

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

آموزش مبانی فلش

(FLASH)

WWW.Kandooen.com

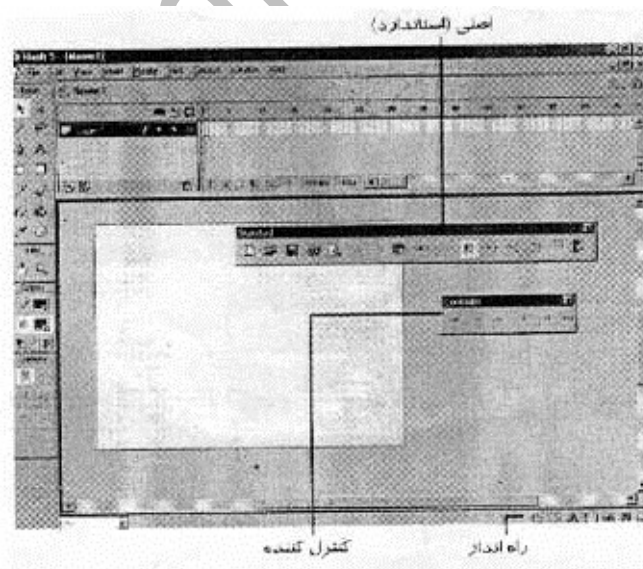
جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

مبانی فلش

محیط فلش ساده به نظر می آید. 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 نمی کند. برای اینکه اولین قدمها را درست بردارید، بهتر است با مبانی آن آشنا شوید. فلش با برخی از نرم افزارها 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 می شود. چهار نوار ابزار اول، راهی برای رسیدن به گزینه های منوها فراهم می کنند، که توسط دکمه های نماد دار مشخص شده اند. نوارهای ابزار یا Tools، روشی را برای درج و اصلاح متن و تصویر فراهم می کنند.



(شکل ۱) می توانید نوارهای ابزار را آنطور که می خواهید مرتب کنید.)

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

می توانید در منوی Window، گزینه Toolbars، نوارهای ابزار استاندارد، وضعیت، کنترل کننده را ملاحظه کنید (شکل ۱). توجه داشته باشید که نوار راه انداز (Launcher) همیشه فعال است.
نوار ابزار اصلی حاوی دکمه هایی برای توابع رایج موجود در منوهای File و Edit می باشد. مثل Open، Save و Undo. می توانید عملاً کار هر دکمه را شناسایی کنید، به این صورت که نشانگر ماوس را روی دکمه ای قرار داده و منتظر بمانید تا راهنمای آن ابزار ظاهر شود. نوار ابزار وضعیت، وضعیت جاری صفحه کلید شما را نشان می دهد: مثل Caps Lock و Num Lock، همین. (من معمولاً این نوار را غیر فعال می کنم تا فضای بیشتری را روی صفحه داشته باشیم).

نوار ابزار کنترل کننده، شبیه به کنترل کننده روی دستگاه پخش ویدئو است. هنگام ساخت نمایش می توانید 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 میان برها 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 می توانید آنها را روی صفحه جابجا کنید یا به رابط فلش قفل کنید. بدین ترتیب می توانید 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 می شود. اگر کنترل کننده را به سمت خط زمانی در بالای Stage بکشید، می توانید آن را در آنجا قفل کنید. در واقع به رابط قفل می شود. برای اینکه آن را از آنجا خارج کنید، روی خط کنار دکمه توقف کلیک کرده و آن را بکشید. نوار ابزار راه انداز (Launcher) را نمی توانید 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

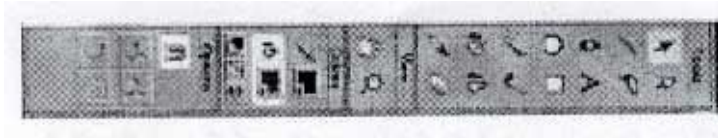
جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

در پایین رابط فلش قرار دارد، امکان دسترسی سریع به اغلب کادرهای رایج را فراهم می کند. این موضوع را بعداً شرح می دهیم.

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

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

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.



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

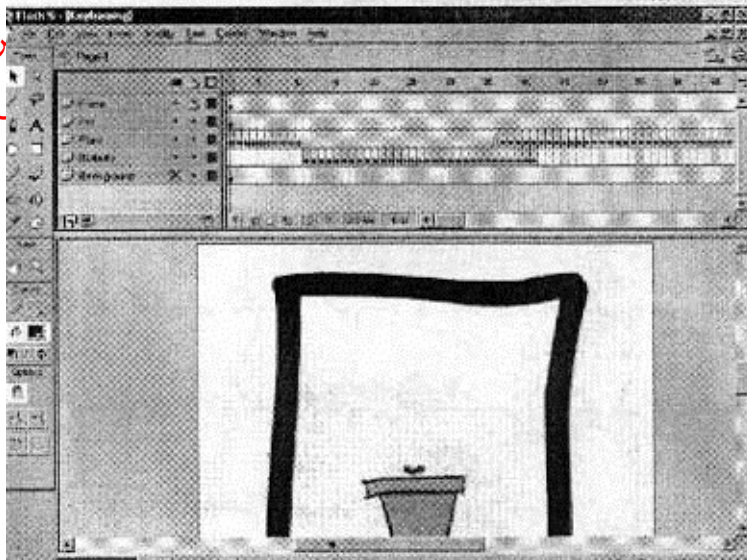
خط زمانی (Timelien)

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.

راجعه کنید .
س حاصل نمایید.



جهت خرید فایل
یا با شماره های ۰

شکل (۳) اغلب نمایشها دارای لایه‌های بسیاری هستند. هر لایه از لایه‌های دیگر مستقل است.)

وقتی شروع به ساخت نمایش می‌کنید، خط زمانی بوسیله علائمی به شما کمک می‌کند. مثلاً می‌توانید طول نمایش را با نگاه کردن به خط زمانی مشاهده کنید. همچنین فلش از شمایل‌های کوچک و نشانه‌های رنگی در خط زمانی استفاده می‌کند، به این ترتیب می‌توانید چگونگی اجرای نمایش را بفهمید.

علاوه بر فریمها، خط زمانی به شما اجازه می‌دهد تا هر تعداد لایه که می‌خواهید، در نمایش خود داشته باشید. مثل سایر برنامه‌های ترسیم، موضوعات رسم شده در هر لایه در زیر یا روی موضوعات لایه‌های دیگر ظاهر می‌شوند. هر لایه شامل نمایش جداگانه‌ای خواهد بود (ممکن است در مثال Keyframing متوجه وجود چند لایه شده باشید). به این صورت چند نمایش می‌توانند به صورت همزمان اجرا شوند، با استفاده از نام لایه‌ها و جلوه‌های ویژه (مثل Masking)، می‌توانید نمایشهای پیچیده‌ای بسازید.

شکل ۳ خط زمانی و لایه‌های یک نمایش کامل شده را نشان می‌دهد.

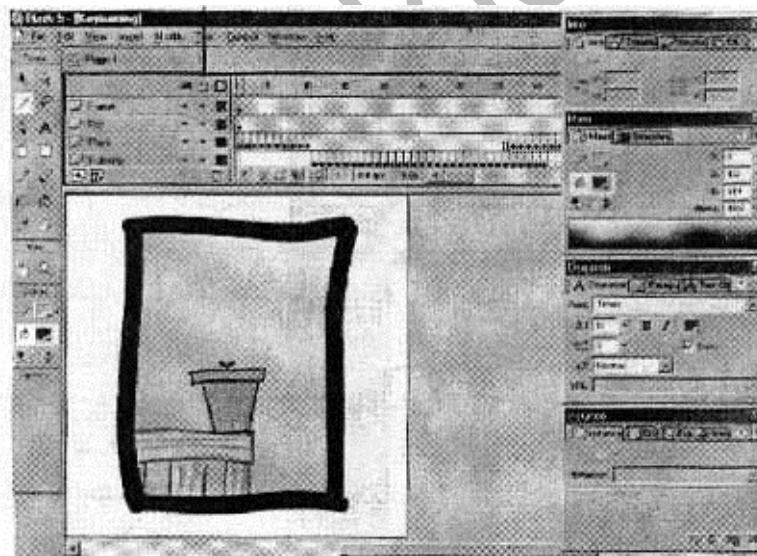
پنجره‌ها (Windows)

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

یقیناً شما در فلش با پنجره‌های بیشتری غیر از Stage، نوارهای ابزار و خط زمانی (اگر چه اینها اصلی‌اند)، مواجه خواهید شد. در این قسمت به برخی دیگر از آنها می‌پردازیم.

کادرها (Panels)

کادرها به شما امکان می‌دهند تا خصوصیات هر موضوع را تغییر دهید. برای مثال، کادر Character اجازه می‌دهد، ظاهر فونت و اندازه آن را مشاهده کنید و یا تغییر دهید. کادر Fill به شما اجازه می‌دهد رنگ موضوعات را کنترل کنید. در این قسمت با تعدادی از کادرها (Panels) و در نهایت با تمام آنها آشنا خواهید شد، لیست همه آنها در منوی Window، گزینه Panels قرار دارد. چون تعداد این کاردها زیاد است، بعداً نحوه سازماندهی آنها را مطابق با کاری که انجام می‌دهید، خواهید آموخت.



(شکل (۴) می‌توانید همه لایه‌ها را با کلیک کردن روی شمایل قفل که در بالای خط زمانی

قرار دارد، از حالت قفل خارج کرده و با قفل‌گذاری کنید.)

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

همان طور که ملاحظه خواهید کرد، استفاده از کادرها آسان است. کادرها به روشی خاص کار می کنند. اگر چه می توانید در حالی که هیچ چیزی را انتخاب نکرده اید، کادری را باز کنید، اما در این صورت اگر چیزی را در کادر مذکور تغییر دهید، روی هیچ چیزی تاثیر نخواهد گذاشت. برای مشاهده و تغییر خصوصیات یک موضوع خاص، باید ابتدا آن را انتخاب کنید. مثلاً برای تغییر اندازه فونت یک متن (Text)، آن را انتخاب و سپس کادر Characster را برای اعمال تغییر باز کنید. نکته مهم آن است که به هنگام باز کردن کادر Character، باید متن انتخاب شده باشد. همچنین می توانید چند موضوع را با هم تغییر دهید، به این صورت که ابتدا آنها را انتخاب و سپس کادر مناسب را باز کنید.

کادر Fill

کادر Fill به شما اجازه می دهد تا رنگ داخل موضوعات رنگ شده را مشاهده و اصلاح کنید. نحوه انجام این کار را در تکلیف بعد می آموزید.

استفاده از کادر Fill برای اصلاح و بازبینی رنگها

از کادر Fill برای بازبینی و تغییر رنگهای داخلی یک نمایش استفاده می کنیم.

۱- برای مشاهده یک فایل از قبل ایجاد شده، از منوی Help، گزینه Samples و سپس Keyframing را انتخاب کنید.

۲- در بالای این فایل روی شمایل قفل کلیک کنید تا از حالت قفل خارج شود، در غیر این صورت نمی توانید چیزی را ویرایش کنید.

۳- حال رنگ را در فریم تغییر می دهیم. از منوی Window، گزینه Panels و سپس Fill را انتخاب کنید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

(گزینه Fill دو حالت است، به این صورت که اگر کادر Fill باز باشد، در کنار این گزینه یک علامت مشاهده می کنید. اگر مجدداً روی همین گزینه کلیک کنید علامت حذف شده و کادر Fill نیز ناپدید می شود. اگر این کار را کرده اید روی Fill دوباره کلیک کنید تا مجدداً ظاهر شود).

۴- روی زبانه Fill کلیک کنید و آن را به وسط صفحه بکشید. به این صورت می توانید هر گروه از کادرها را از حالت گروه بندی خارج کنید.

۵- ابزار پیکان (Arrow) را از گوشه چپ بالای جعبه ابزار، انتخاب کنید (با فشار دادن کلید V این کار امکان پذیر است). روی قابل آبی رنگ روی Stage کلیک کنید. ملاحظه خواهید کرد که نمونه رنگ کادر Fill مطابق با رنگ قاب تغییر می کند. روی نمونه رنگ کلیک کرده و نگه دارید. سپس رنگ دیگری را از جعبه رنگی که ظاهر می شود (Palette) انتخاب کنید. استفاده از کادر Fill تنها یکی از روشهای تغییر رنگ می باشد.

۶- روی گلدان کلیک کنید. توجه کنید که کادر Fill به رنگ قهوه ای روز آمد می شود. کادر Fill همواره خصوصیات موضوع انتخاب شده را نشان می دهد.

۷- در نتیجه، استفاده از کادر Fill بسیار ساده است. برای کسب تجربه بیشتر روی پس زمینه داخل قاب کلیک کنید، کادر به رنگ آبی مات روز آمد می شود. مشاهده می کنید که برخی از رنگها به صورت شیب (Gradient) هستند.

کادر Info

کادر Info به شما امکان می دهد تا خصوصیت بصری موضوعات را مشاهده و یا ویرایش کنید. برای مثال، عرض و ارتفاع و یا موقعیت عمودی و افقی را می توان مشاهده و یا ویرایش کرد. این

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

کادر استفاده زیادی دارد و به همین خاطر شرکت (Macromedia) دکمه‌ای برای آن در کادر راه‌انداز (Launcher) قرار داده است.

اکنون فایلی را که از تکلیف قبل باز نگه داشته‌اید را بررسی می‌کنیم. روی شمایل کادر Info که در نوار راه‌انداز (Launcher) قرار دارد، کلیک تا این کادر باز شود. سپس روی زبانه آن کلیک کرده و به میانه صفحه بکشید.

مطمئن شوید که ابزار پیکان (Arrow) انتخاب شده باشد. سپس روی ترسیمات مختلف صفحه کلیک کنید. ملاحظه خواهید کرد که کادر Info اطلاعات مربوط به هر شکل را نمایش می‌دهد. با حرکت دادن ماوس، اعدادی که در پایین کادر مشاهده می‌شوند، دائماً تغییر می‌کنند. روی شکل قاب کلیک کرده و به عرض و ارتفاع نشان داده شده در کادر Info توجه کنید. خواهید دید که موقعیت قاب در فیلدهای X و Y نمایش داده می‌شود. X تعداد پیکسل‌ها را بطور افقی از سمت چپ صفحه نشان می‌دهد و Y تعداد پیکسل‌ها را بطور عمودی از بالای صفحه نشان می‌دهد. با استفاده از کلیدهای جهت‌دار روی صفحه کلید، قاب را جابجا کنید. ملاحظه خواهید کرد که مختصات X و Y تغییر می‌کنند. کادرها (Panels)، علاوه بر اینکه اجازه می‌دهند خصوصیات را مشاهده کنید، به شما امکان تغییر این خصوصیات را نیز می‌دهند، بنابراین اگر عدد بزرگتری را در فیلد X تایپ کنید و کلید Tab را فشار دهید، ملاحظه خواهید کرد شکل قاب، روی Stage جابجا می‌شود. به همین روش می‌توانید عرض و ارتفاع هر عنصری را تغییر دهید. برای مثال می‌توانید با استفاده از کادر Info، عرض دو عنصر را یکی کنید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

کتابخانه (Library)

کتابخانه بهترین وسیله برای ذخیره کردن کلیه عناصر رسانه‌ای می‌باشد که شما در فایل فلش از آنها استفاده می‌کنید. دلایل زیادی برای علاقه‌مندی شما به کتابخانه وجود دارد. از رسانه‌هایی که در کتابخانه قرار می‌گیرد، می‌توانید به دفعات در فایل خود استفاده کنید (با وجود استفاده مکرر از رسانه‌ها، اندازه فایل شما افزایش قابل ملاحظه‌ای نخواهد یافت). مثلاً اگر تصویری از یک ابر داشته باشید و آن را در کتابخانه قرار دهید، بعداً می‌توانید ۱۰۰ کپی از ابر را به روی Stage بکشید (و سراسر آسمان را پر از ابر کنید)، اما در اعماق فایل فلش، تنها یک ابر وجود دارد. یکی از راههای کوچک نگه داشتن نمایشهای فلش، استفاده از کتابخانه است.

از کتابخانه به دو روش استفاده می‌شود: برای اصلاح و برای نگهداری (یا دسترسی به محتویات کتابخانه) ممکن است بخواهید یکی از عناصر کتابخانه (سمبول نامیده می‌شود) را اصلاح کنید که در این صورت باید محتویات کتابخانه را ویرایش کنید. همچنین ممکن است برای سازماندهی محتویات آن به کتابخانه رجوع کنید و یا حتی نمونه‌هایی از سمبولها (Instance) را به داخل نمایش خود بکشید. برای این اهداف لازم است کتابخانه را نگهداری کنید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

ترسیم و رنگ آمیزی در فلش

فلش به عنوان نرم افزار طراحی پا به عرضه گذاشت. سازندگان فلش قصد داشتند ابزار ترسیمی بسازند که طبیعی تر باشد. فلش برای تبدیل شدن به ابزار متحرک سازی تکامل یافت و از آنجایی که در نظر دارید تصاویر متحرک بسازید، می توانید به راحتی تصاویر را در خود فلش طراحی کنید.

