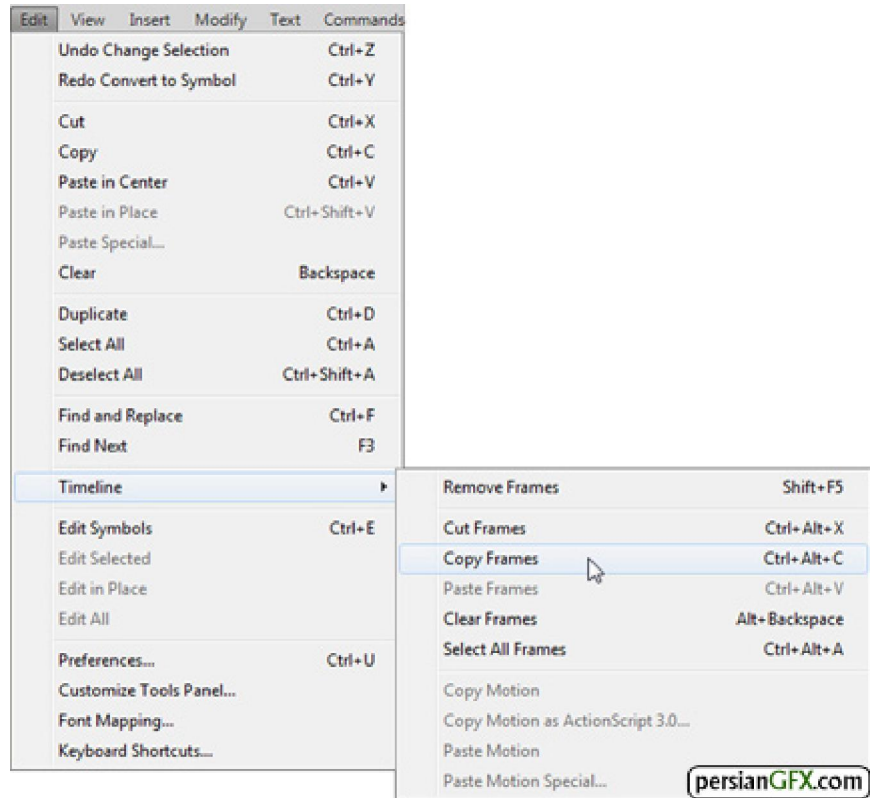
- برای ایجاد کردن و قرار دادن یک فریم روی نوار زمان، به منوی Insert رفته و گزینه Timeline ، Frame را انتخاب کنید.



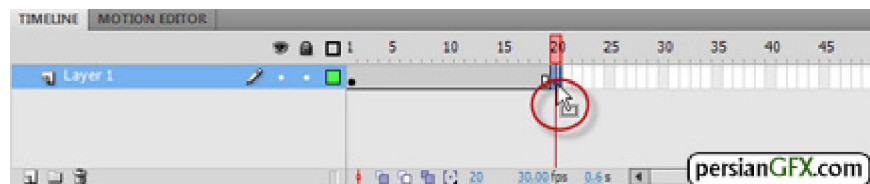
- برای ایجاد و قرار دادن یک فریم کلیدی روی نوار زمان، به منوی Insert رفته و از گزینه Timeline ، Keyframe را انتخاب کنید. برای ایجاد فریم کلیدی همچنین می توانید پس از انتخاب فریم مورد نظر، کلید F6 را فشار دهید.



- برای کپی کردن یک فریم در فریم دیگر، فریم مورد نظر را انتخاب کنید. به منوی Edit رفته و از گزینه Timeline دستور Copy Frames را انتخاب نمایید. سپس فریم دیگر را انتخاب کنید. دوباره به منوی Edit رفته و از گزینه Timeline دستور Paste Frames را انتخاب نمایید.

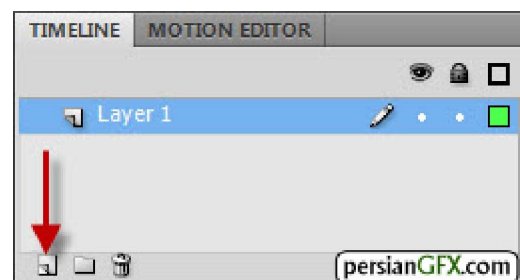


- برای تغییر مکان و حرکت دادن یک فریم به جایی دیگر، فریم مورد نظر را با ماوس گرفته و آن را به مکان مورد نظر بکشید.

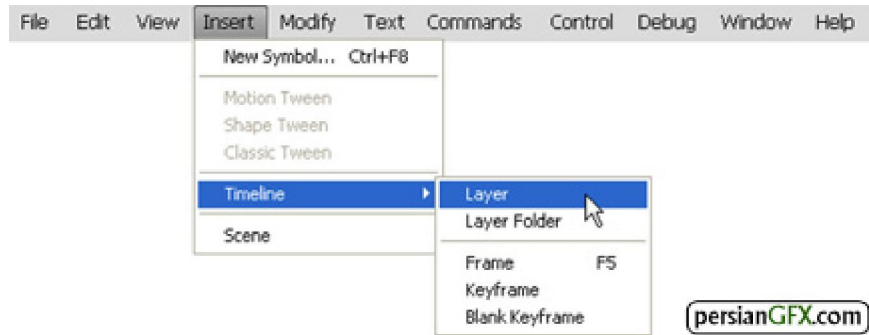


یکی از مهمترین قسمت های برنامه فلش و البته هر برنامه [گرافیکی](#) دیگر، درک لایه ها و استفاده و مدیریت صحیح از آنهاست. لایه ها به شما این امکان را می دهند تا هر کدام از بخش ها و یا موضوعات پروژه خود را در آن فایل یا پروژه ساماندهی کنید. با ایجاد لایه می توانید بدون آنکه روی بخش های دیگر فایل تأثیر بگذارید، فقط قسمت مورد نظر را ویرایش کنید. به عبارتی، با ایجاد لایه می توانید موضوعات و بخش های یک پروژه را مستقل از یکدیگر در نظر بگیرید .

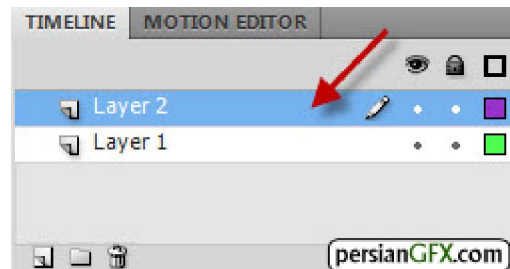
برای ایجاد لایه یکی از دو روش زیر را انجام دهید :
 -روی دکمه (New Layer) لایه جدید) در پایین پنل لایه کلیک کنید.



-به منوی Insert رفته و از گزینه Timeline گزینه Layer را انتخاب نمایید.

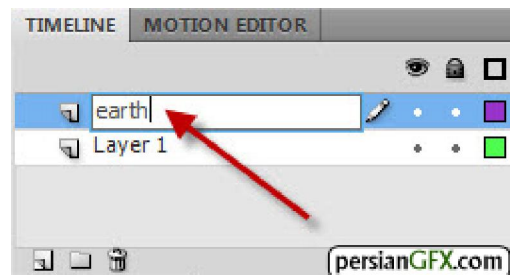


بعد از ایجاد و اضافه کردن یک لایه، این لایه بالای لایه قبلی قرار می گیرد.

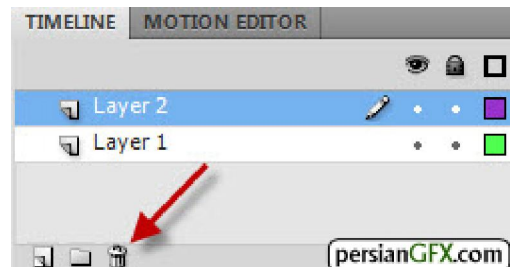


برای مدیریت لایه ها و قرار دادن آنها در بالا و پایین لایه های دیگر، لایه مورد نظر را با ماوس گرفته و آن را در بالا و پایین لایه دیگر قرار دهید .

برای تغییر نام یک لایه، روی آن دوبار کلیک کرده و سپس نام مورد نظر را تایپ کنید.



برای حذف یک لایه، لایه مورد نظر را انتخاب کرده و روی آیکن سطل آشغال کلیک کنید.



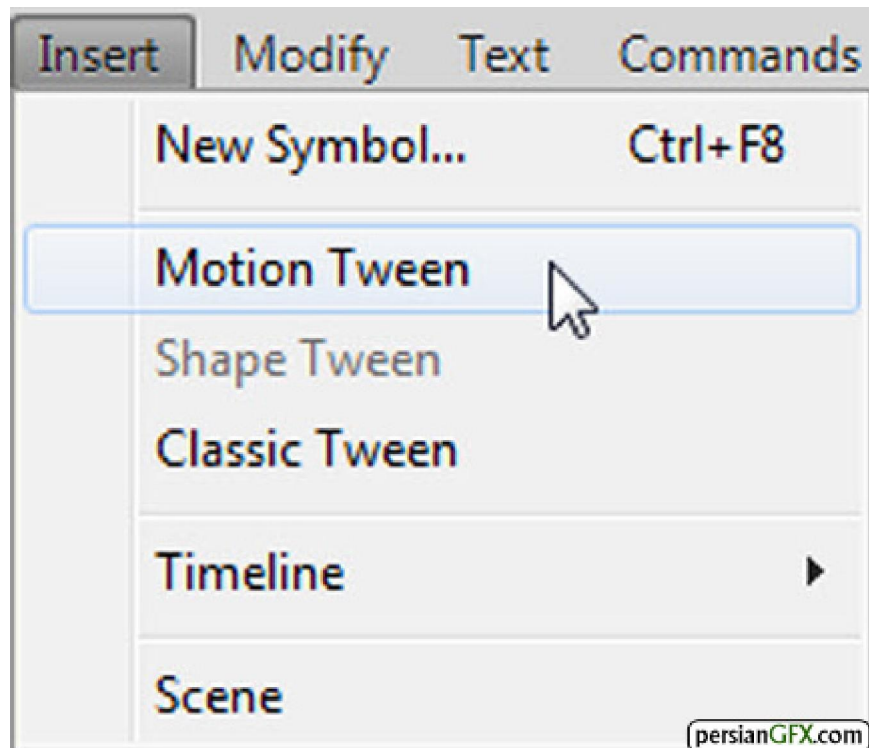
اصول اولیه انیمیشن :

فلش چند روش برای ایجاد انیمیشن در اختیار کاربر قرار می دهد. هر کدام از این روش ها، امکانات متفاوتی را در اختیار شما قرار می دهد. در ادامه به تشریح و بررسی هر کدام از این روش ها خواهیم پرداخت .

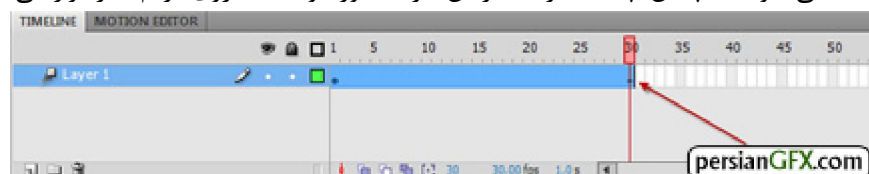
Motion Tween:

از این نوع انیمیشن برای تنظیم خصوصیات یک شیء مانند، مکان و موقعیت و همچنین مقدار شفافیت در یک فریم و تغییر آن در فریم دیگر استفاده می شود. فلش، تغییرات این دو فریم را به طور خودکار تنظیم می کند و در نهایت یک جلوه انیمیشن از حرکت پیمایشگر در بین این دو فریم ایجاد می شود. برای متحرک کردن یک شیء از یک نقطه به نقطه دیگر، باید یک قاب کلیدی ایجاد نمود.

