

آموزش تصویری

نرفزار فلش

جیم شوین

فاطمه جعفر نژاد ق



دانش بنیان

سرشناسه

: شومن، جیمز ای. ۱۹۴۵ - م.
Shuman, James E

عنوان و نام پدیدآور

: آموزش تصویری نرم افزار فلش / جیم شومن: ترجمه فاطمه جعفرنژادقمی.

مشخصات نشر

: بابل: دانش بنیان، ۱۳۹۲.

مشخصات ظاهری

: ۵۷۶ص: مصور، جدول.

شابک

: 978-600-93165-9-5

وضعیت فهرست نویسی

: فیبا

یادداشت

: عنوان اصلی: Adobe Flash CS5 revealed , c2011.

موضوع

: فلش (فایل کامپیوتر)

نوع

: فلش

موضوع

: متحرک سازی کامپیوتر

شناسه افزوده

: جعفرنژادقمی، فاطمه، ۱۳۶۵ - مترجم

رده بندی کنگره

: ۱۳۹۲ آث / ۷۵ / ۷۵ TRA۹۷

رده بند دیویی

: ۰۰۶/۷۸۶

شماره کتابشناسی ملی

: ۳۳۶۰۰۸

این اثر مشمول قانون حمایت مولفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است. هر کس تمام یا قسمتی از این اثر را بدون اجازه مولف (ناشر) یا پخش یا عرضه کند مورد پیگرد قانونی قرار خواهد گرفت.

تلفن: ۰۱۱۱ - ۳۲۶۰۷۷۲

بابل، صندوق پستی ۸۹۱-۷۱۳۵



آموزش تصویری نرم افزار فلش

تألیف: جیم شومن

ترجمه: فاطمه جعفرنژاد قمی

چاپ اول

زمستان ۱۳۹۲

شمارگان: ۵۰۰ نسخه

قیمت: ۳۰۰۰۰ تومان

چاپ و صحافی: فرنگار رنگ

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۳۱۶۵-۹-۵

نشانی ناشر: بابل، خیابان شریعتی، مجتمع میلاد، واحد ۱۶

حروفچینی و صفحه آرای: دانش بنیان

تهران، خیابان انقلاب، خیابان اردیبهشت، نبش وحید نظری، شماره ۱۴۲ - تلفکس: ۶۶۴۰۰۱۴۴ - ۶۶۴۰۰۲۲۰

فهرست مطالب

فصل ششم برنامه‌ریزی یک برنامه‌ی کاربردی یا وبسایت

برنامه‌ریزی برای برنامه‌ی کاربردی یا وبسایت	۵۴-۱-۶
استفاده از رهنمود طراحی صفحه	۵۶-۲-۶
استفاده از رهنمود طراحی تعاملی	۵۸-۳-۶
فرآیند جریان کاری فلش	۵۸-۴-۶
مدیریت پروژه	۵۹-۵-۶
مروری بر مهارت‌ها	۶۱-۶-۶
ساخت پروژه ۱	۶۳-۱-۶
ساخت پروژه ۲	۶۵-۲-۶
طراحی پروژه	۶۶-۳-۶
نمونه	۶۷-۴-۶

بخش ۲ رسم اشیاء در فلش

مقدمه	۶۹-۱-۲
استفاده از ابزار رسم و همترازی	۷۱-۲-۲
استفاده از ابزار رسم و ابزار ویرایش	۷۱-۳-۲
کار با گزیننده در یک گروه هستند	۷۴-۱-۲
کار با گزیننده در یک گروه هستند	۷۴-۲-۲
ابزارهای ایجاد تصاویر برداری	۷۴-۳-۲
تعیین مکان اسلایدر و Stage	۷۴-۴-۲
استفاده از پانل Actions	۷۵-۵-۲

فصل دوم انتخاب شیء و هماهنگی

انتخاب شیء	۸۵-۱-۲
استفاده از ابزار Selection	۸۵-۲-۲
استفاده از ابزار Lasso	۸۶-۳-۲
حالت‌های رسم	۸۶-۴-۲
کار با رنگ‌ها	۸۶-۵-۲
کار با gradient	۸۷-۶-۲

