

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

کاربر Flash

شاخه‌ی	: کاردانش
زمینه‌ی	: خدمات
گروه تحصیلی	: کامپیوتر
زیرگروه	: کامپیوتر
نام رشته مهارتی	: طراحی صفحات وب- تولید چندرسانه‌ای
شماره رشته مهارتی	: ۳۱۳-۱۰۱-۱۷-۳ و ۳۱۲-۱۰۱-۱۷-۳
کد رایانه‌ای رشته مهارتی	: ۶۱۳۸-۶۱۳۷
نام استاندارد مهارت مبنا	: کاربر Flash
کد استاندارد متولی	: ۸۷-۱۵/۳ ف. ه.
کد رایانه نظری	: ۰۴۷۴
کد رایانه عملی	: ۰۴۷۵

محتوای این کتاب در جلسه مورخ ۲۹-۳-۹۰ کمیسیون تخصصی رشته‌ی کامپیوتر دفتر برنامه‌ریزی و تالیف آموزش‌های فنی و حرفه‌ای و گردانش با عضویت بتول عطاران، محمدرضا شکرریز، محمد عباسی، الهه اسمعیل‌زاده، آتوسا دهباشی و میترا امیدوار تایید شده است.

عنوان و نام پدیدآور	کاربر Flash [کتابهای درسی] شاخه‌ی کار دانش زمینه‌ی خدمات...نسترن یوسف‌زاده: برنامه‌ریزی محتوا و نظارت بر تألیف دفتر برنامه‌ریزی و تألیف آموزش‌های فنی و حرفه‌ای کار دانش.
مشخصات نشر	تهران: ناقوس، ۱۳۹۲
مشخصات ظاهری	۳۵۲ ص.: مصور.
شابک	۹۷۸-۹۶۴-۳۷۷-۶۲۰-۶
وضعیت فهرست نویسی	فیا
یادداشت	کتاب حاضر براساس استاندارد مهارت مینا کاربر Flash کد استاندارد متولی ۸۷-۳/۱۵ ف.ه شماره‌ی درس نظری ۰۴۷۴ عملی ۰۴۷۵ است.
موضوع	فلش (فایل کامپیوتر)
موضوع	محرک‌سازی کامپیوتری
شناسه افزوده	یوسف‌زاده، نسترن، ۱۳۵۱-
شناسه افزوده	سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی. دفتر برنامه‌ریزی درسی آموزش‌های فنی و حرفه‌ای و کار دانش
رده‌بندی کنگره	۳۷۴/ک۰۴۷۴ : ۱۳۹۲ / ک۱ / ۲۸۹۷
رده‌بندی دیویی	۳۷۴/ک۰۴۷۴
شماره کتابشناسی ملی	۳۲۸۰۲۸۶

نام کتاب مهارتی: کاربر Flash

شماره کتاب ۶۱۳۷-۶۱۳۸

برنامه‌ریزی محتوا و نظارت بر تألیف: دفتر برنامه‌ریزی و تألیف آموزش‌های فنی و حرفه‌ای و کار دانش

مؤلف: نسترن یوسف‌زاده

اعضای گروه بررسی کننده محتوا: بتول عطاران، محمدرضا شکرریز، محمد عباسی، الهه اسمعیل‌زاده، آتوسا دهباشی و میترا امیدوار

ویراستار علمی: علیرضا جماعتلو

قیمت: ۱۰۵۰۰۰ ریال

تیراژ: ۲۰۰۰ نسخه

چاپخانه: گنج‌شایگان

نوبت و سال انتشار: ۱۳۹۲ - نوبت اول

ناشر: انتشارات ناقوس

صاحب امتیاز: شرکت اندیش پخش سبز

آدرس: تهران، ابتدای سهروردی شمالی، کوچه مهاجر، پلاک ۳۴، واحد ۸

تلفن: ۰۹۱۲۳۱۷۹۲۴۶ - ۸۸۵۱۰۸۶۲

© حق چاپ محفوظ است

ISBN: 978-964-377-620-6

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۳۷۷-۶۲۰-۶

مجموعه کتاب های درسی رشته کامپیوتر شاخه کاردانش -استاندارد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

