

آموزش Flash



3.....مقدمه

فصل اول

4.....کاربردهای Flash
5.....متحرک سازی در وب سایت
7.....درک و یاد گیری اصول پایه ای فلش
10.....لایه ها

فصل دوم

12.....جعبه ابزار

فصل سوم

17.....Frame چیست؟
18.....حالت لایه ها
19.....Mask – لایه های ماسک
20.....اضافه کردن خطوط منحنی و پیچیده
21.....چرخاندن ، کج کردن و تغییر اندازه
23.....کشیدن خطوط توسط فلش

فصل چهارم

25.....انیمیشن در فلش
27.....Shape Tweens
29.....آوردن عکس در محیط فلش
32.....انیمیشن Text

فصل پنجم

34.....ذخیره سازی فایل های فلش

مقدمه :

ماکرومدیا فلش یکی از بهترین نرم افزار هایی است که شما میتوانید جهت افزودن افکت های مخصوص و انیمیشن های کامپیوتری به وب سایت از آن استفاده کنید. در این جزوه سعی شده تمامی نکات با ذکر مثال و انیمیشن برای شما ارائه گردد. امید است این منبع جهت استفاده ی شما عزیزان مفید واقع شود. برای مطالعه ی این دوره ی آموزشی نیاز است کاربران محترم آشنایی با سیستم عامل ویندوز داشته باشند.

ضمنا سیستم شما باید دارای مشخصات سخت افزاری ذیل باشد :

- حداقل سیستم مورد نیاز پنتیوم 233
- Ram- 16 مگابایت
- حدود 600 مگا بایت فضای آزاد
- کارت گرافیکی 4 مگابایت

فصل اول کاربردهای فلش :

زمانی که با یک صفحه ی وب برخورد میکنیم ایده های مختلفی برای ساختن یک وب سایت جالب ، در ذهنمان ایجاد میشود. با وجود بخشهای گوناگون در یک وب سایت در مورد تصاویر و رنگها قانونی کلی ابزارهایی وجود دارد که به وسیله ی آنها میتوان به Flash وجود دارد. در راحتی تصاویر مختلفی خلق کرد. تصاویر برداری خیلی بهتر از نقشه های بیتی هستند. تصویر برداری نه تنها از لحاظ اندازه کوچکتر است بلکه در هنگام کوچک و بزرگ شدن به هیچ وجه کیفیت خود را از دست نمیدهد. ولی زمانی که یک نقشه بیتی را بزرگ میکنیم تصاویر مات به همانند یک فیلم بر روی صفحه ی وب Flash نظر میرسند. تصاویر روبرو Flash گذاشته می شود . هرگاه که مرورگر وب شما با یک فیلم را اجرا می کند. Flash player میشود به طور اتوماتیک

نکته

به واسطه برداری بودنشان کم Flash به یاد داشته باشید که فیلم های حجم تر از تصاویر نقشه بیتی خواهند بود.

متحرک سازی در وب سایت :

در گذشته در سایتهای وب به علت اینکه انیمیشن نداشتند ، بسیار خسته کننده به نظر می رسیدند. ولی نرم افزار فلش به آسانی انیمیشن را توسط فرآیندی به نام توپینینگ ایجاد میکند. در این مرحله شما به فلش نقطه آغاز و پایان می دهید و تصاویر بین این دو نقطه به طور اتوماتیک به صورت فریم فریم ایجاد خواهند شد. مثلاً اگر یک تصویر کامپیوتری برای کامل شدن احتیاج به 10 فریم داشته باشد تنها لازم است به آن دو فریم شروع و پایان را بدهیم (فریم 1 و فریم 10) ، خود نرم افزار فلش فریم های ما بین آن را میسازد. علاوه بر آن میتوانید یک موشن توپین برای آن شیء بسازید.

ساخت فیلم های محاوره ای :

در فلش علاوه بر انیمیشن های ساده میتوانید وب سایتهای محاوره ای نیز بسازید. به عنوان مثال میتوان فیلم فلشی را ایجاد کنید که در آن فیلمهای کوتاه و ترک های موسیقی متعدد قابل انتخاب وجود داشته باشد زیرا فلش کاملاً شیء گرا میباشد.

نکته :

در یک فیلم فلش منظور از محاوره ای بودن این است که کاربر قادر به انتخاب کلیپ های ویدئویی یا ترک موسیقی دلخواه باشد.

