

بسم الله الرحمن الرحيم

آموزش گام به گام فلش CS4

نوشته:

Keith Butters

مترجمان:

آرزو خسروپور

ابوالفضل طاهریان ریزی



سرشناسه: باترز، کیت

Butters, Keith

عنوان و نام پدیدآور: آموزش گام به گام فلش CS4/کیت باترز: ترجمه آرزو خسروپور، ابوالفضل طاهریان.

مشخصات نشر: تهران: طاهریان، ۱۳۸۸.

مشخصات ظاهری: ۲۴۴ ص.: مصور، ۱۷×۲۴سم.

شابک: ۴-۷۶-۸۴۰۶-۹۶۴-۹۷۸ قیمت: ۶۰۰۰۰ ریال

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: عنوان اصلی: Teach Yourself VISUALLY Flash CS4 Professional

موضوع: فلش (فایل کامپیوتری)

موضوع: متحرک سازی کامپیوتری

شناسه افزوده: طاهریان ریزی، ابوالفضل، ۱۳۵۲ -

شناسه افزوده: خسروپور، آرزو، ۱۳۵۶ -

رده بندی کنگره: ۱۳۸۸ الف ۲ب/۷/۸۹۷ TR

رده بندی دیویی: ۰۰۶/۶۹۶

شماره کارشناسی ملی: ۱۹۵۴۳۶۲



انتشارات طاهریان

آموزش گام به گام فلش CS4

• مترجمان: ابوالفضل طاهریان ریزی - آرزو خسروپور

• سبک آموزش: گام به گام و کاملاً تصویری • ناشر: انتشارات طاهریان • سال چاپ: بهار ۸۹

• نوبت چاپ: اول • تیراژ: ۲۱۰۰ جلد • حروفچینی و طراحی: طاهریان • لیتوگرافی: باران

• چاپخانه: سپه • طرح جلد: آرزو خسروپور • قیمت: ۶۰۰۰۰ ریال (۹ دلار)

شابک: ۴-۷۶-۸۴۰۶-۹۶۴-۹۷۸

آدرس انتشارات: تهران، میدان انقلاب، خیابان کارگر جنوبی، خیابان دکتر لبافی نژاد، پلاک ۲۶۶، طبقه

چهارم، واحد ۱۱، تلفن: ۶۶۴۹۲۷۳۳ تلفکس: ۶۶۹۷۴۱۵۲

www.Taherianpress.com

هرگونه چاپ و تکثیر از محتویات، طرح جلد و عنوان مجموعه این کتاب بدون اجازه کتبی ناشر ممنوع است.
متخلفان به موجب قانون حمایت از حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

تقديم به همه علاقمندان علم و آگاهی

مقدمه:

سلام و درود به شما که هوشمندانه این کتاب را برای یادگیری برنامه فلش ۱۰ انتخاب کرده‌اید. نسخه نهایی برنامه فلش ۱۰ دارای توانایی‌های ریز و درشت فراوانی است که شما با مطالعه این کتاب می‌توانید به آنها دست پیدا کنید.

این کتاب ترجمه‌ای کاملاً کاربرپسند از کتاب Teach Yourself VISUALLY Flash CS4 Professional است که امیدواریم مقبول واقع شود.

پیش فرض

در این کتاب فرض بر آن قرار گرفته که قبلاً فلش بر روی سیستم شما نصب می‌باشد. در صورتیکه کامپیوتر شما فاقد چنین امکانی است، می‌توانید از طریق DVD همراه کتاب اقدام به نصب فلش CS4 کنید.

ساختار کتاب

ساختار کلی این کتاب به صورتی است که نیاز تمامی کاربران مبتدی و حرفه‌ای را تا حد زیادی برآورده می‌کند. سبک آموزش در این کتاب به صورت کاملاً تصویری است از این رو شما با پی‌گیری تصاویر کتاب می‌توانید در حداقل زمان ممکن به ایده‌آل‌ترین نتیجه ممکن برسید. در اکثر گام‌های این کتاب ما سعی کرده‌ایم از این ساختار پیروی کنیم که در بین کتاب‌های موجود منحصر به فرد است:

