

کتاب آموزشی

Flash 8

مترجم

شیرین براتیون

ناشر

کامپیوتر پایتخت

سرشناسه

کرم، فلیپ

Kerman, Philip

عنوان و پدیدآور

کتاب آموزشی Flash 8 / فلیپ کرم؛ مترجم شیرین براتیون.

مشخصات نشر

تهران: کامپیوتر پایتخت: انتشارات ناصرین، ۱۳۸۶.

مشخصات ظاهری

۶۱۶ ص.: مصور.

شابک

978-964-8296-27-3

یادداشت

فیبا

یادداشت

عنوان اصلی: Sams teach yourself macromedia flash 8 in 24 hours

یادداشت

ثمایه

یادداشت

واژه نامه

یادداشت

کتابنامه: ص. ۵۷۵-۵۸۲

موضوع

فلش (فایل کامپیوتر).

موضوع

متحرک سازی کامپیوتر.

شناسه افزوده

براتیون، شیرین، ۱۳۷۵ - مترجم

رده بندی کنگره

۱۳۸۶ خ ۸۶/۷ ک ۳۶/۷ ترا ۹۷/۷

رده بندی دیویی

۰۰۶/۷۸۶

شماره کتابخانه ملی

۱۰۵۶۵۵۱

نام کتاب: کتاب آموزشی Flash 8

ناشر: کامپیوتر پایتخت

ناشر همکار: انتشارات ناصرین

مترجم: شیرین براتیون

(Translated by: Shirin Baratyoon)

baratyoon@nashreoloom.com

چاپ اول: ۱۳۸۶

تیراژ: ۲۵۰۰ جلد

طرح جلد: فهیمه بشری

حروفچینی و صفحه آرایی: اکرم عزیزخانی - زهرا تریان

چاپ و صحافی: حدیث - کیمیا

ISBN 978-964-8296-27-3

شابک ۳-۲۷-۸۲۹۶-۹۶۴-۹۷۸

دفتر مرکزی پخش:

خیابان انقلاب - خیابان فخر رازی - خیابان وحید نظری شرقی - پلاک ۱۲۷ - طبقه همکف غربی

تلفن: ۶۶۴۹۴۹۱۱ - ۶۶۴۹۱۵۶۸

خرید آنلاین:

www.nashreoloom.com

تمامی حقوق چاپ و نشر این اثر در انحصار انتشارات کامپیوتر پایتخت است و هر گونه استفاده از این اثر به طور مستقیم و غیرمستقیم بدون کسب مجوز ممنوع می باشد.

به نام خدا، با یاد خدا و برای خدا

سخن ناشر

مکاتب الهی و در رأس آنها، اسلام انسان‌ساز، انسان را موجودی پویا و کمال‌طلب می‌دانند. از نظر اسلام، انسان در حال تکامل است و جهت‌گیری او به سوی خدای تبارک و تعالی است. یکی از راههای تقرب به ذات اقدسش، علم است. علمی که (به تعبیر علامه شهید مطهری) زیبایی عقل است. علمی که انسان خداپرست در ذره‌ذره‌اش نشانی از آفریدگار می‌یابد و هرچه علمش افزون گردد، تقربش به خدای تعالی بیشتر می‌شود. و هم از این روست که اسلام عزیز، توجهی بی‌نظیر به علم‌اندوزی و دانش‌آموزی مبذول داشته است. توجهی که در هیچ مکتب دیگری، نظیر ندارد. توصیه به علم‌آموزی در تعالیم بزرگان دین، جایگاه ویژه‌ای دارد تا آنجا که امام علی علیه‌السلام می‌فرمایند: «علم پایه هر خوبی است». اما علم و علم‌آموزی محتاج ابزاری است که مهمترینشان کتاب است. کتاب دریچه‌ای به سوی علم است. از این رو، کانون نشر علوم بر آن شده است که فعالانه اقدام به چاپ و نشر آثار برگزیده علوم فنی و مهندسی بنماید. بدان امید که این امر به عنوان گام مؤثری در جهت بهبود بازار کتاب و تشویق اساتید معظم و دانشجویان پرتلاش رشته‌های مختلف باشد. بدیهی است پیشنهادها و انتقادات سازنده تمامی عزیزان، ما را در بهبود کار و انجام هرچه بهتر وظیفه‌ای که بر عهده گرفته‌ایم، یاری خواهد کرد.

