



مرجع کامل آموزش Adobe FLASH Professional CS5

کتاب کار آموزش رسمی شرکت ادوبی
Adobe FLASH Professional CS5
CLASSROOM IN A BOOK

تدوین: Adobe Systems

ترجمه:

حمید نخعی - ابراهیم عامل محرابی - الهه پروایی
مدرسین دانشگاه‌های علمی کاربردی

عنوان و نام پدیدآور	مرجع کامل آموزش Adobe FLASH professional CS5 / تدوین سیستم ادوبی؛ مترجم
مشخصات نشر	حمید نخعی، ابراهیم عامل محرابی، الهه پروایی. مشهد: پرتونگار، ۱۳۹۰.
مشخصات ظاهری	۳۸۴ ص: مصور، جدول، نمودار.
شابک	شابک: ۹۶۴-۶۷۳۵-۹۲-۴ / ریال: ۸۰۰۰۰
وضعیت فهرست‌نویسی	فیا
یادداشت	عنوان اصلی: Adobe FLASH professional CS5
موضوع	فلش (قابل کامپیوتری)
موضوع	متحرک سازی کامپیوتری
موضوع	وب - سایت‌ها
شناسه افزوده	نخعی، حمید، ۱۳۴۷ - مترجم
شناسه افزوده	عامل محرابی، ابراهیم، ۱۳۴۸ - مترجم
شناسه افزوده	پروایی، الهه، ۱۳۵۵ - مترجم
شناسه افزوده	Adobe Systems
رده‌بندی کنگره	۱۳۹۰ م ۳۸ / ۸۹۷ / ۷ TR
رده‌بندی دیوبی	۰۰۶/۶۹۶
شماره کتابشناسی ملی	۲۴۹۴۹۷۲

مشهد: میدان سعدی، بازارچه کتاب، تلفن ۲۲۳۴۵۰۸، فاکس ۲۲۲۱۵۶۴

انتشارات پرتونگار

نام کتاب	مرجع کامل آموزش Adobe FLASH Professional CS5
تدوین	Adobe Systems
ترجمه	حمید نخعی - ابراهیم عامل محرابی - الهه پروایی
ناشر	انتشارات پرتونگار
نوبت چاپ	اول
تاریخ انتشار	زمستان ۱۳۹۰
تیراژ	۱۰۰۰ جلد
تعداد صفحه	۳۸۴ صفحه
قطع کتاب	وزیری
طرح جلد و صفحه آرایشی	حمید نخعی
چاپ	چاپخانه گوتمبرگ
صحافی	حافظ
قیمت با DVD	۸۰۰۰۰ ریال

شابک: ۹۶۴-۶۷۳۵-۹۲-۴ / ۹۶۴-۶۷۳۵-۹۲-۴ ISBN: 964-6735-92-4

E-mail: partonegarpub@yahoo.com

کلیه حقوق برای ناشر محفوظ است

فهرست

۹	 مقدمه
۱۱	 درس ۱: آشنایی با FLASH
۱۲	 ۱-۱ شروع کار با Flash و باز کردن فایل
۱۳	 ۲-۱ آشنایی با فضای کار
۱۵	 ۳-۱ درباره‌ی صحنه
۱۷	 ۴-۱ کار با پانل Library
۱۹	 ۵-۱ آشنایی با محور زمانی (Timeline)
۲۲	 ۶-۱ جایگذاری فریم‌ها
۲۳	 ۷-۱ ایجاد فریم کلیدی
۲۶	 ۸-۱ سازمان‌دهی لایه‌ها در محور زمانی
۲۹	 ۹-۱ استفاده از پانل خواص (Properties)
۳۳	 ۱۰-۱ استفاده از پانل Tools
۳۶	 ۱۱-۱ بی‌اثر کردن مراحل در Flash
۳۸	 ۱۲-۱ پیش‌نمایش فیلم
۴۰	 ۱۳-۱ انتشار فیلم
۴۲	 ۱۴-۱ ضبط کردن فیلم
۴۴	 ۱۵-۱ یافتن منابع برای استفاده در Flash
۴۴	 ۱۶-۱ بهنگام‌سازی‌ها