۱ شماره و عنوان گام

۲ مقدمه گام

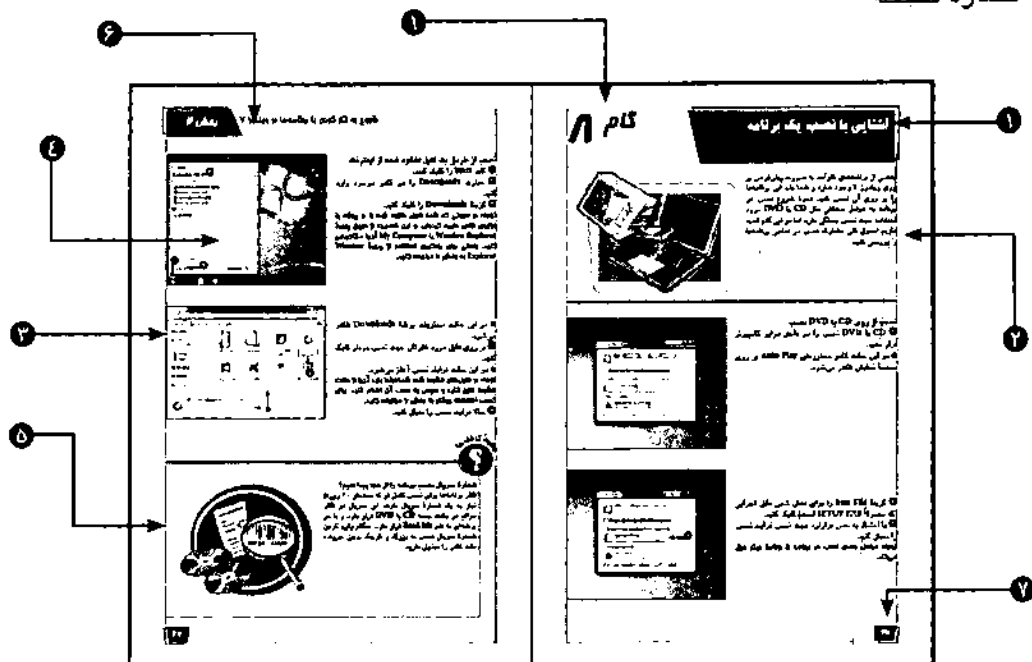
۳ تصاویر هر گام

۴ شماره گذاری‌های گام

۵ جعبه ترفندها

۶ عنوان فصل

۷ شماره صفحه



همراه با این کتاب قرار است یک DVD رایگان نصب Flash CS4 ارائه شود. این DVD حاوی نسخه نهایی برنامه است. امیدواریم از آن استفاده لازم را ببرید.

خدمات جانبی کتاب

انتشارات طاهریان با ایجاد وب سایت خود به آدرس www.Taherianpress.com سعی کرده یک گام دیگر به شما نزدیک شود. با ورود به این وب سایت شما می‌توانید به آخرین خبرها و اطلاعات در مورد ویروس‌ها و برنامه‌های کامپیوتری دست پیدا کنید. علاوه بر این، ما لیستی از جدیدترین کتاب‌های خود را در آن قرار داده‌ایم که شما با کلیک بر روی آنها می‌توانید خلاصه‌ای از کتاب را نیز مطالعه کنید.

در صورتی که شما حتی سئوالی نیز در مورد کتاب‌های ما داشته باشید می‌توانید در این سایت برای ما پیغام بگذارید. در این سایت منتظر حضور گرم شما هستیم.

... و اما یک خواهش

ما مطمئن هستیم که شما با مطالعه این کتاب به یک کاربر حرفه‌ای برنامه فلش ۱۰ تبدیل خواهید شد. پس اولاً از پیشرفت‌های مداوم خود ما را مطلع کنید و دوماً در صورتیکه از این کتاب راضی بودید آنرا به دوستان خود معرفی کنید و بدانید که این بهترین هدیه به آنها و کمک بزرگی به ما است.

کلام آخر

ما در چاپ و تدوین این کتاب سعی خود را در بالا بردن محتوی و جلب رضایت شما دوست محترم معطوف کرده‌ایم. امیدواریم کاستی‌های آن را به دیده اغماض بنگرید و پیشنهادات و راهنمایی‌های خود را برای ما ارسال کنید تا در ادامه راه از آنها بهره ببریم.

شادترین لحظات، پر بارترین اوقات و کاربردی‌ترین تجربیات را هنگام استفاده از فلش برای شما آرزو مندیم.

