

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

خود آموز SAMS

ماکرو میدیا فلش ۸

در ۲۴
ساعت

مؤلف: فیلیپ کرمن

مترجم: رضا رنجبری



چاپ اول: بهار ۱۳۸۵

کرمن، فیلیپ

خودآموز SAMS (سامنز) ماکرومدیا فلش ۸ [هشت] در ۲۴ [بیست و چهار] ساعت/مؤلف
فیلیپ کرمن مترجم رضا ونجیری. -- تهران: غزال جوان، ۱۳۸۵.

ISBN 964-9912-02-9: ۹۷۸۹۶۴۹۹۱۲۰۲۹

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیما.

Sams teach yourself macromedia flash 8 in 24 hours, c2006. : عنوان اصلي:

۱. فلش (غایب کامیوتر). ۲. متحرک سازی کامیوتری. الف. ونجیری، رضا، ۱۳۵۰، -

مترجم، پ. عنوان.

..FVAF

٨٦-٢٤٩/٧١٩٧ TRA

13A5

AF-45440

کتابخانه ملی ایران



خودآموز ماکرومیدیا فلش ۸ در ۲۴ ساعت

مؤلف: فیلیپ گرمن

مترجم: رضا رنجبری

ویراستار: ندا شیرویه

گرافیکست و صفحه‌آرا: هادی دوستی

ناشر: انتشارات شرکت مغزال جوان

چاپ: آثار برتر

نوبت چاپ: اول

تیراڑ: ۳۰۰۰ نسخہ

تاریخ نشر: بهار ۱۳۸۵

قیمت: ۶۲۰۰۰ ریال

شماره: ۹۶۴-۹۹۱۲-۰۲-۹

ISBN: 964-9912-02-9

نشانی: تهران، خیابان ولیعصر، ابتدای بلوار میرداماد، مجتمع کامپیوتر پانخت، طبقه ششم، واحد ۶۰۷

صندوق پستی: ۱۹۹۴۵-۶۶۶ تلفن: ۸۸۷۸۶۰۵۳-۸۸۷۸۶۰۳۳ دورنگار: ۸۸۷۹۷۸۳۱

وب سائت: www.gzle.com پست الکترونیک: info@gzle.com

دفتر بخش: خیابان انقلاب، خیابان ۱۲ فروردین، کوچه نوروز، پلاک ۲۱، طبقه اول، تلفن: ۶۶۴۹۸۲۱۶

این کتاب با مجوز رسمی ناشر «مؤسسه SAMS» از زبان انگلیسی به فارسی ترجمه شده است.

کلیه حقوق محفوظ است. هر گونه تصویربرداری به هر شکل و با هر گونه وسیله الکترونیکی یا مکانیکی شامل

رونوشت گیری، ضبط یا هر گونه ذخیره و بازیافت به صورت اطلاعات بدون اجازه ناشر ممنوع می باشد.

نسخه ترجمه فارسی این کتاب توسط انتشارات شرکت غزال جوان منتشر شده است.

SAMS

هر گونه چاپ و تکثیر از محتویات این کتاب بدون اجازه کتبی ناشر ممنوع است.

متخلفان به موجب بند ۵ از ماده قانون حمایت از مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت سگرد قانونی قرار می‌گیرند.

به نام خدا

مقدمه ناشر

آشنایی عمیقتر و بیشتر با کامپیوتر، این پدیده عصر حاضر که فناوری در همه زمینه‌ها را دچار تحول اساسی و آشکار نموده و پست‌ساز ارتباطات سریع و آسان در صحنه بین‌المللی شده است خصوصاً برای نوجوانان و جوانان جامعه به عنوان امری حساس و ضروری مطرح است.

با توجه به دیدگاه فوق و نظر به احترامی که انتشارات غزال برای حقوق مؤلفان و ناشران قائل است، از چندین سال قبل اقدام به ترجمه و انتشار آثار برگزیده‌ای از مجموعه ناشران تحت پوشش Pearson Education نموده است که کلیه این آثار با مجوز ناشر اصلی و تحت لیسانس آنها انجام می‌شود.

کتابی که پیش رو دارید خودآموزی جامع است جهت یادگیری نرم‌افزار فلش ۸ پرکاربردترین نرم‌افزار تولید چندرسانه‌ای در جهان. بسیاری از سایت‌های وبی که هر روزه در جهان طراحی می‌شوند از توانمندی‌های این نرم‌افزار بهره‌مند گشته‌اند. همچنین محصولات چندرسانه‌ای تبلیغاتی، آموزشی، تفریحی فراوانی توسط این نرم‌افزار طراحی شده‌اند.