رشته تصویر سازی	رشته طراحی صفحات وب	رشته تولید چند رسانه ای
مفاهیم پایه فن آوری اطلاعات	مفاهیم پایه فن آوری اطلاعات	مفاهیم پایه فن آوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007
صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007
ارائه مطالب Power Point 2007	ارائه مطالب Power Point 2007	ارائه مطالب Power Point 2007
نرم افزار اداری تکمیلی	نرم افزار اداری تکمیلی	نرم افزار اداری تکمیلی
بانک اطلاعاتی Access 2007	بانک اطلاعاتی Access 2007	بانک اطلاعاتی Access 2007
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی
طراح امور گرافیکی با رایانه	طراح امور گرافیکی با رایانه	طراح امور گرافیکی با رایانه
کاربر FreeHand	کاربر Flash	کاربر Flash
کاربر CorelDraw	طراح صفحات وب (مقدماتی)	کاربر Director
	طراح صفحات وب (پیشرفته)	میکس رایانه ای

مجموعه کتاب های درسی رشته کامپیوتر شاخه کاردانش - استاندارد وزارت کار و امور اجتماعی

رشته تصویر سازی	رشته طراحی صفحات وب	رشته تولید چند رسانه ای	رشته برنامه نویسی پایگاه داده
مفاهیم پایه فن آوری اطلاعات	مفاهیم پایه فن آوری اطلاعات	مفاهیم پایه فن آوری اطلاعات	مفاهیم پایه فن آوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007
صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007
ارائه مطالب Power Point 2007	ارائه مطالب Power Point 2007	ارائه مطالب Power Point 2007	ارائه مطالب Power Point 2007
نرم افزار اداری تکمیلی	نرم افزار اداری تکمیلی	نرم افزار اداری تکمیلی	نرم افزار اداری تکمیلی
طراح گرافیک رایانه ای	طراح گرافیک رایانه ای	طراح گرافیک رایانه ای	برنامه نویسی مقدماتی
شهروند الکترونیکی	نرم افزار گرافیکی FlashMX	شهروند الکترونیکی	برنامه نویسی VB پیشرفته (جلد ۱)
نرم افزار گرافیکی freeHand	طراحی مقدماتی صفحات وب	نرم افزار گرافیکی Director	برنامه نویسی VB پیشرفته (جلد ۲)
نرم افزار گرافیکی CorelDraw	رایانه کار Interdev	تدوین فیلم و صدا SSP	مدیریت پایگاه داده
نرم افزار گرافیکی FlashMX	رایانه کار Dear Weaver	نرم افزار گرافیکی FlashMX	مهارت عمومی برنامه نویسی
	رایانه کار CIW	نرم افزار گرافیکی Authorware	

فصل ۱

۲	۱-۱ معرفی Flash Cs4
۳	۱-۲ باز کردن و بستن برنامه
۴	۱-۳ آشنایی با محیط برنامه
۶	۱-۴ جعبه ابزار (Tools Panel)
۹	۱-۵ تعریف Fill و Stroke
۹	۱-۶ باز کردن فایل Flash
۱۰	۱-۷ باز کردن یک فایل جدید
۱۰	۱-۸ ذخیره سازی و بستن فایل
۱۱	۱-۹ انواع فایل‌های Flash
۱۱	۱-۱۰ بستن فایل
۱۲	۱-۱۱ تغییر اندازه صفحه
۱۳	۱-۱۲ استفاده از پنجره تنظیمات
۱۳	۱-۱۳ کار با پنجره ها (Panels)
۱۴	۱-۱۴ بزرگنمایی صفحه
۱۵	۱-۱۵ استفاده از خط کش
۱۵	۱-۱۶ استفاده از راهنمای برنامه

فصل ۲

۲۲	۲-۱ خطوط شبکه (Grid)
۲۳	۲-۲ خط کش (Rulers)
۲۴	۲-۳ خط (Line)
۲۷	۲-۴ ابزار مداد (Pencil Tool)
۲۷	۲-۵ چهار گوش (Rectangle)
۳۰	۲-۶ انتخاب خطوط و اشکال
۳۱	۲-۷ چند ضلعی (Polystar)
۳۲	۲-۸ بیضی (Oval)