موفق باشید

طاهریان-خسروپور

توانایی شروع کار با برنامه فلش

۱۳	کام ۱: معرفی برنامه فلش
۱۶	کام ۲: آشنایی با نصب برنامه فلش CS4
۱۸	کام ۳: آشنایی با نصب برنامه فلش CS4 (قسمت دوم)
۲۰	کام ۴: آشنایی با پنجره اصلی فلش
۲۱	کام ۵: آشنایی با پانل‌های فلش
۲۲	کام ۶: آشنایی با باز کردن یک فایل فلش
۲۴	کام ۷: آشنایی با ذخیره‌سازی و بستن فایل‌های فلش
۲۶	کام ۸: آشنایی با دستور Save As
۲۷	کام ۹: آشنایی با ساخت یک سند جدید فلش
۲۸	کام ۱۰: آشنایی با سازماندهی و ذخیره‌سازی فضای کار
۳۰	کام ۱۱: آشنایی با سازماندهی و ذخیره‌سازی فضای کار (قسمت دوم)
۳۲	کام ۱۲: آشنایی با جابجایی و بزرگ‌نمایی فضای کار
۳۳	کام ۱۳: استفاده از خط‌کش‌ها و شبکه راهنما
۳۶	کام ۱۴: آشنایی کار با الگوها
۳۸	کام ۱۵: استفاده از پانل نمایش‌دهنده ویژگی‌ها
۴۰	کام ۱۶: تنظیم یک سند جدید فلش
۴۲	کام ۱۷: تنظیم یک سند جدید فلش (قسمت دوم)
۴۴	کام ۱۸: آشنایی با تنظیمات انتشار
۴۶	کام ۱۹: آشنایی با تنظیمات انتشار (قسمت دوم)
۴۸	کام ۲۰: آزمایش یک تصویر متحرک فلش
۴۹	کام ۲۱: کمک گرفتن در فلش

ing Starte
ith Flash

ترسیمات در برنامه فلش

۵۲	کام ۲۲: آشنایی با جعبه ابزار فلش
۵۴	کام ۲۳: آشنایی با گروه‌بندی موضوعات
۵۶	کام ۲۴: آشنایی با ترسیم خطوط در فلش
۵۸	کام ۲۵: آشنایی با ابزار مداد
۶۰	کام ۲۶: آشنایی با رنگ‌آمیزی توسط ابزار قلم‌مو
۶۲	کام ۲۷: آشنایی با ترسیمات اشکال، توسط ابزار قلم
۶۴	کام ۲۸: آشنایی با ترسیم چهارضلعی و بیضی
۶۶	کام ۲۹: آشنایی با رنگ‌آمیزی توسط سطل رنگ

g and



توانایی اعمال تغییرات و موقعیت تصاویر گرافیکی

- گام ۳۰: آشنایی با ابزار پاککن..... ۷۰
- گام ۳۱: آشنایی با انتخاب ترسیمات..... ۷۲
- گام ۳۲: آشنایی با تغییر رنگ خطوط و پرکننده‌ها..... ۷۴
- گام ۳۳: آشنایی با سفارشی کردن خطوط توسط ابزار بطری رنگ..... ۷۶
- گام ۳۴: آشنایی با تغییر شکل خطوط و خطوط خارجی اشکال..... ۷۸
- گام ۳۵: آشنایی با کپی کردن ویژگی‌ها..... ۸۰
- گام ۳۶: آشنایی با ساخت یک مجموعه رنگ سفارشی..... ۸۲
- گام ۳۷: آشنایی با ساخت یک گرادیان سفارشی..... ۸۴
- گام ۳۸: آشنایی با تغییر شکل یک گرادیان..... ۸۶
- گام ۳۹: آشنایی با دوران و تغییر مقیاس توسط ابزار تغییر شکل آزاد..... ۸۸
- گام ۴۰: آشنایی با گروه‌بندی خطوط، اشکال و پرکننده‌ها..... ۹۰
- گام ۴۱: آشنایی با جلو و عقب بردن موضوعات گروه‌بندی شده..... ۹۲
- گام ۴۲: آشنایی با چیدمان دقیق موضوعات..... ۹۴
- گام ۴۳: آشنایی با فعال‌سازی چسبندگی به شبکه..... ۹۶
- گام ۴۴: آشنایی با فعال‌سازی چسبندگی به موضوعات..... ۹۷

