

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

آموزش تصویری

Flash
MX 2004

تألف



Kinkoph Sherry

کینکوف شری

آموزش تصویری Flash MX2004 [فلش ام ایکس ۲۰۰۴] / مولفه شری ویلارد کینکوف
، مترجم: حبیب فروزنده، تهران: عابد گسترش رایانه، ۱۳۸۴.
304 صفحه: مصور (رنگی)

ISBN 964-364-487-1 ریتال: 39500

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا

عنوان به انگلیسی: Flash MX2004 Teach Yourself Visually Macromedia

۱. فلش (فایل کامپیوتر)، ۲. متحرک سازی کامپیوتری، ۳. وب - سایتها - طراحی، ۴. فروزنده، حبیب، ۱۳۶۱ مترجم: عنوان
۰۰۶/۶۹۶

TR/۸۹۷۷/۵۹۱۸

۱۳۸۴

۸۴-۳۷۶۹

کتابخانه ملی ایران

آموزش تصویری Flash MX2004

مؤلف: Sherry Kinkoph

مترجم: مهندس حبیب فروزنده

صفحه آرائی: مهندس مهدی جهانگیری منش

ناشر: عابد

لیتوگرافی: طیف نگار

چاپ: پرتو ۷۵۳۳۰۹۳

صحافی: دنیا

نوبت و تاریخ چاپ: اول - بهار ۱۳۸۴

شمارگان: ۵۰۰۰

بها: ۳۹۵۰ تومان

شابک: ۹۶۴-۳۶۴-۴۸۷-۱



انتشارات عابد

مراکز پخش:

انتشارات عابد: خیابان ستارخان، خیابان حبیب‌اللهی، نبش کوچه شهید جعفریان صادق، پلاک ۴۲، تلفن: ۶۵۱۳۳۲۱
تلفکس: ۶۵۱۵۲۴۹

انتشارات گسترش رایانه: خیابان انقلاب، خیابان فخر رازی، خیابان وحید نظری، پلاک ۱۲۱، بلوک A، طبقه اول، واحد ۱۴
تلفن: ۶۹۵۶۰۴۷

انتشارات نقش سیمرغ: خیابان انقلاب، خیابان دوازدهم فروردین، پایین تر از خیابان وحید نظری، بن بست حقیقت،
پلاک ۵۲، تلفن: ۶۴۹۴۵۹۹



حرف اول

تحولات چشمگیری که در اثر ورود کامپیوتر و اینترنت به عرصه اجتماع در ابعاد مختلف زندگی انسان امروز به وجود آمده، هم اکنون به چنان شتابی رسیده که همه ساختارهای علمی، اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی را در سراسر جهان با تغییراتی شگرف مواجه کرده است.

سرعت و عمق این تحولات به گونه ای بوده است که امروزه، بقا و تداوم پیشرفت های علمی و اقتصادی دنیا به پیشرفت در صنعت عظیم کامپیوتر و فن آوری اطلاعات، وابستگی تمام پیدا کرده است. در چنین شرایطی که همراهی با قافله پرشتاب فناوری های رایانه ای به امری کلیدی در مسیر توسعه و پیشرفت تبدیل شده، لزوم ایجاد تغییر در شیوه های آموزشی و همگام کردن آن با آخرین یافته های علمی ضروری به نظر می رسد.

در کشور ما علی رغم وجود میل عمومی به فراگیری علوم و دانستنی های مرتبط با رایانه، متاسفانه حداقل در بخش نشر، این نیاز به درستی برآورده نشده است. بسیاری از کتاب های منتشر شده که ترجمه ای از عناوین لاتین هستند، با ادبیاتی نه چندان روان و ظاهری یکنواخت و خسته کننده، علاقه مندان به یادگیری کار با نرم افزارهای گوناگون را از ادامه این فراگیری دلسرد می کنند.

گروه مهندسی و پژوهشی عابد با درک این نیاز و پس از مدت ها تحقیق در زمینه جدیدترین شیوه های آموزش کامپیوتر، روش آموزش تصویری را برگزید. آموزش تصویری نرم افزار به علاقه مندان کمک می کند تا به جای خواندن متن های طولانی، تنها با نگاه کردن به تصاویر و توجه به نکات مطرح شده، در کوتاه ترین زمان ممکن با کارکرد نرم افزار آشنا شوند.

نخستین مجموعه از عناوین چاپ شده سری ۷ جلدی Office 2003 بود که مورد استقبال گسترده علاقه مندان قرار گرفت به طوری که در عرض کمتر از یک ماه این مجموعه به چاپ دوم رسید. در سری جدید کار و مجموعه ای که هم اکنون پیش روی شماست سعی شده با تقسیم بندی دروس، بهره گیری از تصاویر متعدد و با کیفیت و نیز ارائه توضیحات به زبانی روان، زمینه یادگیری خوانندگان به آسان ترین شکل ممکن فراهم آید. تمام تلاش صورت گرفته در جهت ارتقا کیفی کار بوده است. با این حال این مجموعه نیز به طور قطع خالی از اشتباه نیست، لذا از شما خواهشمندیم نظرات و پیشنهادات خود را به نشانی afh128@yahoo.com ارسال نموده و ما را در ادامه مسیری که در پیش گرفته ایم یاری نمایید.