کتاب در ۲۴ درس به نگارش درآمده است که مطالعه هر یک از دروس تقریباً یک ساعت به طول می‌انجامد. چنانچه هر هفته شش درس را مطالعه کنید در طی یک ماه با مفاهیم اساسی کار با فلش ۸ آشنا شده، خواهید توانست در طراحی سایت‌های وب و یا تولید محصولات چندرسانه‌ای از آن بهره‌مند شوید.

همراه کتاب، لوح فشرده رایگانی عرضه شده است که علاوه بر آموزش چندرسانه‌ای فلش ۸ حاوی نمونه‌هایی از بازی، سرگرمی و وب‌سایت‌های طراحی شده توسط این نرم‌افزار می‌باشد. امیدواریم کتاب و لوح فشرده همراه بتوانند در گام اول یادگیری فلش ۸ شما را یاریگر باشند.

در گام بعدی برای ورود به جهان گرافیک و چندرسانه‌ای آشنایی با نرم‌افزارهای فتوشاپ CS 2 و Dreamweaver 8 را توصیه می‌کنیم. برای یادگیری این دو نرم‌افزار قدرتمند، کتاب‌های «خودآموز فتوشاپ CS 2 در ۲۴ ساعت» و «خودآموز Dreamweaver 8 در ۲۴ ساعت» از انتشارات غزال را توصیه می‌کنیم.

در پایان ضمن تشکر از انتخاب کتابی از مجموعه انتشارات غزال، خواهشمندیم نظرات خود را درباره این کتاب از طریق پست الکترونیک info@gzle.com و یا شماره تلفن‌های ۸۸۷۸۶۰۳۳ و ۸۸۷۸۶۰۵۳ با ما در میان بگذارید.

مدیریت انتشارات غزال

فهرست مطالب در یک نگاه

صفحه

عنوان

۱۱	بخش اول : گرد هم آوردن گرافیک‌هایی که در فلش آنها را متحرک‌سازی خواهید کرد
۱۳	ساعت ۱ : مقدمات
۴۳	ساعت ۲ : ترسیم و نقاشی کردن طرح‌های اصل در فلش
۸۱	ساعت ۳ : وارد کردن گرافیک‌ها به فلش
۱۰۳	ساعت ۴ : استفاده از آرشیو برای افزایش بهره‌وری
۱۳۵	ساعت ۵ : تکنیک‌های کاربردی Layout

۱۵۷	بخش دوم : پویانمایی در فلش
۱۵۹	ساعت ۶ : درک انیمیشن
۱۷۳	ساعت ۷ : پویانمایی به شیوه قدیمی
۱۸۷	ساعت ۸ : استفاده از میان‌افزایی‌های حرکتی برای پویانمایی
۲۰۷	ساعت ۹ : استفاده از میان‌افزایی‌های شکلی برای تغییر شکل
۲۲۱	ساعت ۱۰ : وارد کردن صدا در انیمیشن
۲۴۵	ساعت ۱۱ : استفاده از لایه‌ها در انیمیشن
۲۷۱	ساعت ۱۲ : متحرک‌سازی با استفاده از سمبل‌های کلیپ فیلمی و سمبل‌های گرافیکی
۲۸۵	ساعت ۱۳ : ایجاد جلوه‌های ویژه

۳۰۵	بخش سوم : افزودن ویژگی‌های تعاملی و پویانمایی پیشرفته
۳۰۷	ساعت ۱۴ : ایجاد دکمه‌هایی که کاربر آنها را کلیک کند
۳۲۷	ساعت ۱۵ : استفاده از ActionScript و رفتارها برای ایجاد فیلم‌های غیرخطی
۳۵۷	ساعت ۱۶ : استفاده از ActionScript برای ویژگی‌های تعاملی پیشرفته
۳۷۷	ساعت ۱۷ : استفاده از اجزاء
۳۹۱	ساعت ۱۸ : استفاده از ویدئو