هادی عاصی لاهیجانی

کانون نشر علوم

فهرست

مقدمه.....	۱۳	آزمون.....	۳۶
پاسخ آزمون.....	۳۷	بخش اول - جمع‌آوری تصاویر گرافیکی برای ایجاد انیمیشن در فلش.....	۱۵
فصل ۲: ترسیم و رنگ‌آمیزی تصاویر		فصل ۱: اصول پایه.....	۱۷
اولیه در فلش.....	۳۹	پرش به نقطه هدف.....	۱۷
ترسیم روی Stage.....	۵۰	یافتن جهت خود.....	۲۰
ابزارها.....	۵۰	Stage.....	۲۱
ابزارهای مشاهده.....	۵۱	پانل Tools.....	۲۵
ابزارهای ایجاد.....	۵۴	Timeline.....	۲۶
انتخاب و تغییر شکل اشیا.....	۶۹	پانل Properties.....	۲۸
حالت ترسیمی اشیا و حالت ادغامی.....	۷۰	Library.....	۳۲
ابزارهای انتخاب.....	۷۲	گشتن در اطراف فلش.....	۳۵
ابزار قطره‌چکان.....	۷۶	لایه جاری.....	۳۵
تغییر مقیاس، چرخاندن، Envelope و اعوجاج.....	۷۸	فریم جاری.....	۳۶
استفاده از Snap to Objects برای		صحنه جاری یا سمبل جاری.....	۳۶
رسم اشکال کامل و ارتباط اشیا.....	۸۱	جابه‌جایی در محیط.....	۳۷
خلاصه.....	۸۲	مشخصات سند.....	۴۱
پرسش و پاسخ.....	۸۴	انواع فایل‌ها.....	۴۲
کارگاه.....	۸۵	فایل‌های منبع (.fla).....	۴۲
آزمون.....	۸۵	فایل‌های صادرشده (.swf).....	۴۳
پاسخ آزمون.....	۸۵	فایل‌های HTML که میزبان فایل swf هستند.....	۴۴
تمرین.....	۸۶	خلاصه.....	۴۵
فصل ۳: واردکردن تصاویر گرافیکی		پرسش و پاسخ.....	۴۶
به فلش.....	۸۷	کارگاه.....	۴۶
تصاویر گرافیکی بُرداری و رستر.....	۸۷		
دلایل پرهیز از واردکردن تصاویر گرافیکی.....	۸۸		

۱۳۹.....	پرسش و پاسخ.....
۱۴۱.....	کارگاه.....
۱۴۱.....	آزمون.....
۱۴۱.....	پاسخ آزمون.....

۱۴۳.....	فصل ۵: اعمال روشهای طرح‌بندی.....
۱۴۳.....	کنترل رنگ.....
۱۴۳.....	ایجاد نمونه‌های یکنواخت و نوانس.....
۱۴۹.....	استفاده و تغییر شکل نوانس‌ها.....
۱۵۳.....	تنظیم متن.....
	نمونه‌های عملی استفاده از سبک‌های
۱۵۷.....	رنگ، آمیختگیها و فیلترها.....

۱۶۳.....	خلاصه.....
۱۶۳.....	پرسش و پاسخ.....
۱۶۳.....	کارگاه.....
۱۶۴.....	آزمون.....
۱۶۴.....	پاسخ آزمون.....