فصل سوم کار با اشیای رسم شده

کپی کردن و حرکت دادن شیء	۹۲-۱-۳
تغییر دادن ظاهر شیء	۹۲-۲-۳

بخش ۱ مقدمه‌ای بر فلش

مقدمه	۱۰-۱
-------	------

فصل اول محیط کاری فلش

سازماندهی محیط کاری فلش	۱۲-۱-۱
Stage	۱۴-۲-۱
Timeline (فریم‌ها و اسلایدها)	۱۴-۳-۱
پانل	۱۴-۴-۱

فصل دوم باز کردن سند و پیش‌بینی

باز کردن یک فیلم در فلش	۲۲-۱-۲
نمایش یک فیلم	۲۲-۲-۲
دستورات منوی Control	۲۲-۳-۲
Controller	۲۲-۴-۲
تست کردن فیلم	۲۲-۵-۲
اسناد، فیلم‌ها، و برنامه‌های کاربردی	۲۴-۶-۲
استفاده از Flash Player	۲۵-۷-۲

فصل سوم ایجاد فیلم و ذخیره‌ی آن

ایجاد یک فیلم فلش	۲۹-۱-۳
ایجاد انیمیشن	۳۰-۲-۳
مراحل انیمیشن Motion Tween	۳۱-۳-۳
تنظیمات حرکت	۳۲-۴-۳
اضافه کردن افکت به شیء	۳۲-۵-۳

فصل چهارم کار با Timeline

آشنایی با Timeline	۴۲-۱-۴
استفاده از لایه‌ها	۴۳-۲-۴
استفاده از فریم‌ها و فریم‌های اصلی	۴۳-۳-۴
معرفی Timeline	۴۴-۴-۴
استفاده از علامت اجرا	۴۵-۵-۴

فصل پنجم توزیع کردن فیلم فلش

توزیع فیلم‌ها	۴۹-۱-۵
---------------	--------

۴-۴	تخصیص کار به فریم	۱۵۳
۴-۵	آشنایی با پانل Actions	۱۵۳
۴-۶	استفاده از برجسب فریم	۱۵۳

فصل پنجم وارد کردن گرافیک

۱-۵	آشنایی با انواع گرافیک	۱۶۰
۲-۵	وارد کردن و ویرایش کردن گرافیک	۱۶۱
	مروری بر مهارت‌ها	۱۶۴
	ساخت پروژه ۱	۱۶۶
	ساخت پروژه ۲	۱۶۸
	طراحی پروژه	۱۷۱
	پروژه‌ی نمونه	۱۷۱

بخش ۴ ایجاد انیمیشن

مقدمه	۱۷۵
-------	-----

فصل اول ایجاد انیمیشن Motion Tween

۱-۱	آشنایی با انیمیشن‌ها	۱۷۷
۲-۱	گستره‌ی حرکت	۱۷۸
۳-۱	مسیر حرکت	۱۷۸
۴-۱	خاصیت فریم اصلی	۱۷۹

فصل دوم ایجاد انیمیشن Classic Tween

۱-۲	آشنایی با Classic Tween	۱۹۳
۲-۲	آشنایی با راهنمای حرکت (Motion Guide)	۱۹۳
۳-۲	نقطه‌ی تغییر شکل (Transformation) و نقطه‌ی ثقل	۱۹۵

فصل سوم ایجاد انیمیشن فریم به فریم

۱-۳	آشنایی با انیمیشن فریم به فریم	۱۹۸
۲-۳	ایجاد انیمیشن فریم به فریم	۱۹۹
۳-۳	استفاده از Onion Skin	۱۹۹

فصل چهارم ایجاد انیمیشن Shape Tween

۱-۴	آشنایی با انیمیشن Shape Tween	۲۰۶
۲-۴	ایجاد جلوه‌های ویژه با Shape Tween	۲۰۶
۳-۴	گزینه‌های پانل Properties	۲۰۷
۴-۴	راهنما	۲۰۷

فصل پنجم ایجاد انیمیشن Movie Clip

۱-۵	آشنایی با سیمبل‌های Movie Clip	۲۱۲
-----	--------------------------------	-----

