

به نام خدا

رایانه کار Flash MX

مؤلف

مهندس شهرام شکوفیان

کارشناس ارشد سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای

شاخه کاردانش

استاندارد مهارت : رایانه کار Flash MX

شماره استاندارد قدیم: ۱-۶۱/۴۶

شماره استاندارد جدید: ۱-۶۱/۴۶/۱/۱

شکوفیان، شهرام، ۱۳۴۴

رایانه کار Flash Mx (فلش.ام.ایکس) شماره استاندارد قدیم ۶۱/۴۶-۱ شماره استاندارد جدید ۶۱/۴۶/۱/۱-۱

مؤلف شهرام شکوفیان

تهران: سهادنش، ۱۳۸۵

۳۲۰ ص

ISBN: ۹۶۴-۸۷۹۵-۸۸-۶

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیا

۱) فلش (فایل کامپیوتر) ۲) محرک سازی کامپیوتری، الف. عنوان

۰۰۶/۶۹۶

۲۸۹۷/۷ TRA

۸۴-۲۸۲۶۹ م

کتابخانه ملی ایران



تلفکس: ۶۶۴۸۱۶۶۶ - ۶۶۴۱۷۲۳۵ - ۶۶۴۹۸۱۲۵

روابط عمومی: ۴۴۷۱۲۹۵۵ - ۴۴۷۲۲۳۶۰



عنوان کتاب..... رایانه کار Flash Mx

مؤلف..... شهرام شکوفیان

ناشر..... انتشارات سهادنش

روابط عمومی..... میلاد بختیاری

نوبت چاپ..... اول ۱۳۸۵

چاپ..... به آوران (۶۶۹۱۵۵۸۴)

صحافی..... نوری (۵۵۴۱۲۹۲۸)

لیتوگرافی..... شاد (۶۶۹۶۶۹۰۳)

تیراژ..... ۱۰۵۰ نسخه

قیمت..... ۳۴۵۰ ریال

ISBN: ۹۶۴-۸۷۹۵-۸۸-۶

شابک: ۹۶۲-۸۷۹۵-۸۸-۶

WWW.sohadanesh.COM

کلیه حقوق این کتاب برای سهادنش محفوظ است

فهرست مطالب

۷	مقدمه مؤلف
۹	پیش آزمون

واحد کار ۱: نصب و شناسایی محیط Flash MX

۱۲	۱-۱ آشنایی با کاربرد نرم افزار Flash MX
۱۳	۱-۲ نیازمندی‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری جهت نصب Flash MX
۱۴	۱-۳ نصب Flash MX
۱۵	۱-۴ آشنایی با محیط Flash MX

واحد کار ۲: ترسیم در Flash MX

۲۸	۲-۱ ترسیم خط (Line)
۲۹	۲-۲ ترسیم مستطیل (Rectangle)
۳۲	۲-۳ ترسیم بیضی (Oval)
۳۲	۲-۴ ترسیم با استفاده از ابزار Pencil
۳۴	۲-۵ ابزار قلم‌مو (Brush)
۳۷	۲-۶ ایجاد منحنی با استفاده از ابزار Pen
۴۱	۲-۷ افزودن زمینه با استفاده از ابزار سطل رنگ (Paint Bucket)
۴۳	۲-۸ تغییر رنگ خطوط با استفاده از ابزار بطری جوهر (Ink Bottle)
۴۳	۲-۹ ابزار قطره‌چکان (Eyedropper)
۴۵	۲-۱۰ پاک کردن اشتباهات
۴۷	۲-۱۱ طریقه انتخاب کردن اشیا
۵۰	۲-۱۲ گروه‌بندی ترسیمات

واحد کار ۳: کنترل ترسیمات در Flash MX

- ۳-۱ آشنایی با لایه‌ها..... ۶۰
- ۳-۲ ابزارهای کمک ترسیم..... ۶۷
- ۳-۳ تراز کردن اشیا..... ۷۰
- ۳-۴ استفاده از رنگها..... ۷۱
- ۳-۵ شفافیت (Transparency) و قابلیت مشاهده (Visibility)..... ۷۹
- ۳-۶ کنترل خطوط و زمینه‌ها..... ۸۳
- ۳-۷ انتقال (Transforming)..... ۹۰
- ۳-۸ تغییر شکل خطوط و خطوط محیطی اشکال..... ۹۹

واحد کار ۴: استفاده از متن در Flash MX

- ۴-۱ انواع فیلد متن مورد استفاده در Flash..... ۱۱۰
- ۴-۲ طرز کار با ابزار Text..... ۱۱۰
- ۴-۳ طرز تنظیم خصوصیات متن با استفاده از Property Inspector..... ۱۱۴
- ۴-۴ تبدیل متن به اشکال برداری..... ۱۲۰