بخش دوم - انیمیشن‌سازی در فلش..... ۱۶۵

۱۶۷.....	فصل ۶: درک انیمیشن.....
۱۶۷.....	انیمیشن چگونه کار می‌کند.....
۱۶۸.....	اجزای انیمیشن.....
۱۶۸.....	فریم‌ها و نرخ فریم‌ها.....
۱۷۱.....	نرخ فریم و تعداد فریم‌ها.....
۱۷۲.....	نرخ فریم در انواع مختلف انیمیشن.....
۱۷۳.....	کلید فریم‌ها و کلید فریم‌های خالی.....
۱۷۶.....	Tweening.....
۱۷۸.....	خلاصه.....
۱۷۸.....	پرسش و پاسخ.....
۱۷۹.....	کارگاه.....

۸۹.....	وارد کردن تصاویر گرافیکی برداری.....
۸۹.....	وارد کردن از یک فایل.....
۹۳.....	حفظ یکپارچگی تصویر.....
	استفاده از تصاویر نقشه‌بیتی (یا تصاویر
۹۴.....	رستر).....
۹۵.....	وارد کردن تصاویر گرافیکی رستر.....
۹۷.....	تنظیم مشخصات نقشه‌بیتی.....
۱۰۷.....	خلاصه.....
۱۰۷.....	پرسش و پاسخ.....
۱۰۹.....	کارگاه.....
۱۰۹.....	آزمون.....
۱۱۰.....	پاسخ آزمون.....

فصل ۴: استفاده از Library برای

۱۱۱.....	بهره‌وری بیشتر.....
۱۱۲.....	مفهوم Library.....
۱۱۲.....	نحوه ایجاد و استفاده از سمبل‌ها.....
۱۱۷.....	چطور سمبل‌ها به شما کمک می‌کنند.....
۱۱۸.....	استفاده از Library.....
۱۱۸.....	پیدا کردن جهت خود.....
	مدیریت Library با استفاده از اسامی،
۱۲۰.....	طبقه‌بندی و پوشه‌ها.....
۱۲۳.....	استفاده از سمبل‌های Library.....
	قرار دادن نمونه‌هایی از سمبل‌ها بر
۱۲۳.....	روی Stage.....
۱۲۴.....	اصلاح نمونه‌های سمبل‌ها.....
۱۲۵.....	استفاده از سبک‌های رنگ.....
۱۲۹.....	استفاده از آمیختگیها و فیلترها.....
۱۳۴.....	چطور هر نمونه متفاوت رفتار می‌کند.....
	شبکه کردن نمونه‌های سمبل‌ها درون
۱۳۶.....	سمبل‌های دیگر.....
۱۳۹.....	خلاصه.....

کارگاه	۲۱۴
آزمون	۲۱۴
پاسخ آزمون	۲۱۵
تمرین	۲۱۵

فصل ۹: استفاده از Shape Tweens

در انیمیشن سازی	۲۱۷
ایجاد یک Shape Tween	۲۱۷
پیروی از قوانین Shape Tween	۲۱۸
روشها و نکته ها	۲۱۹
آراستن و تنظیم دقیق Shape Tween	۲۲۲
استفاده از Shape Hint	۲۲۳
درک Shape Hint	۲۲۶
خلاصه	۲۲۸
پرسش و پاسخ	۲۲۸
کارگاه	۲۲۹
آزمون	۲۲۹
پاسخ آزمون	۲۳۰
تمرین	۲۳۰

فصل ۱۰: گنجاندن صدا در انیمیشن ها

وارد کردن صدا	۲۳۱
قالبهای پشتیبانی شده	۲۳۲
استفاده از صداها	۲۳۵
تنظیمات هم‌مانگ سازی	۲۳۶
تنظیم جلوه ها	۲۳۹
تنظیمات Loop	۲۴۲
کنترل کیفیت و اندازه فایل	۲۴۴
اصول صدای دیجیتال	۲۴۴
تنظیمات صادر کردن	۲۴۶
ترفندهایی برای کارایی بیشتر	۲۵۰
خلاصه	۲۵۱