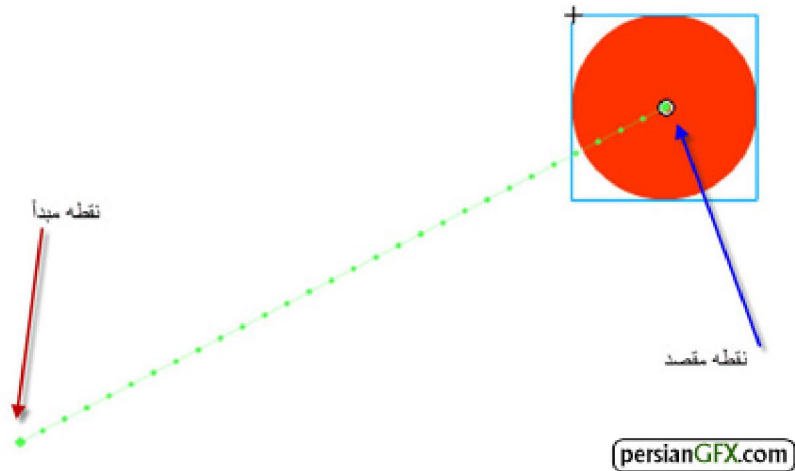
برای ایجاد انیمیشن Motion Tween، شیء مورد نظر را رسم کنید. به منوی Insert رفته و گزینه Motion Tween را انتخاب کنید.



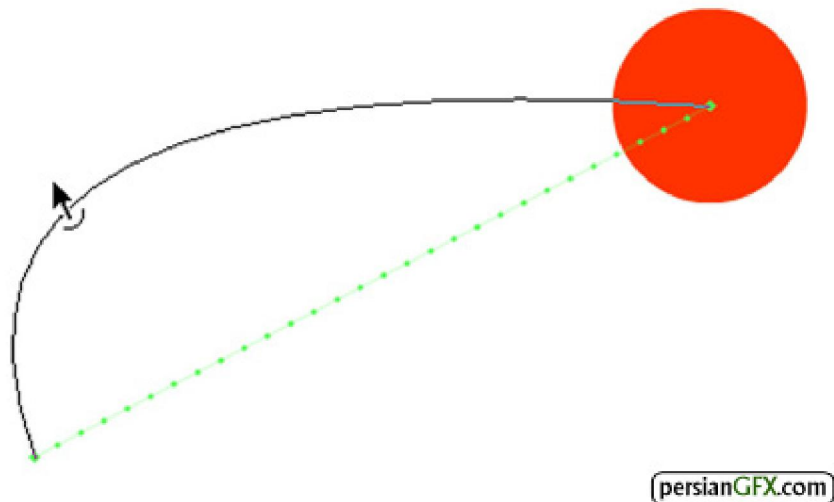
پس از انجام مرحله قبل، فریم اول تا فریم آخر (فریم آخر بطور پیش فرض روی 24 است) انتخاب شده و با رنگ آبی نمایش داده می شود. همچنین، پیمایشگر خط زمان نیز به طور اتوماتیک، روی فریم آخر قرار می گیرد.



سپس شیء را به مکان مقصد می کشیم تا مکان مبدأ و مقصد را در فلش مشخص کنیم.



اکنون با فشار دادن کلیدهای **Ctrl+Enter** انیمیشن اجرا خواهد شد. با اجرای انیمیشن خواهید دید شیء از نقطه مبدا به سمت نقطه مقصد حرکت خواهد کرد .
اگر نشانگر ماوس را در کنار مسیر سبز قرار دهید، می توانید مسیر را با ماوس گرفته و آن را بصورت منحنی در آورید.



Shape Tween: این نوع انیمیشن برای تبدیل یک شیء به شیء دیگر بکار می رود. به عنوان مثال، اگر بخواهیم یک مربع را با حالت انیمیشن تبدیل به دایره نماییم، از این نوع انیمیشن استفاده می کنیم. این نوع انیمیشن، کاربرد زیادی در ساخت انیمیشن های حرفه ای ندارد .

Frame by Frame: این نوع انیمیشن، از اولین فریم تا آخرین فریم، روی تمام فریم ها یک فریم کلیدی ایجاد می کند. روی هر یک از این فریم کلیدی می توانیم حالت ها و جلوه های متفاوتی را ایجاد نماییم .

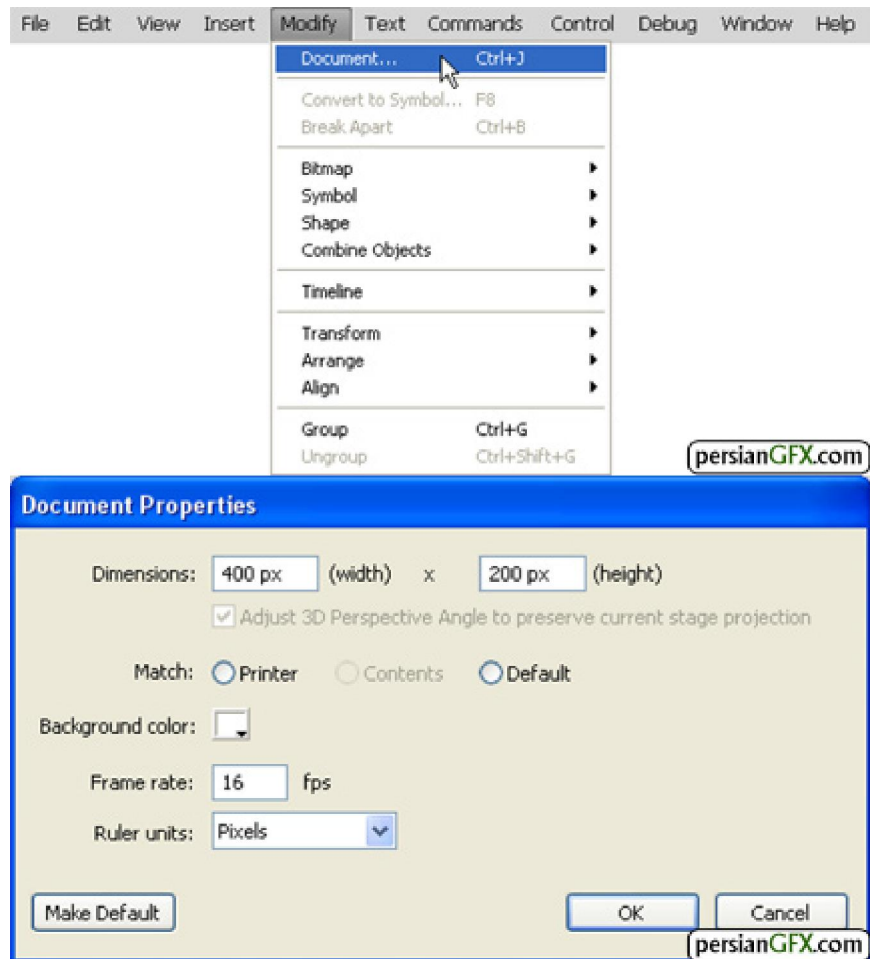
در درس های بعدی، سایت پرشین جی اف ایکس شما را به صورت کاملاً کاربردی و عملی با ساخت انواع انیمیشن ها و اعمال جلوه ها و حالت های مختلف روی آنها آشنا خواهد کرد. در واقع در قسمت بعد، شما تمام مطالبی را که از گذشته تا اکنون آموخته اید و همچنین بعضی از دستورات و امکانات مفید دیگر را فرا خواهید گرفت.

آشنایی با چگونگی متحرک کردن متن با حالت های مختلف

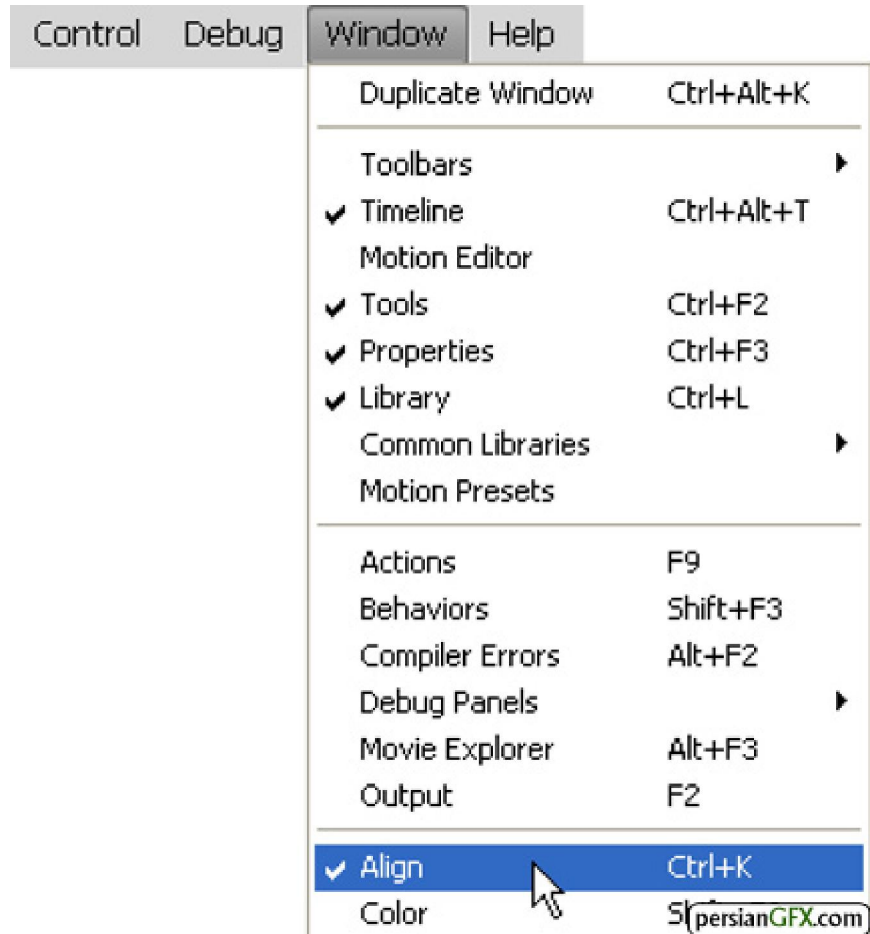


متحرک کردن متن با حالت های مختلف

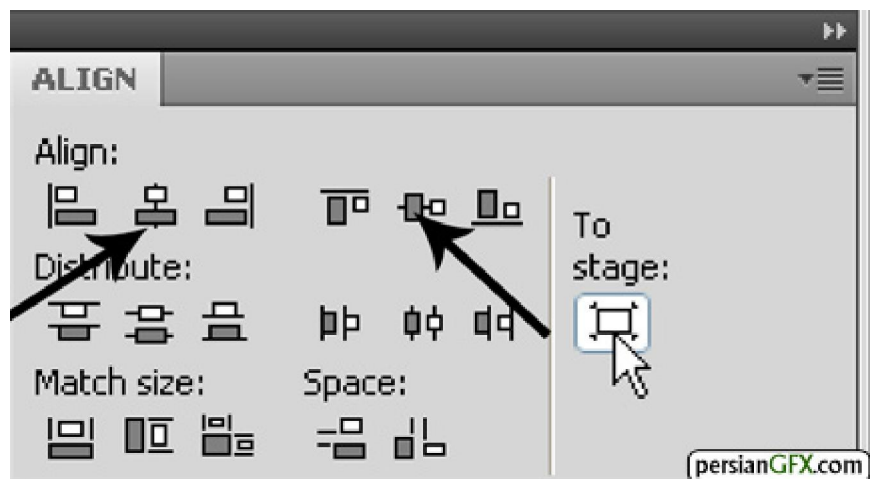
1- یک سند جدید با ابعاد ۴۰۰×۲۰۰ و با رنگ مورد نظر و همچنین با مقدار سرعت 16 باز کنید. برای انجام این کار، به منوی Modify رفته و سپس گزینه Document را انتخاب کنید. در پنجره باز شده، مانند تصویر ۸۰ در قسمت Dimensions طول و ارتفاع را مشخص کنید. در قسمت Background Color رنگ پس زمینه و در قسمت Frame rate سرعت انیمیشن را تنظیم کنید.