۴۱۷	بخش چهارم : تلفیق همه چیز برای وب
۴۱۹	ساعت ۱۹ : متصل کردن یک فیلم به وب
۴۴۳	ساعت ۲۰ : طرز طراحی یک وب سایت به صورت چندبخشی
۴۶۱	ساعت ۲۱ : بهینه سازی یک سایت فلش
۴۸۵	ساعت ۲۲ : تکنیک های پویانمایی پیشرفته
۵۰۵	ساعت ۲۳ : کار روی پروژه های بزرگ و در محیط های تیمی
۵۱۹	ساعت ۲۴ : انتشار یک اثر
۵۴۳	بخش پنجم : ضمیمه ها
۵۴۵	ضمیمه الف : آشکالی که می توانید در وضعیت ترسیم تلفیقی ایجاد کنید
۵۵۹	ضمیمه ب : منابع
۵۶۵	شرح اصطلاحات
۵۷۷	فهرست واژگان : انگلیسی به فارسی
۵۸۱	فهرست واژگان : فارسی به انگلیسی

فهرست مطالب

عنوان

صفحه

بخش اول : گرد هم آوردن گرافیک‌هایی که در فلش آنها را متحرک‌سازی خواهید کرد.....	۱۱
ساعت ۱ : مقدمات.....	۱۳
مستقیماً به اصل مطلب.....	۱۳
تعیین موقعیت.....	۱۶
آگاهی از موقعیت در فلش.....	۳۰
ویژگی‌های سند.....	۳۵
انواع فایل‌ها.....	۳۷
ساعت ۲ : ترسیم و نقاشی کردن طرح‌های اصل در فلش.....	۴۳
ترسیم کردن روی صفحه.....	۴۴
ابزارها.....	۴۴
انتخاب کردن و تغییر دادن اشیاء.....	۶۴
ساعت ۳ : وارد کردن گرافیک‌ها به فلش.....	۸۱
گرافیک‌های بُرداری در قیاس با گرافیک‌های رستر.....	۸۱
دلایل اجتناب از وارد کردن گرافیک‌ها.....	۸۲
وارد کردن گرافیک‌های بُرداری.....	۸۳
استفاده از بیت‌مپ‌ها (یا گرافیک‌های رستر).....	۸۷
ساعت ۴ : استفاده از آرشیو برای افزایش بهره‌وری.....	۱۰۳
مفهوم آرشیو.....	۱۰۴
استفاده از آرشیو.....	۱۱۰
استفاده از سمبل‌های آرشیو.....	۱۱۵

۱۳۵	 ساعت ۵: تکنیک‌های کاربردی Layout
۱۳۵	 کنترل رنگ
۱۵۷	 بخش دوم: پویانمایی در فلش
۱۵۹	 ساعت ۶: درک انیمیشن
۱۵۹	 طرز کار انیمیشن
۱۶۰	 عناصر انیمیشن
۱۷۳	 ساعت ۷: پویانمایی به شیوه قدیمی
۱۷۳	 درک تکنیک متحرک‌سازی دستی
۱۸۱	 ارتقاء بخشیدن به پویانمایی فریم به فریم
۱۸۷	 ساعت ۸: استفاده از میان‌افزایی‌های حرکتی برای پویانمایی
۱۸۷	 ایجاد یک میان‌افزایی حرکتی
۱۹۵	 تنظیم دقیق یک میان‌افزایی حرکتی
۲۰۷	 ساعت ۹: استفاده از میان‌افزایی‌های شکلی برای تغییر شکل
۲۰۷	 ایجاد یک میان‌افزایی شکلی
۲۱۲	 اصلاح و تنظیم دقیق یک میان‌افزایی حرکتی
۲۲۱	 ساعت ۱۰: وارد کردن صدا در انیمیشن
۲۲۱	 وارد کردن صداها
۲۲۵	 استفاده از صداها
۲۴۵	 ساعت ۱۱: استفاده از لایه‌ها در انیمیشن
۲۴۵	 طرز کار لایه‌ها
۲۵۳	 استفاده از ویژگی‌های لایه‌ها برای جلوه‌های بصری
۲۷۱	 ساعت ۱۲: متحرک‌سازی با استفاده از سمبل‌های کلیپ فیلمی و سمبل‌های گرافیکی
۲۷۲	 رفتار سمبل‌های «کلیپ فیلمی»