در خاتمه از کلیه عزیزان بخصوص آقای مهندس فروزنده که با تلاش شبانه روزی خویش این کتاب را آماده چاپ کردند تشکر و قدردانی می نمایم.

گروه مهندسی پژوهشی عابد



اصول کار با Flash

فصل ۱



- ۴..... معرفی فلش
- ۶..... آشنایی با محیط برنامه
- ۷..... معرفی خط زمان
- ۸..... باز کردن و بستن برنامه
- ۱۰..... باز کردن فایل فلش
- ۱۲..... ذخیره سازی و بستن فایل
- ۱۴..... تغییر اندازه صفحه
- ۱۶..... استفاده از پنجره تنظیمات
- ۱۸..... کار با پنجره ها
- ۲۰..... بزرگ نمایی صفحه
- ۲۲..... استفاده از خط کش و شبکه خطوط
- ۲۴..... استفاده از راهنمای برنامه

۲

فصل ۲



ساخت اشکال و اشیاء

- ۲۹..... ترکیب اشیاء
- ۳۰..... استفاده از جعبه ابزار
- ۳۱..... ابزارهای نمایشی
- ۳۲..... رسم خطوط
- ۳۴..... استفاده از ابزار قلم
- ۳۶..... رسم چندضلعی و بیضی
- ۳۸..... استفاده از ابزار قلمو
- ۴۰..... استفاده از سطل رنگ

۳

فصل ۳



ویرایش و تکمیل اشیاء

- ۴۴..... انتخاب اشیاء (۱)
- ۴۶..... انتخاب اشیاء (۲)
- ۴۸..... ویرایش خطوط
- ۵۰..... اصلاح خطوط
- ۵۲..... ویرایش اشکال
- ۵۴..... تغییر شکل اشیاء (۱)
- ۵۶..... تغییر شکل اشیاء (۲)
- ۵۸..... چرخاندن اشیاء
- ۶۰..... ابزار پاک کن
- ۶۲..... ایجاد شیب رنگ
- ۶۴..... تغییر شکل شیب رنگ
- ۶۶..... ویرایش یک مجموعه
- ۶۸..... کپی کردن ویژگیها
- ۷۰..... گروه کردن اشیاء
- ۷۲..... چیدمان اشیاء
- ۷۴..... تراز کردن اشیاء

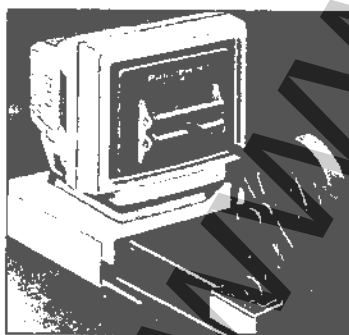
۴

فصل ۴



کار با اشکال و انیمیشن های پیش ساخته

- ۷۸..... وارد کردن تصاویر
- ۸۰..... تبدیل تصاویر برداری به نقطه ای
- ۸۲..... تبدیل تصویر نقطه ای به الگوی رنگ آمیزی
- ۸۴..... وارد کردن کلیپ های نمایشی



فصل ۸

کار با متن

- افزودن متن به صفحه ۸۸
- قالب‌بندی متن ۹۰
- تراز کردن متن و فاصله حروف ۹۲
- تنظیم حاشیه‌ها و فاصله خطوط ۹۴
- جابجایی و تغییر اندازه کادر متن ۹۶
- شکستن متن ۹۸
- تغییر شکل حروف ۹۹

فصل ۹

کار با لایه‌ها

- کم و زیاد کردن لایه‌ها ۱۰۲
- تنظیم ویژگی‌های لایه ۱۰۴
- کار با لایه‌ها در خط زمان ۱۰۶
- ترتیب لایه‌ها ۱۰۸
- قرار دادن لایه‌ها در پوشه ۱۱۰
- ایجاد لایه راهنما ۱۱۲
- ایجاد لایه‌های پوششی ۱۱۴

فصل ۱۰

کار با سمبل‌ها و نمونه‌ها

- آشنایی با سمبل‌ها و نمونه‌ها ۱۱۸
- انواع سمبل‌ها ۱۱۹
- استفاده از کتابخانه برنامه (۱) ۱۲۰
- استفاده از کتابخانه برنامه (۲) ۱۲۲
- ساخت یک سمبل ۱۲۴
- وارد کردن یک نمونه ۱۲۶
- ویرایش یک نمونه ۱۲۸
- ویرایش سمبل‌ها ۱۳۰