آزمون	۱۷۹
پاسخ آزمون	۱۷۹

فصل ۷: ایجاد انیمیشن به شیوه قدیمی

درک این روش مشکل	۱۸۱
پیش نمایش انیمیشن با Test Movie	۱۸۳
ویرایش یک کلید فریم در یک زمان	۱۸۴
تغییر تنظیم Frame View	۱۸۵
استفاده از ابزارهای Onion Skin	۱۸۶
بهبود انیمیشن فریم به فریم	۱۹۰
وارد کردن توقفها	۱۹۰
ایجاد حس حرکت	۱۹۱
خلاصه	۱۹۳
پرسش و پاسخ	۱۹۳
کارگاه	۱۹۴
آزمون	۱۹۴
پاسخ آزمون	۱۹۵
تمرین	۱۹۵

فصل ۸: استفاده از Motion Tweens

انیمیشن سازی	۱۹۷
ایجاد یک Motion Tween	۱۹۷
پیروی از قوانین Motion Tween	۱۹۹
روشها و نکته های Motion Tween	۲۰۱
تنظیم دقیق یک Motion Tween	۲۰۵
استفاده از چند کلید فریم	۲۰۶
استفاده از جلوه های Ease In و Ease Out	۲۰۷
Easing کردن	۲۰۸
چرخاندن در Motion Tween	۲۱۱
خلاصه	۲۱۲
پرسش و پاسخ	۲۱۳

۲۸۶.....	نمونه‌های نشانی‌پذیر Movie Clip
۲۸۷.....	جلوه‌های ترتیب دان‌لودشدن
۲۸۸.....	خلاصه
۲۸۸.....	پرسش و پاسخ
۲۸۹.....	کارگاه
۲۸۹.....	آزمون
۲۹۰.....	پاسخ آزمون
۲۹۰.....	تمرین
۲۹۳.....	فصل ۱۳: ایجاد جلوه‌های ویژه
۲۹۳.....	جلوه‌ها با اشکال
۲۹۴.....	رنگ‌آمیزی با تصاویر نقشه‌بیتی
۲۹۵.....	شکستن متن
۲۹۶.....	تبدیل متن به شکل
	استفاده از فیلترها برای ایجاد
۲۹۹.....	جلوه‌های ویژه
۳۰۳.....	جلوه‌های ماسک
۳۰۸.....	خلاصه
۳۰۹.....	پرسش و پاسخ
۳۰۹.....	کارگاه
۳۰۹.....	آزمون
۳۱۰.....	پاسخ آزمون
۳۱۰.....	تمرین

بخش سوم – ایجاد محیط تعاملی و انیمیشن پیشرفته

۳۱۱.....	فصل ۱۴: ایجاد دکمه‌ها برای کلیک کردن
۳۱۳.....	کاربر
۳۱۴.....	ایجاد یک دکمه
۳۱۶.....	تعریف حالت Hit در دکمه
۳۱۹.....	کاهش اندازه دکمه در اندازه فایل

۲۵۱.....	پرسش و پاسخ
۲۵۳.....	کارگاه
۲۵۳.....	آزمون
۲۵۴.....	پاسخ آزمون
	فصل ۱۱: استفاده از لایه‌ها در انیمیشن‌ها
۲۵۵.....	لایه‌ها چطور کار می‌کنند
۲۵۵.....	هدف اصلی لایه‌ها
	مشخصات لایه که در ویرایش به شما کمک می‌کنند
۲۵۸.....	مدیریت لایه‌ها
۲۶۲.....	استفاده از مشخصات لایه برای جلوه
۲۶۳.....	بصری
۲۶۳.....	لایه‌های راهنما
۲۶۸.....	لایه‌های Motion Guide
۲۷۱.....	لایه‌های ماسک
۲۷۵.....	خلاصه
۲۷۶.....	پرسش و پاسخ
۲۷۷.....	کارگاه
۲۷۷.....	آزمون
۲۷۸.....	پاسخ آزمون
۲۷۸.....	تمرین