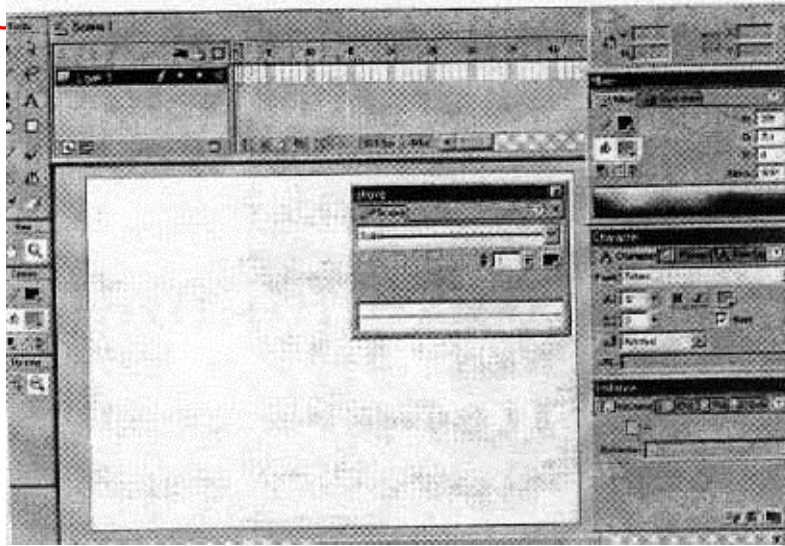
ابزارهای ساخت (Creation Tools)

ابزارهای دید با آنکه بسیار مفید هستند اما تغییری در فایل ایجاد نمی کنند. برای ساختن یک کار هنری در فلش، یا باید چیزی را به تصویر بیفزایید و یا چیزی را که قبلاً طراحی کرده اید، تغییر دهید یا تمامی و یا بخشی از آنچه طراحی کرده اید را حذف کنید. ابتدا باید دید که چگونه می توان به یک کار هنری چیزی افزود. در اینجا با تغییر و یا حذف کردن آشنا می شوید.

ترسیم خطوط

برای رسم خطوط دو ابزار وجود دارد: ابزار خط (Line) و ابزار مداد (Pencil). خطوط می توانند رنگ خطوط پیرامونی، ضخامت خطوط پیرامونی و سبک خطوط پیرامونی را تعیین کنند. این ویژگی جالبی است زیرا در یک تعریف هندسی خط فاصله ای بین دو نقطه است و اشاره ای به رنگ، ضخامت و یا سبک آن نمی شود. این تصور زیبایی است که آن را خط بسیار نازکی در نظر آوریم که می تواند رنگ، ضخامت و سبک (نظیر نقطه چین، خط چین یا یکنواخت) داشته باشد. می توانید هر یک از خصوصیات خطوط پیرامونی (Stroke) را در هر لحظه تغییر دهید و این روی خط اصلی اثر نمی گذارد.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های



(شکل ۵) کادر Stroke به شما امکان می دهد تا خصوصیات خطوط ترسیمی را تعیین کنید.)

ترسیم و تغییر خطوط

مراحل زیر را دنبال کنید:

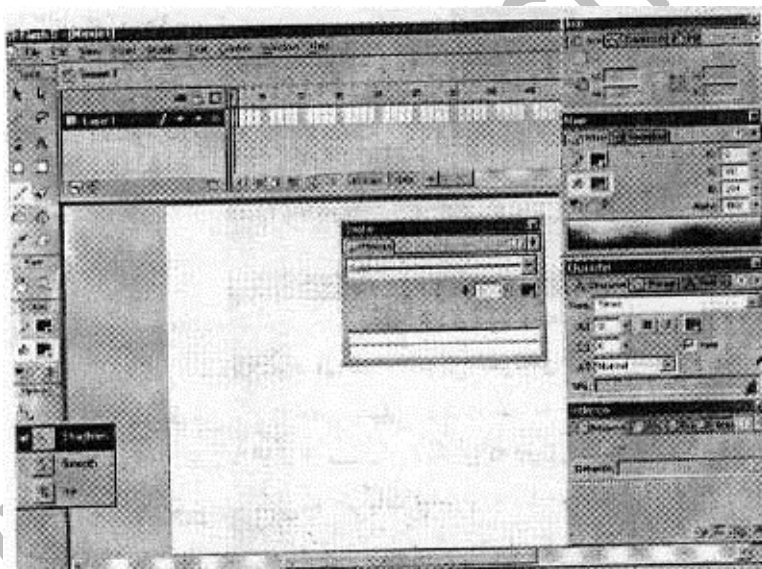
۱- فایل جدیدی باز کنید. خطوط می توانند به لحاظ خطوط پیرامونی خصوصیات متفاوتی داشته باشند. بنابراین ابتدا کار Stroke را در جای مناسبی قرار دهید. اگر کادر Stroke فعال نیست، از منوی Window، ابتدا Panels و سپس Stroke را انتخاب کنید. سپس کادر Stroke را در محل خالی روی صفحه قرار دهید. (شکل ۵).

۲- ابزار خط (Line Tool)، خطوط مستقیم را رسم می کند. ابزار خط را انتخاب کنید. وقتی نشانگر ماوس روی صحنه نمایش (Stroke) قرار گیرد به شکل علامت جمع درمی آید. روی Stroke کلیک کرده و بکشید تا خطی ایجاد شود. احتمالاً متوجه حلقه تیره رنگی شده اید که به هنگام کشیدن ظاهر می شود. فلش به این روش، در رسم خطوط به شما کمک می کند. در مورد رسم خطوط متوجه خواهید شد که در صورت انتخاب گزینه Snap to Object از منوی View، رسم خطوط کاملاً افقی و یا عمودی بسیار آسان خواهد بود.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۳- اگر در ابتدای کار ضخامت و یا رنگ خطوط پیرامونی را تعیین کنید، اینکار روی رسم خطوط بعدی اثر می گذارد. رنگ دیگری را از فهرست رنگهای موجود در کادر Stroke انتخاب کنید و سپس ضخامت خطوط پیرامونی را با تایپ عدد در محل مربوطه و یا با لغزاندن شاخص مربوطه تغییر دهید. سپس خط دیگری رسم کنید.

۴- اگر قصد دارید خصوصیات خطوط پیرامونی خطی را قبلاً رسم کرده‌اید تغییر دهید، ابتدا ابزار پیکان (Arrow Tool) را انتخاب و سپس روی خط مورد نظر کلیک کنید. وقتی خط (یا خطوطی) انتخاب شده باشد، می‌توانید برای تغییر خصوصیات آن از کادر Stroke استفاده کنید.



شکل (۶) حالت مداد (Pencil Mode) گزینه‌ای که روی عملکرد ابزار (Pencil Tool) تأثیر دارد.

۵- ابزار مداد را انتخاب کنید. توجه کنید که ابزار مداد (Pencil Mode) روی دکمه‌ای که در ناحیه Options ظاهر می‌شود کلیک کنید (شکل ۶).

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۶- گزینه قائم کردن (Straighten) خطوط ترسیمی شما را صاف می کند. سعی کنید حرف S را با ابزار مداد رسم کنید. ملاحظه می کنید که ناهموار به نظر می رسد. حال سعی کنید حرف Z را رسم کنید. احتمالاً به آنچه مورد نظرتان است بیشتر شباهت دارد. با تغییر میزان حساسیت، در ادامه درس آشنا خواهید شد. ترسیم این حرف باید شما را با نحوه عملکرد حالت Straighten ابزار مداد آشنا کرده باشد.

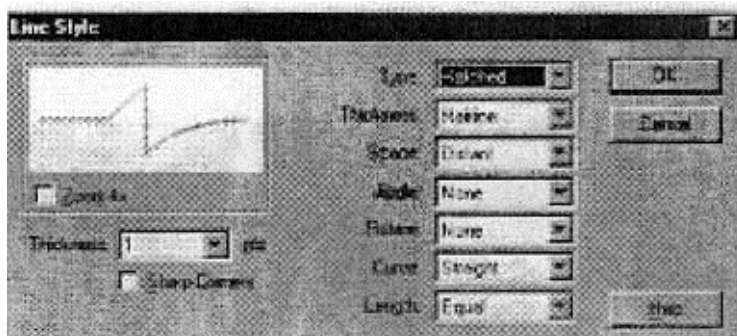
۷- گزینه Smooth را انتخاب کنید و سعی کنید حرف S و Z را رسم کنید. S به شکل جالبی درآمده است، اما Z انحنای پیدا کرده است در صورتی که قبلاً این طور نبود. این گزینه وقتی بکار می آید که تصاویر رسم شده با دست، ناهموار باشد.

۸- بالاخره، وقتی ابزار مداد در حالت Ink باشد، خطوط دقیقاً همانطوری رسم می شود که شما ترسیم می کنید. فلش برای کاهش حجم فایل، ترسیمات شما را تعدیل می کند. یک خط ساده با داده های کمتری توصیف می شود و در نتیجه حجم فایل کمتر می شود، بنابراین سریعتر بارگذاری خواهد شد.

خصوصیات کادر Stroke روی خطوطی که با ابزار مداد و ابزار خط رسم می شوند اثر یکسانی دارد. یکی از ویژگیهای کادر Stroke که آن را تجربه نکرده اید خصوصیت خطوط پیرامونی یا Stroke است که به صورت زبانه ای در کادر مذکور دیده می شود. فهرست کشویی، نمونه ای از هر سبک را به شما نشان می دهد. سبک Solid (که پیش فرض است) خطی بسیار نازک است که عملاً ضخامت خطوط پیرامونی را در پایین ترین حد ممکن تنظیم می کند. از سبکهای دیگری که دارای طرح هستند باید با احتیاط بیشتری استفاده کنید. بدیهی است سبکهایی که جزئیات بیشتری

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

دارند موجب افزایش حجم فایل می شوند. اما در حال حاضر بدانید که با استفاده از برخی سبکهای خطوط پیرامونی، حجم فایل به میزان قابل ملاحظه ای افزایش می یابد.



(شکل ۷) کادر گفتگو Line Style (که از کادر Stroke قابل دسترسی است) به

شما اجازه می دهد که تمام جزئیات سبک خطوط پیرامونی را تنظیم کنید.)

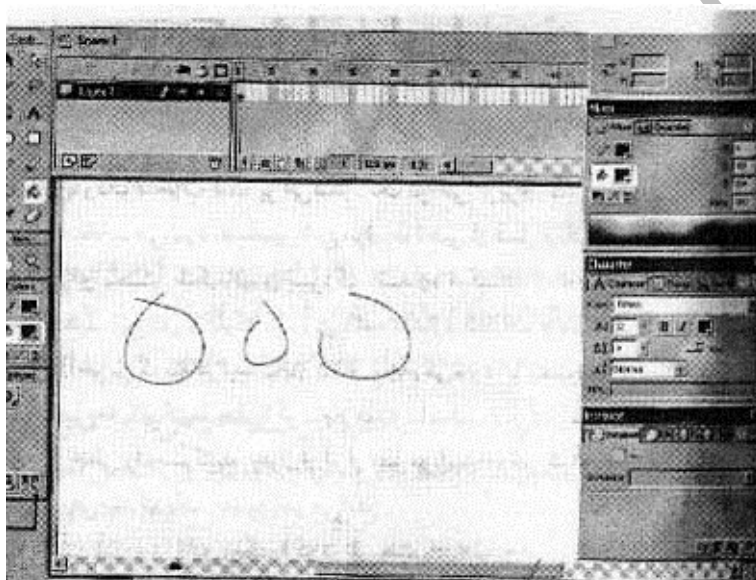
بالاخره اینکه، با استفاده از پیکان روبه پایین که در گوشه راست بالای کادر Stroke قرار دارد می توانید برای ایجاد انواع خط استفاده کنید. بسویله کادر گفتگویی که ظاهر خواهد شد می توانید برخی از خصوصیات خط را کنترل کنید (شکل ۷). این سبکها جالب هستند ولی مراقب باشید، چون حجم فایل را به صورت چشمگیری افزایش می دهند.

حال که قسمتهای مختلف فلش را مورد بررسی قرار می دهید باید مطالبی را در مورد پیکان گزینه ها (Option Arrow) بدانید. بیشتر کادرها یک منوی ضمیمه دارند که توسط یک پیکان کوچک در گوشه راست بالای هر کادر مشاهده می شود که اگر روی آن کلیک کنید منوی حاوی اطلاعات مفید ظاهر می گردد.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

رنگ آمیزی نواحی پرتو

در فلش هر شکلی که ترسیم می شود می تواند دو جزء داشته باشد: خطوط و نواحی پرتو (Fill).
بعضی شکلها فقط دارای خطوط هستند و برخی فقط نواحی توپر دارند و بعضی نیز شامل هر دو هستند. نواحی توپر و خطوط باهم تفاوت دارند. خطوط به تنهایی ضخامتی ندارند و خصوصیات خطوط پیرامونی است که به آنها اعمال می شود. در عوض نواحی توپر طرف چپ، راست، بالا، و پایین دارند.



(شکل ۸) ابزار سطل رنگ چند گزینه دارد نظیر اندازه شکاف که عملکرد ابزار را کنترل

می کند.)

آنچه با یک مداد نوک تیز می توانید رسم کنید را به عنوان خطوط و آنچه با یک قلم نوک نمدی یا مداد شمعی می کشید را نواحی توپر تصور کنید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooch.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

دو ابزار قلم و سطل رنگ برای پر کردن نواحی توپر استفاده قرار می گیرند. در تکلیف بعد با نحوه کار این ابزارها آشنا خواهید شد.

www.kandooch.com

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

رنگ کردن نواحی توپر

در این بخش با خصوصیات اصلی و برخی ویژگیهای نسبتاً پیشرفته نواحی توپر آشنا می شوید.
مراحل کار عبارتند از:

۱- در فایل جدیدی با ابزار مداد چند دایره بزرگ رسم کنید. مطمئن شوید که حداقل یکی از آنها کاملاً بسته باشد، یکی تقریباً بسته باشد و دیگری کاملاً باز باشند.

۲- ابزار سطح رنگ را انتخاب کنید. توجه کنید که بخش Options در حال حاضر ۳ دکمه دارد: اندازه شکاف (Gapsize)، قفل نواحی توپر (Lock Fill)، تبدیل نواحی توپر (Transform Fill) مثل (شکل ۸).

۳- اگر با ابزار سطل رنگ روی یک قسمت خالی از Stage کلیک کنید، هیچ اتفاقی نمی افتد. ابزار سطل رنگ شکلهای بسته را باغ رنگ انتخاب شده پر می کند. رنگ نواحی توپر، از کادر رنگی که در کنار سطل رنگ وجود دارد انتخاب می شود. همچنین ابزار، نواحی از قبل رنگ شده را نیز تغییر رنگ می دهد. برای بستن شکافهای بزرگ، اندازه شکاف (Gapsize) را به Close Large Gaps (آخرین گزینه در لیست باز شده) انجام می شود، با تنظیم اندازه شکاف (Gapsize) می توانید تمام دایره ها را پر کنید، حتی اگر کاملاً بسته نباشند.

۴- ابزار قلم مو را انتخاب کرده و خطی را رسم کنید. چون از ابزار قلم مو استفاده می کنید، این شکل در واقع یک شکل توپر است هر چند که یک خط به نظر می آید.

۵- حال با کلیک کردن و نگاه داشتن آن روی کادر رنگ، (که در قسمت Colors جعبه ابزار قرار دارد) رنگ جدیدی انتخاب کنید. سپس سطل رنگ را انتخاب و شکلی را که با قلم مو رسم

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

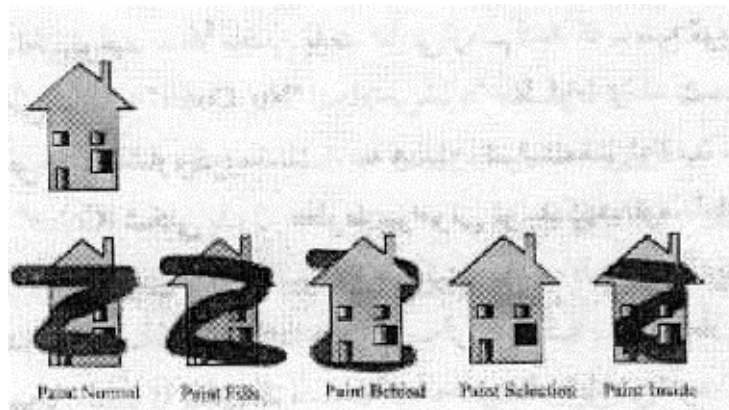
کرده‌اید، رنگ کنید. سطل رنگ نه تنها می‌تواند رنگهای دایره‌ای توپر را عوض کند بلکه می‌تواند رنگ شکل‌های توپری را که با ابزار قلم مو رسم کرده‌اید تغییر دهد.

۶- حال به ناحیه انتخابها (Options) ابزار قلم نگاه کنید. دو فهرست کشویی به ظاهر یکسان ولی کاملاً متفاوت مشاهده می‌شود. بالایی اندازه قلم مو و دیگری شکل قلم مو را کنترل می‌کند. برای مثال می‌توانید توسط نوک زاویه دار خوشنویسی کنید. گزینه دیگر یعنی حالت قلم مو بسیار جالب است و در مرحله بعد گفته خواهد شد.

۷- (شکل ۹) حالت قلم مو را نشان می‌دهد. می‌توانید آن را امتحان کنید، حالت Paint Inside را انتخاب و آن را آزمایش کنید. از دایره‌های بسته‌ای که رسم کرده‌اید استفاده کنید و یا با ابزار مداد چند دایره رسم کنید. مطمئن شوید که ابزار قلم مو انتخاب شده باشد (می‌بینید که حالت قلم مو (Brush Mode) به همان حالت قبل باقی می‌ماند)، سپس داخل یکی از دایره‌ها کلیک و آن را رنگ کنید. سعی کنید خارج از خطوط دایره را رنگ کنید. حالت Paint Inside مانع از رنگ شدن بیرون شکل می‌شود! اگر Paint Inside انتخاب شده باشد و خارج از شکل کلیک کنید هیچ اتفاقی نمی‌افتد.

