



ProjectCenter

www.ProjectCenter.ir

📷 | @projehcenter

👉 | @projehcenter_ir



...

فهرست مطالب

صفحه	موضوع
۱	آموزش مبانی فلش (FLASH)
۲	مبانی فلش
۲	نوارهای ابزار (Tooibars)
۵	خط زمانی (Timelien)
۷	پنجره‌ها (Windows)
۷	کادرها (Panels)
۸	کادر Fill
۸	استفاده از کادر Fill برای اصلاح و بازبینی رنگها
۱۰	کادر Info
۱۲	کتابخانه (Library)
۱۳	ترسیم و رنگ آمیزی در فلش
۱۳	ابزارهای ساخت (Creation Tools)
۱۳	ترسیم خطوط
۱۵	ترسیم و تغییر خطوط
۱۹	رنگ آمیزی نواحی پرتو
۲۰	رنگ کردن نواحی توپر
۲۴	ترسیم و اصلاح شکلها با خطوط و نواحی توپر
۲۵	ترسیم و اصلاح شکلها
۲۸	بهره‌گیری از ابزار قلم (Pen Tool)
۳۰	ایجاد متن
۳۱	ایجاد متن و دادن سبک به آن
۳۵	انتخاب و اصلاح موضوعات
۳۵	ابزارهای انتخاب
۳۶	ابزار قطره چکان (Dropper Tool)

۳۶	انتخاب خصوصیات با ابزار قطره چکان (Dropper Tool)
۳۸	تغییر مقیاس و چرخش
۳۹	مقیاس گذاری و چرخش شکل‌های رسم شده
۴۱	بکارگیری روش‌های پیشرفته ترسیم
۴۱	رنگها و شیب رنگها (Gradients)
۴۱	ایجاد نمونه رنگهای یکدست (Soild) و شیب (Gradient)
۴۲	ایجاد یک رنگ و نمونه سفارشی
۴۸	استفاده از کتابخانه برای بهره‌وری
۴۸	مفهوم کتابخانه
۴۹	نحوه ساخت و استفاده از سمبولها
۴۹	ایجاد یک سمبول با تبدیل موضوعات انتخاب شده
۵۵	ایجاد سمبول جدید از ابتدا
۵۷	سمبولها چگونه به شما کمک می کنند
۵۷	کاهش حجم فایل
۵۹	به حداقل رساندن کار
۶۰	استفاده از سمبولهای کتابخانه
۶۰	قرار دادن نمونه سمبولها بر روی Stage
۶۱	اصلاح نمونه‌های سمبول
۶۱	تغییر در مکان، مقیاس و چرخش نمونه‌ها
۶۳	آشنایی با متحرک سازی
۶۳	نمایش (Animation) چگونه کار می کند
۶۳	اجزا نمایش (Animation)
۶۴	فریمها (Frames) و سرعت انتقال تصویر (Framerate)
۶۸	سرعت انتقال تصویر و تعداد فرمیها
۶۹	سرعت انتقال تصویر در انواع نمایش (Animation)
۷۰	فریمهای کلیدی و فریمهای کلیدی خالی
۷۳	متحرک سازی به روش سنتی
۷۳	آشنایی با روش فریم به فریم

- ۷۴ ساخت نمایش فریم به فریم
- ۷۶ (Test Movie) توسط (Animation) نمایش یک نمایش
- ۷۷ (Motion Tween) حرکت بین گذاری حرکت
- ۷۷ (Motion Tween) حرکت بین گذاری حرکت
- ۷۷ ایجاد یک بین گذاری ساده
- ۸۰ قلمرو فلش
- ۸۱ عمل چرخاندن در یک بین گذاری حرکت
- ۸۳ تبدیل شکلها با استفاده از بین گذاری شکل
- ۸۳ (Shape Tween) ایجاد بین گذاری شکل
- ۸۳ ایجاد یک بین گذاری شکل
- ۸۴ پیروی از قواعد بین گذاری شکل (Shape Tween)
- ۸۶ خطوط را با نواحی توپر ادغام نکنید
- ۸۷ استفاده از لایه‌ها در متحرک سازی
- ۸۷ لایه‌ها چگونه کار می‌کنند
- ۸۷ هدف واقعی لایه‌ها
- ۸۸ استفاده از دو لایه برای متحرک سازی دو دایره
- ۹۴ نمایش خطوط پیرامونی و مخفی کردن لایه‌ها
- ۹۶ خصوصیات لایه برای جلوه بصری
- ۹۷ (Guide Layers) راهنما
- ۹۸ استفاده از لایه راهنما (Guide Layer) برای تعریف ناحیه خارجی
- ۱۰۲ (Motion Guides) راهنمای حرکت
- ۱۰۳ ایجاد نمایش یک توپ جهنده توسط راهنمای حرکت