فصل ۱۲: ایجاد انیمیشن با استفاده از

۲۷۹.....	سمبل‌های Movie Clip و Graphic
۲۸۰.....	رفتار سمبل Movie Clip
۲۸۰.....	ایجاد Movie Clip های شبکه شده
	مقایسه سمبل‌های Movie Clip و Graphic
۲۸۲.....	Graphic
	چه موقع از سمبل‌های Movie Clip استفاده کنیم؟
۲۸۵.....	بررسی دقیق سمبل‌های Movie Clip

۳۶۵.....کنترل کشیدن و رها کردن	۳۲۰.....دکمه‌های پیشرفته
۳۷۰.....برنامه‌نویسی در فلش	۳۲۱.....دکمه‌های متحرک
۳۷۱.....متغیرها	۳۲۲.....گزینه‌های Button Tracking
۳۷۶.....مشخصات	۳۲۴.....صداها در دکمه‌ها
۳۷۹.....خلاصه	۳۲۷.....دکمه‌های نامرئی
۳۸۰.....پرسش و پاسخ	۳۲۹.....خلاصه
۳۸۰.....کارگاه	۳۲۹.....پرسش و پاسخ
۳۸۰.....آزمون	۳۳۰.....کارگاه
۳۸۱.....پاسخ آزمون	۳۳۱.....آزمون
	۳۳۱.....پاسخ آزمون
۳۸۳.....فصل ۱۷: استفاده از مؤلفه‌ها	۳۳۳.....ایجاد فیلم‌های غیرخطی
۳۸۳.....یک مؤلفه چیست؟	۳۳۳.....استفاده از آکشن اسکریپت
۳۹۰.....استفاده از مؤلفه RadioButton	۳۳۳.....خاص کردن آکشن‌ها با استفاده از
۳۹۲.....تغییر سبک‌های مؤلفه	۳۳۷.....پارامترها
۳۹۲.....تنظیم سبک یک نمونه مؤلفه واحد	۳۴۱.....استفاده از Script Assist
۳۹۲.....تنظیم سبک یک نوع مؤلفه	۳۴۳.....آکشن‌های فریم
۳۹۴.....تنظیم سبک تمام مؤلفه‌ها	۳۴۴.....آکشن‌های دکمه
۳۹۵.....استفاده از طرح‌ها	۳۴۷.....آکشن‌های Movie Clip
۳۹۵.....خلاصه	۳۵۱.....استفاده از رفتارها
۳۹۶.....پرسش و پاسخ	۳۵۴.....مخاطب قراردادن Movie Clip ها
۳۹۶.....کارگاه	۳۵۸.....ترفندهای مؤثر آکشن
۳۹۷.....آزمون	۳۵۹.....خلاصه
۳۹۷.....پاسخ آزمون	۳۵۹.....پرسش و پاسخ
۳۹۹.....فصل ۱۸: استفاده از ویدیو	۳۶۰.....کارگاه
.....مقایسه 8 Flash Basic با	۳۶۰.....آزمون
۳۹۹.....Flash Professional 8	۳۶۱.....پاسخ آزمون
.....جای دادن ویدیو در مقایسه با اجرای	
۴۰۰.....ویدیوی خارجی	
۴۰۱.....خوب به نظر رسیدن ویدیو	فصل ۱۶: کاربردهای آکشن اسکریپت برای
۴۰۲.....قالبهای پشتیبانی شده	۳۶۳.....ایجاد محیط تعاملی پیشرفته
۴۰۸.....استفاده از ویدیو	۳۶۳.....ایجاد اشیا به روش کشیدن و رها کردن

۴۲۹	پرسش و پاسخ
۴۵۰	کارگاه
۴۵۰	آزمون
۴۵۱	پاسخ آزمون

فصل ۲۰: طراحی سایت وب به صورت

۴۵۳	پیمانه‌ای
۴۵۴	بارگذاری فیلم‌ها یا تصاویر
	تشخیص اینکه چه موقع بارگذاری یک فیلم
۴۵۷	کامل شده است و نحوه تخلیه آن
۴۶۰	آیتم‌های Library به اشتراک گذاشته شده
	نحوه به اشتراک گذاشتن آیتم‌های