۳۲	۲-۹ قلم مو (Brush Tools)
۳۶	۲-۱۰ سطل رنگ (Paint Bucket)
۳۹	۲-۱۱ ویرایش خط (Ink Bottle)
۳۹	۲-۱۲ پاک کن (Eraser)
۴۰	۲-۱۳ ابزار Faucet
۴۱	۲-۱۴ ویرایش خطوط یا منحنی توسط نقاط ویرایشی
۴۱	۲-۱۵ نحوه اصلاح خطوط غیر یکنواخت
۴۳	۲-۱۶ تبدیل خطوط به اجسام توپر
۴۴	۲-۱۷ بررسی اشکال متقاطع
۴۶	۲-۱۸ گروه بندی
۴۸	۲-۱۹ تغییر شکل اشیاء

فصل ۳

۵۶	۳-۱ رنگ های یکنواخت (Solid Color)
۶۰	۳-۲ رنگ های گرادیان

فصل ۴

۷۰	۴-۱ لایه
۷۲	۴-۲ ویژگی های لایه
۷۳	۴-۳ تنظیمات لایه از پنجره TimeLine
۷۵	۴-۴ تنظیمات لایه با استفاده از پنجره Layer Properties
۷۶	۴-۵ مرتب کردن لایه ها
۷۷	۴-۶ لایه های پوششی (Mask)

فصل ۵

۸۴	۵-۱ افزودن متن به صفحه
۸۵	۵-۲ قالب بندی متن
۸۷	۵-۳ حاشیه ها و فاصله خطوط

۵-۴	تغییر واحد اندازه گیری	۸۸
۵-۵	جابجایی و تغییر اندازه کادر متنی	۸۸
۵-۶	شکستن متن	۸۹
۵-۷	تغییر شکل حروف	۹۰
۵-۸	ایجاد برجستگی در متن	۹۱
۵-۹	ایجاد Strock در متن	۹۲
۵-۱۰	ایجاد متن با رنگ‌های لایه‌ای	۹۳
۵-۱۱	ایجاد سایه در متن	۹۴
۵-۱۲	نوشتن متن روی سطح غیر خطی	۹۵

فصل ۶

۶-۱	کتابخانه (Library)	۱۰۲
۶-۲	سمبل (Symbol)	۱۰۲
۶-۳	نمونه (Instance)	۱۰۲
۶-۴	انواع سمبل	۱۰۳
۶-۵	استفاده از کتابخانه	۱۰۳
۶-۵-۱	باز کردن پنجره کتابخانه	۱۰۴
۶-۶	سازماندهی کتابخانه	۱۰۵
۶-۷	ساخت یک سمبل	۱۰۶
۶-۸	تبدیل یک شیء به سمبل	۱۰۶
۶-۹	پیش نمایش سمبل	۱۰۶
۶-۱۰	استفاده از نمونه سمبل	۱۰۶
۶-۱۱	جایگزینی یک نمونه سمبل با نمونه دیگر	۱۰۷
۶-۱۲	ویرایش یک نمونه سمبل	۱۰۷
۶-۱۳	ویرایش سمبل‌ها	۱۰۸
۶-۱۴	نحوه حذف سمبل	۱۰۹

فصل ۷

۱۱۴	۷-۱ پنجره کتابخانه
۱۱۵	۷-۲ قابلیت‌های پنجره Library
۱۱۶	۷-۳ Movie Explorer
۱۱۶	۷-۴ تنظیم نمایش عناصر فیلم در لیست نمایشی
۱۱۷	۷-۵ پیش نمایش فیلم
۱۱۸	۷-۶ ویرایش عناصر داخل کتابخانه