تغییر شکل اشیاء و متون متحرک :

یکی از تکنولوژی های انیمیشن در فلش این است که به شما اجازه ی تغییر یک شکل به شکل دیگر را میدهد ، به این فرآیند شیپ توپین میگویند. بدون شک متون متحرک را در سایت های مختلف مشاهده کرده اید. این متون درون یک جعبه از نقطه ای به نقطه دیگر حرکت میکنند. از این افکت در سرفصل روزنامه ها و تبلیغات فروشگاهها استفاده میشود. ایجاد یک متن متحرک در فلش کار بسیار ساده ای است . بدین منظور جهت رسیدن به نتیجه ی مطلوب باید تکنیک های

فیلم سازی فلش را با هم ترکیب کنیم ، به این صورت که ابتدا یک موشن توپین ایجاد کرده ، بوسیله آن متنی را داخل جعبه از این سمت به آن سمت برده و سپس یک ماسک اضافه می کنیم. توسط این ماسک میتوانیم متن داخل جعبه را کنترل کنیم. این بدان معنی است که شما قادر خواهید بود هر قسمت از متن دلخواه خود را قابل مشاهده کنید. (توضیح بیشتر ماسک در فصلهای بعدی آمده است)

درک و یادگیری اصول پایه ای Flash

Flash دارای یک سری عناصر اولیه است که در طول کارتان شما را همراهی میکند. شکل زیر نمای اولیه ای از عناصر اولیه Flash میباشد.

صفحه کاری (Work Place) در Flash :

صفحه کاری منطقه ای است که در آن قلم های Flash را ایجاد میکنید. این صفحه ی کاری در واقع آن منطقه سفید رنگی است که در قسمت میانی پنجره Flash واقع شده است.

نکته :

به طور پیش فرض اندازه این صفحه 400*550 پیکسل میباشد. اطراف صفحه کاری بوسیله یک حاشیه خاکستری که محیط کاری است پوشانده شده است. اشیاء روی محیط کاری ظاهر میشوند، مگر اینکه آنها را بر روی صفحه کاری منتقل کنید.

: Timeline

Timeline (خط زمان) یکی از ابزار های Flash است که فریم های درون آن را کنترل میکند. شکل زیر قسمتهای مختلف Timeline را به تصویر میکشد.

: Play head

برای دیدن گزینه های Flash مورد نظر Play head را بوسیله اشاره گر ماوس بر روی این Flash بکشید. بدین منظور شما میتوانید یک Frame دلخواه را بر روی Timeline کلیک کنید که آن به صورت اتوماتیک Play head میشود.

: Number Frame

همان نما های شما برای کار کردن در Timeline میباشند. line Frame شما را قادر میسازد تا مکان صحیح اشیاء در فریم را مشخص کنید.

: Timeline Menu

از طریق این منو می‌توان به تعداد گزینه هایی که برای تنظیم چگونگی مشاهده Timeline استفاده میشوند دسترسی پیدا کرد.

: Center Frame

قسمت مرکزی قابل دید در Timeline میباشد.

: Onion Skin View

توسط این گزینه می‌توان فریم های مختلف یک انیمیشن ترتیبی را مشاهده کرد. در واقع می‌توان تشکیل فریم های میانی را ملاحظه نمود.

: Onion Skin Outline view

این گزینه نیز مانند View Onion Skin می‌تواند تعداد فریم های اول تا آخر را نشان دهد. اما این گزینه بیشتر برای منحنی ها استفاده میشود.

: Edit Multiple Frames

این گزینه شما را قادر میسازد تا هر بخش از یک انیمیشن را که بر فریم های مختلفی تقسیم شده اند ، ویرایش کنید.

: Modify Onion Markers

منوی را نمایش میدهد که توسط آن شما می‌توان تعداد فریم های دلخواه را در Onion Skin View نمایش داد.

: Current Frame

در این قسمت ساده فریم جاری نمایش پیدا میکند.

: Frame Rate

این گزینه تعداد فریم های نمایش داده شده را نشان میدهد.

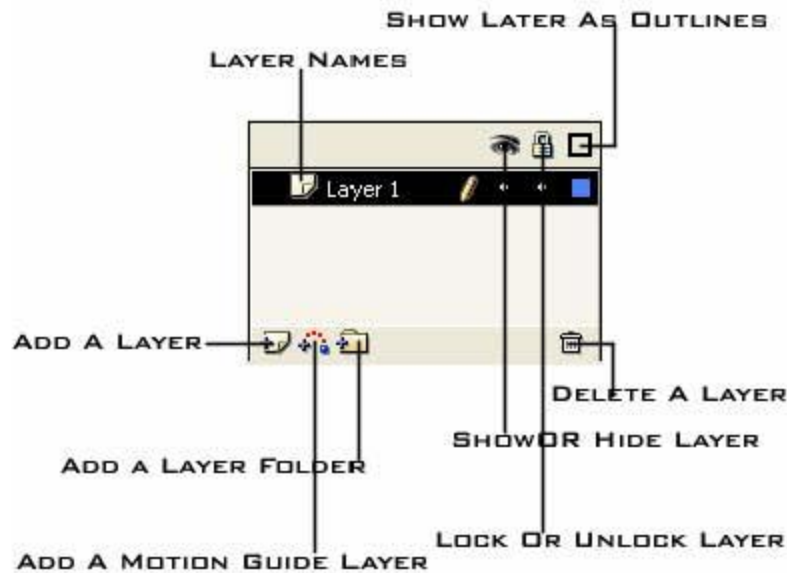
: Playback Time

این گزینه مدت زمان سپری شدن فیلم را نشان میدهد.