۴۶۱	Library در زمان نمایش
۴۶۶	پخش صداهاى خارجى
۴۶۷	خلاصه
۴۶۷	پرسش و پاسخ
۴۶۸	کارگاه
۴۶۹	آزمون
۴۶۹	پاسخ آزمون
۴۶۹	تمرین

فصل ۲۱: بهینه‌سازی سایت فلش

۴۷۱	بررسی اندازه فایل
۴۷۲	محاسبه زمان دان‌لودشدن
	اندازه بزرگ و اندازه کوچک چقدر
۴۷۲	است؟
۴۷۶	صداها و تصاویر نقشه‌بیتی
۴۸۰	استفاده از Bandwidth Profiler
۴۸۹	افزایش تجربه دان‌لود
۴۹۰	مشکلات نمایشی
۴۹۰	پرهیز از جلوه‌های ویژه غیرضروری
۴۹۱	پرهیز از صداهاى Stream

۴۰۸	پخش یک ویدیوی جای گرفته
۴۱۰	پخش ویدیوهای .flv خارجى
۴۱۴	جلوه‌های ویژه
۴۱۹	بهینه‌سازی کیفیت و اندازه فایل
	استفاده از ویرایشگرهای خارجى

۴۲۰	ویدیو
۴۲۱	خلاصه
۴۲۲	پرسش و پاسخ
۴۲۲	کارگاه
۴۲۳	آزمون
۴۲۳	پاسخ آزمون

بخش چهارم – قراردادن همه چیز در

کنار هم برای وب

فصل ۱۹: قراردادن فیلم در وب

۴۲۷	اصول انتشار
۴۲۸	فوق‌پیوندهای ساده
۴۳۲	استفاده از شیوه‌نامه‌ها
۴۳۷	فلش چه کارهای دیگری در مورد وب

۴۳۹	می‌تواند انجام دهد؟
۴۳۹	هدف قراردادن پنجره‌ها
	ارسال نامه الکترونیکی: فرمان
۴۴۰	mailto

	استفاده از فلش درون یک سایت وب
۴۴۱	بزرگتر
۴۴۱	پنجره‌های بازشدنی
۴۴۵	قراردادن فلش درون HTML
	آپلودکردن فایل‌ها به یک سرویس‌دهنده
۴۴۷	وب
۴۴۹	خلاصه

استفاده از آیتم‌های به اشتراک گذاشته	۵۲۲
..... Library شده در	۵۲۲
..... استفاده از مستندسازی و قراردادهای	۵۲۵
..... نامگذاری	۵۲۷
..... خلاصه	۵۲۸
..... پرسش و پاسخ	۵۲۸
..... کارگاه	۵۲۹
..... آزمون	۵۲۹
..... پاسخ آزمون	۵۲۹
..... تمرین	۵۳۱
فصل ۲۴: انتشار کار خود	۵۳۱
..... نحوه انتشار	۵۳۱
..... اطمینان از اینکه کاربران دارای	۵۳۵
..... Flash Player هستند	۵۳۸
..... استفاده از الگوهای انتشار	۵۴۰
..... افزودن متادیتا به کار فلش	۵۴۱
..... تصمیم‌گیری در مورد نوع رسانه‌ها برای	۵۴۲
..... انتشار	۵۴۳
..... انتشار فایل‌های فلش (swf)	۵۴۵
..... انتشار فایل‌های HTML	۵۴۵
..... انتشار فایل‌های GIF ، JPG و PNG	۵۵۱
..... صادر کردن سایر انواع رسانه	۵۵۲
..... AVI	۵۵۲
..... انتشار توالی تصاویر	۵۵۳
..... خلاصه	۵۵۴
..... پرسش و پاسخ	۵۵۴
..... کارگاه	۵۵۵
..... آزمون	۵۵۵
..... پاسخ آزمون	۵۵۵
..... تمرین	

