



خودآموز سریع

انیمیشن سازی برای صفحات وب

ترجمه و تألیف:

مهندس علیرضا جباریه

جباریه، علیرضا، ۱۳۴۷ -

خودآموز انیمیشن سازی برای صفحات وب / تالیف علیرضا

جباریه. -- تهران: جنگل، ۱۳۸۴.

۲۰۸ ص: مصور: ۹/۵ x ۱۹ س.م.

ISBN 964-8917-37-x

فهرست نویسی براساس اطلاعات فیپا.

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

-- سایتها -- طراحی. الف. عنوان.

۰۰۶/۶۹۶

TR ۸۹۷/۷ / ج ۲ خ ۹

۸۴-۳۳۴۲۵ م

کتابخانه ملی ایران

نام کتاب: خودآموز سریع انیمیشن سازی برای صفحات وب

ترجمه و تالیف: مهندس علیرضا جباریه

ناشر: انتشارات جنگل

تیراژ: ۳۰۰۰ نسخه

نوبت و سال چاپ: اول، ۱۳۸۴

چاپ و صحافی: دانش پژوه

شابک: ۹۶۴-۸۹۱۷-۳۷-X

قیمت: ۱۲۰۰۰ ریال

تلفن: ۶۶۴۸۶۱۱۵ - ۶۶۴۹۵۲۷۵

حق چاپ برای ناشر محفوظ است

مقدمه

ایجاد سایت‌های وب جذاب که حس کنجکاوی بازدیدکنندگان را برانگیزد، یکی از هنرهای طراح سایت‌های وب است. یکی از مواردی که می‌توان سایت‌های وب را جذاب و جالب کرد، تولید صفحات وبی است که دارای پویانمایی هستند. در آرایه مطالب این کتاب سعی بر سادگی بوده است حال در این مهم چقدر موفق بوده ایم قضاوت با شماست. این کتاب دارای ۵ فصل است که توصیه ما دنبال کردن ترتیبی مطالب است ولی چون کتاب به عنوان کتاب همراه تهیه شده است می‌توانید مطالب را به صورت مرجع نیز به کار ببرید. در پایان شایسته است از کلیه عزیزانی که ما را در آرایه این اثر یاری نموده‌اند، سپاسگزاری نماییم. بر ما منت نهاده و پیشنهادات، انتقادات و نظرات خود را به نشانی ناشر یا نشانی پست الکترونیکی زیر ارسال نمایید.

a_jabarie@yahoo.com

علیرضا جباریه

آبان ماه ۱۳۸۴

فهرست مطالب

۷	فصل اول
۷	محیط نرم افزار
۸	بزرگنمایی
۱۰	جابجایی نمای Stage
۱۰	کاربرد Timeline
۱۲	تغییر ظاهر Timeline
۱۳	تغییر نمایش فریم‌ها در Timeline
۱۵	کاربرد فریم‌ها و فریم‌های کلیدی
۱۵	کار کردن با فریم‌ها در Timeline
۱۶	کاربرد لایه‌ها
۱۸	نوار منو اصلی و نوار ویرایش
۱۸	کاربرد پانل Tools
۲۰	سفارشی کردن پانل Tools
۲۲	کاربرد خطوط نوری، راهنماها و خط‌کش‌ها
۲۳	کاربرد پانل‌ها و بخش Property
۲۶	ایجاد محتوای قابل دسترس
۲۷	قابل دسترس بودن سند برای خوانندگان
۲۸	ارایه عنوان و توضیح سند
۳۱	فصل دوم
۳۱	ایجاد نمادها و نمونه‌ها
۳۲	ایجاد نماد گرافیکی
۳۵	تکرار و اصلاح نمونه‌ای از یک نماد
۳۷	اصلاح نماد
۳۹	ایجاد نماد کلیپ فیلم
۴۰	افزودن جلوه به کلیپ فیلم
۴۳	مفهوم Library
۴۴	نحوه ایجاد و استفاده از نمادها
۵۲	نمادها چگونه به شما کمک می‌کنند
۵۲	کاهش اندازه فایل
۵۴	استفاده از Library
۵۴	مدیریت Library با اسامی، طبقه‌بندی و پوشه‌ها