فصل ۸

۱۲۲	۸-۱ مفهوم فریم
۱۲۳	۸-۲ انیمیشن
۱۲۴	۸-۳ انواع فریم‌ها
۱۲۴	۸-۴ سرعت فریم
۱۲۴	۸-۵ اضافه کردن فریم‌ها
۱۲۵	۸-۶ شناسایی نوع فریم از طریق شکل ظاهر
۱۲۶	۸-۷ ایجاد انیمیشن
۱۲۷	۸-۸ ایجاد انیمیشن فریم به فریم
۱۲۷	۸-۹ نمایش انیمیشن در محیط ویراستار (Flash Editor) Flash
۱۲۷	۸-۱۰ ایجاد مکت در نمایش
۱۳۱	۸-۱۱ استفاده از چند لایه در ایجاد انیمیشن
۱۳۲	۸-۱۲ انتخاب کردن فریم‌ها
۱۳۲	۸-۱۳ کپی کردن و چسباندن فریم
۱۳۲	۸-۱۴ حذف حالت کلیدی بودن یک فریم
۱۳۲	۸-۱۵ حذف یک فریم از یک فیلم
۱۳۳	۸-۱۶ انیمیشن میانی Motion Tweening
۱۳۵	۸-۱۷ تغییر اندازه در انیمیشن میانی
۱۳۵	۸-۱۸ دوران و چرخش اشکال

۱۳۸	۸-۱۹ حرکت اشکال در طول یک مسیر معین
۱۴۰	۸-۲۰ تنظیمات Tween
۱۴۱	۸-۲۱ متحرک‌سازی با Shape Tweening (شکل میانی)
۱۴۵	۸-۲۲ معکوس کردن فریم‌ها

فصل ۹

۱۵۸	۹-۱ سمبل‌های دکمه‌ای
۱۵۸	۹-۲ استفاده از دکمه‌های پیش ساخته Flash
۱۵۹	۹-۳ فریم‌های دکمه
۱۶۰	۹-۴ ساخت یک سمبل دکمه‌ای
۱۶۳	۹-۵ قراردادن دکمه روی صفحه
۱۶۳	۹-۶ ساخت دکمه‌های چند حالتی
۱۶۵	۹-۷ پیش نمایش دکمه
۱۶۶	۹-۸ دکمه‌های انیمیشنی
۱۶۶	۹-۹ درج یک کلیپ نمایشی در دکمه
۱۵۰	۹-۱۰ آزمایش کلیپ

فصل ۱۰

۱۷۶	۱۰-۱ ذخیره انیمیشن به صورت سمبل نمایشی
۱۷۹	۱۰-۲ تصاویر گرافیک برداری (Vector)
۱۷۹	۱۰-۳ تصاویر نگاشت بیتی (Bitmap)
۱۷۹	۱۰-۴ استفاده از شکل‌ها و فایل‌های ایجاد شده توسط سایر برنامه‌ها
۱۸۱	۱۰-۵ تبدیل تصاویر Bitmap به تصاویر برداری (Vector)
۱۸۲	۱۰-۶ پر کردن یک جسم تو پر با تصاویر Bitmap
۱۸۳	۱۰-۷ ایجاد تغییر در جسم پرشده با Bitmap

فصل ۱۱

۱۹۰	۱۱-۱ درک صحنه‌ها
-----	------------------

۱۹۱	۱۱-۲ روابط متقابل با عملیات ساده فریم ها
۱۹۲	۱۱-۳ برنامه نویسی در Action Script
۱۹۴	۱۱-۴ توابع
۱۹۴	۱۱-۵ پنجره Actions
۱۹۹	۱۱-۶ افزودن عملیات (Actions) به فریم ها
۲۰۴	۱۱-۷ Action های فریمی
۲۰۵	۱۱-۸ Add Event listener
۲۰۶	۱۱-۹ تعریف تابع برای دکمه
۲۰۶	۱۱-۱۰ اشیاء
۲۰۷	۱۱-۱۱ متدها
۲۰۷	۱۱-۱۲ افزودن دکمه های توقف و پخش فیلم
۲۱۱	۱۱-۱۳ پرش به صحنه دلخواه
۲۱۴	۱۱-۱۴ دستور Help
۲۱۴	۱۱-۱۵ بررسی نگارش، دستور زبان و امتحان برنامه