۴۶	درس ۲: کار با گرافیک.....
۴۷	۱-۲ شروع به کار.....
۴۷	۲-۲ خطوط ترسیمی و رنگ آمیزی.....
۴۸	۳-۲ ایجاد شکل ها.....
۵۰	۴-۲ رسم انتخاب ها.....
۵۱	۵-۲ ویرایش شکل ها.....
۵۴	۶-۲ شیوه های مقلوت ترسیم در Flash.....
۵۵	۷-۲ استفاده از رنگ آمیزی گرادیانی و بیت مپی.....
۶۰	۸-۲ ساخت الگوها و تزیینات.....
۶۹	۹-۲ رسم و ویرایش منحنی ها.....
۷۲	۱۰-۲ ایجاد شفافیت.....
۷۴	۱۱-۲ درج و ویرایش متون.....
۷۶	درس ۳: ایجاد و ویرایش نمادها.....
۷۷	۱-۳ شروع به کار.....
۷۸	۲-۳ وارد کردن فایل های Illustrator.....
۸۰	۳-۳ استفاده از Adobe Illustrator همراه با Flash.....
۸۱	۴-۳ نمادها.....
۸۳	۵-۳ ساختن نمادها.....
۸۴	۶-۳ وارد کردن فایل های Photoshop.....
۸۷	۷-۳ ویرایش و مدیریت نمادها.....
۸۸	۸-۳ قالب های تصویری.....
۹۴	۹-۳ تغییر دادن اندازه و موقعیت نمونه ها.....
۹۷	۱۰-۳ تغییر دادن جلوه رنگی نمونه ها.....
۹۹	۱۱-۳ آشنایی با جلوه های آمیختگی.....
۹۹	۱۲-۳ اعمال فیلترهای مربوط به جلوه های ویژه.....