: Scroll Bars

بوسیله این گزینه میتوان فریم های لایه های قبلی را مشاهده نمود.

لایه ها :



لایه ها به مانند صفحات شفاف بر روی صفحه کاری قرار گرفته اند .
اشیاء بر روی این لایه ها به صورت مستقل عمل میکنند. به این صورت
شما میتوانید هر کدام از اشیاء روی لایه های مختلف را دستکاری کنید
و یا اینکه یک لایه را به جلو یا پشت لایه مورد نظر انتقال دهید ، بدون
اینکه اشیاء دیگر خراب شوند . با توجه به شکل زیر به اجزای لایه
نگاهی دقیقتر بیندازید :

Layer Names :

در اینجا نام لایه ها را مشاهده میکنید. برای تغییر نام یک لایه است
روی آن دو بار کلیک کرده و نام آن را عوض کنید.

Add a layer

برای ایجاد یک لایه جدید از این گزینه استفاده میشود.

Add a Motion Guide Layer

این گزینه شما را قادر میسازد تا یک لایه ی راهنما ایجاد کنید. بنابر این میتوان اشیاء را در یک مسیر حرکت داد که این مسیر الزاماً مستقیم نمیباشد.

Add a Layer Folder

توانایی شما را در افزودن پوشه هایی به سازماندهی لایه ها افزایش میدهد.

Delete a Layer

به وسیله این آیکن میتوان لایه مربوطه را حذف کرد.

Show or Hide Layer

با کلیک کردن روی جعبه ها ، لایه ها قابل مشاهده میشوند. اگر فقط میخواهید لایه خاصی را امتحان کنید بر روی همان لایه کلیک کنید.

Lock or Unlock Layer

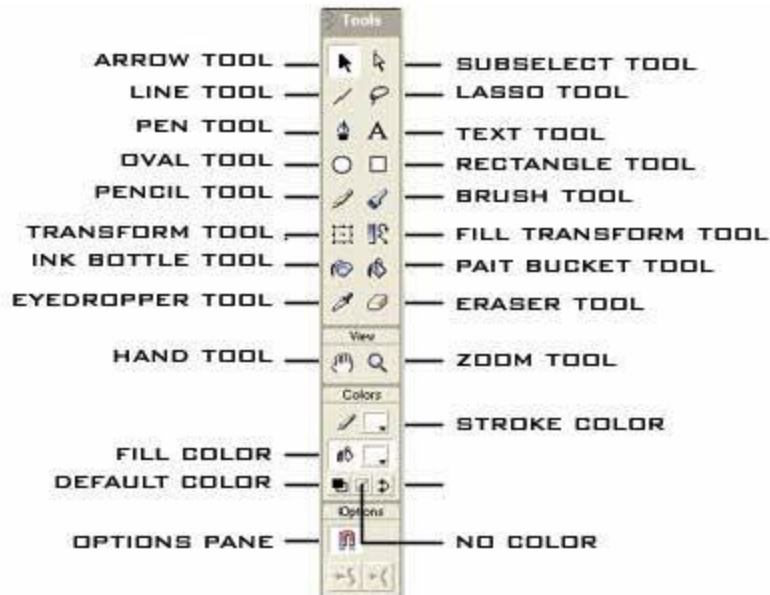
با کلیک کردن در این ستون تمام لایه ها قفل شده و برای لایه ها و ها امکان هیچ ویرایشی وجود ندارد. (میتوان تک تک لایه ها را Frame نیز قفل کرد)

Show Layer as Outline

با کلیک بر روی این ستون ، اشیاء بصورت یکپارچه در می آیند. اهمیت این حالت را زمانی درک خواهید کرد که مشاهده کنید اشیاء مختلف از لایه های متفاوت چگونه با هم پیوند می خورند .

فصل دوم

جعبه ابزار :



جعبه ابزار فلش مجموعه ای از ابزار ترسیم و انتخاب اشکال است . با کمک شکل زیر می توان با عملکرد هر کدام از ابزارها آشنا شد .

Arrow Tool

این ابزار برای انتخاب اشکال به کار میرود و بوسیله ی آن می توان قسمتی از شکل یا تمام آنرا جابجا کرد.

Sub Select Tool

به وسیله این ابزار میتوان خطوطی که توسط ابزار خود کار ترسیم شده اند را ویرایش و یا ترمیم نمود.