2- ابزار متن را در جعبه ابزار انتخاب کرده و پس از کلیک کردن روی صفحه ترسیم، متن مورد نظر را تایپ کنید. پس از تایپ متن، آن را روی صفحه ترسیم تراز نمایید. برای تراز کردن متن روی صفحه ترسیم، گزینه Align را از منوی Window انتخاب کنید.



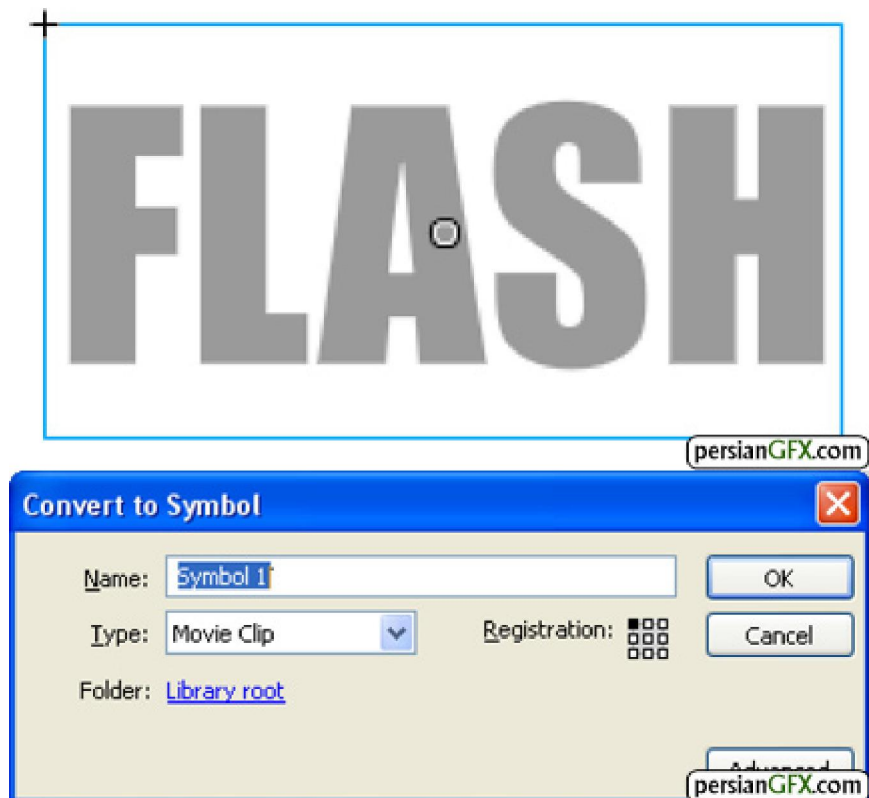
در داخل پنل، ابتدا روی گزینه To Stage کلیک کرده و سپس روی Align Horizontal و Align Vertical کلیک کنید. با انجام این کار، مشاهده خواهید کرد متن به طور دقیق در مرکز صفحه تراز خواهد شد.



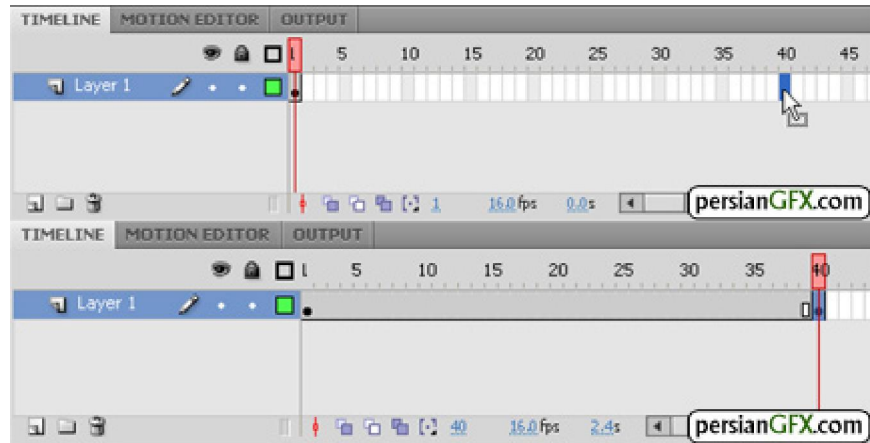
3- در صورت تمایل، رنگ متن، اندازه و فونت آن را در پنل خصوصیات ابزار متن تغییر دهید. برای هرگونه تغییر در ظاهر متن، ابتدا متن را توسط ابزار Selection انتخاب نمایید.



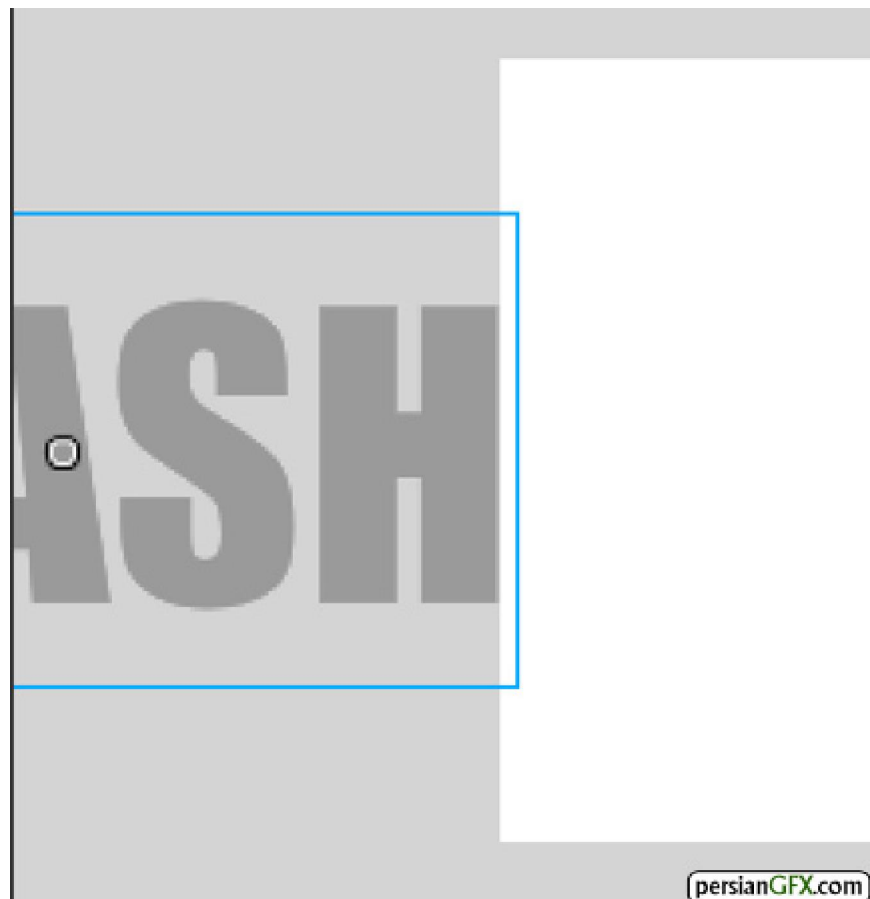
4- پس از انتخاب متن، کلید F8 را در صفحه کلید فشار داده و در پنجره باز شده گزینه Movie clip را انتخاب نمایید. با انجام این کار، یک نماد از متن در داخل پنل Library ظاهر می شود. تبدیل کردن شیء به نماد، به آن قابلیت متحرک شدن خواهد داد.

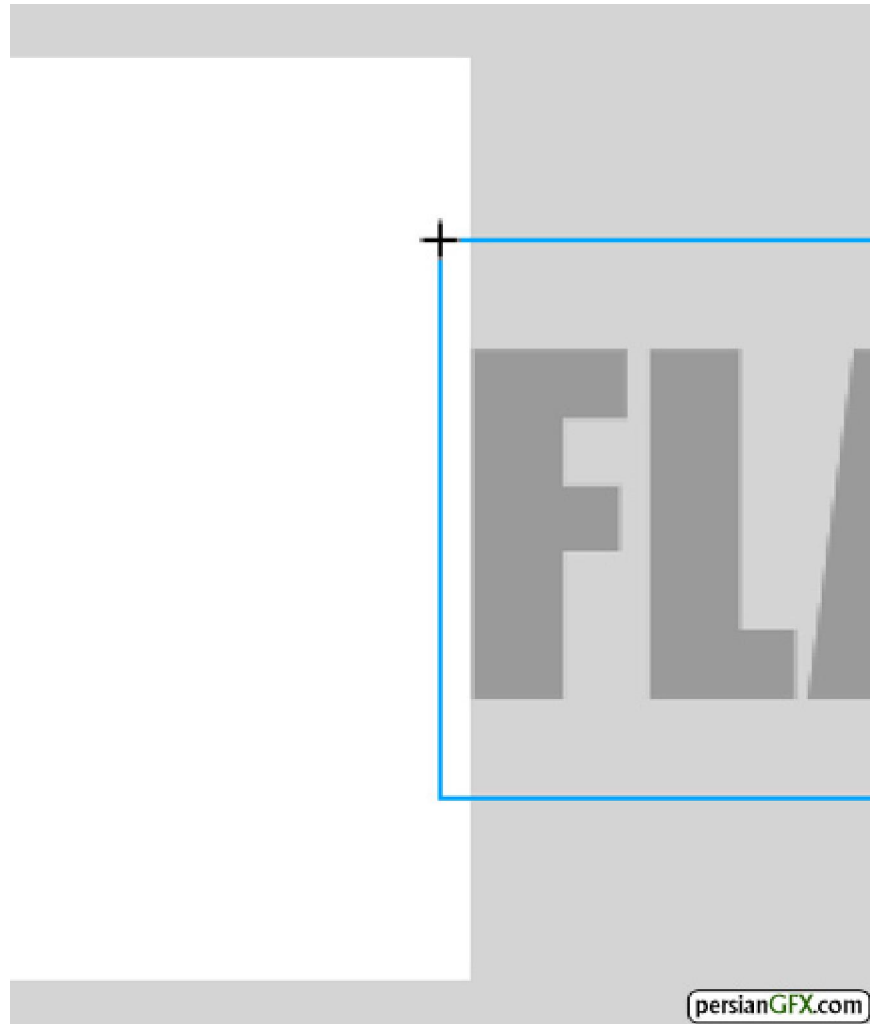


5- از این مرحله به بعد متحرک سازی متن را انجام خواهیم داد. برای انجام این کار، ابتدا روی فریم ۴۰ در لایه 1 Layer کلیک کنید تا این فریم انتخاب شود. سپس کلید F6 را در صفحه کلید فشار داده تا یک قاب کلیدی ایجاد شود.