اجازه دهید به چند نکته مهم که در همه ابزارها صادق است اشاره کنیم. اولاً برخی از ابزارها گزینه‌های اضافی دارند که در قسمت پایین نوار ابزار ظاهر می‌شود. اگر گزینه‌ای را که قبلاً دیده‌اید نمی‌توانید پیدا کنید، باید بیاد آورید که مربوط به کدام ابزار بوده است. این نکته خیلی پیچیده نیست زیرا هر خصوصیتی را که بخواهید پس از ترسیم تغییر دهید در کادرهای مختلف قابل دسترسی است (این گزینه‌ها فقط طبق خواسته شما قابل پنهان شدن می‌باشند). گزینه‌هایی که پیش از ترسیم باید انتخاب کنید در محدوده انتخابها (Options) جعبه ابزار قرار دارند.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.



(شکل ۹) ابزار قلم مو با حالت‌های آن در مثال روبرو، برای رنگ کردن، ابتدا

پنجره‌ها را انتخاب کردم. حالت Paint Inside فقط زمانی کار کرد که

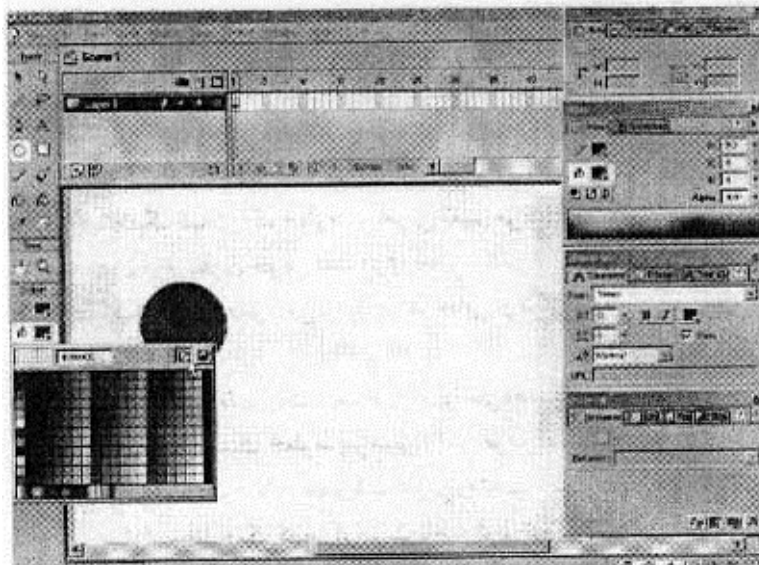
داخل تصویر را رنگ کردم.)

مسئله دیگری که باید توجه داشته باشید این است که برخی از کارها را می‌توان از طرق مختلف به انجام رساند. برای مثال، فرمان Zoom را از منوی View، ابزار بزرگنمایی (Zoom) و تنظیمات آن را روی Stage مشاهده کردید. کادر نواحی توپر را می‌توان از جعبه ابزار، کادر Fill، کادر Mixer و از چند جای دیگر تغییر داد! این نکته به معنی آن است که می‌توانید سبک کاری مناسب را از میان آنها پیدا کنید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

ترسیم و اصلاح شکلها با خطوط و نواحی توپر

وقتی از ابزار بیضی (Oval) یا ابزار مستطیل (Rectangle) استفاده می کنید، در واقع شکلی را با یک خط و یک ناحیه توپر ایجاد می کنید. این شکلها حاوی یک ناحیه پرتو (به رنگ جاری) و یک خط پیرامونی با تمام خصوصیات آن خط در کادر Stroke می باشند.



از انتخابهای

شکل (۱۰) وقتی

رنگ، گزینه «No Color» (به شکل یک مورب قرمز رنگ) خواهد بود.)

(شما می توانید عملاً بیضی یا مستطیل رسم کنید که ناحیه توپر نداشته باشد. این کار با تغییر رنگ نواحی پرتو به «No Color» انجام می شود. خط قرمزی است در یک مربع کوچک. در (شکل ۱۰) نشانگر ماوس به آن اشاره کرده است). به همین ترتیب می توانید با تغییر دادن رنگ خطوط پیرامونی به «No Color»، شکلی بدون خطوط پیرامونی تولید کنید. توسط این خصوصیت می توانید رنگ نواحی توپر و ویژگیهای خطوط پیرامونی را کنترل کنید، با غیر فعال کردن هر دو اینها نمی توانید چیزی رسم کنید. ابزار مستطیل (Rectangle) گزینه ای دارد که باید به آن توجه کنید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

Round Rectangle Radius گزینه‌ای است که باعث گرد شدن گوشه‌های مستطیل می‌شود.
ایجاد بیضی‌ها و مستطیل‌ها بسیار آسان است. تکلیف بعد روشها ایجاد و اصلاح آنها را به شما نشان می‌دهد.

ترسیم و اصلاح شکلها

مراحل زیر را دنبال کنید:

- ۱- ضخامت خطوط پیرامونی را روی عدد قابل قبولی نظیر ۵ یا بیشتر تنظیم کنید.
- ۲- رنگ یکسانی را برای خطوط پیرامونی و نواحی توپر انتخاب کنید (به غیر از خط مورب قرمز رنگ (No Color)).
- ۳- با استفاده از ابزار بیضی، دایره‌ای رسم کنید. دایره همان بیضی است که ارتفاع و عرض آن برابر است. برای رسم دایره، کلید Shift را به هنگام رسم بیضی پایین نگه دارید.
- ۴- حال رنگ نواحی توپر را تغییر دهید و یک مربع رسم کنید (برای رسم مربع، کلید Shift را در هنگام ترسیم مستطیل پایین نگه دارید).
- ۵- برای تغییر رنگ نواحی توپر، ابزار سطل رنگ را انتخاب کنید و داخل دایره‌ای که رسم کرده‌اید کلیک کنید. رنگ جاری به ناحیه توپر دایره اعمال می‌شود. شناخت عملکرد سطل رنگ آسان است. این ابزار یا ناحیه توپر دایره اعمال می‌شود. شناخت عملکرد سطل رنگ آسان است. این ابزار یا ناحیه توپر ایجاد می‌کند و یا ناحیه توپر را تغییر می‌دهد.
- ۶- حال ابزار بطری جوهر (Ink Buttle) را مورد بررسی قرار می‌دهیم. ابزار بطری جوهر را انتخاب کنید، سپس رنگ دیگری را برای خطوط پیرامونی انتخاب کنید. حال روی دایره‌ای که رسم کرده بودید کلیک کنید. رنگ خطوط پیرامونی تغییر می‌کند. از خصوصیات جالب این

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

ابزار آن است که چون ابزار بطری جوهر فقط روی خطوط تأثیر می گذارد مجبور نیستند دقت کنید حتماً روی خط کلیک کنید. رنگ خطوط پیرامونی تغییر می کند. معمولاً می توانید در هر جایی از شکل کلیک کنید، با این کار تنها بخش خطوط تغییر خواهد کرد.

۷- ابزار بطری جوهر فقط رنگ خطوط را تغییر نمی دهد. در کادر Stroke، ضخامت دیگری (مثل ۱۰) را انتخاب کنید. سبک خطوط پیرامونی را نیز عوض کنید. حال مجدداً روی دایره کلیک کنید. با این کار تمام خصوصیات خطوط پیرامونی را تحت تأثیر قرار می دهید.

۸- شبیه به ابزار سطل رنگ که می توانست ناحیه توپر تولید کند، ابزار بطری جوهر نیز می تواند خطوط پیرامونی را از ابتدا ایجاد کند. با استفاده از ابزار قلم مو شکلی را رسم کنید. ابزار بطری جوهر را انتخاب کنید سپس روی شکل توپری که ایجاد کرده اید کلیک کنید. یک خط پیرامونی به ناحیه توپر اضافه خواهد شد تا عملاً خطوط اطراف آن رسم شود.

شکلهای ایجاد شده دارای دو جزء اساسی هستند: خطوط (Stroke) و نواحی توپر (Fill). هر یک نیز ابزار متفاوتی دارد.

ابزار بیضی و ابزار مستطیل می توانند به صورت همزمان خطوط پیرامونی و نواحی توپر تولید کنند و برای ایجاد ناحیه توپر جدید و یا تغییر این ناحیه از ابزار قلم مو یا ابزار سطل رنگ استفاده کنید. برای ایجاد خطوط از ابزار مداد یا ابزار خط استفاده کنید و برای تغییر خصوصیات آن از ابزار بطری جوهر استفاده نمایید.

از ابزار قلم عمدتاً برای رسم خطوط استفاده می شود ولی اگر با آن شکل بسته ای را رسم کنید، شکل مذکور به صورت خود کار توپر می شود. در ادامه این درس با نحوه ویرایش شکلهای رسم شده (از جمله حذف ناحیه پر تو) آشنا می شوید.

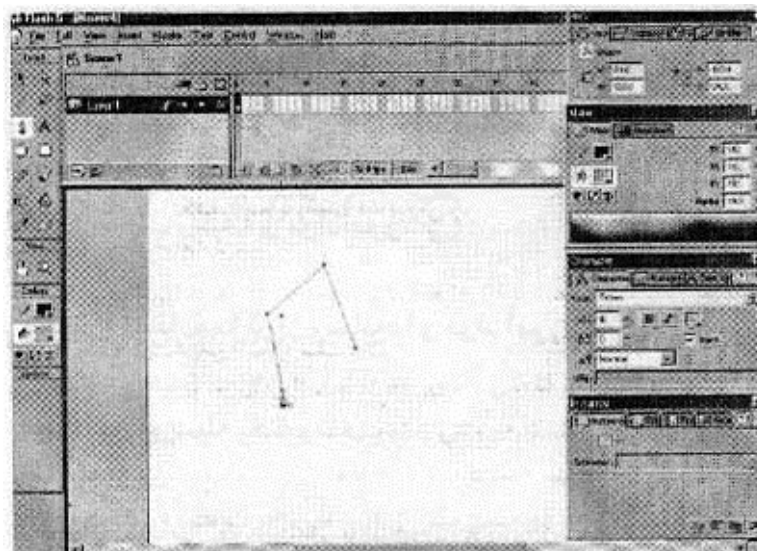
جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

می توانید نقاط لنگری (Anchor Point) را با انتخاب ابزار قلم (Pen) و کلیک بر روی خطوط راست، ایجاد کنید. ابزار قلم قادر به رسم خطوط منحنی نیز می باشد. به جای اینکه فقط کلیک کنید، می توانید کلیک کرده و بکشید تا یک منحنی ایجاد شود. در مسیری که می کشید یک مماس بر منحنی شما ایجاد می شود. در واقع مسافت کشیده شده تعیین کننده درجه یا بزرگی منحنی می باشد. برای درک بهتر آن فقط باید با آن کار کنید.

بهره گیری از ابزار قلم (Pen Tool)

مراحل زیر را دنبال کنید.

۱- برای شروع یک لوزی رسم کنید، ابزار قلم را انتخاب کنید. در پایین Stage کلیک کرده و رها کنید (این محل پایین لوزی خواهد بود). برای گوشه چپ لوزی در سمت چپ بالا، یکبار کلیک کنید. برای گوشه های بالا و راست لوزی در سمت راست و بالا کلیک کنید. بالاخره نشانگر ماوس را به نزدیکی اولین نقطه ای که ایجاد کردید ببرید. نشانگر ماوس تغییر کرده و دایره کوچکی به آن اضافه می شود (شکل ۱۱). مشاهده می کنید که نشانگر ماوس برای ارائه اطلاعات به شما دائماً تغییر شکل می دهد. فعلاً کافی است بدانید که دایره کوچک کنار نشانگر ماوس (که حالا به شکل قلم درآمده است) نشان می دهد که اگر کلیک کنید شکل مورد نظر بسته خواهد شد. پس کلیک کنید تا شکل بسته شود. با این کار شکل به طور خودکار با رنگ نواحی توپر، پر می شود.



جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

(شکل (۱۱) ماوس که به شکل ابزار، قلم در آمده است تغییر کرده و دایره کوچکی به آن

اضافه می شود و نشان می دهد که با یک کلیک شکل رسم شده بسته خواهد شد).

۲- شما می توانید یک شکل به صورت «V» رسم کنید. برای این کار یکبار برای نقطه چپ بالا کلیک کنید، یکبار برای نقطه پایین و دوبار برای نقطه راست بالا کلیک کنید. با دو بار کلیک کردن شکل مورد نظر (حتی اگر بسته نباشد) کامل می شود. اگر در جایی روی Stage کلیک کنید، شکل یا خط جدیدی را شروع خواهید کرد. دو راه برای پایان دادن آنچه با ابزار قلم شروع کرده اید وجود دارد:

- دوبار کلیک کردن و بستن شکل (همانطور که در گام ۱ انجام دادید).

- انتخاب ابزار دیگری از ابزار ترسیم.

۳- حال سعی می کنیم یک خط منحنی ایجاد کنیم. روی ابزار قلم کلیک کنید. سپس روی صفحه کلیک کرده و به سمت چپ صفحه بکشید.

۴- حال قصد داریم یک نقطه لنگری (Anchor Point) را روی خط منحنی قرار دهیم. بنابراین کلیک کرده و دکمه را رها نکنید. در حالی که دکمه ماوس را پایین نگه داشته اید اگر ماوس را به سمت راست حرکت دهید، خواهید دید که یک منحنی مماس را پایین نگه داشته اید اگر ماوس را به سمت راست حرکت دهید، خواهید دید که یک منحنی مماس با سطح افقی ظاهر می شود.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۵- اگر دکمه ماوس را پایین نگه دارید و نشانگر ماوس را مستقیم به بالای نقطه دوم منتقل کنید، خواهید دید که شکل منحنی تغییر خواهد کرد، زیرا نقطه مماسی که ایجاد می کنید متفاوت است.
۶- بالاخره در حالی که هنوز دکمه ماوس را پایین نگه داشته‌اید می توانید مقداری را که می کشید کم یا زیاد کنید (از نقطه‌ای که کلیک کردید). اینکار درجه کمان منحنی را تحت تأثیر قرار می دهد.

ماوس را به راست ببرید و سپس در طرف راست پایین و در حدود ارتفاع نقطه اول دوبار کلیک کنید تا منحنی ایجاد شود. حتی اگر این منحنی سه نقطه داشته باشد، لازم است که فقط نقطه میانی انحنای پیدا کند.

بدین معنی که وقتی اولین و آخرین نقطه را ایجاد می کنید، شما نباید آن را کلیک کرده و بکشید.

ایجاد متن

حال به یک عنصر گرافیکی می پردازیم که نه خط دارد و نه ناحیه توپر. در این قسمت ایجاد متن را بررسی می کنیم. برای ایجاد متن، ابزار متن (Text) را انتخاب کنید، در جایی روی Stage کلیک کرده و شروع به تایپ کردن کنید. پس از اینکه متنی را ایجاد کردید می توانید فونت، رنگ، و سبک متن تایپ شده را اصلاح کنید. ویرایش متن پس از تایپ آن معقول تر است زیرا فقط در این صورت می توانید ظاهر آن را مورد بررسی قرار دهید. ایجاد متن در فلش نه آسان است و نه خیلی پیچیده.

ایجاد متن و دادن سبک به آن

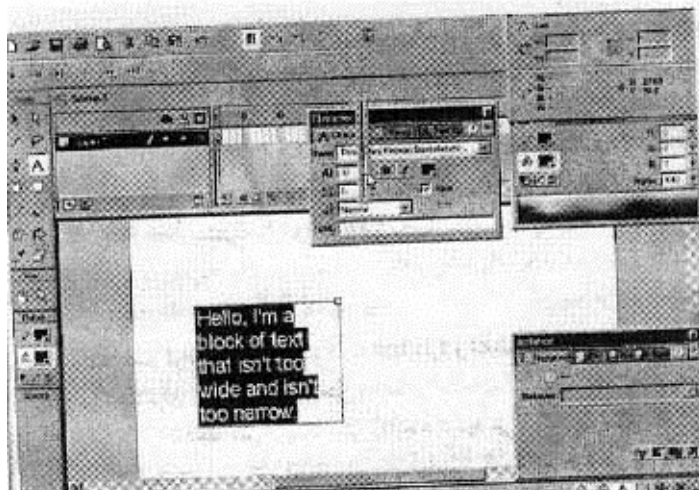
مراحل زیر را دنبال کنید:

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۱- ابزار متن (Text Tool) را انتخاب کنید. روی Stage کلیک کرده و کلمه Hello را تایپ کنید.

۲- این روش (کلیک و تایپ) حاشیه‌ای به اندازه آنچه تایپ می‌کنید باز می‌کند. در گوشه راست بالای بلوک متن، دایره‌ای ظاهر می‌شود که نشان دهنده تنظیم خودکار حاشیه متن است. اگر روی این دایره کلیک کنید و بکشید (برای تنظیم عرض متن وارد شده) دایره به مربع تغییر شکل می‌دهد (که نشانگر ثابت شدن عرض متن می‌باشد). می‌توانید روی مربع مذکور دوبار کلیک کنید تا به تنظیم خودکار برگردد.