فصل ۱۲

۲۲۶	۱۲-۱ توانایی صدا گذاری فیلم
۲۲۶	۱۲-۲ وارد کردن صدا
۲۲۷	۱۲-۳ قرار دادن صدا در فیلم
۲۲۸	۱۲-۴ افزودن صدا به کلید ها
۲۲۹	۱۲-۵ معرفی پنجره Properties
۲۳۰	۱۲-۶ صدای Event (وقایع)
۲۳۱	۱۲-۷ همپوشانی صداها
۲۳۱	۱۲-۸ پخش همزمان چند صدا
۲۳۲	۱۲-۹ معرفی صدای شروع (start)
۲۳۲	۱۲-۱۰ معرفی صداها stream
۲۳۳	۱۲-۱۱ متوقف کردن پخش صداها
۲۳۴	۱۲-۱۲ تکرار صدا

۲۳۴	۱۲-۱۳ دستور توقف و پخش صدا
۲۳۵	۱۲-۱۴ ایجاد جلوه های صوتی
۲۳۶	۱۲-۱۵ ویرایش صدا
۲۳۶	۱۲-۱۶ اصوات در دکمه ها
۲۳۹	۱۲-۱۷ ایجاد دکمه با قابلیت تکرار صوت

فصل ۱۳

۲۴۶	۱۳-۱ قرار دادن Action روی یک نمونه Movieclip
۲۵۰	۱۳-۲ کشیدن و حرکت دادن اشیاء (شبیه سازی عمل درگ)
۲۵۳	۱۳-۳ ایجاد دکمه هایی برای کنترل میزان شفافیت یک کلیپ
۲۵۶	۱۳-۴ ایجاد دکمه هایی برای تغییر مکان یک کلیپ در راستای محور x و y
۲۵۹	۱۳-۵ کلید های مخفی
۲۶۰	۱۳-۶ دکمه پخش و توقف صوت
۲۶۱	۱۳-۷ اسکریپت نویسی خارجی

فصل ۱۴

۲۶۶	۱۴-۱ متغیر (Variable)
۲۷۰	۱۴-۲ تابع (Function)
۲۷۴	۱۴-۳ استفاده از عبارات شرطی
۲۷۸	۱۴-۴ دستور Switch Case
۲۸۰	۱۴-۵ دستور For
۲۸۲	۱۴-۶ دستور While
۲۸۷	۱۴-۷ ایجاد آرماتور

فصل ۱۵

۳۰۰	۱۵-۱ استفاده از مولفه ها
۳۰۰	۱۵-۲ فعال کردن پانل Component

۳۰۱	 ۱۵-۳ مؤلفه دکمه (Button)
۳۰۲	 ۱۵-۴ مؤلفه کادرهای انتخاب (CheckBox)
۳۰۲	 ۱۵-۵ مؤلفه تنظیم رنگ (ColorPicker)
۳۰۲	 ۱۵-۶ مؤلفه کادر کومبو (ComboBox)
۳۰۳	 ۱۵-۷ مؤلفه لیست (List)
۳۰۳	 ۱۵-۸ مؤلفه دکمه رادیویی (RadioButton)
۳۰۴	 ۱۵-۹ مؤلفه پیمایش (ScrollPane)

فصل ۱۶

۳۱۶	 ۱۶-۱ عوامل مؤثر در حجم فیلم
۳۱۶	 ۱۶-۲ آماده‌سازی یک فیلم
۳۱۷	 ۱۶-۳ انتشار فیلم (publish)
۳۱۷	 ۱۶-۴ صادر کردن فیلم (Export)
۳۱۷	 ۱۶-۵ تنظیم فرمت انتشار یک فیلم
۳۱۸	 ۱۶-۶ انتشار یک فیلم
۳۱۹	 ۱۶-۷ اجرای فیلم با Flash Player
۳۱۹	 ۱۶-۸ انتشار یک فایل (SWF)
۳۱۹	 ۱۶-۹ تنظیمات پیشرفته فیلم
۳۲۴	 ۱۶-۱۰ انتشار فایل های HTML برای پخش فیلم های فلش
۳۲۴	 ۱۶-۱۱ انتشار فایل HTML برای پخش یک فایل Flash
۳۲۹	 ۱۶-۱۲ استفاده از گزینه های Publish Setting
۳۳۰	 ۱۶-۱۳ ایجاد یک فایل پروژکتوری
۳۳۰	 ۱۶-۱۴ نحوه صادر کردن (Export) یک فایل