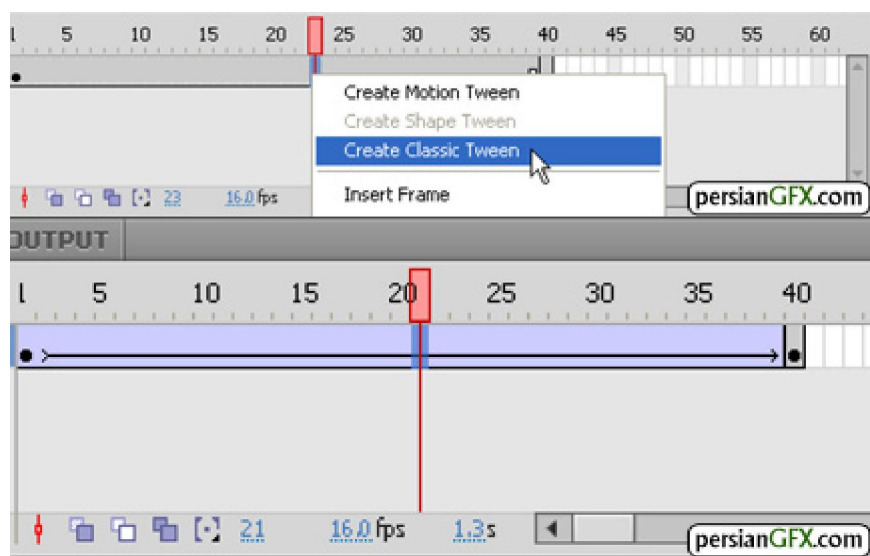


6- روی فریم ۱ از لایه Layer 1 کلیک کنید و آن را به سمت چپ و بیرون از صفحه ترسیم بکشید. دوباره فریم ۴۰ را انتخاب کرده و این بار متن را به سمت راست و بیرون از صفحه ترسیم بکشید.

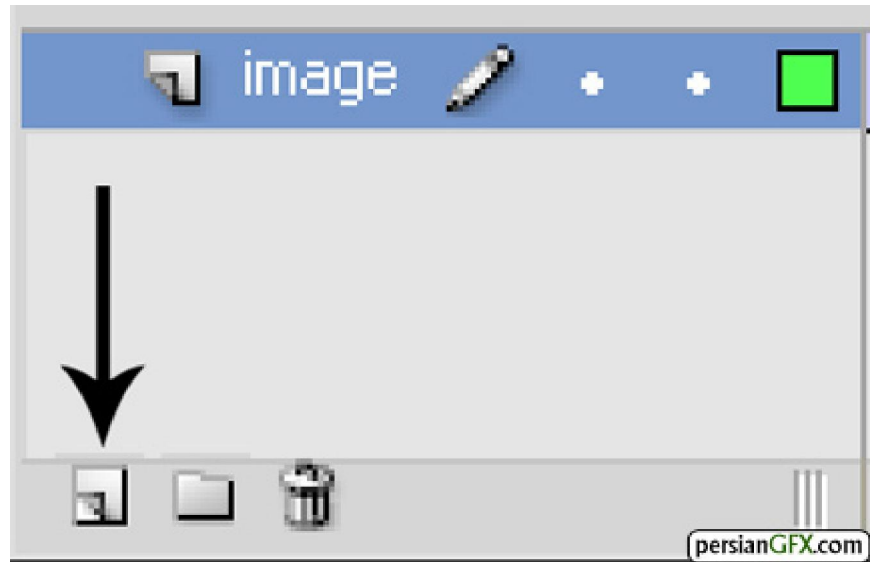




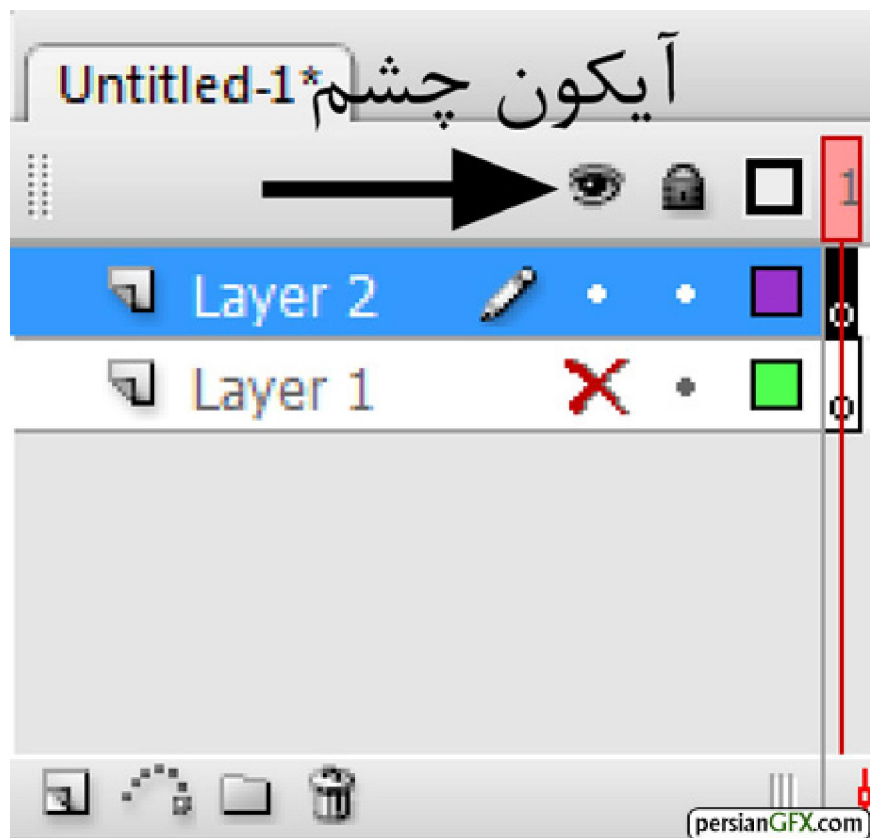
7- بین فریم های ۱ و ۴۰ کلیک راست کرده و گزینه Create Classic Tween را انتخاب نمایید.



8- یک لایه دیگر بالای لایه 1 ایجاد کنید. برای انجام این کار، روی آیکون New Layer در پایین پنل لایه کلیک کنید.



9- سپس لایه 1 را غیر قابل رویت کنید. برای انجام این کار، در آن لایه زیر آیکون چشم کلیک کنید تا علامت **X** ظاهر شود.




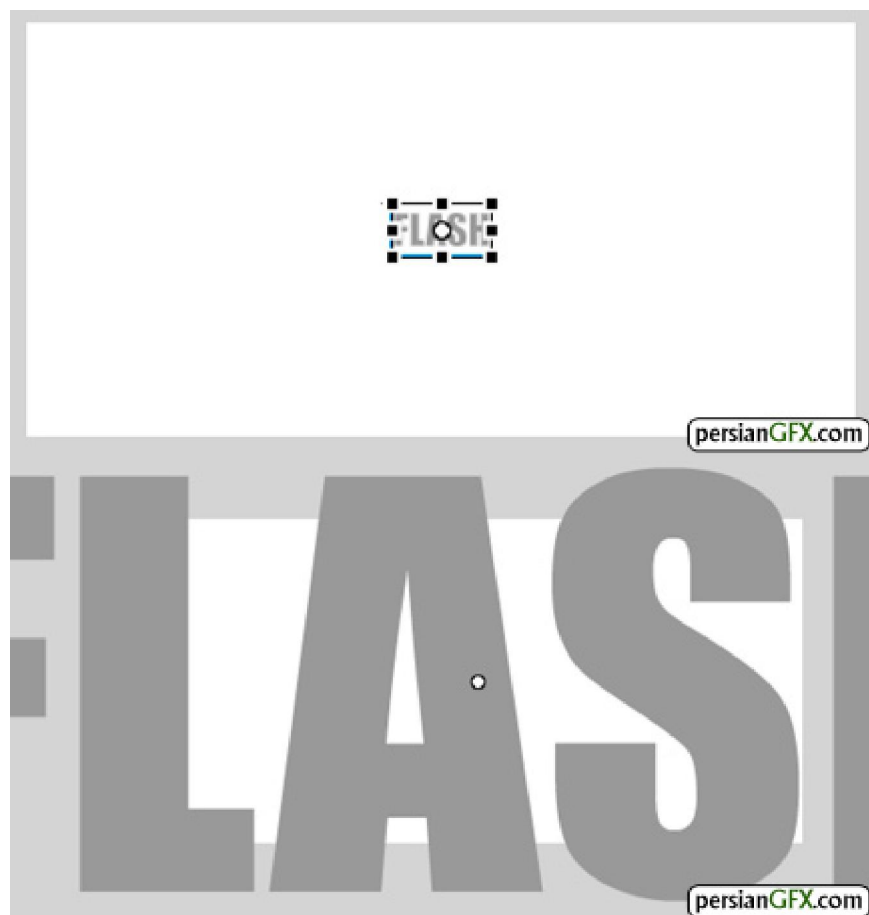


10- روی فریم ۴۰ در لایه 2 Layer کلیک کرده و کلید F6 را فشار دهید. متن مورد نظر را تایپ کرده و سپس آن را مانند متن قبلی روی صفحه ترسیم تراز کنید .

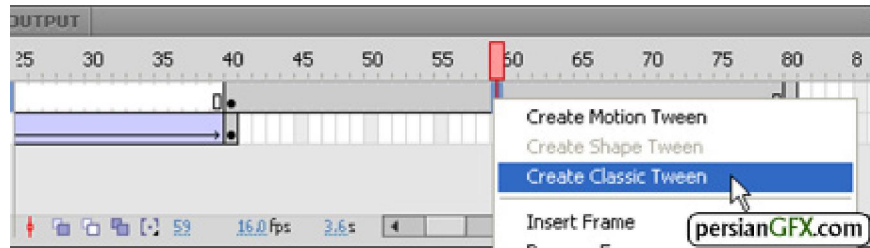
11- پس از انتخاب متن، کلید F8 را در صفحه کلید فشار داده و در پنجره باز شده گزینه Movie clip را انتخاب نمایید. با انجام این کار، یک نماد دیگر از متن در داخل پنل Library ظاهر می شود .

12- روی فریم ۸۰ در لایه 2 Layer کلیک کرده و کلید F6 را فشار دهید. پس از فشار دادن کلید F6 مشاهده می کنید یک قاب کلیدی ایجاد می شود .

13- فریم ۴۰ را انتخاب کنید. سپس ابزار شکل دهی  را انتخاب کرده و با گرفتن کلید Shift و گرفتن دستگیره های گوشه ای متن را کوچک نمایید. فریم ۸۰ را انتخاب کرده و پس از انتخاب ابزار شکل، متن را به اندازه مورد نظر بزرگ نمایید.



14- بین فریم های ۴۰ و ۸۰ کلیک راست کرده و گزینه Create Classic Tween را انتخاب نمایید.



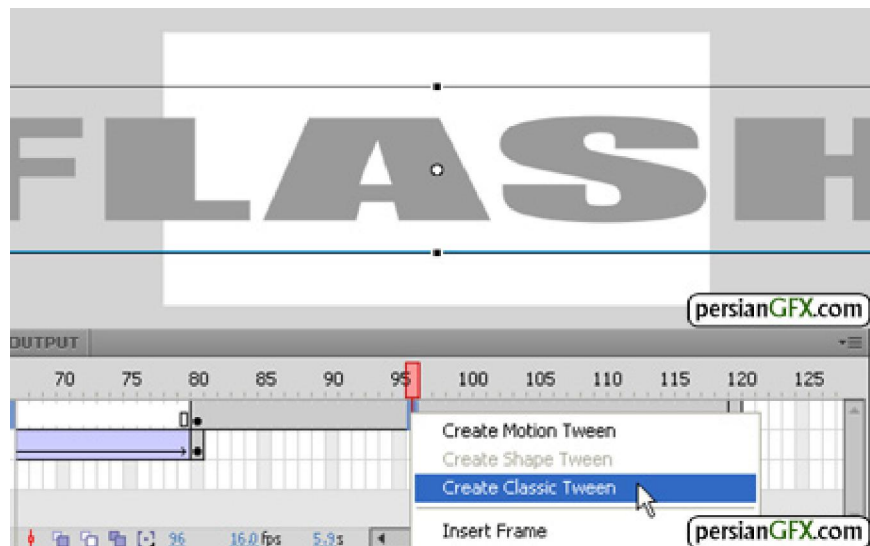
15- یک لایه دیگر بالای لایه 2 ایجاد کنید .