واحد کار ۵: استفاده از سمبل‌ها در Flash MX

- ۵-۱ آشنایی با نمادها..... ۱۲۶
- ۵-۲ انواع نمادها..... ۱۲۷
- ۵-۳ ایجاد دکمه‌ها..... ۱۳۰
- ۵-۴ آشنایی با Timeline دکمه..... ۱۳۴
- ۵-۵ افزودن متن به دکمه..... ۱۳۵

واحد کار ۶: استفاده از کتابخانه در Flash MX

- ۶-۱ آشنایی با کتابخانه‌ها..... ۱۴۴
- ۶-۲ طریقه افزودن اشیا به کتابخانه..... ۱۴۵
- ۶-۳ سازماندهی کتابخانه‌ها..... ۱۴۶
- ۶-۴ استفاده از اشیای موجود در کتابخانه‌های استاندارد..... ۱۵۱
- ۶-۵ باز کردن پروژه‌های فیلم به صورت کتابخانه..... ۱۵۲

واحد کار ۷: متحرک‌سازی

- ۱۶۰ ۷-۱ آشنایی با TimeLine
- ۱۶۱ ۷-۲ آشنایی با فریم‌ها
- ۱۶۵ ۷-۳ حرکت
- ۱۷۷ ۷-۴ تغییر آلفا در Tween

واحد کار ۸: اصول استفاده از لایه ماسک

- ۱۸۸ ۸-۱ آشنایی با ماسک
- ۱۸۹ ۸-۲ ایجاد ماسک
- ۱۹۴ ۸-۳ اصلاح و بهینه‌سازی ماسک

واحد کار ۹: اصول استفاده از لایه راهنما

- ۲۰۰ ۹-۱ آشنایی با لایه‌های راهنما
- ۲۰۱ ۹-۲ ایجاد مسیر راهنما
- ۲۰۴ ۹-۳ تغییر جهت شیء در طول مسیر راهنما
- ۲۰۶ ۹-۴ حرکت دادن چندین شیء با استفاده از یک مسیر راهنما
- ۲۰۹ ۹-۵ رفع اشکالات ایجاد شده در مسیر راهنما

واحد کار ۱۰: استفاده از گرافیک و تصاویر در Flash MX

- ۲۱۸ ۱۰-۱ انواع تصاویر گرافیکی
- ۲۱۹ ۱۰-۲ وارد کردن تصاویر نقش‌بیتی
- ۲۲۳ ۱۰-۳ تنظیم خصوصیات نقش‌بیتی وارد شده
- ۲۲۴ ۱۰-۴ تبدیل تصاویر نقش‌بیتی به تصاویر برداری

واحد کار ۱۱: استفاده از صدا در Flash MX

- ۲۳۴ ۱۱-۱ وارد کردن صدا
- ۲۳۵ ۱۱-۲ افزودن صدا به فیلمهای Flash
- ۲۳۷ ۱۱-۳ همزمان‌سازی صداها
- ۲۳۹ ۱۱-۴ افزودن صدا به دکمه‌ها

۱۱-۵ تنظیم گزینه‌های خروجی صدا ۲۴۱

واحد کار ۱۲: منتشر کردن فیلم Flash

- ۱۲-۱ استفاده از فیلم‌های Flash در وب ۲۵۴
- ۱۲-۲ تنظیم گزینه‌های مربوط به انتشار فیلم ۲۵۵
- ۱۲-۳ صدور Flash به فرمت‌هایی متفاوت ۲۶۴

واحد کار ۱۳: کنترل بیشتر فیلم با ActionScript

- ۱۳-۱ افزودن ActionScript به اشیاء و فریم‌ها ۲۷۴
- ۱۳-۲ اهمیت ارتباط متقابل (Interaction) ۲۷۵
- ۱۳-۳ اعمال و مدیران رویداد ۲۷۷
- ۱۳-۴ روشهای مختلف افزودن ارتباط متقابل به فیلم ۲۸۰
- ۱۳-۵ ارتباط متقابل بین اشیاء مختلف ۲۸۴
- ۱۳-۶ اعمال کنترل پخش فیلم ۲۸۹

واحد کار ۱۴: کاربرد Componentها و ایجاد فرم

- ۱۴-۱ مفهوم و کاربرد Component ۲۹۸
- ۱۴-۲ انواع Component ۲۹۹
- ۱۴-۳ طریقه افزودن Componentها به فیلم Flash ۳۰۱
- ۱۴-۴ استفاده از کدهای ActionScript برای Componentها ۳۰۳

- آزمون پایانی ۳۰۹
- آزمون عملی پایانی ۳۱۳
- پاسخنامه ۳۱۵
- فهرست منابع ۳۲۰

مقدمه مؤلف

پרגراف نیست اگر بگوییم Flash استاندارد فنی برای تهیه برنامه‌های کاربردی با کیفیت در محیط وب است. فقط کافی است به چندین نمونه از سایت‌های وب موجود مراجعه کنید که در آنها از Flash استفاده شده است. Flash با بهره‌گیری از گرافیک‌ها، انیمیشن، صدا و ارتباط متقابل می‌تواند هیجان، سرگرمی و اطلاع رسانی را به همراه داشته باشد.