Flash CS4

Modifying and Positioning Artwork

توانایی کار با متن و نوشته

- گام ۴۵: آشنایی با اضافه کردن متن..... ۱۰۰
- گام ۴۶: آشنایی با قالب‌بندی پاراگراف..... ۱۰۲
- گام ۴۷: آشنایی با تغییر رنگ و فونت متن..... ۱۰۴
- گام ۴۸: آشنایی با کپی کردن ویژگی‌های متن..... ۱۰۶
- گام ۴۹: آشنایی با تنظیم فاصله حروف و فاصله بین سطرها..... ۱۰۸
- گام ۵۰: آشنایی با جابجایی و تغییر مقیاس کادر متن..... ۱۱۰
- گام ۵۱: آشنایی با جدا کردن حروف از یکدیگر..... ۱۱۲
- گام ۵۲: آشنایی با پیچ و تاب دادن متن..... ۱۱۳

توانایی وارد کردن کارهای هنری

- گام ۵۳: آشنایی با تصاویر برداری و نقش بیت..... ۱۱۶
- گام ۵۴: آشنایی با وارد کردن تصاویر نقش بیت..... ۱۱۸
- گام ۵۵: آشنایی با جدا کردن تصاویر نقش بیت..... ۱۲۰
- گام ۵۶: آشنایی با ساخت پرکننده با استفاده از تصاویر نقش بیت..... ۱۲۲
- گام ۵۷: آشنایی با تبدیل تصاویر نقش بیت به تصاویر برداری..... ۱۲۴
- گام ۵۸: آشنایی با وارد کردن تصاویر گرافیکی برداری..... ۱۲۶
- گام ۵۹: آشنایی با تنظیم ویژگی‌های تصاویر نقش بیت..... ۱۲۸
- گام ۶۰: آشنایی با وارد کردن فایل‌های PSD..... ۱۳۰
- گام ۶۱: آشنایی با وارد کردن فایل‌های PSD (قسمت دوم)..... ۱۳۲

Impotir

توانایی کار با لایه‌ها

- گام ۶۲: آشنایی با ایجاد و حذف لایه‌ها..... ۱۳۶
- گام ۶۳: آشنایی با تنظیم ویژگی‌های لایه‌ها..... ۱۳۸
- گام ۶۴: آشنایی با اضافه کردن لایه راهنما..... ۱۴۱
- گام ۶۵: آشنایی با ساخت لایه ماسک..... ۱۴۲
- گام ۶۶: آشنایی با دسته‌بندی لایه‌ها در پوشه..... ۱۴۴
- گام ۶۷: آشنایی با پنهان و آشکار کردن لایه‌ها..... ۱۴۶
- گام ۶۸: آشنایی با نمایش لایه با رنگ خطوط..... ۱۴۷
- گام ۶۹: آشنایی با قفل کردن لایه‌ها..... ۱۴۸
- گام ۷۰: آشنایی با چیدمان لایه‌ها..... ۱۴۹

Timeline کار با

- گام ۷۱: آشنایی با اضافه کردن فریم‌ها و چسباندن فریم‌ها..... ۱۵۲
- گام ۷۲: آشنایی با اضافه کردن برچسب فریم..... ۱۵۴
- گام ۷۳: آشنایی با جابجایی فریم‌ها..... ۱۵۶
- گام ۷۴: آشنایی با کپی کردن، برش دادن و چسباندن فریم‌ها..... ۱۵۸
- گام ۷۵: آشنایی با معکوس کردن فریم‌ها..... ۱۶۱
- گام ۷۶: آشنایی با با مشاهده پیش‌نمایشی از فریم‌ها در Timeline..... ۱۶۱