16- روی فریم ۸۰ در لایه 3 کلیک کرده و کلید F6 را فشار دهید. متن دیگری را تایپ کرده و سپس آن را دوباره روی صفحه ترسیم تراز کنید .

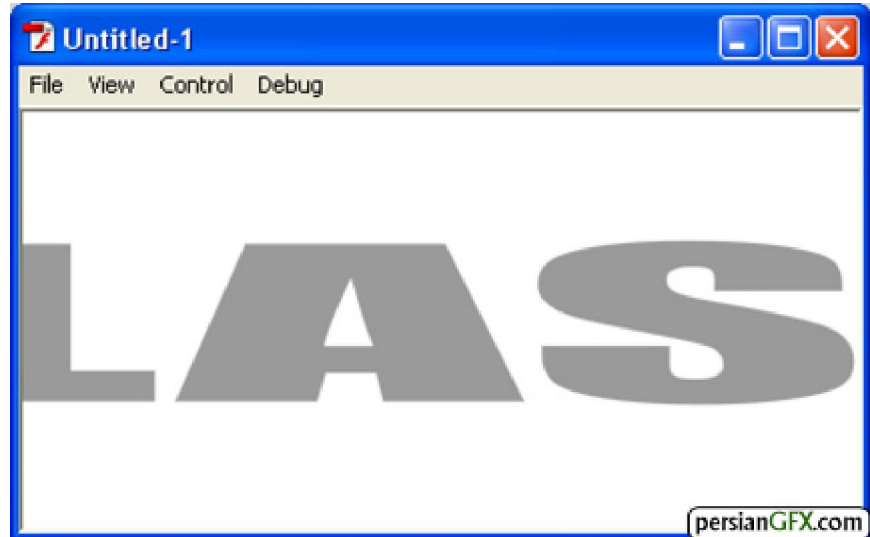
17- پس از انتخاب متن، کلید F8 را در صفحه کلید فشار داده و در پنجره باز شده گزینه Movie clip را انتخاب نمایید .

18- روی فریم ۱۲۰ در لایه 2 کلیک کرده و کلید F6 را فشار دهید. پس از فشار دادن کلید F6 مشاهده می کنید یک فریم کلیدی ایجاد می شود .

19- فریم ۱۲۰ را انتخاب کنید. سپس ابزار شکل دهی را انتخاب کرده و با گرفتن دستگیره های عمودی و کلید Shift متن را به اندازه شکل زیر بکشید.



20- با فشار دادن کلیدهای Ctrl+Enter تکنیک را تست و مشاهده نمایید.



★ امتیاز ★★★★★ :

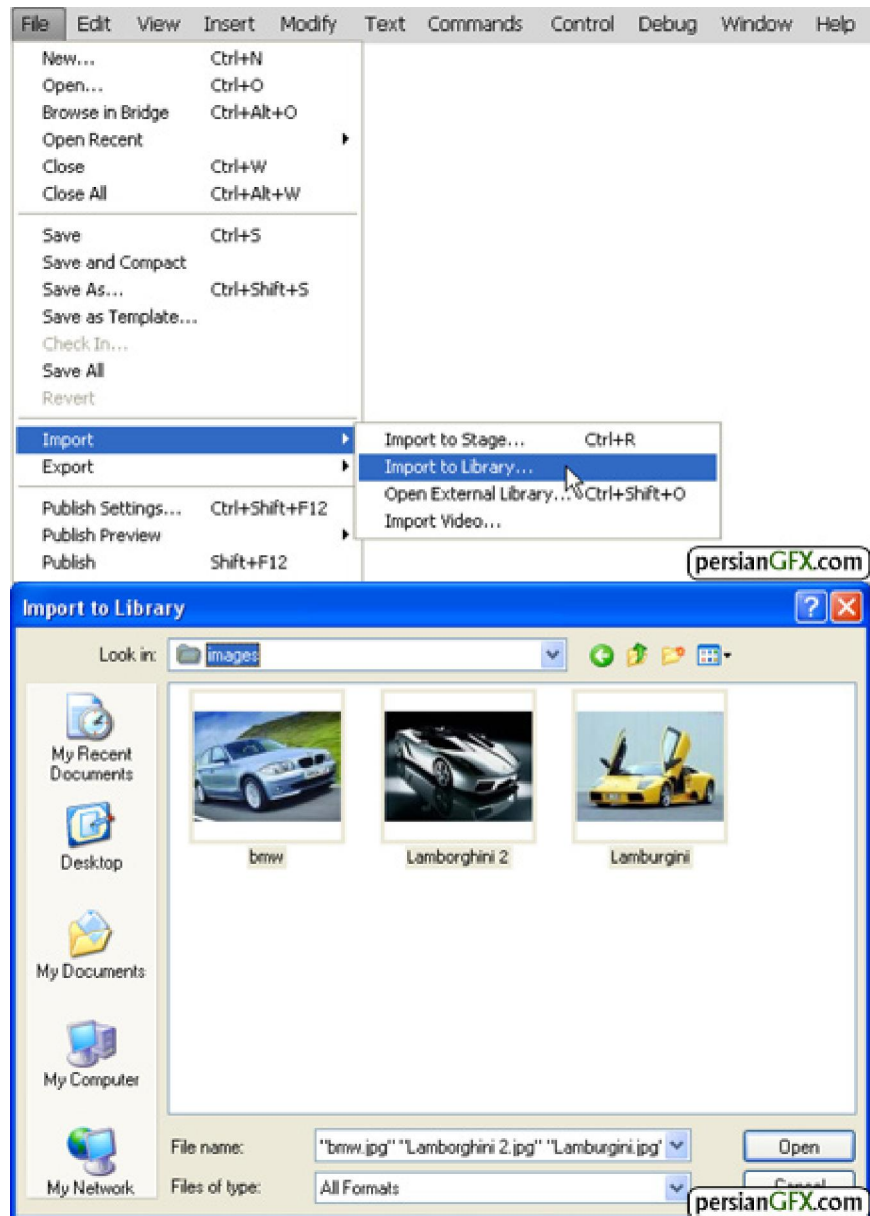
آشنایی با چگونگی حالت اسلاید شوی عکس ها در فلش

نمایش عکس ها با حالت کم نور شدن (اسلاید شو)

1- در ابتدا سه عکس را انتخاب کرده و ابعاد آنها را روی 400×300 تنظیم نمایید. سپس تمام آنها را داخل یک پوشه قرار دهید .

2- یک سند جدید با ابعاد عکس ها در فلش ایجاد کنید. عرض سند را 400 و ارتفاع آن را 300 تنظیم کنید. سپس میزان سرعت فریم ها را روی 16 تنظیم کنید .

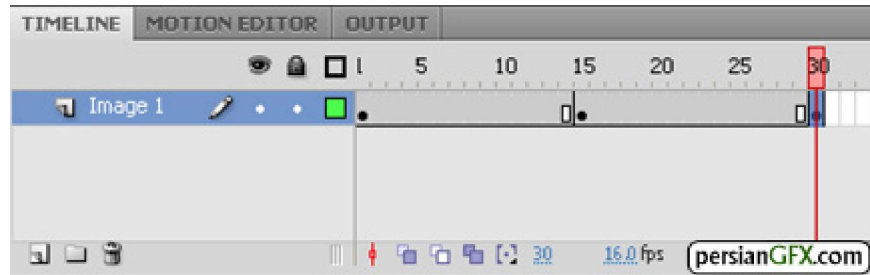
3- به منوی File رفته و از دستور Import ، دستور Import to Library را انتخاب کنید، تصویر ۷۶. به آدرسی که عکس ها در آن ذخیره شده اند بروید .تمام عکس ها را انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک کنید. تصویر ۷۷. در پنل Library مشاهده می کنید که هر سه تصویر وارد پنل شده اند.



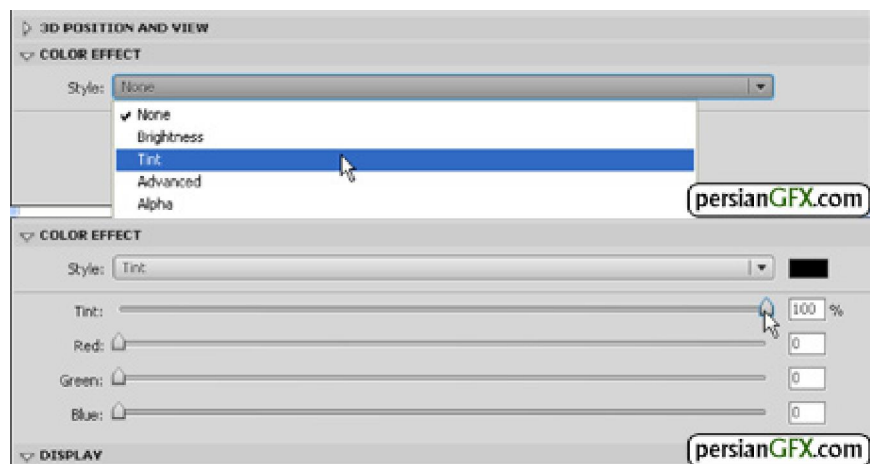
4- اولین عکس را در پنل انتخاب کرده و آن را به روی صفحه بکشید. در حالی که عکس هنوز در حالت انتخاب می باشد، به پنل Align رفته و عکس را روی صفحه تراز کنید. برای عمل تراز باید دقت کنید تا دکمه To Stage فعال باشد .

5- کلید F8 را فشار دهید تا پنجره Convert to Symbol باز شود. در قسمت Type ، گزینه Movie clip را انتخاب کنید .

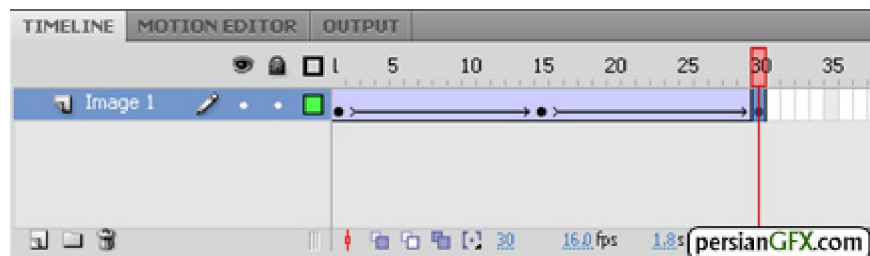
6- روی لایه ۱ دوبار کلیک کنید تا بتوانید نام لایه را تغییر دهید. نام لایه را به Image 1 تغییر دهید. سپس روی فریم های ۱۵ و ۳۰ کلیک کرده و به ترتیب دکمه F6 را فشار دهید.