۵۹	قرار دادن نمونه‌هایی از نمادها بر روی Stage
۶۰	اصلاح نمونه‌های نمادها
۶۰	تغییر موقعیت، مقیاس و چرخاندن نمونه‌ها
۶۲	سبک‌های رنگی نمونه
۶۸	رفتار متفاوت نمونه‌ها
۷۰	ایجاد یک نماد با استفاده از نمونه‌های نماد دیگر
۷۵	کار کردن با لایه‌ها
۷۷	انتخاب لایه
۷۸	پنهان ساختن و نمایش لایه‌ها
۷۹	قفل کردن لایه
۸۰	افزون و نام گذاری لایه
۸۱	تغییر ترتیب لایه‌ها
۸۲	سازماندهی لایه‌ها در پوشه
۸۳	افزودن یک لایه‌ی پوششی
۸۴	افزودن لایه‌ی راهنما
۸۵	حذف لایه
۸۷	فصل سوم
۸۷	پویانمایی میانی
۸۸	ایجاد یک حرکت میانی
۹۱	ایجاد یک شکل میانی
۹۳	کپی و چسباندن فریم‌های کلیدی در یک پویانمایی
۹۴	تغییر سرعت پویانمایی
۹۷	Framerate در برابر تعداد فریم‌ها
۹۹	Framerate در انواع مختلف پویانمایی
۱۰۱	فریم‌های کلیدی و فریم‌های کلیدی خالی
۱۰۳	Tweening
۱۰۴	ایجاد یک Motion Tween
۱۰۶	پیروی از قوانین Motion Tween
۱۰۷	روش‌ها و نکته‌ها
۱۱۳	تنظیم دقیق یک Motion Tween
۱۱۶	جلوه‌های Ease In و Ease Out
۱۲۰	چرخاندن در Motion Tween
۱۲۱	ایجاد یک Shape Tween

۱۲۳	 پیروی از قوانین Shape Tween
۱۲۵	 خارج از قلمرو Flash باشید
۱۲۳	 هدف اصلی لایه‌ها
۱۴۲	 مدیریت لایه‌ها
۱۵۲	 ماسک کردن
۱۶۱	 فصل چهارم
۱۶۱	 ایجاد پویانمایی
۱۶۴	 پیش نمایش پویانمایی با Test Movie
۱۶۶	 ویرایش یک فریم کلیدی در یک زمان
۱۶۷	 استفاده از ابزارهای Onion Skin
۱۷۱	 بهبود پویانمایی فریم به فریم
۱۷۲	 وارد کردن توقف‌ها
۱۷۳	 ایجاد حس حرکت
۱۷۴	 جلوه چشمک‌زن
۱۷۹	 فصل پنجم
۱۷۹	 پویانمایی و پیمایش دکمه‌ها
۱۸۰	 ایجاد دکمه از شی‌های گروه‌بندی شده
۱۸۱	 مشاهده ناحیه ضربه با فعال کردن دکمه‌ها
۱۸۲	 تغییر ناحیه ضربه‌ی یک دکمه
۱۸۴	 ترازیبندی دکمه‌ها
۱۸۶	 ایجاد پویانمایی برای یک حالت دکمه
۱۸۸	 اضافه کردن یک Action به دکمه
۱۸۹	 افزودن پیمایش به دکمه
۱۹۰	 آزمایش فایل SWF
۱۹۱	 ایجاد دکمه‌ها برای کلیک کردن کاربر
۱۹۷	 تعریف حالت Hit دکمه
۲۰۱	 نمونه‌های دکمه‌ها
۲۰۲	 دکمه‌های متحرک
۲۰۶	 صدا در دکمه‌ها