فصل ششم

۱-۶	متحرک‌سازی متن	۲۱۸
	مروری بر مهارت‌ها	۲۲۶
	ساخت پروژه ۱	۲۲۹

۲-۲	تغییر دادن اندازه‌ی یک شیء	۹۳
۴-۲	چرخاندن و مورب کردن شیء	۹۳
۵-۲	تغییر دادن ظاهر شیء	۹۳
۶-۲	آینمای کردن شیء	۹۳
۷-۲	تغییر دادن بخشی از ظاهر شیء	۹۳

فصل چهارم کار با متن و شیء متن

۱-۴	آشنایی با متن	۱۰۱
۲-۴	وارد کردن متن و تغییر دادن بلوک متن برای Classic Text	۱۰۱
۳-۴	تغییر دادن صفت متن	۱۰۲
۴-۴	کار با گراف	۱۰۲
۵-۴	تغییر دادن متن	۱۰۲
۶-۴	Text Layout Framework (TLF)	۱۰۳

فصل پنجم کار با لایه‌ها و لایه‌ی Guide

۱-۵	آشنایی با لایه‌ها	۱۱۲
۲-۵	کار با لایه‌ها	۱۱۳
۳-۵	استفاده از لایه‌ی Guide	۱۱۴
۴-۵	توزیع متن روی لایه	۱۱۴
۵-۵	استفاده از لایه‌ی پوشه	۱۱۴

	مروری بر مهارت‌ها	۱۱۴
	ساخت پروژه ۱	۱۲۴
	ساخت پروژه ۲	۱۲۴
	طراحی پروژه	۱۲۶
	پروژه‌ی نمونه	۱۲۷

بخش ۳ کار با سیمبل‌ها و تعامل پذیری

مقدمه	۱۲۹
-------	-----

فصل اول

۱-۱	معرفی انواع سیمبل	۱۳۱
۲-۱	ایجاد سیمبل گرافیکی	۱۳۱
۳-۱	کار با نمونه‌ها	۱۳۳

فصل دوم

۱-۲	معرفی library	۱۳۸
-----	---------------	-----

فصل سوم

۱-۳	آشنایی با دکمه‌ها	۱۴۴
-----	-------------------	-----

فصل چهارم

۱-۴	آشنایی با کارها	۱۵۰
۲-۴	تجزیه و تحلیل ActionScript	۱۵۰
۳-۴	ActionScript 2.0 و ActionScript 3.0	۱۵۱

فصل اول انتشار فیلم

- ۱-۱ استفاده از Publish Settings ۲۹۸
۲-۱ استفاده از Publish Preview ۳۰۱

فصل دوم کاهش حجم فایل و بهینه کردن

- ۱-۲ تست فیلم ۳۰۴
۲-۲ استفاده از Bandwidth Profiler ۳۰۵
۳-۲ استفاده از ویژگی Simulate Download ۳۰۵

فصل سوم ایجاد پیش‌لودر

- ۱-۳ پیش‌لود کردن فیلم (preLoader) ۳۱۰

فصل چهارم تنظیمات انتشار HTML

- ۱-۴ آشنایی با گزینه‌های انتشار HTML ۳۱۶
۲-۴ تعیین مکان فیلم در پنجره‌ی مرورگر ۳۱۷

فصل پنجم ایجاد برنامه‌ی کاربردی برای دستگاه‌های سیار

- ۱-۵ آشنایی با Flash Lite ۳۲۱
مروری بر مهارت‌ها ۳۲۸
ساخت پروژه ۱ ۳۳۱
ساخت پروژه ۲ ۳۳۲
طراحی پروژه ۳۳۳
روژه‌ی نمونه ۳۳۴

بخش ۷ وارد کردن و ویرایش کردن گرافیک

- مقدمه ۳۳۶

فصل اول وارد کردن گرافیک

- ۱ آشنایی با فرمت‌ها ۳۳۸
۲-۱ وارد کردن فرمت‌های متفاوت ۳۳۸
۳-۱ فایل‌های Firework ۳۴۰
۴-۱ وارد کردن فایل‌های Adobe Illustrator ۳۴۱
۵-۱ وارد کردن فایل‌های Adobe Photoshop ۳۴۱
۶-۱ وارد کردن بیت‌نگاشت ۳۴۲
۷-۱ کمی‌رایت ۳۴۲