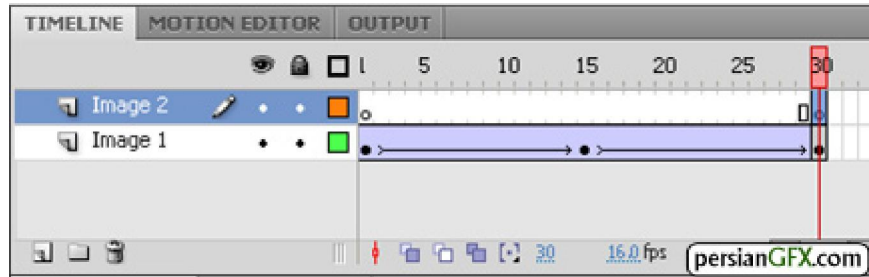
7- روی فریم ۱ کلیک کرده و پس از انتخاب ابزار Selection ، یکبار روی عکس کلیک کنید. به پنل خصوصیات بروید. از دکمه Style در زبانه Color Effect گزینه Tint را انتخاب کرده و مقدار آن را روی ۱۰۰٪ تنظیم نمایید. این فرایند را همچنین برای فریم ۳۰ هم انجام دهید. اکنون تصویر کاملاً سیاه می شود.



8- بین فریم های ۱ و ۱۵ و همچنین فریم های ۱۵ و ۳۰ کلیک راست کنید و دستور Create Classic Tween را انتخاب کنید. شکل لایه ۱ شبیه تصویر زیر می شود.



9- یک لایه جدید بالای لایه Image 1 ایجاد کرده و نام آن را به Image 2 تغییر دهید. لایه Image 2 را انتخاب کرده و پس از کلیک روی فریم ۳۰ ، کلید F6 را فشار دهید.



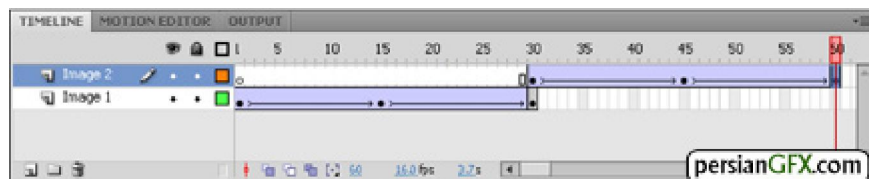
10- در حالی که فریم ۳۰ در حالت انتخاب می باشد، دومین عکس را از پنل Library به روی سند و روی اولین عکس بکشید .

11- به پنل Align رفته و عکس را روی صفحه تراز نمایید. کلید F8 را فشار داده تا پنجره Convert to Symbol باز شود. گزینه Movie clip را انتخاب کنید .

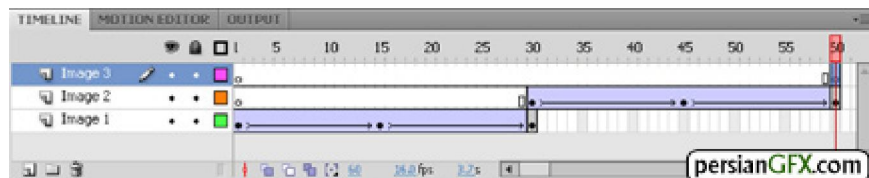
12- روی فریم های ۴۵ و ۶۰ کلیک کنید و کلید F6 را فشار دهید .

13- روی فریم ۳۰ کلیک کرده و پس از انتخاب ابزار Selection ، یکبار روی عکس کلیک کنید. به پنل خصوصیات بروید. از دکمه Style در زبانه Color Effect گزینه Tint را انتخاب کرده و مقدار آن را روی ۱۰۰٪ تنظیم نمایید. این فرایند را همچنین برای فریم ۶۰ هم انجام دهید. اکنون تصویر کاملاً سیاه می شود .

14- بین فریم های ۳۰ و ۴۵ و همچنین فریم های ۴۵ و ۶۰ کلیک راست کنید و دستور Create Motion Tween را انتخاب کنید.



15- یک لایه جدید بالای لایه Image 2 ایجاد کرده و نام آن را به Image 3 تغییر دهید. لایه Image 3 را انتخاب کرده و پس از کلیک روی فریم ۶۰ کلید F6 را فشار دهید.



16- در حالی که فریم ۶۰ در حالت انتخاب می باشد، سومین عکس را از پنل Library به روی سند و روی دومین عکس بکشید. به منوی Align بروید و عکس را روی صفحه تراز نمایید .

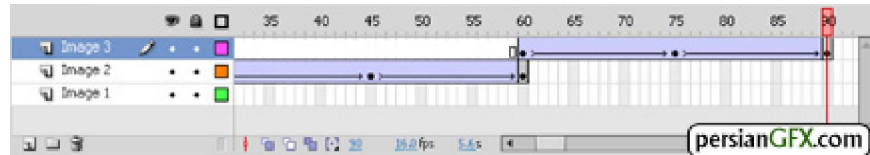
17- کلید F8 را فشار دهید تا پنجره Convert to Symbol باز شود. در قسمت Type، گزینه Movie clip را انتخاب نمایید -18. روی فریم های ۷۵ و ۹۰ کلیک کرده و کلید F6 را فشار دهید. روی فریم ۶۰ کلیک کرده و پس از انتخاب ابزار



Selection، یکبار روی عکس کلیک کنید .

19- روی فریم ۶۰ کلیک کرده و پس از انتخاب ابزار Selection ، یکبار روی عکس کلیک کنید. به پنل خصوصیات بروید. از دکمه Style در زبانه Color Effect گزینه Tint را انتخاب کرده و مقدار آن را روی ۱۰۰٪ تنظیم نمایید. این فرایند را همچنین برای فریم ۹۰ هم انجام دهید. اکنون تصویر کاملاً سیاه می شود .

20- بین فریم های ۶۰ و ۷۵ و همچنین فریم های ۷۵ و ۹۰ کلیک راست کنید و دستور Create Motion Tween را انتخاب کنید.



21- برای تست و مشاهده تکنیک، کلیدهای Ctrl+Enter فشار دهید.



امتیاز: ★★★★★ :

حجم فایل: ۰.۴۰۵ مگابایت

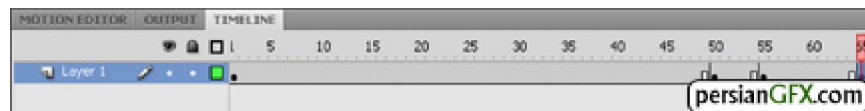
دانلود - سورس آموزش | [لینک کمکی](#)

رمز فایل: www.persiangfx.com

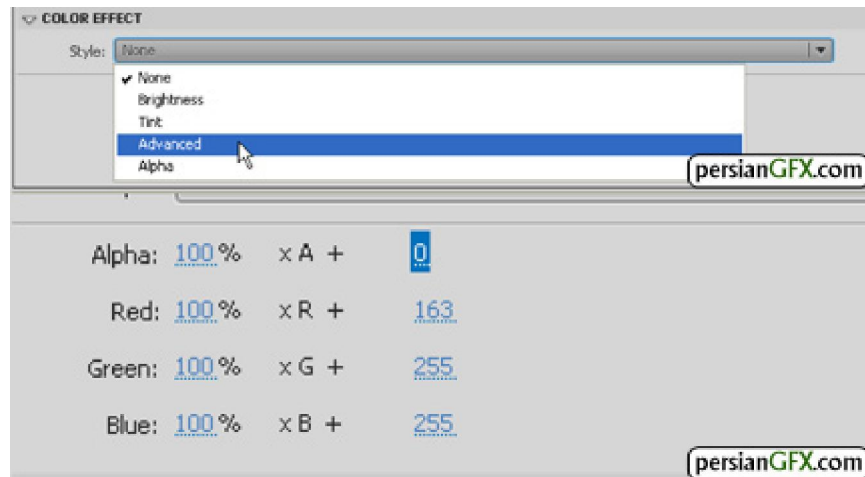
[گزارش خرابی](#)

نمایش عکس با جلوه های ویژه

- 1- اسندی با ابعاد ۴۰۰×۳۰۰ و با رنگ سفید باز کنید .
- 2- در این تکنیک حداقل به سه عکس نیاز داریم. به منوی File رفته و سپس از دستور Import Import to Stage را انتخاب کنید. عکس اول را در آدرس ذخیره شده باز کنید .
- 3- در حالی که عکس در حالت انتخاب است، عکس را روی صفحه ترسیم تراز کنید .
- 4- روی کلید F8 کلیک کرده و سپس گزینه Movie clip را انتخاب کنید. روی فریم های ۵۰، ۵۵، ۶۵ کلیک کرده و به ترتیب کلید F6 را فشار دهید.



- 5- روی فریم ۵۰ کلیک کرده و پس از انتخاب عکس، یکبار روی عکس کلیک کنید. سپس از پنل خصوصیات، روی زبانه Color Effect کلیک کرده و گزینه Advanced را انتخاب کنید. مقادیر را در گزینه Advanced مانند شکل ۱۱۳ تنظیم کنید. پس از این تنظیمات رنگ تصویر به رنگ آبی فیروزه ای تبدیل خواهد شد.

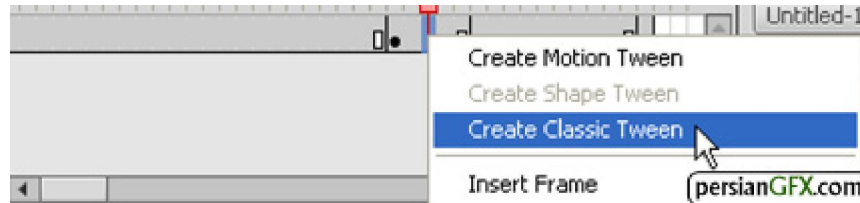


Red: 163
Green: 255
Blue: 255
Alpha: 0

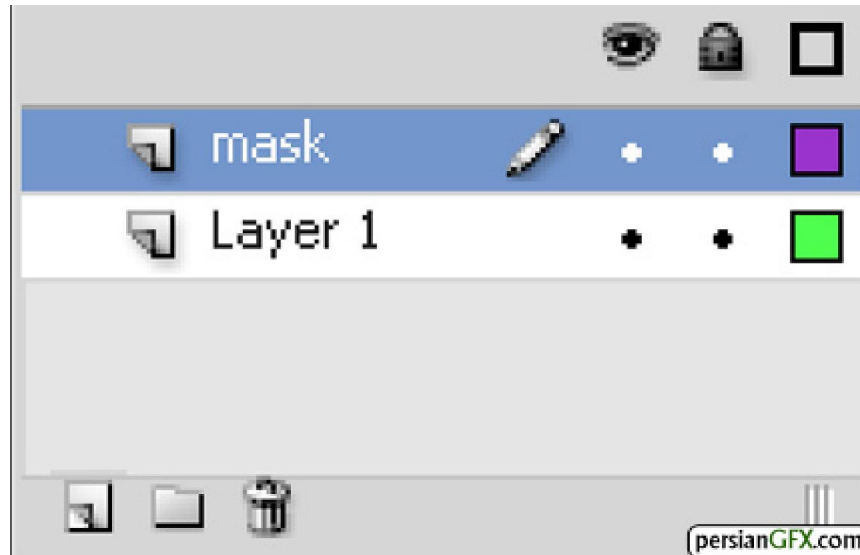
- 6- روی فریم ۵۵ کلیک کرده و پس از انتخاب عکس، یکبار روی عکس کلیک کنید. سپس از پنل خصوصیات، روی زبانه Color Effect کلیک کرده و گزینه Tint را انتخاب کنید. پس از انتخاب این گزینه مقادیر Red ، Green و Blue را روی ۲۵۵ تنظیم کنید.



7- بین فریم های ۵۰ و ۵۵ و همچنین فریم های ۵۵ و ۶۵ کلیک راست کرده و دستور Create Classic Tween را انتخاب کنید.