۲۷۹	نکات ظریف کلیپ‌های فیلم
۲۸۵	ساعت ۱۳: ایجاد جلوه‌های ویژه
۲۸۶	جلوه‌پردازی با آشکال
۳۰۵	بخش سوم: افزودن ویژگی‌های تعاملی و پویانمایی پیشرفته
۳۰۷	ساعت ۱۴: ایجاد دکمه‌هایی که کاربر آنها را کلیک کند
۳۰۸	ایجاد یک دکمه
۳۱۵	دکمه‌های پیشرفته
۳۲۷	ساعت ۱۵: استفاده از ActionScript و رفتارها برای ایجاد فیلم‌های غیرخطی
۳۲۷	استفاده از ActionScript
۳۴۵	استفاده از رفتارها
۳۵۷	ساعت ۱۶: استفاده از ActionScript برای ویژگی‌های تعاملی پیشرفته
۳۵۸	ایجاد ویژگی‌های تعاملی درگ و دراپ (Drag and Drop)
۳۶۵	برنامه‌نویسی در فلش
۳۷۷	ساعت ۱۷: استفاده از اجزاء
۳۷۸	یک جزء چیست؟
۳۸۴	استفاده از جزء RadioButton
۳۸۷	تغییر سبک اجزاء
۳۹۱	ساعت ۱۸: استفاده از ویدئو
۳۹۲	Flash Basic 8 در قیاس با Flash Professional 8
۳۹۲	پیوست کردن ویدئو در قیاس با پخش ویدئوی خارجی
۳۹۹	استفاده از ویدئو
۴۱۷	بخش چهارم: تلفیق همه چیز برای وب
۴۱۹	ساعت ۱۹: متصل کردن یک فیلم به وب

۴۲۰.....	انتشار مقدماتی.....
۴۲۳.....	هایپرلینک‌های ساده.....
۴۲۸.....	استفاده از برگه‌های سبک.....
۴۳۰.....	فلش چه کارهای وب دیگری می‌تواند انجام دهد؟.....
۴۳۲.....	استفاده از فلش در داخل یک وب‌سایت بزرگ.....
۴۳۷.....	بارگذاری فایل‌ها روی یک سرور وب.....
۴۴۳.....	ساعت ۲۰: طرز طراحی یک وب‌سایت به صورت چندبخشی.....
۴۴۴.....	بار کردن فیلم‌ها یا تصاویر.....
۴۴۷.....	تعیین اینکه یک فیلم چه زمانی کاملاً بار شده است و طرز Unload کردن آن.....
۴۵۰.....	آینم‌های آرشیو اشتراکی.....
۴۵۶.....	پخش صداهاى خارجى.....
۴۶۱.....	ساعت ۲۱: بهینه‌سازی یک سایت فلش.....
۴۶۱.....	ملاحظات مربوط به حجم فایل.....
۴۷۹.....	ایردات عملکردی.....
۴۸۵.....	ساعت ۲۲: تکنیک‌های پویانمایی پیشرفته.....
۴۸۶.....	مهم نتیجه است نه تکنیک.....
۴۸۹.....	به کار گیری تکنیک‌های سستی.....
۵۰۵.....	ساعت ۲۳: کار روی پروژه‌های بزرگ و در محیط‌های تیمی.....
۵۰۵.....	شیوه‌های تولید.....
۵۱۰.....	به کار گیری تکنیک‌های بهره‌وری.....
۵۱۹.....	ساعت ۲۴: انتشار یک اثر.....
۵۱۹.....	طرز انتشار دادن.....
۵۲۸.....	افزودن فراداده‌ها به اثر فلش.....
۵۳۰.....	تصمیم‌گیری در مورد نوع میدیاها برای انتشار.....
۵۳۸.....	صادر کردن سایر انواع میدیا.....

۵۴۳	بخش پنجم : ضمیمه ها
۵۴۵	ضمیمه الف : آشکالی که می توانید در وضعیت ترسیم تلفیقی ایجاد کنید
۵۴۵	نیم دایره ها
۵۴۸	اسپوک ها و چرخ
۵۴۹	سناره پنج پر
۵۵۲	مکعب مایل
۵۵۳	امواج سینوسی
۵۵۵	کُرّه سه بُعدی
۵۵۶	چرخ رنگ
۵۵۹	ضمیمه ب : منابع
۵۵۹	قسمت خودآموزها و سایر منابع آنلاین
۵۶۱	قسمت اودیو / صوتی
۵۶۱	قسمت تصاویر و عکس ها
۵۶۲	قسمت فونت
۵۶۲	قسمت محصولات ثالث
۵۶۴	قسمت آمارها
۵۶۵	شرح اصطلاحات
۵۷۷	فهرست واژگان : انگلیسی به فارسی
۵۸۱	فهرست واژگان : فارسی به انگلیسی