فصل دوم جداسازی بیت‌نگاشت و پر کردن محیط با آن

- ۱-۲ جداسازی بیت‌نگاشت ۳۴۸
۲-۲ ابزار Lasso و Magic Wand ۳۴۸
۳-۲ پر کردن محیط با بیت‌نگاشت (Bitmap Fill) ۳۴۹
۴-۲ انتخاب بیت‌نگاشت از پانل Color ۳۴۹

فصل سوم ردیابی گرافیک بیت‌نگاشت

- ۱-۳ آشنایی با ردیابی (Trace) ۳۵۳
۲-۳ تنظیمات ردیابی ۳۵۴

ساخت پروژه ۲ ۲۳۱

طراحی پروژه ۲۳۲

پروژه‌ی نمونه ۲۳۲

بخش ۵ ایجاد افکت‌های خاص

- مقدمه ۲۳۵

فصل اول ایجاد افکت ماسک

- ۱-۱ آشنایی با لایه‌ی ماسک (Mask) ۲۳۷

فصل دوم اضافه کردن صدا

- ۱-۲ ترکیب کردن انیمیشن و صدا ۲۴۱

فصل سوم اضافه کردن ویدئو

- ۱-۳ آشنایی با ویدئو ۲۴۶
۲-۳ استفاده از Import Video Wizard ۲۴۷
۳-۳ استفاده از Adobe Media Encoder ۲۴۷

فصل چهارم ایجاد نوار مرور متحرک

- ۱-۴ آشنایی با نوار مرور متحرک ۲۵۲
۲-۴ استفاده از برجسب فریم ۲۵۴
۳-۴ آشنایی با صحنه‌های نمایش ۲۵۴

فصل پنجم ایجاد انیمیشن کارااکس

- ۱-۵ آشنایی با Inverse Kinematics ۲۵۵
۲-۵ ایجاد ساختار استخوان‌بندی ۲۵۶
۳-۵ انیمیشن کردن شیء IK ۲۶۲
۴-۵ ایجاد movie clip با شیء IK ۲۶۳
۵-۵ ویژگی Runtime ۲۶۳

فصل ششم ایجاد افکت سه‌بعدی

- ۱-۶ آشنایی با افکت‌های سه‌بعدی ۲۶۹
۲-۶ ابزار سه‌بعدی ۲۶۹
۳-۶ استفاده از MOTION TWEEN با افکت سه‌بعدی ۲۷۰

فصل هفتم ابزار Deco

- ۱-۷ آشنایی با ابزار Deco ۲۷۸
۲-۷ انواع اصلی افکت‌های Deco ۲۷۹

- مروری بر مهارت‌ها ۲۸۳
ساخت پروژه ۱ ۲۹۰
ساخت پروژه ۲ ۲۹۲
طراحی پروژه ۲۹۳
پروژه‌ی نمونه ۲۹۴

بخش ۶ آماده کردن و انتشار فیلم

- مقدمه ۲۹۶

۳-۱	آشنایی با متغیرها و انواع داده	۴۰۶
۴-۱	شروع AS3	۴۰۶
۵-۱	وارد کردن کلاس	۴۰۸
۶-۱	اضافه کردن حرکت با استفاده از ActionScript 3	۴۰۸

۷-۱	اضافه کردن تعامل با استفاده از AS3	۴۰۹
۸-۱	معرفی نحو و فرمت ActionScript 3.0	۴۱۱
۹-۱	استفاده از پانل Actions	۴۱۲
۱۰-۱	بیکربندی پانل Actions	۴۱۳

فصل دوم کار با نمونه‌ی سیمبل Movie Clip

۱-۲	کار با movie clip	۴۱۹
۲-۲	استفاده از movie clip در ActionScript	۴۱۹

فصل سوم قطعه کدها

۱-۳	کار با قطعه کدها (Code Snippets)	۴۲۷
۲-۳	اضافه کردن توضیح به کد AS3	۴۲۹
۳-۳	آشنایی با Movie Clip تعاملی	۴۲۹