8- یک لایه جدید بالای لایه اول ایجاد کرده و نام آن را Mask بگذارید.



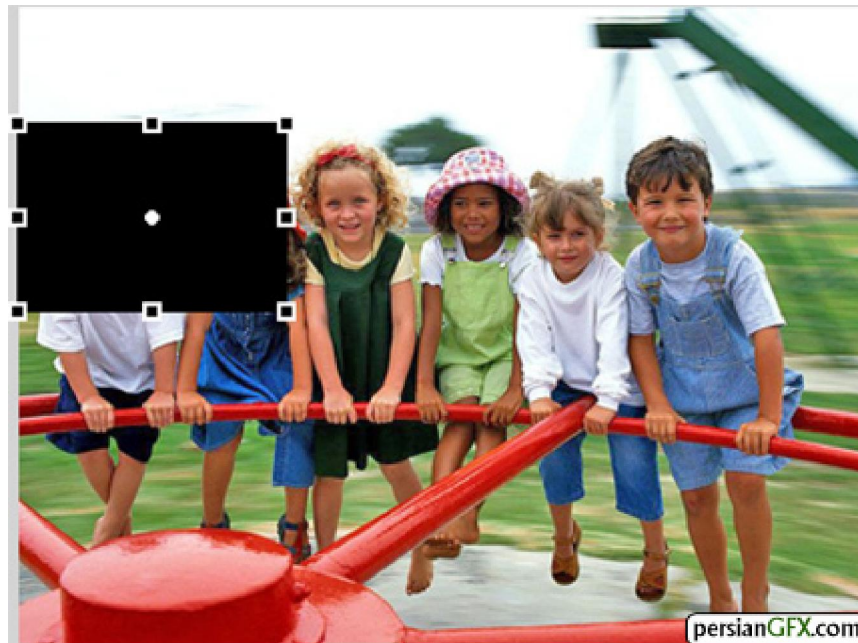
9- فریم اول را در لایه ماسک انتخاب کنید. ابزار چهارضلعی را انتخاب کرده و سپس یک چهارضلعی کوچک مانند شکل ۹۳ رسم کنید. پس از انتخاب چهارضلعی، کلید F8 را فشار داده و گزینه Movie clip را انتخاب نمایید. مکان چهارضلعی را مانند شکل زیر قرار دهید.



10- فریم ۱۰ را انتخاب کرده و سپس کلید F6 را فشار دهید. با استفاده از ابزار  Free Transform، چهارضلعی را به اندازه شکل زیر بزرگ کنید.



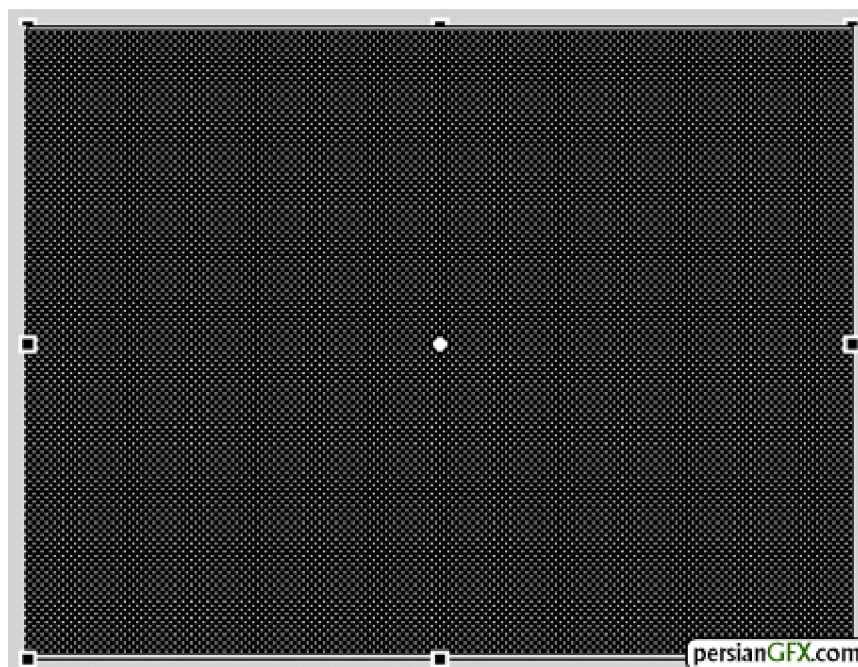
11- فریم ۴۰ را انتخاب کرده و سپس کلید F6 را فشار دهید. پس از انجام این کار، چهارضلعی را مانند شکل زیر تغییر مکان دهید.



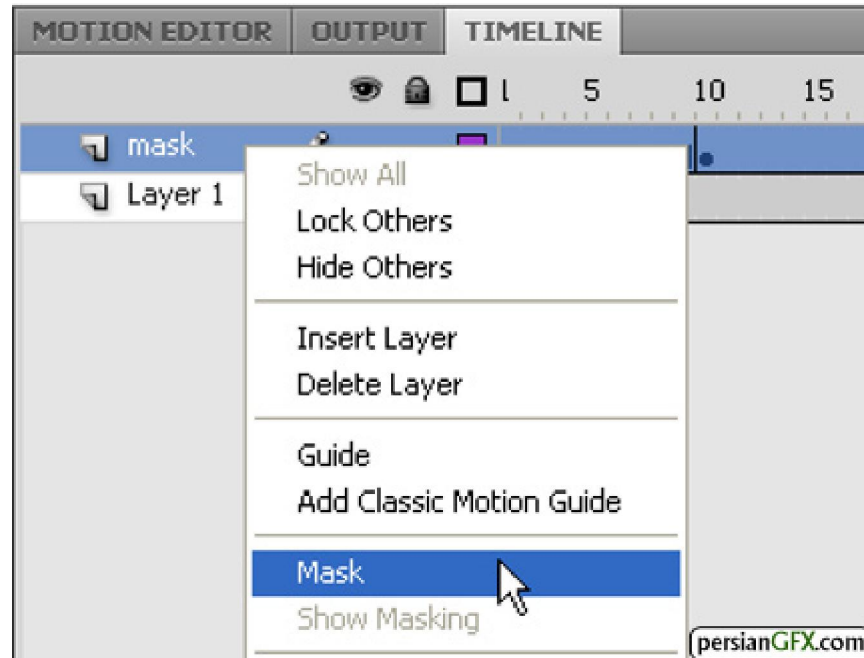
12- فریم ۴۵ را انتخاب کرده و کلید F6 را فشار دهید. سپس توسط ابزار شکل دهی، چهارضلعی را مانند شکل زیر درآورید.



13- فریم ۵۰ را انتخاب کرده و کلید F6 را فشار دهید. اکنون توسط ابزار شکل دهی، چهارضلعی را به اندازه تمام صفحه درآورید.



14- بین فریم های ۵۰ و ۶۵ کلیک راست کرده و دستور Create Classic Tween را انتخاب کنید .
 15- لایه Mask را انتخاب کرده و سپس با کلیک راست کردن روی لایه، دستور Mask را انتخاب کنید.



- 16- فریم های ۱۰۰ و ۱۱۰ را در لایه عکس اول انتخاب کرده و کلید F6 را فشار دهید. فریم ۱۱۰ را انتخاب کنید. سپس روی زبانه Color Effect کلیک کرده و گزینه Tint را انتخاب کنید. پس از انتخاب این گزینه مقادیر Red، Green و Blue را روی ۲۵۵ تنظیم کنید .
- 17- بین فریم های ۶۵ و ۱۰۰ و همچنین فریم های ۱۰۰ و ۱۱۰ کلیک راست کرده و دستور Create Classic Tween را انتخاب کنید .
- 18- یک لایه دیگر بالای لایه ماسک ایجاد کرده و نام آن را Image 2 بگذارید .
- 19- فریم های ۱۴۰، ۱۵۰، ۲۰۵، ۲۱۵، ۲۸۵، ۲۹۰ و ۲۹۵ را انتخاب کرده و به ترتیب کلید F6 را فشار دهید .
- 20- سپس یک لایه ماسک دیگر ایجاد کرده و به آن نیز مانند لایه ماسک تصویر اول، اشکال دایره یا چهارضلعی را اضافه کنید. سپس دستور Mask را انتخاب کنید .
- 21- در مرحله آخر، یک لایه جدید در بالای لایه های دیگر ایجاد کنید. سپس یک فایل صوتی MP3 را باز کرده و آن را وارد پنل Library کنید. در حالی که لایه ایجاد شده در حالت انتخاب می باشد، فایل را از پنل روی صفحه ترسیم بکشید .
- 22- تکنیک را تست و مشاهده کنید .



با استفاده از جلوه های ویژه نیز می توانید مانند تصویر اول روی تصویر دوم کار کنید. به تعداد دلخواه می توانید عکس های مورد نظر را به سند اضافه کرده و روی آنها کار کنید. برای آنکه زمان پروژه با زمان آهنگ مورد نظر هماهنگ باشد، سعی کنید آهنگی را انتخاب کنید که زمان آن با زمان اجرای پروژه نزدیک باشد. برای هماهنگ کردن زمان آهنگ با زمان پروژه، می توانید برای کم کردن مقدار آهنگ از نرم افزارهای ویرایش فایل های صوتی استفاده نمایید.

امتیاز ★★★★★ :

حجم فایل: ۰.۴۴۴ مگابایت

دانلود - سورس آموزش [اینک کمکی](#)

رمز فایل www.persiangfx.com :

[گزارش خرابی](#)

تغییر حالت عکس با جلوه های ویژه

1. سندی با ابعاد ۴۰۰×۳۰۰ باز کنید .

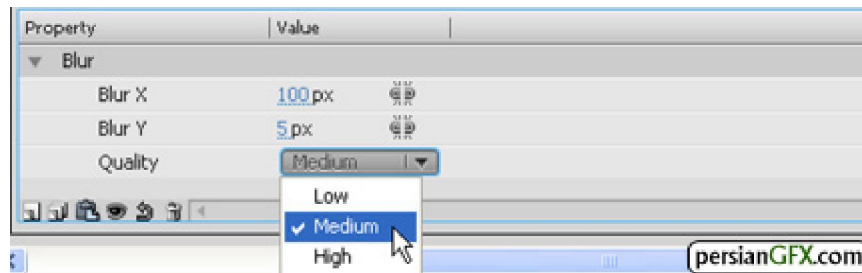
2. به منوی File رفته و سپس از دستور Import دستور Import to Stage را انتخاب کنید. عکسی را که از

قبل به همان ابعاد سند تنظیم شده باز کنید .

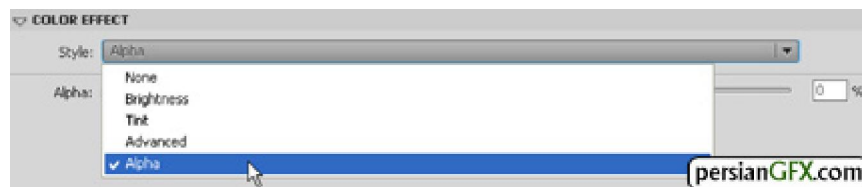
3. در حالی که عکس در حالت انتخاب می باشد، روی کلید F8 کلیک کرده و سپس گزینه Movie clip را انتخاب کنید .

4. روی فریم های ۲۵، ۶۰ و ۷۰ کلیک کرده و کلید F6 را به ترتیب فشار دهید. در حالی که فرم ۷۰ در حالت انتخاب می باشد، توسط ابزار شکل دهی، تصویر را کمی بزرگ کنید .