توانایی کار با سمبل‌ها و نمونه‌ها

- گام ۷۷: آشنایی با سمبل‌ها و نمونه‌ها..... ۱۶۴
- گام ۷۸: آشنایی با انواع سمبل‌ها..... ۱۶۵
- گام ۷۹: آشنایی با ساخت سمبل‌ها..... ۱۶۶
- گام ۸۰: آشنایی با اضافه کردن نمونه از یک سمبل صفحه نمایش..... ۱۶۸
- گام ۸۱: تنظیمات نمونه‌ها..... ۱۶۹
- گام ۸۲: آشنایی با جایگزینی سمبل‌ها..... ۱۷۰
- گام ۸۳: آشنایی با ساخت سمبل‌های کلیدی..... ۱۷۲
- گام ۸۴: آشنایی با ویرایش کیفیت..... ۱۷۴
- گام ۸۵: آشنایی با ویرایش کیفیت و چگونگی کلیدها (قسمت دوم)..... ۱۷۶
- گام ۸۶: آشنایی با اضافه کردن عملکرد به کلیدها..... ۱۷۸
- گام ۸۷: آشنایی با ساخت کلیپ‌های متحرک از سمبل‌ها..... ۱۸۰
- گام ۸۸: آشنایی با مشاهده پیش‌نمایش یک سمبل..... ۱۸۲
- گام ۸۹: آشنایی با اعمال مد ترکیب رنگ‌ها به نمونه‌ها..... ۱۸۳
- گام ۹۰: آشنایی با مدهای ترکیب رنگ..... ۱۸۵
- گام ۹۱: آشنایی با تغییر شکل موضوعات توسط ابزارهای سه‌بعدی..... ۱۸۶
- گام ۹۲: آشنایی با اعمال فیلتر به نمونه‌ها..... ۱۸۸

توانایی ساخت انیمیشن در برنامه فلش

۹۳	ساخت فریم به فریم یک انیمیشن.....
۹۴	آشنایی با لایه به لایه کردن انیمیشن.....
۹۵	آشنایی با ویرایش چندین فریم.....
۹۶	آشنایی با انیمیشن میانگین گیری شده.....
۹۷	آشنایی با میانگین گیری کلاسیک.....
۹۸	آشنایی با ساخت میانگین گیری Montion.....
۹۹	آشنایی با ساخت میانگین گیری Montion (قسمت دوم).....
۱۰۰	آشنایی با تصاویر میانگین گیری شده توسط ابزارهای سه بعدی سازی.....
۱۰۱	آشنایی با تصاویر میانگین گیری شده توسط ابزارهای سه بعدی سازی.....
۱۰۲	آشنایی با ساخت انیمیشن بر اساس تغییر شکل.....
۱۰۳	آشنایی با ساخت انیمیشن بر اساس تغییر شکل (قسمت دوم).....
۱۰۴	آشنایی با استفاده از علایم راهنما.....
۱۰۵	آشنایی با ساخت انیمیشن بر اساس یک مسیر.....
۱۰۶	آشنایی با یک کلیپ سینمایی از انیمیشن.....
۱۰۷	آشنایی با انیمیشن سازی یک ماسک.....
۱۰۸	آشنایی با اضافه کردن انیمیشن به یک کلیپ.....
۱۰۹	آشنایی با اضافه کردن انیمیشن به یک کلیپ (قسمت دوم).....

توانایی اضافه کردن تعاملات با استفاده از Action Script

۱۱۰	آشنایی با Action Script.....
۱۱۱	آشنایی با پانل Actions.....
۱۱۲	آشنایی با اضافه کردن Actions به فریم ها.....
۱۱۳	آشنایی با اضافه کردن Actions رفتن به فریم یا صحنه ای خاص.....
۱۱۴	آشنایی با کار بر روی نمونه ها در Action Script.....
۱۱۵	آشنایی با جابجایی یک کلیپ ویدیویی با ActionScript.....
۱۱۶	آشنایی با جابجایی یک کلیپ ویدیویی با ActionScript.....
۱۱۷	آشنایی با محو کردن کلیپ ویدیویی توسط Action Script.....
۱۱۸	آشنایی با محو کردن کلیپ ویدیویی توسط Action Script.....
۱۱۹	آشنایی با متحرک سازی با استفاده از ترانزیشن.....
۱۲۰	آشنایی با Events (اتفاقات) Handlers Events (کنترل کننده اتفاقات).....
۱۲۱	آشنایی با متوقف سازی یک انیمیشن توسط یک کلیپ.....
۱۲۲	آشنایی با ساخت یک شماره متنی پویا.....
۱۲۳	آشنایی با ساخت یک شماره متنی پویا (قسمت دوم).....
۱۲۴	آشنایی با ساخت یک فایل Action Script خروجی.....
۱۲۵	آشنایی با ساخت یک فایل Action Script خروجی (قسمت دوم).....