آموزش مبانی فلش

(FLASH)

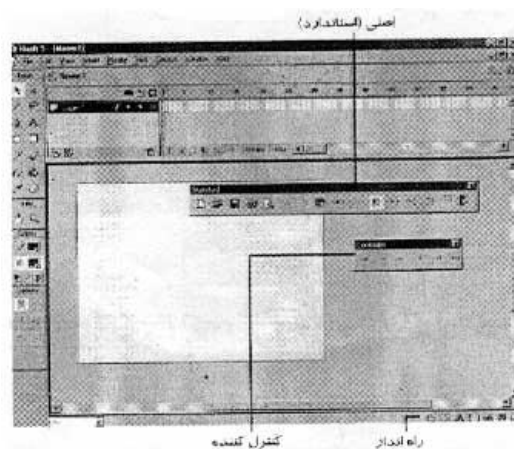
مبانی فلش

محیط فلش ساده به نظر می‌آید. ممکن است قصد داشته باشید همین الان کار ترسیم و متحرک سازی را شروع کنید. اما احتمالاً فلش به آن صورتی که شما انتظار دارید عمل نمی‌کند.

برای اینکه اولین قدمها را درست بردارید، بهتر است با مبانی آن آشنا شوید. فلش با برخی از نرم‌افزارها سازگار است و در مواردی با آنها تفاوت دارد.

نوارهای ابزار (Tooibars)

فلش دارای پنج نوار ابزار است: ۱- اصلی یا استاندارد (Standard). ۲- وضعیت (Status). ۳- کنترل کننده (Controler). ۴- راه انداز (Launcher). ۵- جعبه ابزار (Tooibox) به آن Tools هم گفته می‌شود. چهار نوار ابزار اول، راهی برای رسیدن به گزینه‌های منوها فراهم می‌کنند، که توسط دکمه‌های نماد دار مشخص شده‌اند. نوارهای ابزار یا Tools، روشی را برای درج و اصلاح متن و تصویر فراهم می‌کنند.



(شکل (۱) می‌توانید نوارهای ابزار را آنطور که می‌خواهید مرتب کنید.)

می‌توانید در منوی Window، گزینه Toolbars، نوارهای ابزار استاندارد، وضعیت، کنترل کننده را ملاحظه کنید (شکل ۱). توجه داشته باشید که نوار راه‌انداز (Launcher) همیشه فعال است.

نوار ابزار اصلی حاوی دکمه‌هایی برای توابع رایج موجود در منوهای File و Edit می‌باشد. مثل Open، Save و Undo. می‌توانید عملاً کار هر دکمه را شناسایی کنید، به این صورت که نشانگر ماوس را روی دکمه‌ای قرار داده و منتظر بمانید تا راهنمای آن ابزار ظاهر شود. نوار ابزار وضعیت، وضعیت جاری صفحه کلید شما را نشان می‌دهد: مثل Num Lock و Caps Lock، همین. (من معمولاً این نوار را غیر فعال می‌کنم تا فضای بیشتری را روی صفحه داشته باشیم).

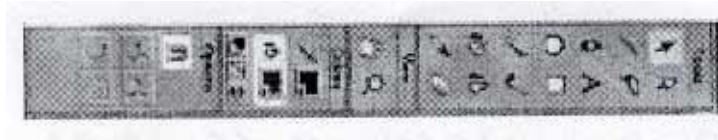
نوار ابزار کنترل کننده، شبیه به کنترل کننده روی دستگاه پخش ویدئو است. هنگام ساخت نمایش می‌توانید با استفاده از کنترل کننده، نمایش خود را اجرا، متوقف، جلو، عقب و یا از ابتدا شروع کنید. و بالاخره اینکه، وقتی به استفاده از میان‌برها عادت کنید، هرگز از این نوار ابزار استفاده نخواهید کرد.