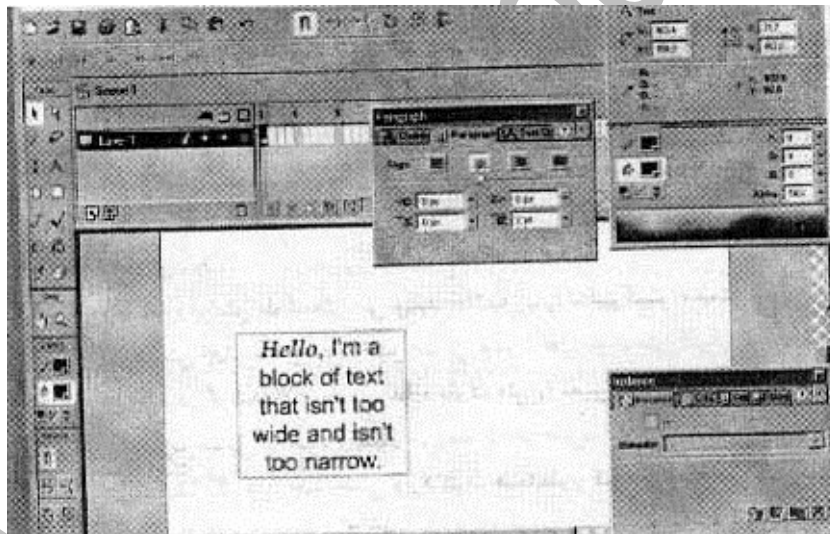
۳- به هنگام ویرایش بلوک متن می‌توانید حاشیه آن را تنظیم کنید (مطمئن شوید که نشانه I شکل در بلوک متن چشمک بزند، در صورت لزوم در داخل بلوک متن کلیک کنید). با کلیک بر روی دایره موجود در گوشه بالای بلوک، اندازه بلوک متن را تغییر دهید. ابزار دایره‌ای شکل تنظیم حاشیه به یک مربع تبدیل می‌شود و نشان می‌دهد که هر متنی را که وارد کنید وقتی به این حاشیه برسد، می‌شکند. یک متن چند خطی وارد کنید. همانطور که ملاحظه می‌کنید متن وارد شده بدون استفاده از کلید Enter شکسته می‌شود. در ضمن پیش از تایپ متن، اگر بوسیله ابزار متن روی صفحه کلیک کنید و به سمت راست بکشید (به جای کلیک کردن و بعد تایپ کردن)، در یک مرحله حاشیه را نیز ایجاد کرده‌اید. مهم نیست که از چه روشی استفاده می‌کنید فقط به یاد داشته باشید که تنها راه تغییر حاشیه گرفتن دایره یا مربع است.



جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

(شکل (۱۲) توسط کادر Character می توانید خصوصیات متن مثل اندازه، رنگ، و فونت را تغییر دهید.)

۴- حال که متنی را در بلوک قرار داده‌اید و حاشیه‌ها را نیز تنظیم کرده‌اید نوبت به اصلاح برخی از ویژگی‌های متن رسیده است. روی ابزار پیکان (Arrow) کلیک کنید تا عمل ویرایش متن متوقف شود. بلوک متن باید به حالت انتخاب شده در آمده باشد
(اگر اینطور نیست یکبار روی آن کلیک کنید تا مستطیلی را در اطراف آن مشاهده کنید).



(شکل (۱۳) اگر بلوک متن را انتخاب کنید، یا استفاده از کادر Paragraph می توانید ردیف بندی (Align) (در اینجا ردیف بندی مرکزی) آن را تغییر دهید.)

۵- در حالی که بلوک انتخاب شده است، کادر Character را باز کنید. اگر کادر Character مشاهده نمی شود می توانید روی دکمه‌ای به شکل «A» در پایین صفحه فلش کلیک کنید (این

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

دکمه در گوشه راست پایین صفحه فلش قرار دارد). این کادر به صورت پیش فرض در کنار دو کادر دیگر (Text Options , Paragraph) قرار گرفته است. فعلاً فقط رنگ، فونت و اندازه متن را در کادر Character اصلاح کنید

(شکل ۱۲). پیش نمایش فونت که در فهرست کشویی ظاهر می شود به ویژه در هنگام مرور فونتها بسیار مفید است.

۶- اکنون، سبک بخشی از بلوک متن را به Bold یا Italic تغییر می دهیم. ابتدا باید حروف مورد نظر را برای تغییر انتخاب کنید. با دوباره کلیک کردن روی بلوک متن، بصورت خودکار ابزار متن انتخاب می شود. مثل محیط واژه پرداز می توانید حروف را انتخاب کنید (فقط کلیک کنید و بکشید). در حالی که متن انتخاب شده است، برای تغییرات مورد نظر از تنظیمات کادر Character استفاده کنید. اگر می خواهید فونت را تغییر دهید، پیش نمایش (Preview) حاوی متنی است که قبلاً انتخاب کرده اید. بدین ترتیب می توانید خصوصیات حروف را در بلوک متن تغییر دهید.

۷- ابزار پیکان (Arrow) را انتخاب کنید. سپس بلوک متن را انتخاب کنید. با استفاده از کادر Paragraph می توانید ردیف بندی (Alignment) را به وسط چین (Center) تغییر دهید. (شکل ۱۳) تنظیمات دیگر این کادر را مثل حاشیه ها (Margin Padding) و فاصله خطوط (Line Spacing) را مورد بررسی قرار دهید.

کادر Text Options را همیشه روی Static Text قرار دهید. در این حالت متنی را که تایپ می کنید هرگز تغییر نمی کند و مخاطب همان فونتی را می بیند که شما انتخاب کرده اید (حتی اگر آن فونت را روی دستگاه خود نداشته باشد). گزینه Selectable به کاربران این امکان را می دهد

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

که به آسانی متن را انتخاب و کپی کنند. موضوع تنظیم حاشیه با کشیدن دایره یا مربع واقع در گوشه بالای کادر حاشیه بسیار مهم است. اگر مقیاس یک بلوک متن را پهن تر کنید، حاشیه‌ها تغییر نخواهند کرد. آنها پهن تر به نظر می‌رسند اما آنچه شما انجام داده‌اید این است که آن را کش داده‌اید تا پهن تر شود. تغییر حاشیه‌ها آنچنان که انجام دادید بر روی شکستگی متن تأثیر می‌گذارد.

انتخاب و اصلاح موضوعات

اکنون که با ساخت خطوط، نواحی توپر، شکلها (خطوط و نواحی توپر با هم) و متن آشنا شدید، زمان آن رسیده است که نحوه اصلاح آنها را نیز بررسی کنیم. این کار ساده است، موضوع را انتخاب و اصلاح کنید.

انتخاب دقیق موضوع مورد نظر عملاً سخت‌ترین قسمت کار است.

ابزارهای انتخاب

ابزار پیکان (Arrow) و ابزار کمند (Lasso)، دو ابزار اصلی انتخاب می‌باشند. ابزار زیر انتخاب (Subselect) یا پیکان سفید برای انتخاب و اصلاح نقاط لنگری است (شبهه به روشی که ابزار قلم ایجاد کرده است).

اگر با کنترل و نحوه عملکرد ابزار قلم آشنا هستید، این موضوع نیز برایتان آشنا خواهد بود. در غیر این صورت قبل از کار با ابزار زیر انتخاب باید اصولی را یاد بگیرید. ابتدا به ابزار پیکان و ابزار کمند می‌پردازیم.

ابزار پیکان ممکن است آنقدر ساده به نظر آید که مورد بحث نباشد، اما عملاً بسیار قدرتمند است. پیش از این با یکبار کلیک کردن توسط ابزار پیکان روی هر موضوعی می‌توانستید آن را

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooch.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

انتخاب کنید. نکته کلیدی در ارتباط با ابزار پیکان این است که نشانگر ماوس همواره تغییر می کند تا به شما اطلاع دهد که اگر کلیک کنید چه اتفاقی خواهد افتاد.

www.kandooch.com

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

ابزار قطره چکان (Dropper Tool)

یکی از ساده ترین روشها برای بهینه سازی شکلها، تغییر رنگ آنهاست. برای مثال ابزار سطل رنگ می تواند رنگ ناحیه توپر را تغییر دهد و ابزار بطری جوهر می تواند خصوصیات خط پیرامونی را تغییر دهد (شامل رنگ و سایر ویژگیها). وقتی می خواهید یک ناحیه توپر به رنگ ناحیه توپر دیگری درآید، ابزار قطره چکان این امکان را فراهم می کند تا رنگی را از یک موضوع روی صفحه، نمونه برداری کنید. این ابزار در واقع چیزی بیشتر از رنگ را نمونه برداری می کند.

انتخاب خصوصیات با ابزار قطره چکان (Dropper Tool)

۱- ضخامت خطوط پیرامونی را روی ۱۰ تنظیم کنید، سپس یک دایره رسم کنید. حال ضخامت و رنگ خطوط را تغییر دهید و بعد رنگ نواحی توپر را تغییر دهید. حال دایره دیگری رسم کنید. و بالاخره تنظیمات خطوط و رنگ نواحی توپر را تغییر داده و دایره سومی رسم کنید.

۲- اکنون اگر بخواهید ناحیه توپر دایره دوم، رنگی مشابه دایره اول داشته باشد، فقط باید رنگ نواحی توپر را تغییر دهید. اگر رنگ آن را به خاطر داشته باشید. مسئله ای وجود ندارد، در غیر این صورت به جای استفاده از حافظه خود بهتر است از ابزار قطره چکان استفاده کنید. توجه کنید، وقتی نشانگر به روی ناحیه توپر دایره اول قرار می گیرد، تغییر کرده و قلم مویی به آن افزوده می شود. این تغییر نشان می دهد که اگر کلیک کنید خصوصیات ناحیه توپر مورد نظر انتخاب خواهد شد.

۳- با ابزار قطره چکان در مرکز دایره اول کلیک کنید. نه تنها رنگ نواحی توپر به رنگ نمونه برداری شده تبدیل می شود، بلکه ابزار سطل رنگ فعال می شود. می توانید دایره دوم را رنگ آمیزی کنید (البته با رنگ انتخاب شده از دایره اول)، اینکار را انجام دهید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۴- اگر بخواهید خصوصیات خطوط پیرامونی هر دو دایره را یکسان کنید، می توانید از ابزار بطری جوهر استفاده نمائید. برای این کار با استفاده از ابزار قطره چکان از خصوصیات خطوط پیرامونی دایره اول نمونه برداری کنید. ابزار قطره چکان را انتخاب کنید و نشانگر را به نزدیکی خطوط پیرامونی دایره اول ببرید. نشانگر تغییر کرده و یک مداد به آن اضافه می شود. مفهوم آن این است که شما در حال نمونه برداری از خطوط پیرامونی هستید.

۵- برای نمونه برداری از خطوط پیرامونی، کلیک کنید. با این کار خصوصیات خطوط پیرامونی در کادر Stroke روز آمد می شود. همچنین بطری جوهر فعال می شود. پس می توانید روی دایره دوم کلیک کنید تا خصوصیات خطوط پیرامونی آن تغییر کند. بیاد داشته باشید که ابزار قطره چکان نه تنها از رنگ خطوط پیرامونی بلکه از تمام خصوصیات آن نمونه برداری می کند.

تغییر مقیاس و چرخش

مشاهده نمودید که با ابزار پیکان می توان شکلها را انحناداد، گسترش داد و یا جابجا کرد. نحوه تغییر شکلها روی صفحه را نیز با ابزارهای بطری جوهر و سطل رنگ ملاحظه کردید، برای ویرایش شکلهایی که انتخاب کرده اید، روشهای دیگری نیز وجود دارد. دو روش مرسوم، تغییر اندازه و چرخش شکلهاست.

برای این کار فقط باید شکل را انتخاب و سپس از گزینه Scale یا Rotate استفاده کنید. این گزینه ها به هنگام استفاده از ابزار پیکان و وقتی که موضوعی را انتخاب کرده باشید فعال می شوند، گزینه های Scale و Rotate را می توانید از منوی Modify و سپس Transform پیدا کنید. این گزینه ها بر روی نوار ابزار استاندارد، نیز مشاهده می شود.

مقیاس گذاری و چرخش شکلهای رسم شده

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

در این جا گزینه های چرخش و مقیاس گذاری را بررسی خواهیم کرد. این مراحل را دنبال کنید:

۱- با استفاده از ابزار مستطیل یک مربع رسم کنید. ابزار پیکان را انتخاب کنید و در مرکز مربع دوبار کلیک کنید تا بطور کامل انتخاب شود.

۲- روی گزینه Scale کلیک کنید.

۳- در گوشه ها و روی اضلاع موضوع انتخابی، مربعهای کوچکی ظاهر می شود. اگر نشانگر روی این مربعهای کوچک قرار گیرد تغییر شکل می دهد. توسط مربع هایی که در گوشه ها قرار دارند می توانید عرض و ارتفاع را بطور همزمان و به تناسب تغییر دهید. با مربع های روی اضلاع می توانید فقط عرض و یا ارتفاع را تغییر دهید. روی یکی از مربع هایی که در گوشه قرار دارند کلیک کنید و بکشید تا اندازه شکل انتخابی تغییر کند. روی یکی از مربع هایی که روی ضلع قرار دارد کلیک کنید و بکشید. مشاهده می کنید که فقط عرض تغییر می کند.

۴- اگر مربع رسم شده هنوز در حالت انتخاب شده قرار دارد، گزینه Rotate را انتخاب کنید. مربع ها به دایره های کوچکی تغییر شکل می یابند. دایره هایی که در گوشه ها قرار دارند باعث چرخش شکل می شوند و دایره هایی که بر روی اضلاع قرار دارند باعث پیچاندن شکل می شوند. اگر نشانگر را روی این دایره ها قرار دهید تغییر شکل می دهد.

۵- روی یکی از دایره های کوچک کلیک کنید و بکشید. با این روش می توانید مربع را بچرخانید. در واقع اگر به صورت پیش فرض گزینه Snap to Objects در واقع اگر به صورت پیش فرض گزینه Snap to Objects انتخاب شده باشد (یعنی اگر دکمه آهن ربا در حالت فرو رفته باشد). بدین مفهوم است که شکل در هر بار چرخش به میزان ۴۵ درجه جهش می کند.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

به دو روش دیگر نیز مقیاس و چرخش را کنترل کنید. اول آنکه در منوی Modify، گزینه Transform و سپس Rotate and Scale قرار دارد. در این گزینه یک کادر گفتگو وجود دارد که می توانید مقادیری را به دقت وارد کنید. روش دوم آنکه می توانید شکل رسم شده را توسط کادر Info و کادر Transform ویرایش کنید. برای این کار شکل را انتخاب سپس کادر Info را باز کنید. در اینجا می توانید مقادیر جدیدی را برای عرض و ارتفاع وارد کنید و کلید Tab را فشار دهید. توسط کادر Transform می توانید شکل انتخابی را بچرخانید و یا بپیچانید. همچنین می توانید با فشار دادن دکمه Reset این کادر، تغییرات اعمال شده را حذف کنید.

و آخر اینکه، دکمه ای در کادر Transform وجود دارد با نام «Copy and Transform» که عمل تکثیر موضوع انتخابی را انجام می دهد و هر بار که آن را فشار دهید آخرین تغییرات را اعمال می کند.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

بکارگیری روشهای پیشرفته ترسیم

رنگها و شیب رنگها (Gradients)

انتخاب رنگها در فلش یک موضوع شخصی است. گرچه به هنگام انتشار روی وب باید به بعضی از مسائل تکنیکی توجه کنید اما عموماً می توانید از هر رنگ یا ترکیب رنگی که می خواهید، استفاده کنید. در این جا با نحوه ایجاد و ذخیره نمونه های رنگ آشنا می شوید. همچنین درباره نحوه ایجاد و استفاده از شیب رنگ نیز صحبت خواهیم کرد.

ایجاد نمونه رنگهای یکدست (Soild) و شیب (Gradient)

همان طور که دیدید هر وقت می خواستید خط یا ناحیه توپری را رنگ کنید، نمونه رنگ دلخواه را از روی ناحیه توپر یا رنگ خطوط پیرامونی که در جعبه ابزار قرار دارد انتخاب می کردید. با کلیک کردن روی رنگ ناحیه توپر نمونه های موجود نمایش داده می شود. بطور پیش فرض، فقط ۲۱۶ رنگ مناسب برای وب (Web-Safe) مشاهده می شود. توصیه می گردد برای کاربرانی که کامپیوترشان قادر به نمایش بیش از ۲۵۶ رنگ (۸ بیتی) نمی باشد، فقط از رنگهای ارائه شده (۲۱۶ رنگ) استفاده نمایند. ۴۰ رنگ باقی مانده در دکمه ها، منوها و سایر محیطهای مرورگر بکار می روند و آنطور که انتظار می رود، نمایش داده نمی شوند. به احتمال زیاد کاربران به ۲۵۶ رنگ محدود نیستند بنابراین می توانید رنگهای مورد نظر را ایجاد کنید.

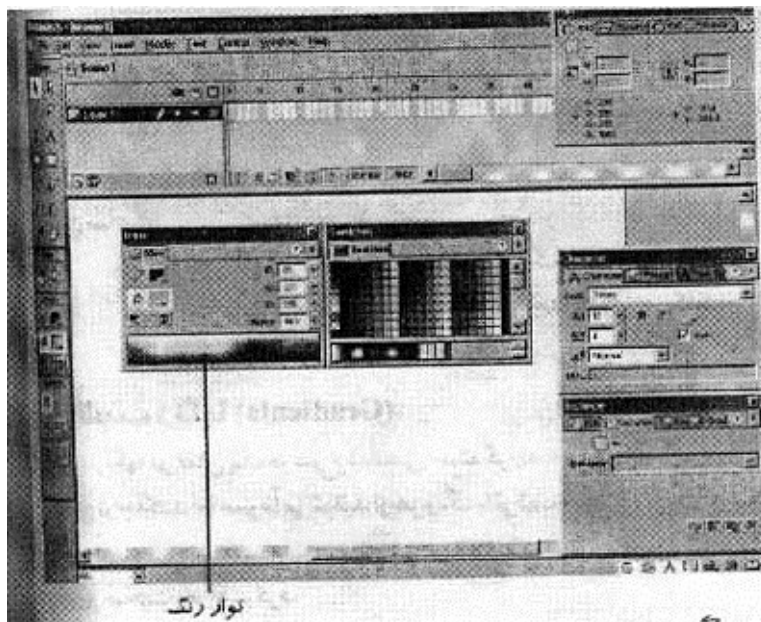
ایجاد نمونه رنگ سفارشی دو مرحله دارد: رنگ را در کادر Mixer ایجاد کنید و سپس آن را ذخیره کنید. این فرآیند سه کادر Mixer، Fill و Swatches را درگیر می کند. وقتی تکالیفهای این ساعت را انجام می دهید، باید این کادرها مشاهده شوند.