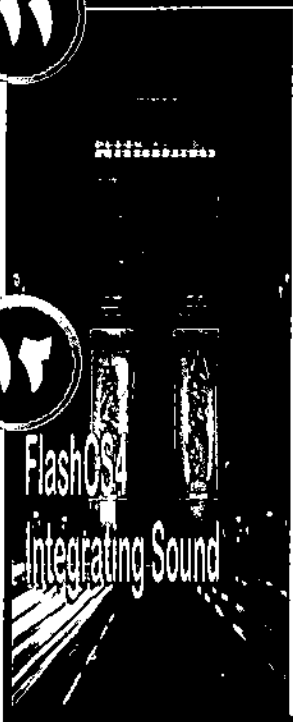


توانایی اضافه کردن موضوعات تعاملی

- کام ۱۲۶: آشنایی با موضوعات ترکیبی..... ۲۶۲
- کام ۱۲۷: آشنایی با اضافه کردن موضوعات ترکیبی..... ۲۶۴
- کام ۱۲۸: آشنایی با حذف یک موضوع ترکیبی..... ۲۶۶
- کام ۱۲۹: آشنایی با تنظیمات موضوعات ترکیبی..... ۲۶۸
- کام ۱۳۰: آشنایی با پوسته‌ها و کلیدهای ترکیبی..... ۲۷۰
- کام ۱۳۱: آشنایی با پوسته‌ها و کلیدهای ترکیبی (قسمت دوم)..... ۲۷۲

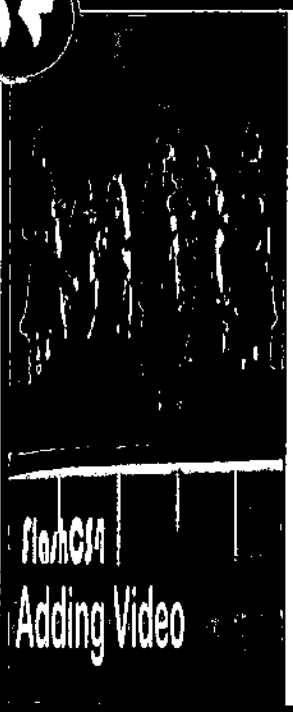
توانایی اضافه کردن صدا

- کام ۱۳۲: آشنایی با وارد کردن یک کلیپ صوتی..... ۲۷۶
- کام ۱۳۳: اضافه کردن صدای حوادث به Timeline..... ۲۷۸
- کام ۱۳۴: آشنایی با اضافه کردن صدا به کلید..... ۲۷۹
- کام ۱۳۵: آشنایی با اضافه کردن صدا به صورت Streaming..... ۲۸۰
- کام ۱۳۶: آشنایی با تکنیک محو کردن صدا..... ۲۸۲
- کام ۱۳۷: آشنایی با ساخت دوره پخش صدا..... ۲۸۴
- کام ۱۳۸: آشنایی با اعمال تنظیمات بر صدای خروجی..... ۲۸۶



توانایی فعال‌سازی اجزای خارجی دینامیک

- کام ۱۳۹: آشنایی با فایل‌های FLV و F4V..... ۲۹۰
- کام ۱۴۰: آشنایی با جایگذاری ویدیو..... ۲۹۲
- کام ۱۴۱: آشنایی با وارد کردن تصاویر ویدیویی..... ۲۹۴
- کام ۱۴۲: آشنایی با ساخت پوسته برای پخش کننده..... ۲۹۶
- کام ۱۴۳: آشنایی با ساخت پوسته برای پخش کننده (قسمت دوم)..... ۲۹۸



توانایی فعال سازی اجزای خارجی دینامیک

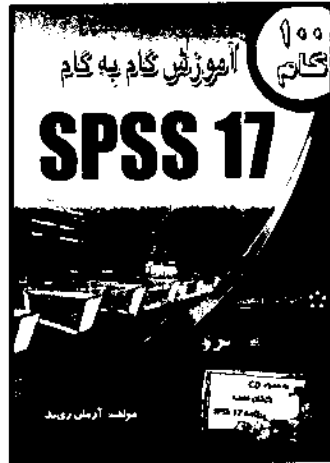
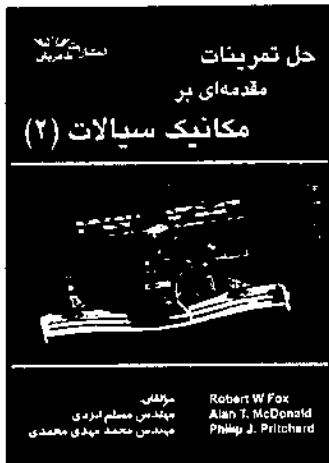
FlashCS4