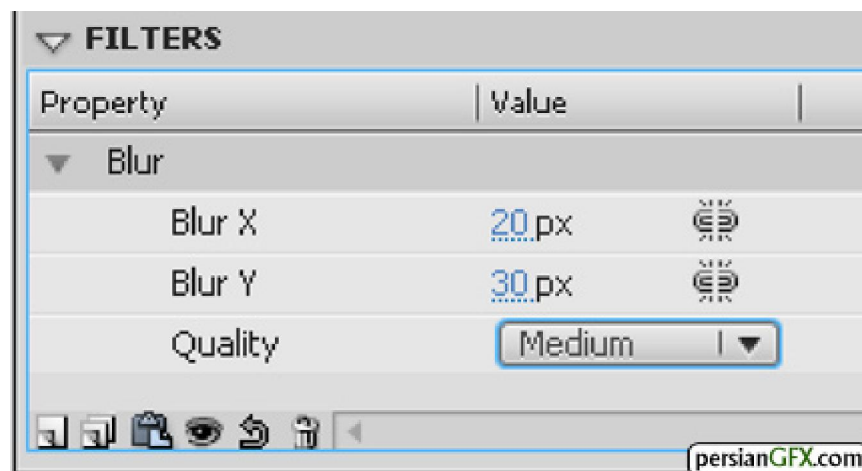
5. ابزار Selection را انتخاب کرده و سپس یکبار روی تصویر کلیک کنید. از پنل خصوصیات، فیلتر Blur را انتخاب کرده و مقدار X آن را روی ۱۰۰ تنظیم کنید. سپس Medium را در زبانه Quality انتخاب کنید.



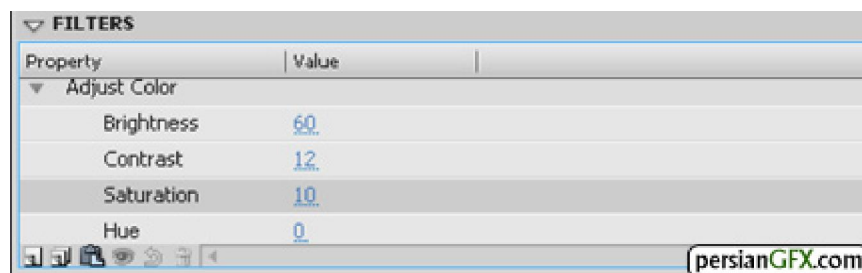
6. روی زبانه Color Effect کلیک کرده و گزینه Alpha را انتخاب کنید. پس از انتخاب این گزینه مقدار آن را روی ۰ (صفر) تنظیم کنید.



7. فرم ۱ را انتخاب کنید. سپس یکبار روی عکس کلیک کرده و دوباره فیلتر Blur را در پنل خصوصیات انتخاب کنید. مقادیر X و Y را مانند شکل ۱۲۵ تنظیم کنید.



8. روی دکمه کلیک کرده و این بار فیلتر Adjust Color را انتخاب نمایید. مقادیر را مانند شکل تنظیم کنید.



9. برای تست و مشاهده تکنیک، کلیدهای Ctrl+Enter فشار دهید.



امتیاز ★★★★★ :

حجم فایل: ۰.۳۱۲ مگابایت

دانلود - سورس آموزش [اینک کمکی](#)

رمز فایل www.persiangufx.com :

[گزارش خرابی](#)

کشیدن خط، منحنی و شکل در AS3

در این آموزش به شما نشان خواهیم داد چگونه با استفاده از AS3 می توانید اشکال و خطوط را رسم کنید.

مرحله ۱

یک سند جدید در فلش ایجاد کنید.

مرحله ۲

نام لایه ی جدد را AS3 بگذارید، روی لایه دوبار کلیک کنید، نام لایه را تایپ کرده و در انتها کلید Enter را بزنید.

مرحله ۳

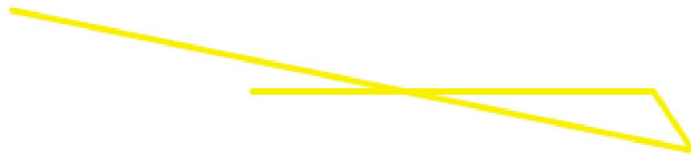
ابتدا قصد داریم یک خط آبی رسم کنیم، پس، فریم اول از لایه ی AS3 را انتخاب می کنیم و به پنل AS3 می رویم (F9)، سپس کد زیر را وارد پنل action می کنیم:

```
var sp:Sprite = new Sprite();
    addChild(sp);
var g:Graphics = sp.graphics;
    g.lineStyle(3, 0x1c2fba);
    g.moveTo(80, 100);
    g.lineTo(420, 100);
```



پس از آن می خواهیم یک خط زرد رنگ رسم کنیم، بنابراین کد زیر را وارد پنل **action** می کنیم:

```
var sp:Sprite = new Sprite();
    addChild(sp);
var g:Graphics = sp.graphics;
    g.lineStyle(3, 0xfaf100);
    g.moveTo(80, 80);
    g.lineTo(420, 150);
    g.lineTo(400, 120);
    g.lineTo(200, 120);
    g.lineStyle(4, 0xFF0000);
    g.moveTo(150, 175);
    g.lineTo(400, 175);
```



حالا نوبت منحنی رسیده است، برای ایجاد منحنی کد زیر را وارد پنل **action** کنید:

```
var sp:Sprite = new Sprite();
    addChild(sp);
var g:Graphics = sp.graphics;
    g.lineStyle(2, 0x467608);
    g.moveTo(150, 100);
    g.curveTo(275, 0, 400, 100);
    g.moveTo(0, 0);
```

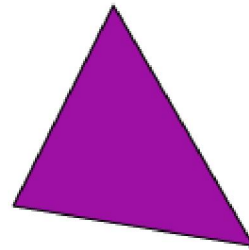


در این قسمت قصد داریم مثلث و مربع و دایره رسم کرده و به آنها رنگ اضافه کنیم.

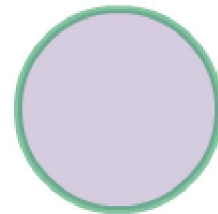
مثلت

کد زیر را وارد پنل **action** کنید:

```
var triangle:Sprite = new Sprite();
with (triangle.graphics) {
    lineStyle(0);
    beginFill(0x9e0fa3, 1);
    moveTo(50, 0); lineTo(120, 120);
    lineTo(0, 100); lineTo(50, 0); endFill();
}
triangle.x = 50;
triangle.y = 250;
addChild(triangle);
```



```
var shapes:Sprite = new Sprite();
var gr:Graphics = shapes.graphics;
gr.lineStyle(4, 0x068843, .5);
gr.beginFill(0x330066, .2);
gr.drawCircle(50, 50, 50);
gr.endFill();
shapes.x = 150;
shapes.y = 250;
addChild(shapes);
```



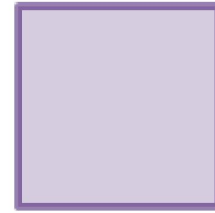
مربع

کد زیر را وارد پنل **action** کنید:

```
var shapes:Sprite = new Sprite();
var gr:Graphics = shapes.graphics;
gr.lineStyle(4, 0x330066, .5);
gr.beginFill(0x330066, .2);
gr.drawRect(125, 0, 100, 100);
```



```
gr.endFill();
shapes.x = 150;
shapes.y = 250;
addChild(shapes);
```



این بود آموزش امروز ما!
امیدواریم لذت برده باشید.

دستورالعمل های ساده در Action Script 3



در این آموزش که مراحل آن به تفصیل و با جزئیات کامل بیان شده است، به شما نشان خواهیم داد چگونه توابع ساده را خلق کنید. توابع یا Functions، قسمت ضروری و لاینفک برنامه نویسی هستند که کدها یا رمزها را در بلوک ها پنهان می کنند و فقط در مواقع لزوم می توان به آنها دسترسی پیدا کرد. کد action script که در زیر مشاهده می کنید، تابعی را نشان می دهد که یک سری پیام را به پنل Output هدایت می کند. و حالا آغاز آموزش!

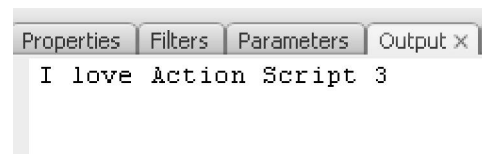
مرحله ۱

ابتدا یک سند جدید flash action script 3 بسازید، سپس فریم اول را انتخاب کرده و به پنل Action Script بروید. (F9) پس از آن کد زیر را وارد پنل actions کنید:

```
function showMsg(){
    trace("I love Action Script 3");
}
showMsg();
```



حالا اگر فیلم خود را آزمایش کنید (Ctrl+Enter)، پنل Output پیام شما را نشان خواهد داد. پیغامی که در این مثال مشاهده می شود "I love Action Script 3" است.



یا script دستور بعدی به شما نشان می دهد چگونه مقادیر دما را از سلسیوس به فارنهایت تبدیل کنید.

```
function celToFar(cel:Number):Number {
    return (11/9)*cel + 30;
```



```
trace(celToFar(18));
```



نتیجه ۵۲ می باشد.



به همین سادگی!



امتحان کنید و لذت ببرید!

آموزش فلش - ایجاد مکان نمای فلش با استفاده از AS3



در این آموزش به شما نشان خواهیم داد چگونه با استفاده از AS3 مکان نمای فلش خلق کنید .



مثال:

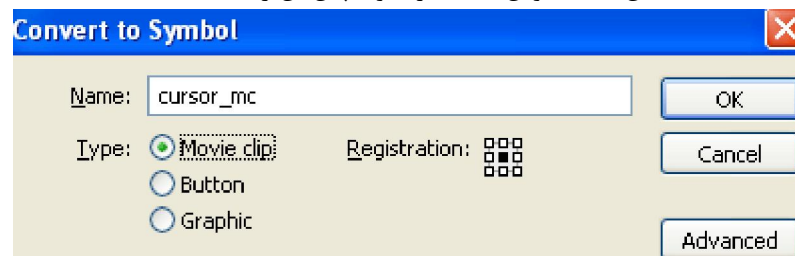


مرحله ۱

یک سند جدید در فلش باز کنید، کلیدهای Ctrl+J را بزنید و ابعاد آن را روی مقادیر دلخواه تنظیم و با استفاده از رنگ مورد نظر خود پس زمینه را رنگ آمیزی نمایید، در انتها سرعت فریم یا frame rate را روی ۳۲ تنظیم کنید .

مرحله ۲

حالا تعدادی مکان نمای ماوس ایجاد کرده و سپس آن را به Movie Clip Symbol تبدیل کنید.



مرحله ۳



در حالیکه کلیپ ویدئویی جدید در حالت انتخاب قرار دارد، به پنل Properties که در پایین محیط قرار دارد بروید. در سمت چپ پنل movie clip را می بینید، حالا نام آن را cursor بگذارید. به تصویر زیر توجه کنید.



Movie Clip ▾
cursor



مرحله ۴

نام لایه جدید را cursor بگذارید، برای تغییر دادن نام لایه ، کافی است روی آن دوبار کلیک کنید، سپس نام جدید را تایپ کرده و در نهایت کلید Enter را بزنید .

مرحله ۵

یک لایه ی جدید در بالای لایه ی cursor ایجاد کرده، آن را action script بنامید .

مرحله ۶

فریم اول مربوط به لایه ی action script را انتخاب کرده و کد زیر را وارد پنل action کنید.

```
Mouse.hide();  
Mouse.hide();  
cursor.startDrag(true);
```



حالا نتیجه را آزمایش کنی و از آن لذت ببرید . شما می توانید فایل منبع این آموزش را دانلود کنید.