فصل ۱۱

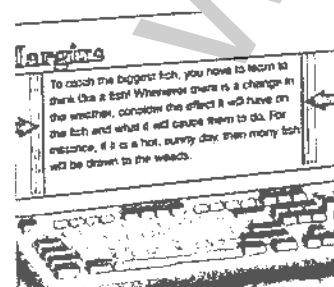
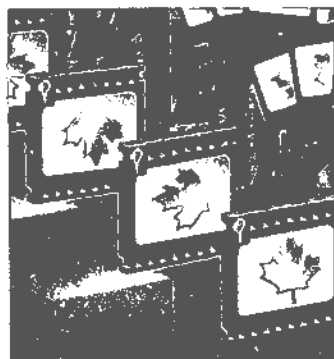
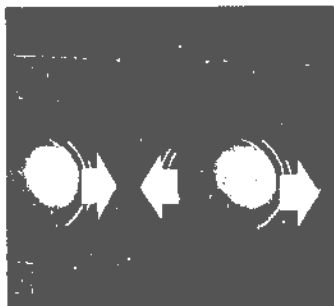
ساخت انیمیشن در فلش

- آشنایی با انواع انیمیشن ۱۳۴
- تنظیم ابعاد و سرعت نمایش ۱۳۸
- اضافه کردن فریم ۱۴۰
- اصلاح تنظیمات فریم ۱۴۵
- حذف فریم‌ها یا تغییر وضعیت آنها ۱۴۶
- ساخت انیمیشن فریم به فریم ۱۴۸
- مکان‌یابی فریم‌ها ۱۵۲
- پیش‌نمایش انیمیشن ۱۵۶
- تنظیم سرعت انیمیشن ۱۵۷
- انتقال و کپی کردن فریم‌ها ۱۵۸
- ساخت نماها ۱۶۰
- ذخیره انیمیشن به صورت سمبل نمایشی ۱۶۲
- استفاده از جلوه‌های خط زمان ۱۶۴

فصل ۱۲

ساخت انیمیشن با میان‌یابی

- میان‌یابی حرکتی ۱۶۷
- چرخاندن سمبل‌ها ۱۷۲
- چرخاندن خودکار سمبل ۱۷۶
- ساخت انیمیشن با تغییر اندازه سمبل ۱۸۰



۱۸۴.....	حرکت سمبل ها روی یک مسیر
۱۸۸.....	تنظیم سرعت نمایش
۱۸۹.....	تنظیم پوشایی سمبل
۱۹۰.....	میان یابی شکلی
۱۹۴.....	استفاده از نشان گرها
۱۹۸.....	معکوس کردن فریم ها
۲۰۰.....	استفاده از ماسک
۲۰۲.....	توزیع اشیاء در لایه ها

۱۰

فلم

برنامه نویسی فلش

۲۰۶.....	معرفی دستورات فلش
۲۰۷.....	رویدادها
۲۰۸.....	کار با پنجره دستورات
۲۱۰.....	افزودن دستور به فریم ها
۲۱۲.....	افزودن دستور به کلیپ های نمایشی
۲۱۴.....	پرش به فریم یا نمایی خاص
۲۱۶.....	دستورات توقف و اجرا
۲۲۰.....	بارگذاری یک نمایش جدید در نمایش جاری
۲۲۲.....	کنترل نمونه ها به کمک رفتارها
۲۲۶.....	پیوند دادن یک دکمه به وبسایت
۲۰۰.....	افزودن یک مؤلفه

۱۱

فلم

ساخت دکمه های تعاملی

۲۳۲.....	آشنایی با دکمه های فلش
۲۳۴.....	ساخت یک سمبل دکمه ای
۲۳۸.....	ساخت دکمه های چند حالتی
۲۴۲.....	دکمه های انیمیشن
۲۴۶.....	افزودن دستور به دکمه

۱۲

فلم

افزودن صدا به انیمیشن

۲۵۲.....	وارد کردن یک قطعه صوتی
۲۵۴.....	لایه های صوتی
۲۵۶.....	اضافه کردن صدا به فریم
۲۵۸.....	همگامی صدا و انیمیشن
۲۶۰.....	ایجاد جلوه های صوتی
۲۶۲.....	افزودن صدا به دکمه
۲۶۴.....	بارگذاری صدا به کمک رفتارها
۲۶۸.....	دستورات توقف و پخش صدا
۲۷۰.....	ویرایش صداها
۲۷۲.....	تنظیمات خروجی صدا

۱۳

فلم

خروجی های برنامه

۲۷۶.....	انواع خروجی های برنامه
۲۷۸.....	انتشار فایل به صورت انیمیشن فلش
۲۸۰.....	تبدیل فایل به صفحه وب
۲۸۴.....	ساخت فایل اجرایی
۲۸۶.....	خروجی گرفتن از فایل فلش
۲۹۰.....	پخش انیمیشن در مرورگر
۲۹۲.....	پهنای باند انیمیشن
۲۹۶.....	چاپ فریم ها