فصل چهارم کار با متغیرها

۱-۴	آشنایی با متغیرها	۴۳۳
۲-۴	جمع‌آوری اطلاعات کاربر با استفاده از Text Field	۴۳۴

۳-۴	فونتهای توکار	۴۳۵
-----	---------------	-----

۴-۴	آشنایی با عبارتها (Expressions)	۴۳۵
-----	---------------------------------	-----

مروری بر مهارت‌ها	۴۴۴
ساخت پروژه ۱	۴۴۸
ساخت پروژه ۲	۴۵۱
طراحی پروژه	۴۵۳
پروژه‌ی نمونه	۴۵۴

بخش ۱۰ مرور و بهبود تجربه‌ی کاربر

مقدمه	۴۵۷
-------	-----

فصل اول ایجاد

۱-۱	ایجاد مکان‌نمای معمولی	۴۵۹
۲-۱	فراخوانی یک تابع توسط چند شیء	۴۶۰
۳-۱	ایجاد اکشن‌های شرطی	۴۶۱
۴-۱	کار با movie clip‌های والد	۴۶۲
۵-۱	ردیابی تعامل‌های کاربر	۴۶۳

فصل دوم

۱-۲	آشنایی با فیلم‌های متعدد	۴۷۳
۲-۲	بار کردن فیلم	۴۷۳

مروری بر مهارت‌ها	۳۵۷
ساخت پروژه ۱	۳۵۸
ساخت پروژه ۲	۳۶۰
طراحی پروژه	۳۶۰
پروژه‌ی نمونه	۳۶۱

بخش ۸ ایجاد انیمیشن پیچیده

مقدمه	۳۶۴
-------	-----

فصل اول طراحی فیلم‌ها و انیمیشن‌های پیچیده

۱-۱	استفاده از سیمبل‌ها و پانل Library	۳۶۶
۲-۱	سیمبل‌های گرافیک انیمیشن شده	۳۶۷
۳-۱	سیمبل movie clip	۳۶۸

فصل دوم ایجاد سیمبل گرافیک

۱-۲	استفاده از سیمبل گرافیک برای انیمیشن‌ها	۳۷۲
۲-۲	کپی کردن tween، فریم‌ها، و لایه‌ها از Timeline	۳۷۲

فصل سوم ایجاد سیمبل movie clip

۱-۳	استفاده از سیمبل movie clip	۳۷۳
۲-۳	movie clip تودرتو	۳۷۴
۳-۳	آشنایی با پانل Movie Explorer	۳۷۸

فصل چهارم انیمیشن کردن دکمه‌ها با سیمبل Movie Clip

۱-۴	آشنایی با دکمه‌های انیمیشن شده	۳۸۴
۲-۴	ساختن یک سیمبل دکمه‌ی انیمیشن شده	۳۸۴
۳-۴	ایجاد فیلم تعاملی	۳۸۵

فصل پنجم ویرایش انیمیشن با Motion

۱-۵	آشنایی با Motion Editor	۳۹۰
۳۹۵	مروری بر مهارت‌ها	
۳۹۸	ساخت پروژه ۱	

بخش ۹ معرفی ActionScript 3.0

مقدمه	۴۰۲
-------	-----

فصل اول معرفی ActionScript 3.0

۱-۱	آشنایی با کار با ActionScript 3.0	۴۰۴
۲-۱	آشنایی با لیست‌های نمایش و متد addChild()	۴۰۶

۵۴۱	-----	ساخت پروژه ۲
۵۴۲	-----	طراحی پروژه
۵۴۳	-----	پروژه‌ی نمونه
بخش ۱۲ کار با Components		
۵۴۶	-----	مقدمه
فصل اول کاربرد Components در فیلم فلش		
۵۴۸	-----	۱-۱ استفاده از Components
فصل دوم کاربرد Components در ActionScript		
۵۵۸	-----	۱-۲ اضافه کردن ActionScript به Components
۵۵۸	-----	مروری بر مهارت‌ها
۵۶۷	-----	ساخت پروژه ۱
۵۷۱	-----	ساخت پروژه ۲
۵۷۲	-----	طراحی پروژه
۵۷۳	-----	پروژه‌ی نمونه