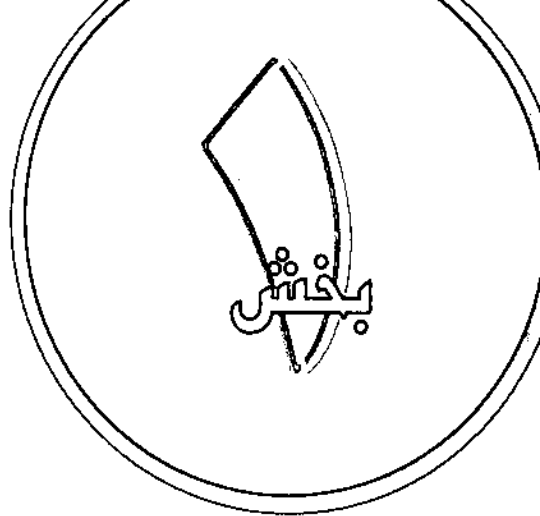
- گام ۱۴۴: آشنایی با محتویات پویا در فلش..... ۳۰۲
- گام ۱۴۵: فعال سازی یک فایل JPEG پویا با یک جزء..... ۳۰۴
- گام ۱۴۶: فعال سازی SWF پویا با Action Script..... ۳۰۶
- گام ۱۴۷: ساخت یک فایل XML..... ۳۰۸
- گام ۱۴۸: آشنایی با فعال سازی اطلاعات از فایل XML..... ۳۱۰
- گام ۱۴۹: آشنایی با فعال سازی اطلاعات از فایل XML (قسمت دوم)..... ۳۱۲
- گام ۱۵۰: آشنایی با استفاده از XML برای ساختن متن پویا..... ۳۱۴
- گام ۱۵۱: آشنایی با استفاده از XML برای ساختن متن پویا (قسمت دوم)..... ۳۱۶
- گام ۱۵۲: آشنایی با استفاده از XML برای ساخت گالری JPEG..... ۳۱۸
- گام ۱۵۳: آشنایی با استفاده از XML برای ساخت گالری JPEG (قسمت دوم)..... ۳۲۰
- گام ۱۵۴: آشنایی با ساخت یک Preloader ساده برای فعال سازی یک تصویر..... ۳۲۲
- گام ۱۵۵: آشنایی با ساخت یک Preloader ساده برای فعال سازی یک تصویر..... ۳۲۴

توانایی انتشار تصاویر متحرک

- گام ۱۵۶: آشنایی با کادر محاوره ای Publish Setting..... ۳۲۸
- گام ۱۵۷: آشنایی با انتشار به صورت فایل SWF..... ۳۳۰
- گام ۱۵۸: آشنایی با ارائه کردن تصاویر GIF یا JPEG..... ۳۳۲
- گام ۱۵۹: آشنایی با استخراج یک انیمیشن به صورت ویدیو..... ۳۳۴
- گام ۱۶۰: آشنایی با انتشار یک تصویر متحرک فلش در صفحه وب..... ۳۳۶
- گام ۱۶۱: آشنایی با انتشار یک تصویر متحرک فلش در صفحه وب..... ۳۳۸
- گام ۱۶۲: آشنایی با انتشار توسط تنظیمات باند پهن..... ۳۴۰
- گام ۱۶۳: آشنایی با انتشار محتویات به صورت Projector..... ۳۴۲
- گام ۱۶۴: کلیدهای میانبر ۳۴۴

Publishing Flash Movies





توانایی شروع به کار با برنامه فلش

برنامه فلش را می توان یکی از پر قدرت ترین ابزارهای ممکن برای ساخت موضوعات مختلف مثل انیمیشن در اینترنت دانست. در این بخش از کتاب ما قصد داریم نگاهی به محیط کاری آن داشته باشیم. شما با همراهی ما در این بخش نحوه ساخت، ایجاد و ذخیره سازی اسناد را در برنامه فلش فرا خواهید گرفت.