ابزارهای مورد نیاز برای ایجاد فیلم‌های Flash بسیار فراوان و در دسترس هستند. پس از خریداری نرم‌افزار تنها کافی است کمی وقت صرف کرده و در مورد آن بیاموزید. حتی می‌توانید قبل از خرید نسخه اصلی برنامه، نسخه آموزشی سی روزه آن را از سایت ماکرومدیا به آدرس www.macromedia.com دریافت کرده و مورد استفاده و بررسی قرار دهید.

Flash به قدری منحصر به فرد است که برای استفاده از آن نیاز به تجربه زیادی نخواهید داشت. زمانی که با مفاهیم مقدماتی آشنا شدید و طرز استفاده از ابزارها را بیاموزید، می‌توانید تمرین را آغاز کرده و تولید کنید.

این کتاب به گونه‌ای طراحی شده که به سرعت می‌توانید نتایج کار خود را مشاهده کنید. تمرینات این کتاب به گونه‌ای تنظیم شده‌اند که با انجام آنها می‌توانید دانش و مهارت‌های کسب شده در هر مرحله را به صورت عملی مورد استفاده قرار دهید. در مدت زمان کوتاهی پس از شروع کار، طراحی‌هایی ایجاد خواهید کرد که قبلاً خارج از تصور شما بوده‌اند. سپس با کمی تمرین بیشتر می‌توانید ایده‌های خود را عملی کنید. در نهایت به نقطه‌ای خواهید رسید که دیگر کسی نمی‌تواند شما را متوقف کند.

به زودی درخواهید یافت که چه ابزار ارزشمندی برای ایجاد ارتباط متقابل با کاربران در اختیار دارید و برای نشان دادن ابتکار خود به سایرین صبر و تحمل را از کف خواهید داد. پس آماده باشید تا کار را شروع کنیم.

مهندس شهرام شکوفیان

کارشناس ارشد سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای

مقدمه مجتمع کامپیوتر جهان علم (گروه آموزشی بختیاری):

واحد تولیدات علمی آموزشگاه جهان علم در سال ۱۳۸۴ کار خود را با هیه جزوات آموزشی شروع کرد و در سال ۱۳۸۵ فعالیت رسمی خود را در زمینه چاپ کتاب های فنی با نام گروه آموزشی بختیاری و با همکاری انتشارات سها دانش آغاز نمود. واحد تولیدات علمی جهان علم در تهران با دو آموزشگاه جهان علم و پایانه هوشمند همکاری دارد که در آنها دوره های کامپیوتر به صورت تخصصی از جمله دوره های مهندسی ، دیپلم کامپیوتر و گرافیک با بهره گیری از اساتید مجرب تدریس می شود. کار آموزان با شرکت در این کلاسها تمامی نیاز خود را در زمینه آموزش دوره های کامپیوتر برطرف می سازند. در اینجا بر خود لازم می دانم تا از تمامی کسانی که کمک های خود را از من دریغ ننمودند تشکر و قدردانی بعمل آورم:

جناب آقای علیرضا بختیاری مدیریت محترم آموزشگاه های جهان علم و جناب آقای قرانی مدیر مسئول انتشارات سها دانش و همچنین از آقای مهندس حسین زهتاب مینوی و خانمها صادقی ، میسونی و فرزانه یدانی که مرا در راه اندازی این واحد تشویق نمودند تشکر نمایم. در پایان نیز جا دارد از مولف گرانقدر جناب آقای مهندس شکوفیان کارشناس ارشد سازمان فنی و حرفه ای کشور تشکر نمایم که با زحمات شبانه روزی خود ما را در تهیه این مجموعه یاری نمودند.

جهت تهیه کتاب میتوانید به مراکز زیر مراجعه نمائید:

دفتر و نمایشگاه و مرکزی جهان علم:

تهران- میدان المپیک- خیابان جهلم- ساختمان جهان علم/ تلفکس: ۴۴۷۲۲۳۶۰ / تلفن: ۴۴۷۱۲۹۵۵

دفتر مرکزی سها دانش:

تهران- خیابان انقلاب- خیابان فخر رازی- کوچه ری- پلاک ۴۴/۱ - طبقه همکف/ تلفن و

فکس: ۶۶۴۹۹۱۲۵-۶۶۴۱۷۲۳۵

دفتر و آموزشگاه پایانه هوشمند:

تهران- خیابان آزادی- بلوار استاد معین- تقاطع خیابان دامپزشکی/ تلفن: ۶۶۰۲۳۴۳۶

با تشکر

مدیریت واحد تولیدات علمی آموزشگاه کامپیوتر جهان علم

میلاد بختیاری