ایجاد یک رنگ و نمونه سفارشی

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۱- از باز کردن کادرهای Mixer و Swatches اطمینان حاصل کنید. با جابجا کردن هر یک از کادرها، می توانید این کادرها را از یکدیگر جدا کنید.

۲- در کادر Mixer، روی نوار رنگ کلیک کنید (شکل ۱۴)، حال نشانگر ماوس را روی رنگهای نوار رنگ بکشید. اگر چه نوع انتخاب رنگ نامحدود نیست، اما امکان ترکیب رنگی بیش از ۲۱۶ رنگ وجود دارد.



(شکل ۱۴) برای انتخاب یک رنگ از کادر Mixer باید روی نوار رنگ کلیک کنید.)

۳- وقتی نشانگر ماوس را روی نوار رنگ حرکت می دهید، اعداد موجود در کادرهای RGB (Red, Green, Blue) تغییر می کنند. رنگها از ۲۵۶ سایه رنگ (Shades) شامل رنگهای قرمز، سبز و آبی (با مقادیر ۰ تا ۲۵۶) ترکیب می شوند. این مقادیر عددی بسیار مفید هستند. برای مثال شرکتی که می خواهد رنگهای آرم شرکتش ثابت بماند، می تواند مقادیر مشخص RGB (بصورت عدد) را ارائه نماید.

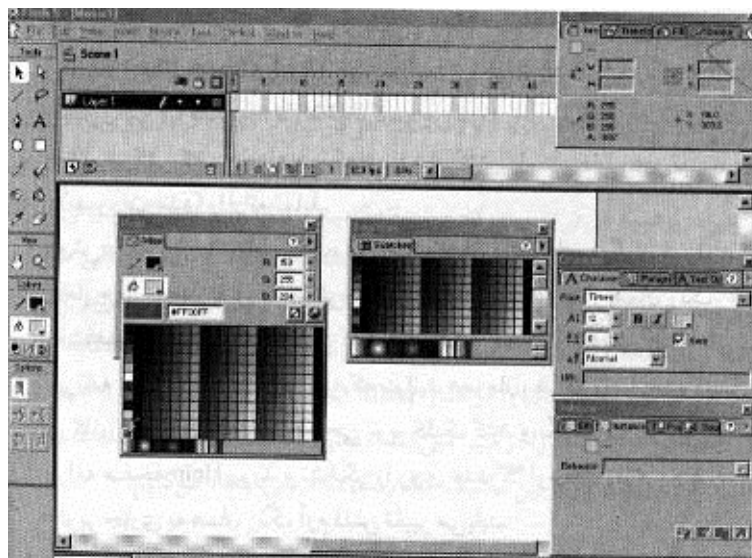
جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۴- روش دیگر برای انتخاب رنگ، این است که آن را از جای دیگری نمونه برداری کنید، حتی اگر خارج از محیط فلش باشد. فرض کنید می خواهید دقیقاً از همان رنگ «صورتی» که در آرم فلش مشاهده می شود استفاده کنید. کلید F1 را فشار دهید تا فایل های Help باز شود. سپس مرورگر وب برنامه فلش را طوری قرار دهید که بتوانید همزمان، هر دو را مشاهده کنید.

۵- در کادر Mixer، روی رنگ نواحی توپر کلیک کنید و نگهدارید. در این حالت وقتی نشانگر ماوس را به صفحه Help ببرید و نشانگر را روی عدد «۵» آرم فلش قرار دهید رنگ نواحی توپر جاری به همان رنگ آرم فلش تغییر می یابد.

۶- اکنون که رنگ جدید ایجاد شده است می توانید از آن استفاده کنید (ابزار قلم مو را انتخاب و آن را امتحان کنید)، حال این رنگ را به عنوان یک نمونه ذخیره می کنیم تا بتوانید بعداً به آسانی از آن استفاده کنید (بدون استفاده از کادر Mixer). از قسمت پیکان گزینه های کادر Mixer (این پیکان در گوشه راست بالا، نزدیک علامت سؤال قرار دارد)، گزینه Add Swatch را انتخاب کنید. این گزینه رنگ جاری را به پایین کادر Swatches اضافه می کند.

۷- اگر به آخرین رنگ در کادر Swatches توجه کنید، رنگ جدیدی را ملاحظه می کنید. همچنین هر گاه برای انتخاب رنگ، روی نواحی توپر یا رنگ خطوط پیرامونی کلیک کنید، این رنگ را مشاهده خواهید کرد. (شکل ۱۵).



جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

(شکل (۱۵) وقتی نمونه‌ای را اضافه می‌کنید، این نمونه اغلب در همه جا ظاهر می‌شود (مثل

رنگ نواحی توپر، رنگ خطوط پیرامونی و رنگ متن).)

چند روش برای انتخاب رنگ و یک روش برای ذخیره نمونه مشاهده کردید. طبیعتاً روشهای دیگر نیز وجود دارد. برای مثال اگر قصد دارید از سیستم رنگ دیگری غیر از RGB استفاده کنید، می‌توانید آن را در قسمت پیکان گزینه‌های کادر Mixer (این پیکان در گوشه راست بالا، نزدیک علامت سؤال قرار دارد) پیدا کنید. برای مثال شما می‌توانید از HSB (مخفف Hue به مفهوم رنگ، Saturation به مفهوم اشباع، و Brightness به مفهوم درخشندگی) یا HEX (Hexadecimal که به روش HTML در استفاده از ۶ حرف برای توصیف هر رنگ اطلاق می‌شود) استفاده کنید. احتمالاً دیده‌اید که برای تنظیم هر رنگی، گزینه‌ای برای درصد آنها وجود دارد، هر چه این درصد پایین‌تر باشد دید کامل‌تری (See Through) خواهید داشت. در ساعت بعد روشهای دیگری را برای کنترل آلفا آموزش می‌دهیم. عموماً در ایجاد یک رنگ نیازی به تنظیم آلفا ندارید.

اگر چه فرآیند ایجاد نمونه‌ها وقت‌گیر به نظر می‌آید، اما می‌تواند به شما کمک کند. برای مثال هر چند نمونه رنگها فقط با فایل جاری فلش ذخیره می‌شوند، اما می‌توانید این نمونه‌های سفارشی را به عنوان یک فایل مجموعه رنگ ذخیره کنید. از پیکان گزینه‌های کادر Swatches (در گوشه سمت راست بالای کادر قرار دارد)، گزینه

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

Save Colors... را انتخاب کنید. حال می توانید با هر عنوانی آن را ذخیره شده است، از پیکان
گزینه های کادر Swatches (در گوشه سمت راست بالای کادر قرار دارد)، گزینه Replace
Colors... را انتخاب کنید (دقت کنید که این امکان «Replace» نامیده شد، نه «Add»). بنابراین
جایگزین رنگهای سفارشی می شود که قبلاً ایجاد کرده اید).

دو گزینه مشابه دیگر وجود دارد که یکسان به نظر می رسند: یکی
Load Default Colors و دیگری Web ۲۱۶. رنگهای پیش فرض که در فلش قرار داده شده
است. Web ۲۱۶ است. اما اگر بخواهید می توانید ابتدا تعدادی رنگ سفارشی ایجاد کنید (یا از
گزینه Replace Colors... استفاده کنید) و سپس Save Default را انتخاب نمایید. اکنون هر
فایل جدیدی که ایجاد می کنید با این رنگها مقدار دهی می شود، گزینه Web ۲۱۶ همیشه باعث
بازگرداندن شما به رنگهای اصلی همراه فلش می شود.
چند روش برای توصیف رنگ وجود دارد. صفحه نمایش ۳ تفنگ پرتاب رنگ دارد که به ترتیب
رنگهای قرمز، سبز و آبی را پرتاب می کنند. با استفاده از RGB برای توصیف یک رنگ، به هر
تفنگ می گوید که چه مقدار از رنگ را پرتاب کند. مقدار ۲۵۶ رنگ برای هر تفنگ (۰-۲۵۶) به
این معنی است که عملاً هر رنگی از ترکیب رنگ این سه تفنگ ایجاد می شود (حداقل ۱۶/۷
میلیون رنگ یا مانند آن). در حالی که ممکن است RGB قابل درک ترین سیستم باشد،
سیستم های دیگری نیز وجود دارند که مفید می باشند. دقت کنید که در سیستم RGB از دامنه ۰-
۲۵۶ استفاده می شود یعنی آنکه کاراکتر ضروری است. (سه تا برای هر رنگ، زیرا عدد ۲۵۵ از
سه رقم استفاده می کند).

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

سیستمی به نام Hexadecimal بوجود آمد که RGB را فقط با استفاده از ۶ کاراکتر توضیف می کند. Hexadecimal با توسعه سیستم اعداد مبنای ۱۰ (که فقط ۱۰ کاراکتر دارد ۰-۹) به یک سیستم مبنای ۱۶ (۰-۹ بعلاوه A، B، C، D، E، F) فقط از ۶ کاراکتر استفاده می کند. در نتیجه هر رنگ RGB دو کاراکتر دریافت می کند. برای مثال «FF۰۰۰۰» قرمز خالص است. رنگ ارغوانی FF۰۰FF است (ترکیبی از قرمز و آبی). HTML از سیستم Hexadecimal برای توصیف رنگها استفاده می کند.

این روشها در تولید رنگ نهایی تفاوتی ایجاد نمی کند. این موضوع شبیه آن است که به زبان انگلیسی بگوئید «Red» و به زبان اسپانیایی بگوئید «Rojo» و هر دو معنی قرمز را می دهد و نتیجه یکسان است. کادر Mixer در فلش محل خوبی برای درک این تفاوتهاست. رنگی را انتخاب کنید و با استفاده از فلش، گزینه های ترسیم را از RGB به HEX تغییر دهید، سپس نتایج را مشاهده کنید.

نکته ای دیگر در مور ذخیره کردن رنگها. فرمت فایل جدول رنگ act. است که در واقع یک فرمت فایل استاندارد است. این نوع جداول رنگ را می توان به داخل برنامه دیگر نظیر Photoshop بارگذاری کرد. به این ترتیب Photoshop می تواند فایل های act. را ذخیره کند و سپس می توان این فایل ها را به داخل فلش بارگذاری کرد. ایده کلی آن است که شما بتوانید رنگهایی را که بین اعضا تیم به اشتراک گذاشته می شود، ثابت نگه داشته و کنترل کنید.

می دانید که رنگ نواحی توپر، می تواند یک شیب رنگ باشد. شیبهای دایره ای و خطی را می توانید در نمونه رنگهای پیش فرض مشاهده کنید. در تکلیف بعد، نحوه ایجاد شیب رنگ سفارشی را فرا خواهید گرفت.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

استفاده از کتابخانه برای بهره‌وری

کتابخانه (Library) فلش آنقدر اساسی است که بدون آن ساخت نمایش در فلش غیر ممکن است. استفاده از کتابخانه فلش بهره‌وری و کارآیی شما را به صورت چشمگیری افزایش می‌دهد. منظور از بهره‌وری این است که با در اختیار داشتن نسخه اصلی تصاویر در کتابخانه، می‌توانید با هر ویرایش، تغییر حاصله را در نمایش خود مشاهده کنید. منظور از کارآیی این است که تصاویر ذخیره شده در کتابخانه، علیرغم آنکه می‌توانید چندین بار از آنها در نمایش خود استفاده کنید، فقط یکبار در کتابخانه ذخیره می‌شوند.

مفهوم کتابخانه

فرآیند استفاده از کتابخانه، شامل ایجاد سمبولها و سپس استفاده از نمونه‌های آن در طول نمایش می‌باشد. شما همیشه یک نسخه از اصل هر سمبول را در اختیار دارید که در کتابخانه ذخیره شده است. می‌توانید چند نمونه از آن سمبول را از کتابخانه به هر قسمت از نمایش (حتی دورن سمبولهای دیگر) بکشید. ممکن است این روش مبهم به نظر آید، اما دو مزیت با ارزش دارد. اول آنکه حجم فایل را کوچک نگه می‌دارد، زیرا تنها سمبول اصل به حجم فایل افزوده می‌شود و هر نمونه فقط به اصل اشاره می‌کند (مثل میانبرها در ویندوز و نامهای مستعار (Alias) در مکینتاش که به یک فایل اصلی اشاره دارند). مزیت دوم این است که با تغییر در سمبول اصلی، آن تغییر در همه نمونه‌ها منعکس می‌شود. این ویژگی شبیه به استفاده از سبک‌ها در یک سند واژه پرداز می‌باشد. وقتی تغییری در یک سبک ایجاد می‌کنید، هر نمونه‌ای که از آن سبک استفاده کرده باشد تغییر می‌کند. حال بیایید ابتدا با اصول ساخت و استفاده از سمبولها آشنا شویم.

نحوه ساخت و استفاده از سمبولها

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

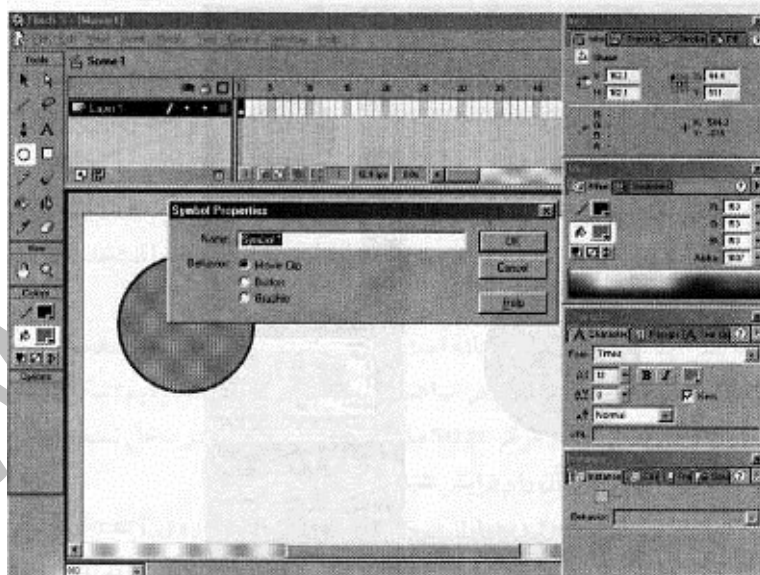
برای ایجاد سمبولها می توانید از دو روش استفاده نمائید: موضوع انتخاب شده ای را به سمبول تبدیل کنید یا سمبولی را از ابتدا ایجاد کنید. هر دو روش را شرح خواهیم داد.

ایجاد یک سمبول با تبدیل موضوعات انتخاب شده

در این جا با استفاده از روش تبدیل سمبول (Convert to Symbol)، سمبولهایی را ایجاد خواهید کرد.

۱- در فایل جدید، توسط ابزار بیضی، یک دایره رسم کنید. ابزار پیکان (Arrow) را انتخاب کنید و مطمئن شوید که کل دایره انتخاب شده باشد (می توانید در مرکز آن دوبار کلیک کنید و یا از منوی Edit گزینه Select All را انتخاب کنید).

۲- از منوی Insert، گزینه Convert to Symbol ... را انتخاب کنید (یا کلید F8 را فشار دهید).
فلش از شما می خواهد که نام و عملکرد این سمبول را تعیین کنید (شکل ۱۶).



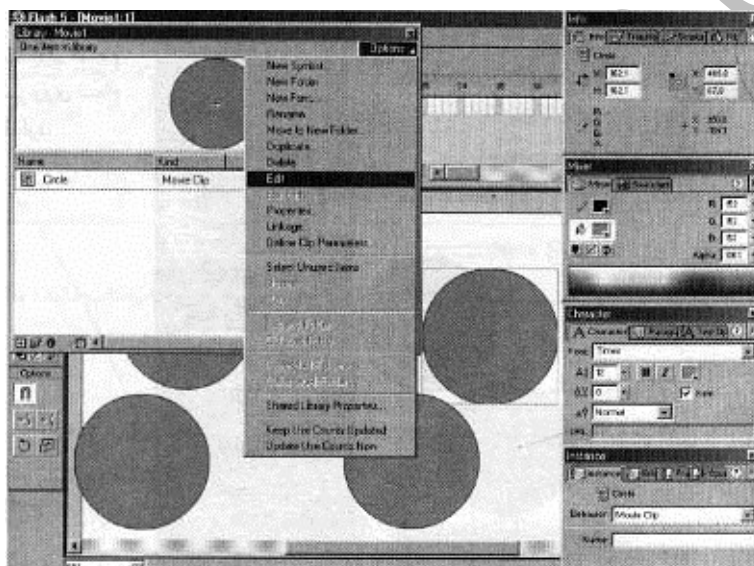
(شکل ۱۶) وقتی موضوعی را به سمبول تبدیل می کنید باید نام و رفتار آن را تعیین کنید.)