نکات گرافیکی	۲۹۲
..... خلاصه	۲۹۳
..... پرسش و پاسخ	۲۹۴
..... کارگاه	۲۹۵
..... آزمون	۲۹۵
..... پاسخ آزمون	۲۹۶
فصل ۲۲: روشهای پیشرفته	۴۹۷
..... انیمیشن‌سازی	۴۹۷
..... این نتیجه است نه فناوری	۴۹۸
..... روشهای ساده برای استفاده کم	۴۹۹
..... راههای کول‌زدن کاربر	۵۰۰
..... روشهای اعمال‌شده قراردادی	۵۰۲
..... استفاده از Anticipation	۵۰۴
..... استفاده از Overkill	۵۰۶
..... شبیه‌سازی عمق	۵۱۱
..... کنترل زاویه دید	۵۱۳
..... شروع از آخر در ذهن	۵۱۳
..... خلاصه	۵۱۳
..... پرسش و پاسخ	۵۱۴
..... کارگاه	۵۱۴
..... آزمون	۵۱۵
..... پاسخ آزمون	۵۱۵
..... تمرین	
فصل ۲۳: کار بر روی پروژه‌های بزرگ	۵۱۷
..... به‌صورت گروهی	۵۱۷
..... شناخت روشهای تولید	۵۱۸
..... تعریف نقشها	۵۱۸
..... بررسی سیستم و مرور مسیر کامل	۵۱۹
..... استفاده از جداسازی کدها و داده‌ها	۵۲۲
..... روشهای اعمال‌شده در تولید	

۵۷۷.....	Ultrashock
۵۷۷.....	سایت‌های محتوایی
۵۷۸.....	سایت‌های صوتی / شنیداری
۵۷۸.....	تصاویر / عکسها
۵۷۹.....	فونت و سایت‌های مختلف
	محصولات شخص ثالث (موجود در

۵۸۰.....	بازار)
۵۸۰.....	ActionScript Viewer
۵۸۰.....	Swift 3D
۵۸۰.....	Toon Boom Studio
۵۸۰.....	Wildform
۵۸۱.....	SWF Studio
۵۸۱.....	Flash Studio Pro
۵۸۱.....	Screenweaver
۵۸۱.....	Jugglor
۵۸۱.....	mProjector
۵۸۱.....	iceProjector
۵۸۲.....	Zoomifyer
۵۸۲.....	Camtasia Studio
۵۸۲.....	آمار

۵۸۳.....	ضمیمه «ج»: واژه‌نامه
۵۹۱.....	واژگان فارسی
۵۹۳.....	واژگان لاتین
۵۹۵.....	فهرست راهنما

بخش پنجم : ضمیمه ۵۵۷.....

ضمیمه «الف»: آشکالی که می‌توان در

۵۵۹.....	حالت Merge Drawing ترسیم کرد
۵۵۹.....	نیم‌دایره
۵۶۲.....	پره‌های یک چرخ
۵۶۳.....	ستاره پنج گوشه
۵۶۷.....	مکعب
۵۶۸.....	موج سینوسی
۵۷۰.....	کره سه بُعدی
۵۷۲.....	چرخه رنگ

ضمیمه «ب»: منابع ۵۷۵.....

۵۷۵.....	بخشهای آموزشی و منابع آنلاین
	Director Online User Group (DOUG)
۵۷۵.....	(گروه کاربران آنلاین دایرکتور)
۵۷۵.....	Macromedia (ماکرومدیا)
۵۷۵.....	Moock.Org
۵۷۶.....	Chattyfig
۵۷۶.....	Community MX
۵۷۶.....	OS Flash (Open Source Flash)
۵۷۶.....	Flash Kit
۵۷۶.....	ActionScript.org
۵۷۶.....	ActionScript.com
۵۷۶.....	Flash Magazine
۵۷۷.....	FlashComponents.net
۵۷۷.....	Studiowhiz.com
۵۷۷.....	We're Here

مقدمه

اگر ماکرومدیا در مورد فلش می‌گوید «یک استاندارد حرفه‌ای برای ایجاد صفحات وب با پیچیدگیهای زیاد است» اغراق نکرده است. فقط از چندین سایت فلش دیدن کنید تا تأثیرات آن را درک کنید. فلش با استفاده از تصاویر گرافیکی، انیمیشن، صدا و محیط تعاملی می‌تواند نظر شما را جلب کند، آموزش دهد، لذت ایجاد کند و اطلاعات عملی ارائه دهد.