۴۷۴	-----	تخلیه‌ی فیلم
-----	-------	--------------

فصل سوم کار با اکشن‌های شرطی

۴۷۹	-----	۱-۳ استفاده از دستور Else If و Else
۴۷۹	-----	۲-۳ ایجاد حلقه‌های شرطی
۴۸۱	-----	۳-۳ استفاده از تابع Math.random

فصل چهارم ایجاد لینک خارجی با ActionScript

۴۸۸	-----	۱-۴ ایجاد یک لینک به یک وبسایت
۴۸۹	-----	۲-۴ ایجاد لینک: Mailto
۴۹۲	-----	مروری بر مهارت‌ها
۴۹۵	-----	ساخت پروژه ۱
۴۹۶	-----	ساخت پروژه ۲
۴۹۷	-----	طراحی پروژه
۴۹۸	-----	پروژه‌ی نمونه

بخش ۱۱ اضافه کردن صدا و ویدئو

۵۰۱	-----	مقدمه
-----	-------	-------

فصل اول کار با صدا

۵۰۳	-----	۱-۱ وارد کردن فایل صدا
۵۰۳	-----	۲-۱ اضافه کردن صدا به Timeline
۵۰۳	-----	۳-۱ آشنایی با رویدادهای صدا
۵۰۳	-----	۴-۱ تکرار شدن صداها

فصل دوم تعیین گزینه‌های هم‌گام‌سازی

۵۰۹	-----	۱-۲ آشنایی با گزینه‌های هم‌گام‌سازی
۵۰۹	-----	۲-۲ آشنایی با صدای استریم
۵۱۰	-----	۳-۲ آشنایی با گزینه‌های هم‌گام‌سازی Start و Stop
۵۱۰	-----	مروری بر مهارت‌ها

فصل سوم ویرایش صدا

۵۱۷	-----	۱-۳ ویرایش طول صدا
۵۱۷	-----	۲-۳ تغییر دادن افکت صدا

فصل چهارم کاربرد ActionScript در صدا

۵۲۲	-----	۱-۴ آشنایی با ActionScript و صدا
۵۲۳	-----	۲-۴ شروع کردن و متوقف کردن صدا با ActionScript
۵۲۳	-----	مروری بر مهارت‌ها

فصل پنجم کار با ویدئو

۵۲۷	-----	۱-۵ آشنایی با لود کردن یک ویدئوی خارجی
۵۲۸	-----	۲-۵ معرفی نقاط راهنما
۵۲۸	-----	۳-۵ استفاده از نقاط راهنما در ActionScript
۵۳۵	-----	مروری بر مهارت‌ها
۵۳۹	-----	ساخت پروژه ۱

مقدمه

فلش نرم‌افزاری است که برای تولید انواع بازی دوبعدی، فیلم، و برنامه‌های کاربردی تعاملی برای استفاده در وب‌سایت‌ها کاربرد دارد، که این برنامه‌ها توسط پخش‌کننده‌ی فلش اجرا می‌شوند.

سادگی در کنترل محتویات و اطلاعات، گرافیک بالا، و قدرت انعطاف فراوان استفاده از همه‌گیر آن را موجب شده است. نسخه‌های اخیر این نرم‌افزار قابلیت‌های بسیار بیشتری را در اختیار کارلران حرفه‌ای فلش قرار داده است.

این کتاب مرجع کاملی از نرم‌افزار Adobe Flash است. در این کتاب مهارت‌های مقدماتی تا پیشرفته فلش شرح داده شده است. در آن با ایجاد و توزیع انیمیشن‌های فلش، وب‌سایت‌ها، و برنامه‌های کاربردی آشنا می‌شوید.

هنگام مطالعه‌ی این کتاب به چند فایل داده نیاز خواهید داشت. می‌توانید فایل‌های مورد نیاز را از سایت انتشار علوم رایانه دانلود نمایید.

نسخه‌ی رنگی این کتاب به صورت PDF در سایت انتشارات علوم رایانه، فروشگاه کتاب‌های الکترونیکی، باقیمت مناسب قابل دانلود کردن است.

فاطمه جعفرنژاد قمی

زمستان ۱۳۹۲