۳- همیشه سمبولهای خود را به صورت منطقی نامگذاری کنید (برای مثال ممکن است پیش فرض «Symbol1» منطقی به نظر آید، اما اگر ۳۵ سمبول داشته باشید که همگی به این روش

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

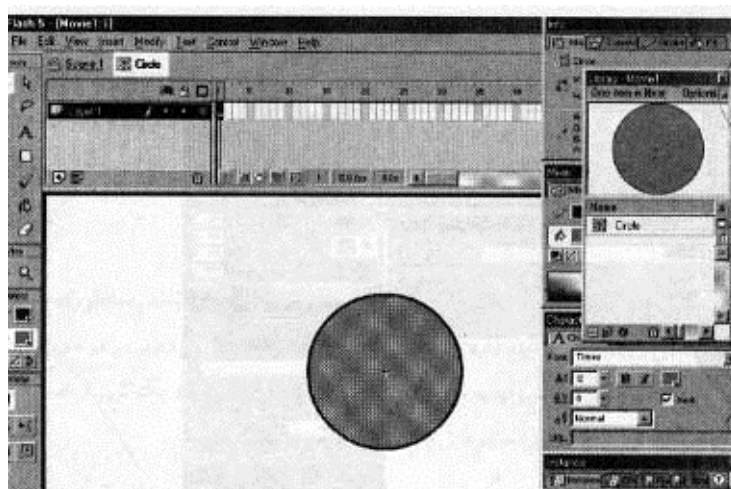
نامگذاری شده باشند، کار با آنها دشوار خواهد بود). بنابراین اجازه دهید نام این سمبول را Circle بگذاریم. بعنوان عملکرد سمبول، به هر سه نوع خواهیم پرداخت. اما در حال حاضر که نمی دانیم کدام عملکرد بهتر است، از

Movie Clip استفاده می کنیم. انتخاب Botton فقط به هنگام ساخت دکمه ها مناسب است و Graphic عمدتاً برای کاربردهای همزمان کردن مثل لب زدنها (Lipsynching) بکار می رود. گزینه Movie Clip را انتخاب و روی OK کلیک کنید.



(شکل (۱۷) منوی Options در کادر کتابخانه شامل چند گزینه، از جمله Edit

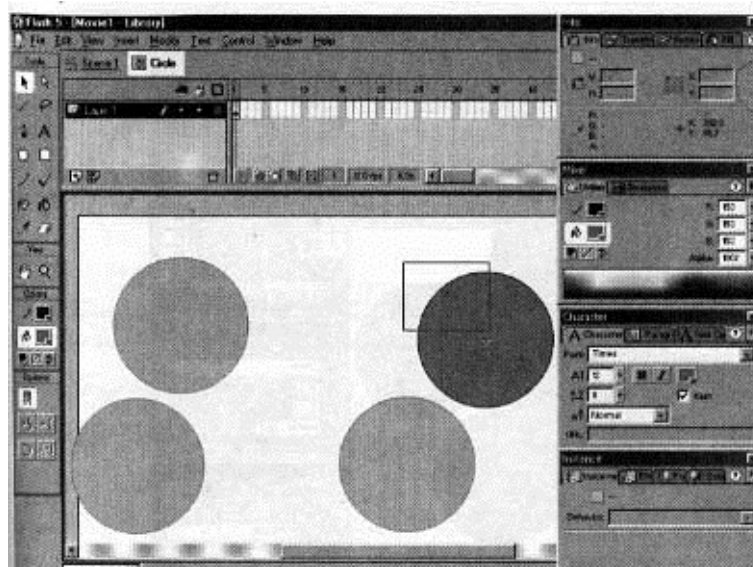
می باشد.)



جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

(شکل (۱۸) از طریق نوار آدرس، در می یابید که در حال ویرایش یک سمبول هستید.)

۴- باز کردن کتابخانه، از منوی Window، گزینه Library را انتخاب کنید. حال باید سمبول Circle را در کتابخانه مشاهده کنید. شما با یک حرکت، دو کار انجام داده اید: ۱- شکل انتخاب شده را در کتابخانه قرار داده اید. ۲- و نیز باعث شدید که موضوع روی Stage (دایره) به نمونه ای از سمبول تبدیل شود. اگر نمونه های دیگری را از پنجره کتابخانه به داخل Stage بکشید، همه آنها با نمونه ای که در حال حاضر روی Stage قرار دارد یکی خواهند بود. (اگر به طور اتفاقی دوبار کلیک کنید، در نوار آدرس «Scene ۱: Circle» را مشاهده خواهید کرد، که نشان دهنده ویرایش نسخه اصلی سمبول است. روی ۱ Scene کلیک کنید تا به Stage اصلی باز گردید).



جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

(شکل ۱۹) ویرایشی که روی این سمبول انجام می دهید، بر روی تمام نمونه‌ها اثر می گذارد.

۵- بعد از آنکه چند نمونه از سمبول Circle را به روی Stage کشیدید، چنین به نظر می آید که چند کپی از مرجع را در اختیار دارید. اما واقعیت آن است که چند نمونه از اصل را در اختیار دارید. اگر تغییری را در نسخه اصلی (در کتابخانه) ایجاد کنید، تغییرات انجام شده را در همه نمونه‌های روی Stage مشاهده خواهید کرد.

۶- برای ویرایش نسخه اصلی چند روش وجود دارد. یک روش آن است که در پنجره کتابخانه روی نسخه اصلی یکبار کلیک کنید و سپس از منوی Options کتابخانه، گزینه Edit را انتخاب کنید (شکل ۱۷).

۷- ممکن است چنین به نظر آید که هیچ اتفاقی نیفتاده است، اما در پشت پنجره کتابخانه صفحه تغییر کرده است. بهترین نشانه، نوار آدرس است که قبلاً راجع به آن صحبت کردیم (شکل ۱۸).
بعلاوه تنها یک کپی از دایره اصلی را در مرکز Stage مشاهده می کنید. اکنون در داخل نسخه اصلی سمبول Circle قرار دارید و می توانید آن را ویرایش کنید.

۸- قبل از آنکه به روش دیگری پردازیم، اجازه دهید از نسخه اصلی خارج شویم. روی ۱ Scene در نوار آدرس کلیک کنید و به صحنه اصلی برگردید. حال با دوبار کلیک کردن روی یکی از نمونه‌ها، وارد نسخه اصلی خود شوید. با این کار نوار آدرس تغییر کرده و نمونه‌های دیگر تار می شوند. این شبیه زمانی است که محتویات یک شکل گروه بندی شده را ویرایش می کردید.
حال قصد داریم تا دایره را ویرایش کنیم.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۹- با استفاده از ابزار پیکان (Arrow)، بخشی از تصاویر اصلی را جدا کنید (شکل ۱۹) این یک ویرایش کلی اس. (مثل تغییر رنگ جزئی نیست).

۱۰- اکنون می توانید در نوار آدرس با کلیک کردن روی Scene ۱ به صحنه اصلی برگردید. مشاهده می کنید که تکه ای از تمام نمونه ها، مطابق سمبول دایره جدا شده است. همچنین اگر نمونه جدیدی را از کتابخانه به روی صحنه بکشید، همین جلوه را خواهد داشت.

در مثال قبل، یک موضوع را انتخاب و سپس آن را به سمبول تبدیل کردید. یک نمونه از سمبولی که ایجاد کردید بر روی Stage باقی ماند. روش دیگر ایجاد سمبول این است که سمبول را از ابتدا ایجاد کنید. این دو روش مزیتی بر یکدیگر ندارند و در هر دو به یک نتیجه می رسید.

ایجاد سمبول جدید از ابتدا

در این جا با استفاده از روش New Symbol، سمبولی را ایجاد خواهید کرد:

۱- در فایل جاری و یا در یک فایل جدید، اطمینان حاصل کنید که هیچ موضوعی انتخاب نشده باشد. از منوی Insert گزینه New Symbol... را انتخاب کنید (چون هیچ موضوعی انتخاب نشده است، گزینه Convert to Symbol غیر فعال است).

۲- شما همان کادری را که به هنگام استفاده از گزینه Convert to Symbol می دیدید، مشاهده خواهید کرد. نام سمبول جدید را Square بگذارید و عملکرد آن را روی Movie Clip تنظیم کنید. حال اگر روی OK کلیک کنید به داخل نسخه اصلی سمبول Square (که هنوز رسم نشده است) خواهید رفت. تغییر نوار آدرس را می توانید مشاهده کنید. این گونه تصور کنید که گزینه Convert to Symbol موضوع انتخابی شما را گرفته و آن را در کتابخانه قرار می دهد، در عوض New Symbol (بعد از اینکه سمبول نامگذاری کردید)، شما را به نسخه اصلی سمبول می برد تا

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

بتوانید هر چیزی به عنوان سمبول رسم کنید. عملاً می گوید اگر سمبول جدیدی می خواهید، آن را رسم کنید.

۳- اکنون که در نسخه اصلی سمبول Square قرار دارید، می توانید مربع را رسم کنید. احتمالاً مایلید که آن را در مرکز Stage که با علامت بعلاوه مشخص شده است، رسم کنید. این علامت، محوری است که چرخش و مقیاس گذاری نمونه های این سمبول، حول آن انجام می شود. اما چگونه می توانید مربع را در مرکز رسم کنید؟ حتماً تاکنون متوجه گزینه Paste in Place در منوی Edit شده اید. بوسیله این فرمان می توانید هر چیزی را که از جایی کپی کرده اید، در همان مکان بچسبانید، اما با فرمان Paste هر چیزی را که روی Stage بچسبانید در مرکز قرار می گیرد. اما الان گزینه معمولی Paste مفید است. باید ابتدا از منوی View، گزینه Magnification و سپس Show Frame (که اساساً صفحه را در وسط قرار می دهد) انتخاب کنید. سپس مربع خود را از صفحه بریده (Cut) و سپس بچسبانید (Paste). مشاهده می کنید که مربع فوراً در وسط صفحه قرار می گیرد.

۴- وقتی کار ایجاد سمبول Square به پایان رسید به صحنه اصلی برگردید (با کلیک کردن روی ۱ Scene)، مربعی که ساخته اید مشاهده نمی شود. گزینه New Symbol فقط سمبول ایجاد کرده و آن را در کتابخانه نگه می دارد. حال بیایید چند نمونه (Instance) را به بیرون از کتابخانه بکشیم و روی Stage قرار دهیم. کتابخانه را باز کنید. سپس به دلخواه تعداد زیادی از سمبول Square بر روی Stage بکشید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

سمبولها چگونه به شما کمک می کنند

احتمالاً تا به حال با برخی از خصوصیات و ماهیت آن آشنا شده‌اید، اما اجازه دهید به دو مزیت اساسی ذخیره سمبولها در کتابخانه پردازیم: کاهش حجم فایل نمایش و به حداقل رساندن کار.

کاهش حجم فایل

شما می‌توانید یک تصویر به عنوان سمبول در کتابخانه و ۱۰۰ نمونه از آن سمبول روی Stage داشته باشید، با تمام اینها، حجم فایل از یک نمونه بیشتر نمی‌شود. دلیل این است که Graphic (گرافیک)، Movie Clip (کلیپ) یا Button (دکمه) بر روی حجم فایل اثر می‌گذارد. بنابراین اگر تصویر ۱KB حجم داشته باشد، همین مقدار اضافه می‌شود و اگر ۱۰۰ KB باشد، مقدار ۱۰۰ KB افزوده می‌شود. افزایش حجم تنها به اجزائی که در آن سمبول هست بستگی دارد و مهم نیست که از یک سمبول چند بار استفاده شود، سمبول موجود فقط یکبار ذخیره شده است. حتی زمانی که نمونه‌های متعددی را بر روی Stage می‌کشید، باز هم مقدار ثابت خواهد بود. البته با این کار داده‌های بسیار ناچیزی به فلش اضافه می‌شود که تفاوت هر نمونه را با دیگری تعیین می‌کند (مثل موقعیت آنها)، بنابراین به نظر می‌رسد که هر نمونه عملاً مقداری به حجم فایل اضافه می‌کند، اما این مقدار بسیار ناچیز است که قابل توجه نیست. تصور کنید که اگر این شیوه کار نمی‌کرد، چه اتفاقی می‌افتاد. یک تصویر ۱۰۰ KB که ۱۰ بار مورد استفاده قرار می‌گرفت، حجم فایل نمایش را به ۱MB می‌رساند! اما با این روش ۱۰ نمونه از یک سمبول ۱۰۰KB ممکن آن را به مقدار ۱۰۱KB بزرگ کند (حتی اگر این قدر باشد).

وقتی به چند نمونه نیاز دارید، سمبولها بسیار مناسب می‌باشند. سمبولها عملاً بسیار قدرتمند هستند، زیرا هر نمونه می‌تواند متفاوت از دیگری ظاهر شود. تا اینجا از سمبولها برای نشان دادن نسخه‌های

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

یکسانی از سمبول اصلی استفاده کردیم و تنها فرق آنها با یکدیگر، موقعیت آنها بر روی صفحه بود. آن مقدار داده اضافی که بسیار ناچیز هم بود، به فلش می گوید که هر نمونه در کجای صفحه قرار گرفته است. همچنین این مقدار می تواند شامل اطلاعات دیگری مثل مقیاس گذاری و چرخش هر نمونه نیز باشد. در این صورت نمونه ها متفاوت از یکدیگر به نظر می رسند. در ادامه این موضوع را بیشتر بررسی خواهیم کرد. فعلاً این را بدانید که اگر سه نمونه (Instance) روی Stage داشته باشید و هر یک را به اندازه متفاوتی مقیاس گذاری کرده باشید، مقدار قابل ملاحظه ای به حجم فایل خود اضافه نکرده اید.

به حداقل رساندن کار

کتابخانه علاوه بر کاهش حجم فایل می تواند حجم انجام کار را کاهش دهد. برای مثال از شما خواسته می شود که یک بلوک متنی را در محل های مختلف نمایش، بکار ببرید (ممکن است یک عنوان باشد). اگر همان ابتدا متن را در کتابخانه قرار دهید، هر بار که به آن متن نیاز داشته باشید آن را از کتابخانه به روی صفحه می کشید، اگر لازم باشد تغییر نیز ایجاد کنید، می توانید نسخه اصلی را در کتابخانه اصلاح کنید و سپس تغییر را در همه نمونه ها مشاهده کنید. بهره گیری از این خصوصیت فقط به کمی صرف وقت و برنامه ریزی نیاز دارد.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

استفاده از سمبولهای کتابخانه

تاکنون، مفهوم استفاده از سمبولهای کتابخانه برای ایجاد نمونه‌ها روشن شده است. کتابخانه قدرتمند و استفاده از آن آسان است. برای مثال، تصور کنید که یک سمبول از ابر ایجاد کرده‌اید. می‌توانید نمونه‌های زیادی از سمبول ابر ایجاد کنید تا یک آسمان ابری را پدید آورید. البته کارهای بیشتری نیز می‌توانید انجام دهید. مثلاً هر نمونه از ابر بر روی Stage می‌تواند نسبت به دیگری طوفانی‌تر باشد، یا اینکه یکی کشیده‌تر و دیگری تیره‌تر باشد. در قسمت بعد خواهیم دید که چگونه چند نمونه از یک سمبول می‌توانند دارای اندازه، مقیاس و چرخش متفاوت باشند. بعدها شما سمبولی خواهید ساخت که شامل نمونه‌هایی از سمبول‌های دیگر است. این نوع تداخل به این معنی است که نه تنها می‌توانید نمونه‌های زیادی بر روی Stage داشته باشید بلکه می‌توانید سمبولهایی را بازیابی کنید تا از آنها در ساخت سمبولهای دیگر استفاده نمائید.

قرار دادن نمونه سمبولها بر روی Stage

ممکن است این بحث تکراری به نظر آید، اما مفهوم و فرآیند آن بسیار خاص است. به دفعات می‌توان یک سمبول را از کتابخانه به روی Stage آورد. به هر یک از این سمبولها که روی Stage قرار می‌گیرد، نمونه یا Instance می‌گویند. بعداً مشاهده خواهید کرد که چگونه هر نمونه می‌تواند با دیگری تفاوت داشته باشد. ابتدا چند نکته را مرور می‌کنیم. اگر هم اکنون نمونه‌ای را بر روی Stage کپی کنید

(Copy and Paste)، نمونه دیگری ایجاد کرده‌اید. نه تنها اینکار صحیح است بلکه راه خوبی نیز هست (به جای کشیدن از کتابخانه). با این کار تمام خواص نمونه‌ای که از روی آن کپی انجام

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

گرفته است، در نمونه جدید وجود خواهد داشت. به یاد داشته باشید که این کپی تنها یک نمونه دیگر است.

اصلاح نمونه‌های سمبول

با کشیدن دو نمونه از یک سمبول به روی Stage ، دو نمونه ایجاد کرده‌اید که خواص متفاوتی دارند (به لحاظ مکان). به عبارت دیگر، هر نمونه در جایی متفاوت از Stage قرار دارد. نمونه‌ها می‌توانند به طرق دیگر نیز با هم متفاوت باشند. به عنوان مثال می‌توانید مقیاس هر نمونه را بر روی Stage تغییر دهید (حجم فایل نیز افزایش قابل ملاحظه‌ای نخواهد داشت). بعلاوه می‌توانید هر نمونه را جداگانه بچرخانید.

تغییر در مکان، مقیاس و چرخش نمونه‌ها

۱- در فایل جدیدی، یک مستطیل رسم کنید و سپس با ابزار متن نام خود را تایپ کنید. متن و مستطیل را طوری تنظیم کنید که تقریباً یک اندازه باشند. رنگ متن را تغییر دهید تا روی مستطیل قابل خواندن باشد.

۲- هر چه را رسم کرده‌اید انتخاب کنید و سپس از منوی Insert، گزینه Convert to Symbol را انتخاب نمایید. نام سمبول را «My Name» بگذارید. عملکرد آن نیز Movie Clip باشد و سپس روی OK کلیک کنید.