رئوس مطالب:

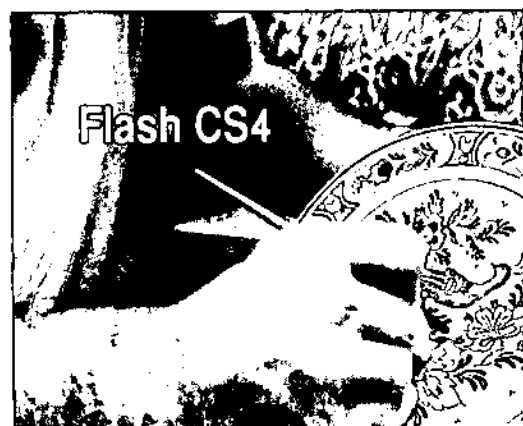
- گام ۱: معرفی برنامهٔ فلش..... ۱۴
- گام ۲: آشنایی با نصب برنامهٔ فلش CS4..... ۱۶
- گام ۳: آشنایی با نصب برنامهٔ فلش CS4 (قسمت دوم)..... ۱۸
- گام ۴: آشنایی با پنجرهٔ اصلی فلش..... ۲۰
- گام ۵: آشنایی با پانل‌های فلش..... ۲۱
- گام ۶: آشنایی با باز کردن یک فایل فلش..... ۲۲
- گام ۷: آشنایی با ذخیره‌سازی و بستن فایل‌های فلش..... ۲۴
- گام ۸: آشنایی با دستور Save As..... ۲۶
- گام ۹: آشنایی با ساخت یک سند جدید فلش..... ۲۷
- گام ۱۰: آشنایی با سازماندهی و ذخیره‌سازی فضای کار..... ۲۸
- گام ۱۱: آشنایی با سازماندهی و ذخیره‌سازی فضای کار (قسمت دوم)..... ۳۰
- گام ۱۲: آشنایی با جابجایی و بزرگ‌نمایی فضای کار..... ۳۲
- گام ۱۳: استفاده از خط‌کش‌ها و شبکهٔ راهنما..... ۳۴
- گام ۱۴: آشنایی کار با الگوها..... ۳۶
- گام ۱۵: استفاده از پانل نمایش‌دهندهٔ ویژگی‌ها..... ۳۸
- گام ۱۶: تنظیم یک سند جدید فلش..... ۴۰
- گام ۱۷: تنظیم یک سند جدید فلش (قسمت دوم)..... ۴۲
- گام ۱۸: آشنایی با تنظیمات انتشار..... ۴۴
- گام ۱۹: آشنایی با تنظیمات انتشار (قسمت دوم)..... ۴۶
- گام ۲۰: آزمایش یک تصویر متحرک فلش..... ۴۸
- گام ۲۱: کمک گرفتن در فلش..... ۴۹



یکی از مهمترین برنامه‌های استاندارد جهت ساختار تصاویر هنری برداری (Vector) و انیمیشن‌های تحت وب فلش می‌باشد. برنامه فلش را می‌توان یکی از ایده‌آل‌ترین ابزارها برای ساخت صفحات وب پویا دانست. همچنین با استفاده از برنامه Flash Player شما می‌توانید اقدام به پخش انیمیشن‌های ساخت فلش کنید. تقریباً همه مرورگرهای وب امروزه از موضوعات ساخته شده فلش پشتیبانی می‌کنند.



ساخت تصاویر، انیمیشن و دیگر موضوعات هنری برنامه فلش ابزارها و امکانات متنوعی را همانند برنامه‌های ترسیم برداری (کورد دراو و فری‌هند) برای انجام ترسیمات زیبای برداری در اختیار شما قرار می‌دهد. ترسیمات برداری ترکیبی از خطوط و منحنی‌ها هستند. از مهمترین مزایای این ترسیمات می‌توان به حجم و اندازه اندک و عدم کاهش وضوح با تغییر مقیاس آنها اشاره کرد. بنابراین شما به سادگی می‌توانید این تصاویر را به بهترین نحو ممکن و بالاترین سرعت در اینترنت انتشار دهید.



آشنایی با نمادها و موضوعات تکراری نمادها یا سمبل‌ها در فلش موضوعاتی هستند که چندین بار می‌توانید از آنها استفاده کنید. این موضوعات می‌توانند شامل تصاویر، کلیدها، کلیپ‌های تصویری، صدا و حتی تصاویر ویدیویی باشند. از دیگر مزایای نمادها می‌توان به سرعت بالای داندلود آنها اشاره کرد. شما می‌توانید سمبل‌ها را تغییر مقیاس داده و دوران دهید بدون اینکه کیفیت آن افت کند. با تغییر یک نماد کپی‌های گرفته شده از آن نیز تغییر می‌کند.