نوارهای ابزار اصلی و کنترل کننده قابلیت حرکت دادن و قفل کردن را دارند. به این معنی که می‌توانید آنها را روی صفحه جابجا کنید یا به رابط فلش قفل کنید. بدین ترتیب می‌توانید فضای کاری خود را به دلخواه سازماندهی کنید. برای مثال از منوی Window، گزینه Toolbars و سپس Controller را انتخاب کنید. نوار ابزار بر روی سایر اجزا صفحه ظاهر می‌شود. اگر کنترل کننده را به سمت خط زمانی در بالای Stage بکشید، می‌توانید آن را در آنجا قفل کنید. در واقع به رابط قفل می‌شود. برای

اینکه آن را از آنجا خارج کنید، روی خط کنار دکمه توقف کلیک کرده و آن را بکشید. نوار ابزار راه‌انداز (Launcher) را نمی‌توانید غیر فعال و یا حرکت دهید. این نوار بسیار مفید است که احتمالاً هیچگاه مایل به غیر فعال کردن آن نخواهید بود. این نوار که در پایین رابط فلش قرار دارد، امکان دسترسی سریع به اغلب کادرهای رایج را فراهم می‌کند. این موضوع را بعداً شرح می‌دهیم.

جعبه ابزار با انتخاب گزینه Tools از منوی Window، فعال یا غیر فعال می‌شود. مثل بیشتر نوارهای ابزار، جعبه ابزار نیز قابلیت حرکت و قفل شدن را دارا می‌باشد. محل پیش فرض آن در سمت چپ صفحه می‌باشد، که در آنجا قفل شده است. از جعبه ابزار عمدتاً برای ترسیم بر روی Stage استفاده می‌شود. توجه کنید، جعبه ابزار به چند بخش تقسیم شده است که عبارتند از: Tools (ابزار)، View (نما)، Color (رنگ) و Options (گزینه‌ها) (شکل ۲).

بخش Tools به شما امکان می‌دهد تا تصویر و متن ایجاد کنید (توسط ابزار متن و ابزار خط). می‌توانید تصاویر را با ابزار پاک کن و ابزار سطل رنگ، اصلاح کنید. می‌توانید تصاویر را به آسانی توسط ابزار پیکان و دو ابزار زیر انتخاب و کمند، انتخاب کنید. قسمت Colors به شما امکان می‌دهد تا رنگ ترسیمات را کنترل کنید. بالاخره قسمت Options شامل توابع اضافی برای ابزارهای خاص می‌باشد. بسته به ابزار انتخاب شده، گاهی ممکن است چیزی در این قسمت مشاهده نشود.



(شکل ۲) جعبه ابزار، ابزاری برای ترسیم، ویرایش و مشاهده دارد و نیز گزینه‌هایی دارد که بر اساس ابزار انتخاب شده جاری تغییر می‌کنند.)

خط زمانی (Timelien)

اما الان مرور کوتاهی به خط زمانی خواهیم داشت.

خط زمانی حاوی تصاویر متوالی است که نمایش توسط آنها ساخته می‌شود. وقتی کاربر نمایش شما را تماشا می‌کند، در واقع تصاویر روی فریم ۱ و به دنبال آن فریم ۲ و سایر فریمها را مشاهده می‌کند. مانند آن است که فیلم واقعی یک نمایش سنتی را بردارید و آن را بطور افقی روی صفحه پهن کنید، بصورتی که شروع آن در سمت چپ و پایان آن در سمت راست باشد.

مانند بیشتر پنجره‌های دیگر، خط زمانی قابلیت حرکت و قفل شدن را دارا می‌باشد از این خصوصیت فقط برای سازماندهی فضای کاری استفاده می‌شود. اگر بخواهید می‌توانید خط زمانی را در زیر Stage یا هر جای دیگری قرار دهید. کسانی که دو نمایشگر دارند، انعطاف بیشتری برای سازماندهی فضای کاری‌شان در اختیار دارند. اگر خط زمانی را به هر دلیلی بسته باشید (البته وقتی آزاد باشد این کار ممکن است)، می‌توانید آن را انتخاب گزینه Timeline از منوی View مجدداً باز کنید.