۱۳-۳ تعیین موقعیت در فضای سه بعدی ۱۰۱

۱۴-۳ تبدیلات سرناسری در مقایسه با تبدیلات موضعی ۱۰۴

درس ۴: افزودن پویانمایی ۱۰۸

۱-۴ شروع به کار ۱۰۸

۲-۴ پویانمایی ۱۰۹

۳-۴ شناخت فایل پروژه ۱۱۰

۴-۴ پویانمایی موقعیت ۱۱۱

۵-۴ تغییر دادن سرعت و زمان بندی ۱۱۴

۶-۴ پویانمایی شفافیت ها ۱۱۷

۷-۴ پویانمایی فیلترها ۱۱۹

۸-۴ شناخت فریم های کلیدی خواص ۱۲۲

۹-۴ پویانمایی تبدیلات ۱۲۴

۱۰-۴ تغییر دادن مسیر حرکت ۱۲۸

۱۱-۴ پانل Motion Presets ۱۲۸

۱۲-۴ تعویض هدف های میان یابی ۱۳۳

۱۳-۴ ایجاد پویانمایی های تودرتو ۱۳۵

۱۴-۴ استفاده از Motion Editor ۱۳۸

۱۵-۴ Easing ۱۴۳

۱۶-۴ مدل میان یابی کلاسیک ۱۴۹

۱۷-۴ پویانمایی حرکت سه بعدی ۱۴۹

۱۸-۴ پیش نمایش پویانمایی ۱۵۲

درس ۵: حرکت مرکب و مورفینگ ۱۵۵

۱-۵ شروع به کار ۱۵۶

۲-۵ حرکت مرکب با سینماتیک وارونه ۱۵۶

۳-۵ سلسله مراتب آرماتورها ۱۶۱

۴-۵	ویرایش آرما تورها	۱۶۵
۵-۵	مقید کردن مفصل ها	۱۶۵
۶-۵	تغییر دادن سرعت مفصل	۱۷۱
۷-۵	سینماتیک وارونه با شکل ها	۱۷۲
۸-۵	پالایش رفتار شکل ها با ابزار Bind	۱۷۸
۹-۵	گزینه های آرما تور	۱۷۹
۱۰-۵	مورفینگ با میان یابی حرکتی	۱۸۴
۱۱-۵	استفاده از راهنمای شکل	۱۸۷
۱۲-۵	شبیه سازی فیزیک با سینماتیک وارونه	۱۹۰
درس ۶: ایجاد گشت و گذارهای تعاملی		
۱-۶	شروع به کار	۱۹۹
۲-۶	فیلم های تعاملی	۱۹۹
۳-۶	ایجاد دکمه ها	۲۰۰
۴-۶	دکمه های نامرئی و فریم کلیدی Hit	۲۰۴
۵-۶	قواعد نامگذاری	۲۱۱
۶-۶	آشنایی با ActionScript 3.0	۲۱۱
۷-۶	آماده سازی محور زمانی	۲۱۶
۸-۶	افزودن کنش Stop	۲۱۷
۹-۶	ایجاد کنترل گرهای رویدادها برای دکمه ها	۲۱۷
۱۰-۶	رویدادهای ماوس	۲۱۹
۱۱-۶	فرمان های ActionScript برای گشت و گذار	۲۲۰
۱۲-۶	ایجاد فریم های کلیدی مقصد	۲۲۱
۱۳-۶	ایجاد یک دکمه ی بازگشت به صفحه اصلی	۲۲۶
۱۴-۶	اجرای پویانمایی در مقصد	۲۲۹
۱۵-۶	دکمه های پویانمایی شده	۲۳۵

۲۴۰	درس ۷: کار با متن
۲۴۱	۱-۷ شروع به کار
۲۴۲	۲-۷ آشنایی با متون TLF
۲۴۵	۳-۷ افزودن متون ساده
۲۵۳	۴-۷ افزودن ستون‌های چندگانه
۲۵۶	۵-۷ بسته‌بندی متون
۲۶۶	۶-۷ یافتن پیوند بعدی یا قبلی
۲۶۶	۷-۷ تبدیل متون به ابرپیوند (hyperlink)
۲۶۸	۸-۷ ایجاد ورودی متنی توسط کاربر
۲۷۵	۹-۷ بار کردن متون خارجی
۲۸۴	درس ۸: کار با صدا و فایل‌های ویدیویی
۲۸۵	۱-۸ شروع به کار
۲۸۶	۲-۸ آشنایی با فایل پروژه
۲۸۷	۳-۸ استفاده از صداها
۲۹۱	۴-۸ کلیپ‌های صوتی را کجا می‌توان یافت؟
۳۰۱	۵-۸ آشنایی با گزینه‌های Sound Sync
۳۰۱	۶-۸ کار با فایل‌های ویدیویی در Flash
۳۰۲	۷-۸ استفاده از Adobe Media Encoder
۳۰۵	۸-۸ آشنایی با گزینه‌های کدگذاری
۳۰۸	۹-۸ نقاط صف‌بندی
۳۱۳	۱۰-۸ بخش تصاویر ویدیویی خارجی
۳۱۹	۱۱-۸ کار با تصاویر ویدیویی و شفافیت
۳۲۲	۱۲-۸ استفاده از پرده سبز
۳۲۳	۱۳-۸ استفاده از نقاط صف‌بندی
۳۳۳	۱۴-۸ ادغام تصاویر ویدیویی Flash
۳۴۱	درس ۹: بارگذاری و کنترل محتویات Flash
۳۴۲	۱-۹ شروع به کار

۳۴۳	۲-۹ بار کردن محتویات خارجی
۳۴۸	۳-۹ استفاده از پانل Code Snippets
۳۴۸	۴-۹ تعیین موقعیت برای محتویات بار شده
۳۴۹	۵-۹ حذف محتویات خارجی
۳۵۰	۶-۹ کنترل کلیپ‌های ویدیویی
۳۵۲	۷-۹ ایجاد ماسک
۳۶۰	درس ۱۰: انتشار مستندات Flash
۳۶۱	۱-۱۰ شروع به کار
۳۶۲	۲-۱۰ آشنایی با Bondwidth Profiler
۳۶۲	۳-۱۰ مشاهده‌ی Bondwidth Profiler
۳۶۴	۴-۱۰ افزودن شبه داده‌ها
۳۶۷	۵-۱۰ انتشار فیلمی برای وب
۳۷۴	۶-۱۰ Flash و Dreamweaver
۳۷۴	۷-۱۰ گزینه‌های دیگری برای انتشار
۳۷۶	۸-۱۰ انتشار فیلم‌ها برای دستگاه تلفن همراه
۳۷۸	۹-۱۰ پروژکتورها و متون TLF
۳۸۱	ضمیمه