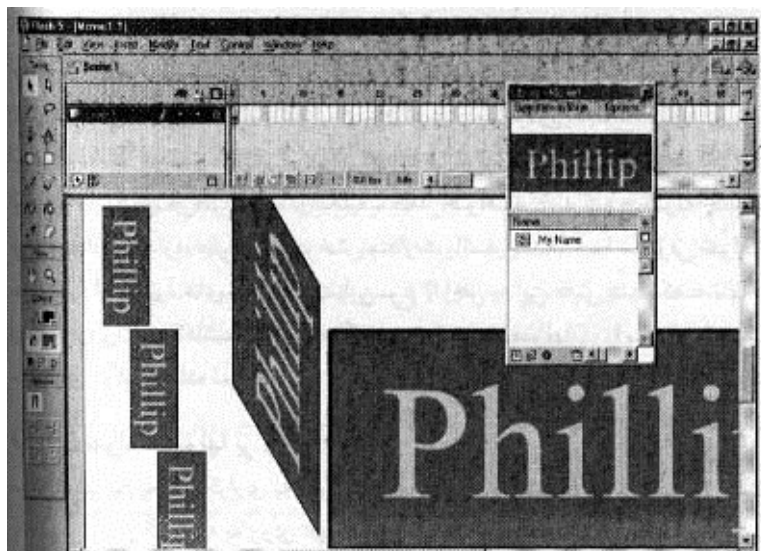
۳- حال روی صفحه یک نمونه از سمبول «My Name» را در اختیار دارید. هر چه می‌خواهید از این سمبول، نمونه ایجاد کنید (به صورت کپی کردن و یا کشیدن از کتابخانه).

۴- با جابجا کردن هر یک از نمونه‌های روی Stage، در موقعیت آنها تغییر ایجاد کنید. مقیاس برخی از نمونه‌ها را تغییر دهید. میزان چرخش را در نمونه‌های دیگر تغییر دهید (بیان شد که

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

چرخش شامل پیچش هم می شود. یعنی وقتی دستگیره های غیر گوشه ای را انتخاب کنید). مانند

(شکل ۲۰)



(شکل ۲۰) در این تصویر نمونه های متعددی از یک سمبول را مشاهده می کنید که هر یک

بطور متفاوتی مقیاس گذاری، پیچش، چرخش و تغییر مکان یافته اند).

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

آشنایی با متحرک سازی

نمایش (Animation) چگونه کار می کند

هر نمایش (Animation) از تصاویر مجزایی تشکیل می شود. با وجود حرکت، باز هم نمایش (Animation) مجموعه ای از تصاویر ثابت است. فرض کنید اتومبیل در حال حرکتی را نگاه می کنید. در تمام مدت زمانی که اتومبیل در محدوده دید شماست آن را می بینید. در همین حال احتمالاً پلک می زنید. مغز شما به این واقعیت که شما بخشی از عمل دیدن را از دست داده اید سرپوش می گذارد. وقتی به یک نمایش یا به تلویزیون نگاه می کنید، تصویری که بر روی شبکه چشم تان قرار گرفته است، حتی پس از متوقف شدن نور، باز هم باقی می ماند. اگر چشماتان را ببندید، آخرین چیزی که دیده اید فقط برای یک لحظه بدون اینکه اثری بر جای بگذارد، می آید و سپس محو می شود. همین خصوصیت تداوم دید است که موجب می شود نقاط سیاه بین فریمهای یک نمایش را نبینید.

اجزا نمایش (Animation)

حال که اطلاعاتی در مورد نمایش (Animation) بدست آورید. می توانیم درباره ارتباط آن با فلش بحث کنیم. چند اصلاح عمومی وجود دارد که در فلش معانی خاصی دارند. قصد داریم با این مفاهیم و ارتباط آن با فلش آشنا شویم.

فریمها (Frames) و سرعت انتقال تصویر (Framerate)

همان طور که گفتیم نمایش (Animation) شامل یک رشته تصاویر ساکن است. هر تصویر یک فریم نامیده می شود. در فیلمها فریمها عبارت از تصاویر مجزای روی خود فیلم هستند. در فلش فریمها عبارت از مستطیل های کوچکی هستند که بر روی خط زمانی (Timeline) قرار دارند. این

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

فریمها در بالای خط زمانی شماره گذاری شده‌اند و از هر پنج فریم یکی خاکستری است و بقیه فید هستند. خط زمانی کلیه فریمها را نمایش می‌دهد و شما می‌توانید هر بار به محتویات یک فریم نگاه کنید. شاخص قرمز رنگ فریمها را نمایش می‌دهد و شما می‌توانید هر بار به محتویات یک فریم نگاه کنید. شاخص قرمز رنگ فریم جاری، در هر لحظه می‌تواند فقط در یک مکان باشد یعنی همان فریمی که اکنون می‌بینید. شما در خط زمانی داخل فریم را ترسیم نمی‌کنید بلکه روی Stage این عمل را انجام می‌دهید. شاخص فریم جاری، مشخص می‌کند که در حال حاضر محتویات کدام فریم بر روی صفحه قرار دارد. تا وقتی که به مدت نمایش افزوده نشود نمی‌توانید شاخص فریم جاری را از روی فریم ۱ حرکت دهید و فقط فریم ۱ است که با یک حاشیه تیره احاطه شده است. به صورت پیش فرض، طول خط زمانی به اندازه یک فریم می‌باشد.

تا اینجا که فقط یک فریم دارید، شاخص فریم برای قابل حرکت نیست. حال بیایید به یک نمایش (Animation) از مثالهای فلش نگاه کنیم. از منوی Help، گزینه Samples و سپس Spotlight Mask را انتخاب کنید. حال می‌توانید در ناحیه شماره گذاری شده خط زمانی، روی فریم ۲۵ کلیک کنید. شاخص فریم جاری به فریم ۲۵ منتقل می‌شود (جایی که کلیک کرده‌اید). بیاد داشته باشید که باید حتماً در ناحیه شماره گذاری شده بالاسی خط زمانی کلیک کنید، نه در سلولها.

مثال Spotlight شامل چند نکته مهم است. اول آنکه اگر در ناحیه شماره‌های بالای فریمها، شاخص فریم جاری را بگیرید و بکشید (از فریم ۱ تا ۵۰)، پیش نمایش سریعی از نمایش را خواهید دید. به این عمل سائیدن (Scrubbing) می‌گویند. پیش نمایشی را تماشا می‌کند سرعت انتقال تصویر قفل است. از منوی Control، گزینه Play را انتخاب کنید (یا فقط کلید Enter را

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

فشار دهید)، مشاهده خواهید کرد که با این کار نمایش در سرعت انتقال تصویر (Framerate) جاری اجرا می شود. برای متوقف کردن آن مجدداً کلید Enter را فشار دهید. شما باید به نوار وضعیت که در سمت چپ خط زمانی قرار دارد توجه کنید. این سه عدد عبارتند از فریم جاری (Current Frame)، سرعت انتقال تصویر (Frame Rate) و زمان سپری شده (Current Time Elapsed). شماره فریم جاری (در سمت چپ) گویای محل قرارگیری شاخص فریم جاری می باشد. با اجرای عمل سائیدن، این عدد تغییر می کند و نشان می دهد که این شاخص در هر لحظه میتواند تنها روی یک فریم باشد. سرعت انتقال تصویر (عدد وسط)، معمولاً سرعت انتقال تصویر نمایش را مطابق با آنچه آخرین بار تعیین کرده اید (از منوی Modify، گزینه Movie Properties)، نمایش می دهد. اما اگر پس از اجرای نمایش، فلش برآورد کند که نمی تواند با سرعت درخواستی نمایش را ادامه دهد، عدد نشان داده شده را کاهش می دهد.

البته این عدد کاملاً دقیق نیست اما برای تخمین خوب است.

بیانید سرعت انتقال تصویر را به مقدار زیادی افزایش دهیم سپس ببینیم چه اتفاقی می افتد. در حالی که فایل Spotlight Mask باز است، از منوی Modify و انتخاب گزینه Movie وارد کادر گفتگو Movie Properties شوید (برای این کار می توانید از کلیدهای Ctrl+M استفاده کنید یا دوبار روی عدد سرعت انتقال تصویر کلیک کنید). سرعت انتقال تصویر را به ۶۰ تغییر داده و روی OK کلیک کنید. سپس کلید Enter را فشار دهید تا نمایش اجرا شود. توجه کنید، وقتی شاخص فریم جاری در طول خط زمانی حرکت می کند، عدد سرعت انتقال تصویر تغییر می کند تا سرعت واقعی اجرا را توسط فلش نشان دهد. فلش می خواهد به سرعت ۶۰ fps برسد، اما قادر به این کار نیست. اکنون نوار وضعیت، سرعت انتقال تصویر واقعی تر را که کامپیوتر شما میتواند

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

آن را انجام دهد، نشان می دهد. اما واقعیت این است که عددی که به عنوان سرعت انتقال تصویر نمایش داده می شود خیلی دقیق نیست، زیرا تنها نشان دهنده سرعت اجرا به هنگام ساخت نمایش در فلش می باشد، نه سرعت نمایش واقعی. اگر بخواهید این نمایش را صادر کنید و آن را در یک مرورگر اجرا کنید، احتمالاً اجرای آن کمی متفاوت خواهد بود. زمان جاری (Current Time) یا زمان سپری شده، مدت زمان گذشته از هنگام شروع نمایش تا فریمی که مشاهده می کنید، می باشد. برای مثال، مدت زمانی که طول می کشد تا یک نمایش (Animation)، ۵۰ فریم را اجرا کند، بستگی به سرعت انتقال تصویر دارد. یک نمایش ۵۰ فریمی با سرعت ۲۴fps، باید تقریباً ۲ ثانیه به طول انجامد. با سرعت ۱۲fps، تقریباً ۴ ثانیه طول خواهد کشید. مدت نمایش به سرعت انتقال تصویری که تعیین می کنید بستگی دارد.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

سرعت انتقال تصویر و تعداد فریمها

اعداد موجود در نوار وضعیت از اهمیت زیادی برخوردارند. هنگامی که نمایش (Animation) خود را طراحی می کنید، سرعتی برای انتقال تصویر انتخاب کرده و به نمایش (Animation) خود اختصاص می دهید. فرض کنید نمایشی (Animation) دارید که در آن یک شخصیت راه می رود، می دود، می پرد، و چند ثانیه می نشیند. اگر بخشی از نمایش (Animation) خیلی کند باشد و سعی کنید با افزایش سرعت انتقال تصویر (Framerate) آن را سریعتر کنید، آن بخش بهبود می یابد. اما بعداً این شخصیت خیلی تند می دود و زمان نشستن او خیلی سریع سپری می شود. همه چیز سریعتر شده است و این آن چیزی نیست که شما می خواهید. بهتر است نرخ فریم را دست نخورده باقی بگذارید و به سراغ راه دیگری برای افزایش سرعت باشید. برای تغییر سرعت مؤثر راه های دیگر وجود دارد. فرض کنید نمایشی (Animation) از یک هواپیما دارید که در آسمان حرکت می کند. شما باید سرعت هواپیما را بر اساس اندازه هواپیما و اندازه آسمانی که در نمایش قرار می دهید، تنظیم کنید. اگر هواپیما را با ۳۶ فریم در طول صفحه جابجا کنید، نمی توانید بگوئید که سرعت آن صحیح است، مگر آنکه سرعت انتقال تصویر را نیز در نظر بگیرید. با سرعت ۱۲fps، مدت سه ثانیه طول می کشد که هواپیما طول آسمان را طی کند.

سرعت انتقال تصویر در انواع نمایش (Animation)

قبل از آنکه به سراغ ساخت نمایش (Animation) برویم، باید دورنمایی از آن را در ذهن داشته باشیم. پس اجازه دهید تا رسانه های سنتی نمایش را مورد بررسی قرار دهیم. در یک تصویر متحرک، سرعت انتقال تصویر، ۲۴ فریم در ثانیه (fps) است. حتی در آن سرعت نسبتاً پایین، متوجه لحظاتی که صفحه سیاه است نمی شوید. تصاویر تلویزیونی در ۳۰ fps پخش می شوند.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

در متحرک سازی (Animation) کامپیوتری، هیچ صفحه سیاهی را در بین فریمها قرار نمی دهیم، اما باید سرعت انتقال تصویر را تعیین کنیم. به لحاظ فنی، نمایشگر کاربر به تعدادی که او تنظیم کرده است چشمک می زند (Flicker)، اما در هر صورت سرعت آن بیشتر از سرعت انتقال تصویر (Framerate) نمایش (Animation) می باشد. در نمایش (Animation) کامپیوتری، سرعت انتقال تصویر، مسائلی همچون تعداد عوض شدن تصویر روی صفحه و یا مدت مکث قبل از هر فریم را تحت تأثیر قرار می دهد. در واقع اگر تنظیم سرعت انتقال تصویر را از مقدار ۱۲ fps پیش فرض در فلش، خیلی پایین تر ببرید، کاربر متوجه جهش هایی در نمایش می شود. هر چقدر هم سریع باشد، کاربر آن را به آرامی حرکات واقعی می بیند. به خاطر داشته باشید که نمایشهای سنتی از سرعت ۲۴ fps استفاده می کنند و به نظر کاملاً آرام می رسند.

ممکن است فکر کنید که باید همیشه تا حد ممکن سرعت انتقال تصویر را بالا بگیرید، اما این کار ساده نیست، اول اینکه، تعداد فریم بیشتر به معنی بزرگتر شدن حجم فایل شماست، و نیز به کامپیوتری نیاز دارید که تصاویر را به سرعت نمایش دهد. اگر دستگاه کاربر نتواند به این نرخ فریم برسد، نمایش کند و جهش دار مشاهده می شود.

سرانجام اینکه، روشهای ساخت نمایش (Animation) شما را قادر می سازد تا کاربر را با روشهایی غیر از خطای باصره و سرعت انتقال تصویر فریب دهید. اکنون به این مسئله توجه کنید که سرعت انتقال تصویر مهم است، اما همه چیز نیست.

فریمهای کلیدی (Keyframes) و فریمهای کلیدی خالی (Blank Keyframes)

فریم کلیدی، فریمی است که در آن شما آنچه را که می خواهید در آن محل روی Stage مشاهده می شود، می سازید. این ممکن است شامل یک تصویر باشد و یا خالی باشد. یک فریم

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

کلیدی خالی، باز هم یک فریم کلیدی است، با این تفاوت که در آن، چیزی روی صفحه ظاهر نمی‌شود.

در متحرک سازی سنتی هر فریم، یک فریم کلیدی است و در هر فریم چیز جدیدی روی صفحه ظاهر می‌شود. در فلش می‌توانید، هر فریم را به یک فریم کلیدی تبدیل کنید. اگر فریم کلیدی اول در فریم ۱ اتفاق بیفتد و تا فریم ۱۰، فریم کلیدی دیگر وجود نداشته باشد، در فاصله فریمهای ۹-۲ تغییری روی صفحه حادث نخواهد شد. سپس در این فریم کلیدی آنچه ظاهر می‌شود را بوجود می‌آورد. این در مواردی مناسب است که لازم نیست تا در هر کسری از ثانیه تغییری ایجاد شود. وقتی یک فریم کلیدی ایجاد می‌کنید مانند این است که به فلش بگوئید « این موضوع را روی Stage قرار بده و همینجا نگهدار تا به فریم کلیدی بعدی برسی.» فریم کلیدی بعدی نیز همین را می‌گوید: « این موضوع جدید را روی Stage قرار بده...» هنگام ایجاد فریمهای کلیدی، دو چیز را باید معین کنید: چه وقت می‌خواهید ظاهر شوند (در خط زمانی) و در آن لحظه چه چیزی می‌خواهید روی صحنه ظاهر شود.

برای ایجاد یک فریم کلیدی، روی خط زمانی در جایی که می‌خواهید این فریم روی دهد، کلیک کنید. سپس از منوی Insert، گزینه Keyframe را انتخاب کنید. وقتی این گزینه را انتخاب کنید چند اتفاق روی می‌دهد. فلش یک فریم کلیدی در آن فریم قرار می‌دهد (با یک مربع سفید و یا یک دایره توپر نشان داده می‌شود) و محتویات روی صفحه را از فریم کلیدی قبل کپی می‌کند. اگر در فریم کلیدی قبل چیزی روی صفحه نباشد، یک فریم کلیدی خالی درج می‌شود. اگر در فریم کلیدی قبل، چیزی رسم کرده باشید، آن شکل یا سمبول، در فریم کلیدی جدید کپی می‌شود. این خصوصیت بسیار مفید است، زیرا یک فریم کلیدی،

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

فرصتی است تا زمان رخ دادن تغییرات روی صفحه و آنچه باید تغییر کند را تعیین کنید. اغلب تنها به یک تغییر کوچک نیاز دارید. این خصوصیت شما را قادر می سازد تا به جای اینکه کار ترسیم را از ابتدا تکرار کنید، با یک کپی از محتویات فریم کلیدی قبل کار را شروع کنید. هر چه را در یک فریم کلیدی رسم می کنید تا وقتی که خط زمانی به فریم کلیدی بعدی برسد، نمایش داده می شود. اگر فریمهای کلیدی پشت سرهم قرار داشته باشند، صفحه در هر فریم تغییر می کند. یعنی اگر سرعت انتقال تصویر ۱۰fps باشد، در یک ثانیه ۱۰ فریم کلیدی خواهید دید.

اما مجبور نیستید که فریمهای کلیدی پشت سرهم قرار دهید. اگر فریمهای کلیدی را یکی در میان درج کنید، تغییرات ۵ بار در ثانیه ظاهر می شوند (با سرعت ۱۰fps). شما در فریمهای مابین، محتویات فریم کلیدی قبلی را مشاهده خواهید کرد، که می تواند یک تصویر یا یک صفحه خالی باشد.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

متحرک سازی به روش سنتی

حالا زمان متحرک سازی رسیده است. شما تصاویری را که متحرک خواهند شد گردآوری کرده‌اید و در ساعت قبل با اجزا یک نمایش (Animation) مثل فریمها، فریمهای کلیدی، سرعت انتقال تصویر و بین گذاری آشنا شدید. حال آماده‌اید تا نمایش (Animation) خود را بسازید.

