

آموزش سریع
انیمیشن
Macromedia
Flash 8

مهندس حسین فروزان

کتاب
گروه انتشارات

فروژنده حبیب، ۱۳۶۱-

آموزش سریع ساخت انیمیشن با Flash - حبیب فروژنده - تهران

عابد ۱۳۸۴ ۱۲۸ ص

ISBN: 964-364-638-6

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا

۱. فلش (فایل کامپیوتر)، ۲. متحرک سازی کامپیوتری، ۳. وب

سایتها طراحی، الف. عنوان.

TRA۹۷/۷/۴۶۲

۰۰۶-۶۹۶

۸۴-۲۵۸۴۸

کتابخانه ملی ایران



انتشارات عابد

آموزش سریع ساخت انیمیشن با Flash

مؤلف: مهندس حبیب فروژنده

ناشر: عابد

ناشر همکار: مهر جرد

صفحه آرائی و طراحی جلد: محمد حسین قلزری

ناظر فنی: معصومه نداف

چاپ: اول- ۱۳۸۴

قیمت: ۱۱۰۰ تومان

لیتوگرافی: طیف نگار

چاپ: سپهر نوین

تیراژ: ۵۱۰۰

مرکز بخش: بخش مهرگان، خیابان انقلاب، خیابان وحید نظری، بین فخر رازی و دانشگاه، کوچه آشتیانی،

پلاک ۲۴، واحد ۳ تلفن: ۶۶۹۶۰۷۶۳، ۶۶۹۵۸۵۵۸

فهرست

۸ معرفی

فصل اول

- ۹ آشنایی با محیط برنامه
۱۲ تنظیمات محیط برنامه
۱۴ تنظیمات صفحه
۱۵ ساخت یک انیمیشن ساده
۱۸ تنظیمات خط زمان
۱۹ ذخیره سازی فایل فلش

فصل دوم

- ۲۱ آشنایی با ابزار طراحی
۲۱ جعبه ابزار
۴۰ ساخت شیب رنگ
۴۲ دستورات ویرایشی

فصل سوم

- ۴۵ ترکیب و چینش اشیاء
۴۵ لایه ها
۴۷ سطوح صفحه
۴۹ گروه بندی اشیاء

- ۵۱ تراز کردن اشیاء
۵۲ چینش اشیاء

فصل چهارم

- ۵۴ انواع انیمیشن
۵۴ فریم‌ها
۵۷ توالی فریم‌ها
۵۸ میان‌بازی حرکتی
۶۳ میان‌بازی شکلی
۶۵ ردیابی تغییرات

فصل پنجم

- ۶۶ سمبل‌های فلش
۶۶ کتابخانه پروژه
۶۷ سمبل‌های گرافیکی
۷۱ سمبل‌های نمایشی
۷۴ سمبل‌های دکمه‌ای

فصل ششم

- ۷۷ تکنیک‌های پیشرفته انیمیشن‌سازی
۷۷ معکوس کردن فریم‌ها
۷۹ حرکت شکل روی مسیر مشخص
۸۱ لایه پوششی

- ۸۳ نشان‌گرها در میان‌یابی شکلی
- ۸۵ وارد کردن عکس
- ۸۹ وارد کردن صدا
- ۹۲ وارد کردن فیلم
- ۹۶ ساخت پیوند
- ۹۷ جلوه‌های خط‌زمان
- ۹۸ ساخت دکمه با سمبل نمایشی
- ۱۰۰ توزیع حروف روی لایه‌ها
- ۱۰۰ الگوهای پیش‌ساخته فلش
- ۱۰۲ نماهای فلش
- ۱۰۳ چاپ فریم‌ها
- ۱۰۴ خروجی‌های فلش

فصل هفتم

- ۱۰۸ برنامه‌نویسی در محیط فلش
- ۱۰۹ دستورات روی فریم
- ۱۱۱ حرکت دادن یک شکل
- ۱۱۴ تغییر ویژگی‌های سمبل
- ۱۱۶ برنامه‌نویسی روی دکمه‌ها
- ۱۱۸ دکمه‌های کنترل انیمیشن
- ۱۲۱ کنترل نمونه‌ها به کمک رفتارها
- ۱۲۲ مؤلفه‌های فلش
- ۱۲۴ راهنمای برنامه
- ۱۲۶ برنامه‌های جانبی

معرفی :

نرم افزار فلش که محصول قدرتمند و پرترفندار شرکت ماکرومدیا می باشد، با ارائه قابلیت های فراوان توانسته خود را تبدیل به استاندارد برای تولید انیمیشن در اینترنت و صفحات وب کند. این نرم افزار با ایجاد انیمیشن های کم حجم و ترکیب آسان صدا و تصویر و نیز امکان برنامه نویسی، به کاربران مبتدی تا حرفه ای امکان می دهد تا قطعات انیمیشن مورد نظر خود را به سرعت تهیه کرده و در فرمت های گوناگون در اختیار سایرین قرار دهند.

راز کم حجم بودن انیمیشن های تولیدی با این برنامه در این است که اشکال و تصاویر فلش به صورت برداری (Vector) هستند. یعنی به جای تعریف تک تک نقاط تصویر، اشکال به کار رفته در صفحه با فرمول های ریاضی مشخص می شوند. برای مثال در تصویر نقطه ای (Bitmap) برای تعریف یک دایره درون صفحه، اطلاعات مربوط به مکان و رنگ تک تک نقاط تصویر باید ذخیره سازی شود که حجم بالایی را اشغال می کند اما در تصاویر برداری فقط اطلاعات مربوط به مختصات مرکز دایره، شعاع و رنگ آن ذخیره می شود که به مراتب حجم کمتری را دربر خواهد گرفت.

جدیدترین نسخه این نرم افزار (Flash 8 (2005 است که از آن برای ایجاد قطعات انیمیشن در اینترنت یا سی دی های تبلیغاتی و همچنین طراحی صفحات وب استفاده می شود. اگر نکات ذکر شده در کتاب را به دقت مطالعه کرده و مثال های آن را به صورت عملی پیاده سازی کنید، در انتهای کتاب به جمع کاربران فلش خواهید پیوست.