مقدمه

نرم افزار Adobe Flash Professional CS5 محیطی جامع و فراگیر برای ساخت پویانمایی های دیجیتالی و وب سایت های تعاملی در اختیار می گذارد. این نرم افزار با انواع فایل های گرافیکی، صوتی، ویدیویی و پویانمایی تعامل داشته و به کمک Adobe ActionScript 3.0 پروژه های تعاملی پیچیده ای خلق می کند. علاوه بر flash CS5 دو برنامه دیگر به نام Flash Catalyst و Flash Builder نیز در مجموعه ادوبی وجود دارد. که برای ساخت رابط ها و محتویات تعاملی با یا بدون کدنویسی بکار می روند.

کتابی که هم اکنون پیش رو دارید ترجمه کامل کتاب کار آموزش رسمی شرکت Adobe (تهیه شده توسط متخصصان شرکت ادوبی) برای نرم افزار Adobe Flash CS5 است. این کتاب مشتمل بر ۱۰ درس آموزشی است که کاربر را از ابتدایی ترین مفاهیم تا حرکت ها و مورفینگ های پیشرفته در Flash آموزش می دهد. در این دروس چگونگی انجام کارهایی همچون ترسیم اولیه اشیاء ورود اشیاء ترسیم شده از نرم افزارهای سازگار با Flash، درج متون، ساخت نمادها، متحرک سازی، حرکات پیچیده و مورفینگ ها، افزودن صدا و کلیپ های ویدیویی، و انتشار پویانمایی نهایی در وب، مورد بحث قرار گرفته است. برای این منظور، مفاهیم مختلف همراه با انجام تمرین های عملی به خواننده منتقل می شود تا بتواند همزمان با مطالعه کتاب، جزئیات گفته شده را در نرم افزار Flash نیز به بوته آزمایش گذارد. از این رو، این کتاب به همراه یک CD منتشر شده که تمامی جزئیات آموزش ها و تمرین های آورده شده در کتاب را (به تفکیک برای هر فصل) در خود دارد و کاربر را از مراجعه به دیگر مستندات بی نیاز می سازد.

پس از مطالعه کتاب و انجام دادن تمرین ها، خوب است که پویانمایی های آماده موجود در اینترنت را که گاهی به همراه سورس آنها ارائه می شود، دانلود کنید و با بررسی و ساخت دوباره آنها، مهارت خود را در کار با Flash بالا ببرید.

گرچه Flash امکانات کافی برای ترسیم و خلق موضوعات مختلف را دارد، می‌توانید از نرم‌افزارهای جانبی دیگری همچون Freehand MX و Adobe Illustrator CS5 که قابلیت بیشتری برای ترسیم دوبعدی دارند، برای ترسیم اولیه اشیا و انتقال آنها به محیط Flash، استفاده نمایید. حتی امکان وارد کردن تصاویر لایه‌دار بیت‌مپی از فتوشاپ و کلیپ‌های ویدیویی به Flash امکان‌پذیر است.

در پایان از خوانندگان عزیز دعوت می‌شود چنانچه انتقاد یا پیشنهادی برای بهتر شدن کتاب دارند با نشانی الکترونیکی vkhpublish@gmail.com یا نگارندگان مکاتبه نمایند. امید است این اثر مورد توجه دانشجویان رشته گرافیک و تصویرسازی، طراحان گرافیک، طراحان وب سایت و دیگر کاربران علاقمند قرار گرفته و اساتید محترم نیز با ارائه پیشنهادات سازنده خود، ما را در رفع نواقص کتاب برای ویراست‌های بعدی راهنمایی نمایند.

مترجمان

پاییز ۱۳۹۰

www.ketabpub.com