تقریباً نیم‌میلیارد کاربر، نرم‌افزار رایگان Flash Player را که برای دیدن فیلم‌های فلش لازم است، در اختیار دارند. حقیقت این است که ماکرومدیا توزیع این نرم‌افزار را به طور مؤثری ادامه می‌دهد و به معنای این است که کاربران بالقوه فلش بسیار زیاد هستند و روز به روز بیشتر می‌شوند. همچنین، این حقیقت که ادب تصمیم به آشنایی با ماکرومدیا گرفت مربوط به موفقیت‌های بی‌شمار فلش بود.

ابزارهایی که برای ایجاد فیلم فلش به آنها نیاز دارید در دسترس شما قرار دارند. بعد از خریداری فلش، تنها سرمایه‌گذاری دیگری که باید انجام دهید، صرف زمان برای یادگیری آن است. حتی می‌توانید قبل از خریدن آن، فلش را از سایت www.macromedia.com دانلود کنید و به مدت ۳۰ روز آن استفاده کنید. دیدن افرادی که با کارهای جزئی در فلش شروع می‌کنند و سپس فیلم‌های تفریحی می‌سازند، هیجان‌انگیز است. یک موسیقی‌دان بزرگ را در نظر بگیرید که آلت موسیقی را در دست گرفته و کار با آن را ظرف چندین روز یاد می‌گیرد. یادگیری فلش نیز به همان اندازه حیرت‌انگیز است. اگر انگیزه‌ای برای یادگیری دارید، فقط با صرف زمان خواهید دید که ابزارهای برقراری ارتباط در اختیار شما قرار می‌گیرند.

فلش طوری منحصر به فرد است که گاهی هرچه تجربه کمتری داشته باشید، بهتر است. اگر پیش‌زمینه‌ای از فلش یا نحوه استفاده از ابزارهای ترسیم دارید، بهتر آن است که همه چیز را فراموش کنید و از اول شروع کنید. این کتاب به ترتیبی سازماندهی شده است که به سرعت به موفقیت دست پیدا می‌کنید. با انجام هر کار عملی به خود افتخار خواهید کرد که به دانسته‌ها و مهارت‌های شما افزوده شده است.

لازم نیست به شما امید دهم زیرا در روند کار خودتان نتایج را خواهید دید. درست در چند فصل اول می‌توانید اشکالی ترسیم کنید که فکر می‌کردید قادر به رسم آنها نبوده‌اید. سپس در چند فصل بعد، انیمیشن‌هایی ایجاد می‌کنید. بعد از ۲۲ فصل، دیگر نمی‌توان شما را متوقف ساخت. از این امر مطمئن هستم زیرا به صدها نفر فلش را آموزش داده‌ام، حتی آنهایی که در ابتدای کار اشتیاق یادگیری نداشتند به سرعت قدرتی را که فلش می‌تواند به آنها بدهد و نیز توانایی استفاده از مهارت‌های فلش را دریافتند. دریافت این مهارت‌ها به خودتان بستگی دارد، اما در این کتاب اصول کار ارائه شده است.

ممکن است در طول یک روز، حرفه‌ای نشوید، اما احساس می‌کنید که یک ابزار قدرتمند برقراری ارتباط را در کنترل خود دارید. زمانی که نمی‌توانید صبر کنید تا ساخته‌های خود را به دیگران نشان دهید باید بدانید که در راه یادگیری هستید. شروع کنید و لذت ببرید!