Line Tool

بوسیله این ابزار میتوان خط های گوناگون با نوع قلم متفاوت رسم کرد. (اگر هنگام کار با این ابزار کلید شیفت را نگه داریم میتوانیم خط های کاملاً عمودی و یا حتی 45 درجه رسم کنیم.)

Lasso Tool

برای انتخاب یک ناحیه ی نامنظم می توان از این ابزار استفاده نمود.

Text Tool

به وسیله این ابزار میتوان به فلش متن هایی را اضافه نمود.

Oval Tool

به وسیله این ابزار میتوانیم بیضی رسم کنیم و اگر هنگام رسم کلید شیفت را پایین نگه داریم میتوانیم دایره رسم کنیم.

Rectangle Tool

به وسیله این ابزار میتوان مستطیل رسم نمود ، اگر در هنگام رسم کلید شیفت پایین نگه داشته شود میتوان مربع رسم نمود.

Pencil Tool

با استفاده از این ابزار میتوان سه نوع خط نامنظم و شکسته رسم کرد.

Brush Tool

با استفاده از این ابزار می توان اشکال خاصی نظیر پیکر انسان و غیره ترسیم نمود.

نکته :

با استفاده از ابزارهای دیگری نیز می توان عملیات فوق را انجام داد ، ولی این ابزار کار را ساده تر انجام می دهد .

Free Transform Too

به کمک این ابزار می توان تصویر را کوچک یا بزرگ نمود و یا آنرا چرخاند.

Fill transform Tool

این ابزار برای عوض کردن طیف اشیایی که توسط فلش رسم میشوند به کار میروند.

Ink Bottle Tool

با استفاده از این ابزار می توان خطوط موجود در اشیاء فلش را رنگی نمود.

Paint Bucket Tool

با استفاده از این ابزار می توان اشیایی که توسط فلش رسم شده اند را رنگی نمود و یا رنگ آنها را تغییر داد.

Eyedropper Tool

به کمک این ابزار میتوان رنگ دلخواه خود را از یک تصویر یا شیء انتخاب نمود.

Eraser Tool

این ابزار برای پاک کردن قسمتی از یک شیء بکار می رود ، توسط Option های این ابزار می توان حالت پاک کردن را انتخاب نمود.

Hand Tool

به کمک این ابزار امکان جابجا کردن اشیا وجود دارد.

Zoom Tool

با استفاده از این ابزار کادر فیلم فلش را کوچک و بزرگ می کنیم.

Stroke Color

با انتخاب این گزینه جعبه رنگ باز میشود و رنگ خطوط اشیا به رنگ دلخواه در می آید.

Black and White

با انتخاب این گزینه خود فلش به طور اتوماتیک رنگ استروک را مشکی و رنگ فیل را سفید میکند.

No Color

با استفاده از این گزینه در واقع هیچ رنگی برای کار خود انتخاب نمیکنید.

Swap Color

با کمک این گزینه میتوان جای استروک را با جای فیل عوض کرد.

Tools / Options

در این مکان کارایی و حالت مختلف بعضی از ابزارها نمایش داده میشود که از بین آنها می توان مورد خاصی را انتخاب نمود.

Panels

در واقع یک پانل یک جعبه محاوره ای است که نیاز به بسته شدن

ندارد. زمانی که در پانل های فلش تغییراتی ایجاد میکنید، نیاز به بستن پانل ها نیست ، تغییرات فوراً اعمال میشوند.

نکته :

ممکن است بعضی از پانل ها مخفی باشند ، توسط منوی window میتوان آنها را فعال نمود.

Properties Panel

توسط این پنل میتوان مشخصات ابزار انتخاب شده را تعیین کرد. مثلاً در شکل زیر ، پانل خصوصیات ابزار نوشتاری را ببینید.

Color- Mixer Panel

توسط این پانل میتوان رنگهای دلخواه خود را برای استفاده در خطوط و داخل سطوح ایجاد نمود. زمانی که رنگ مورد نظر خود را انتخاب میکنید اشیاء جدید به این رنگ در خواهند آمد.

Color Swatches Panel

این پانل محدوده ی رنگ بیشتری را به ما نشان می دهد.

Components Panel

توسط این پانل میتوان عناصر واسطه ای را به فیلم اضافه نمود ، این عناصر توسط یکسری کد اسکریپت کنترل میشوند. این عناصر به شما کمک میکنند تا بتوانید به سادگی فیلمهای فلش تهیه کنید.

Action Panel

توسط این پانل میتوان جهت استفاده از اشیاء ، کد اسکریپت مورد نظر را به فریم های تایم لاین اضافه نمود. همچنین توسط این زبان برنامه نویسی میتوان حرکات اتوماتیک را به فلش اضافه کرد.