آشنایی با روش فریم به فریم

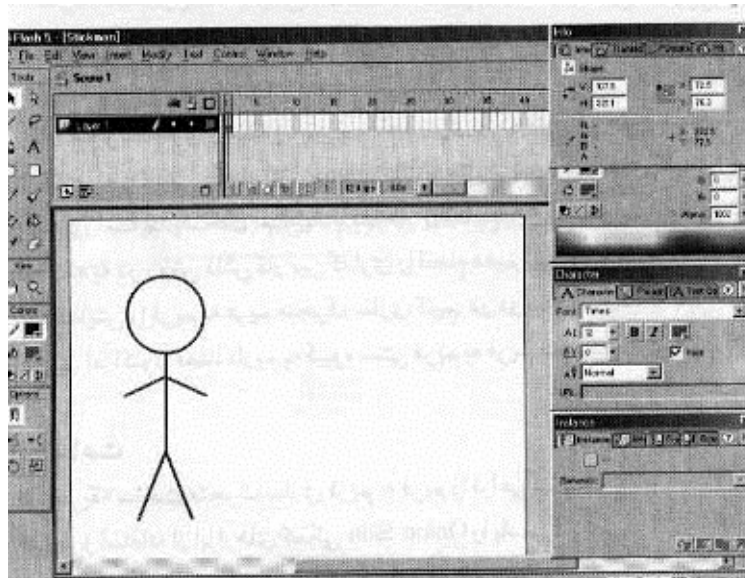
اگر یک دفترچه کارتون ساخته باشید، طریقه ساخت نمایش فریم به فریم را می‌دانید. در دفترچه کارتون (Flip-book)، هر صفحه دارای تصویری است که نسبت به دیگری قدری تغییر کرده است و اگر تمام صفحات را به سرعت ورق بزنید، تصویر حرکت خواهد کرد. این کاری است که می‌خواهیم در جا انجام دهیم. اما به جای اینکه در هر صفحه دفترچه، یک تصویر متفاوت رسم کنیم، در هر فریم کلیدی فلش یک تصویر متفاوت رسم می‌کنیم. در این قسمت با امکانات و روشهای فلش برای آسان کردن فرآیند متحرک سازی آشنا می‌شوید. اما متحرک سازی فریم به فریم از خصوصیات فلش نیست. بلکه روشی است که توسط امکانات فلش انجام می‌شود.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

ساخت نمایش فریم به فریم

حال بیایید یک نمایش کوتاه بسازیم و سپس در مورد ساخته خود بحث کنیم.

- ۱- با استفاده از خطوط (نه نواحی توپر)، آدمکی رسم کنید و مطمئن شوید که تمام اجزا آن به هم جذب (Snap) شده باشد (شکل ۲۱).



(شکل ۲۱) آدمک با خطوط رسم شده است. از آنجایی که ویرایش خطوط آسان تر است، در این تمرین

برای رسم آدمک از خطوط استفاده گردید.

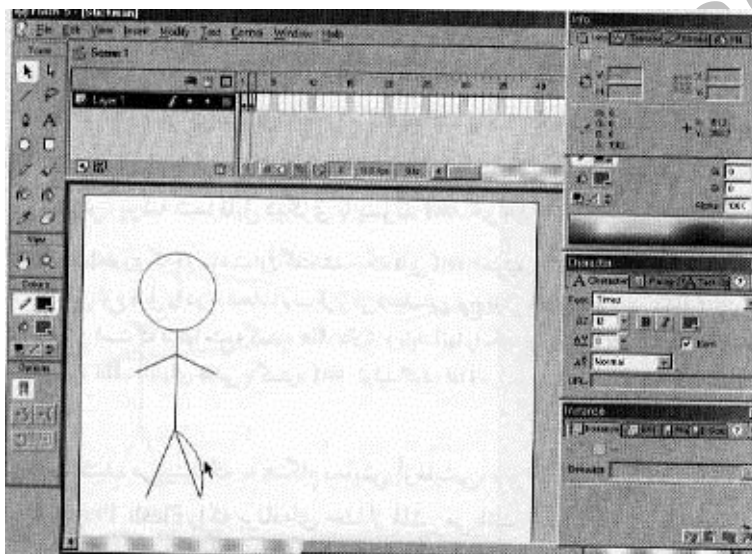
- ۲- در Layer ۱، درست در سمت راست فریم کلیدی، یکبار کلیک کنید (منظور سلول ۲ از لایه ۱ است).

- ۳- از منوی Insert، گزینه Insert Keyframe را انتخاب کنید و یا کلید F۶ را فشار دهید، تا یک فریم کلیدی به همراه یک کپی از تصویر آدمک در فریم ۲ درج شود.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۴- برای آنکه آدمک را در فریم ۲ کمی تغییر دهید، ابتدا مطمئن شوید که در حال ویرایش فریم ۲ هستید. باید شاخص فریم جاری را در فریم ۲ مشاهده کنید. اگر در آنجا قرار ندارد، در خط زمانی روی فریم ۲ کلیک کنید.

۵- حال تغییر کوچکی ایجاد می کنیم. پس یکی از پاها را کمی خمیده کنید و نقطه انتهایی دست را نیز به سمت پایین بکشید (شکل ۲۲).



(شکل ۲۲) در فریم کلید دوم، پای آدمک را خمیده کنید تا برای گام برداشتن آماده شود.)

۶- اگر می خواهید ساخته خود را پیش نمایش دهید، از روش سائیدن استفاده کنید. شاخص فریم جاری را بگیرید و آن را عقب یا جلو بکشید. هنوز هم چیز قابل ملاحظه‌ای مشاهده نمی شود، اما مشاهده می کنید که آدمک حالت راه رفتن را به خود گرفته است.

۷- اکنون آماده‌ایم تا فریم کلیدی سوم را نیز ایجاد کنیم. در لایه ۱، درست بعد از فریم ۲ کلیک کنید و از منوی Insert، گزینه Insert key Frame را انتخاب کنید تا محتویات فریم کلیدی ۲ در فریم کلیدی ۳ کپی می شود.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۸- اندکی تغییر در آدمک ایجاد کنید (پا را بیشتر خمیده کنید و دست را بیشتر بچرخانید).

۹- به وارد کردن فریمهای کلیدی ادامه دهید. در هر فریم کلیدی جدید، تغییری ایجاد کنید تا دستها و پاهایش به حرکت ادامه دهند.

پیش نمایش یک نمایش (Animation) توسط Test Movie

برای مشاهده کل نمایش، سه راه وجود دارد: سائیدن (Scrubbing)، اجرا کردن (Playing)، و آزمایش کردند (Testing). سائیدن که توسط کشیدن شاخص قرمر رنگ فریم جاری انجام می شود، راه خوبی برای دیدن پیش نمایش است. تنها مشکل آن، ثابت نبودن سرعت آن است. یعنی سرعت آن به سرعت سائیدن شما بستگی دارد. راه دوم انتخاب گزینه Play از منوی Control است (از طریق نوار ابزار Control نیز قابل انجام است)، اما بعداً در فصلهای مربوط به دکمه‌ها، لایه‌ها و قطعات نمایشی، خواهید دید که گزینه Play همیشه دقیقاً آنچه را بیننده خواهد دید، نمایش نمی دهد. بنابراین قاطعانه توصیه می شود که خود را به پیش نمایش با Play عادت ندهید. بهترین راه برای دیدن یک نمایش، انتخاب گزینه Test Movie از منوی Control است.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

متحرک سازی توسط بین گذاری حرکت

(Motion Tween)

ساخت نمایش فریم به فریم می تواند حجم کاری زیادی داشته باشد، زیرا هر یک از فریمها را باید خودتان رسم کنید. با بین گذاری (Tween)، فلش فریمهای خالی بین دو فریم را پر می کند. فلش دو نوع بین گذاری دارد:

۱- بین گذاری حرکت (Motion Tween)

۲- بین گذاری شکل (Shape Tween)

ایجاد یک بین گذاری حرکت (Motion Tween)

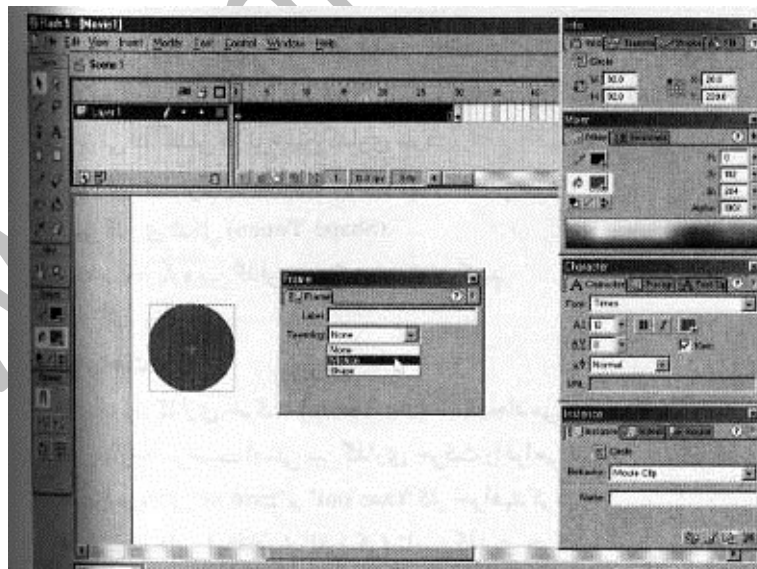
ساخت بین گذاری حرکت بسیار آسان است. اول یکی از آنها را می سازیم و بعد برمی گردیم و آن را تحلیل می کنیم.

ایجاد یک بین گذاری ساده

- ۱- در یک فایل جدید، دایره ای روی Stage رسم کنید.
- ۲- تمام دایره را انتخاب کنید و از منوی Insert، گزینه Convert to Symbol را انتخاب کنید. نام آن را Circle بگذارید. عملکرد آن را روی Movie Clip باقی بگذارید و روی OK کلیک کنید.
- ۳- در خط زمانی روی فریم ۳۰ کلیک کنید و سپس از منوی Insert، گزینه Keyframe را انتخاب کنید (یا کلید F5 را فشار دهید).
- ۴- روی فریم کلیدی در فریم ۱ کلیک کنید تا شاخص فریم جاری به فریم ۱ منتقل شود. دایره را در محل آغاز قرار دهید (آن را به طرف چپ Stage ببرید).

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

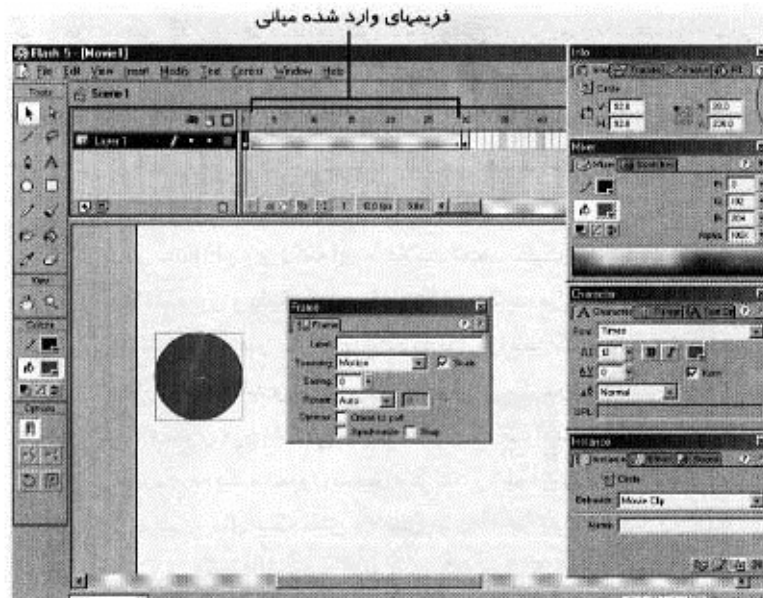
- ۵- روی فریم کلیدی قبل (فریم ۳۰) کلیک کنید. ملاحظه می کنید که شاخص فریم جاری به فریم ۳۰ منتقل می شود. (دایره را به طرف راست Stage ببرید).
- ۶- عمل سائیدن را آزمایش کنید. نمایش ناگهانی به نظر می آید. در واقع دایره به اندازه ۲۹ فریم در سمت چپ می ماند و سپس ناگهان به سمت راست پرش می کند. برای آنکه این حرکت به آرامی انجام شود، فلش فریمهای میانی را می سازد.
- ۷- بین گذاری از فریم کلیدی آغازین شروع می شود (در اینجا اولین فریم کلیدی در فریم یک است). فریم کلیدی موجود در فریم ۱ را انتخاب و کار Frame را باز کنید.
- ۸- کادر Frame دارای یک فهرست کشویی با نام Tweening و محلی برای نامگذاری فریم کلیدی است.
- ۹- از فهرست کشویی Tweening ، گزینه Motion را انتخاب کنید. سایر تنظیمات پیش فرض را بدون تغییر باقی بگذارید (شکل ۲۳)



(شکل ۲۳) کادر Frame باز است و الوین فرمی کلیدی انتخاب شده است.)

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۱۰- همان طور که در (شکل ۲۴) مشاهده می شود، فلش برای نشان دادن فریم های وارد شده میانی، در بین دو فریم کلیدی، پیکانی با پس زمینه آبی رسم کرده است. حال از منوی کنترل گزینه Movie Test را انتخاب کنید تا آنچه انجام داده اید را مشاهده کنید.



(شکل ۲۴) خط زمانی حاوی یک پیکان با پس زمینه آبی است که نشان می دهد توسط فلش بین گذاری شده است)

قلمرو فلش

وظیفه ایجاد فریمهای کلیدی به عهده شماست. به هنگام بین گذاری، فلش وظیفه ساخت فریمهای مابین فریمهای کلیدی را به عهده می گیرد. چنین تصور کنید که هر شخص کار خودش را انجام می دهد. در فلش به فریمهای میانی، فریمهای وارد شده میانی (Interpolated Frames) می گویند. اگر زمانی که شاخص فریم جاری در فریمهای میانی قرار دارد، چیزی را روی Stage تغییر دهید ممکن است با نتایج غیر منتظره ای مواجه شوید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooon.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

برای مثال فرض کنید دو فریم کلیدی دارید و بین گذاری انجام نشده است. به خاطر دارید که فریمهای کلیدی وقتی مستقر می شوند که چیزی بر روی Stage وجود داشته باشد و تا رسیدن به یک فریم کلیدی دیگر، در آن باقی می ماند. اگر شاخص فریم جاری را در جایی بین فریمهای کلیدی قرار دهید و موضوع روی صفحه را تغییر دهید، محتویات فریم کلیدی قبلی تغییر خواهد کرد و در نتیجه بر روی همه فریمها (از فریم کلیدی اولی تا فریم کلیدی بعدی) تأثیر می گذارد. وقتی روی موضوعی در Stage کلیک می کنید، نشانه این کار در خط زمانی مشاهده می شود یعنی محدوده اولین فریم کلیدی، به رنگ سیاه تبدیل می شود.

در صورتی که یک بین گذاری حرکت را ایجاد کرده باشید و شاخص فریم جاری را در میانه یک بین گذاری حرکت دهید معلوم نیست که حتی بتوانید سمبولی را روی Stage انتخاب کنید. اگر روی آن کلیک کنید و بکشید، می توانید آن را جابجا کنید. اما اگر سمبولی را در میانه یک بین گذاری جابجا کنید، شما یک فریم کلیدی اضافه خواهید کرد. فلش با در اختیار گذاشتن یک فریم کلیدی، کنترل آن فریم را به شما می سپارد. همانطور که در ادامه درست خواهید دید، گاهی افزودن فریم کلیدی در میانه یک بین گذاری، می تواند مفید باشد. این را بدانید که به هنگام درج یک فریم کلیدی (با استفاده از Keyframe Insert یا با انتخاب سمبول و جابجا کرن آن) کنترل یک فریم را از فلش می گیرید.

عمل چرخاندن در یک بین گذاری حرکت

اگر سمبولی را در یک فریم کلیدی بچرخانید، فلش بصورت مناسبی این چرخش را بین گذاری می کند. بعلاوه، در یک بین گذاری حرکت می توانید تعداد دوران را مشخص کنید. در کادر Frame، برای یک فریم کلیدی بین گذاری حرکت (Motion) را تعیین کنید. از فهرست

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooch.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

Rotate. گزینه CW (در جهت عقربه‌های ساعت) یا CCW (خلاف جهت عقربه‌های ساعت) را انتخاب کنید و نیز عددی را در قسمت Times وارد کنید(در غیر این صورت پیش فرض صفر قرار خواهد گرفت). معمولاً یک چرخش کفایت می کند. توجه داشته باشید که تنظیم پیش فرض بر روی چرخش اتوماتیک قرار دارد، یعنی اگر خودتان سمبول را بچرخانید، این چرخش را بین گذاری خواهد کرد. تنظیم آن بر روی None ، سمبول مورد نظر را در تمام مدت بین گذاری ، در موقعیت چرخانده شده باقی می گذارد. سمبولهای کاملاً گرد برای چرخاندن مناسب نیستند. اگر قصد دارید یویو را بچرخانید، به فکر رسم تصویری باشید که کاملاً گرد نباشد.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

تبدیل شکلها با استفاده از بین گذاری شکل

ایجاد بین گذاری شکل (Shape Tween)

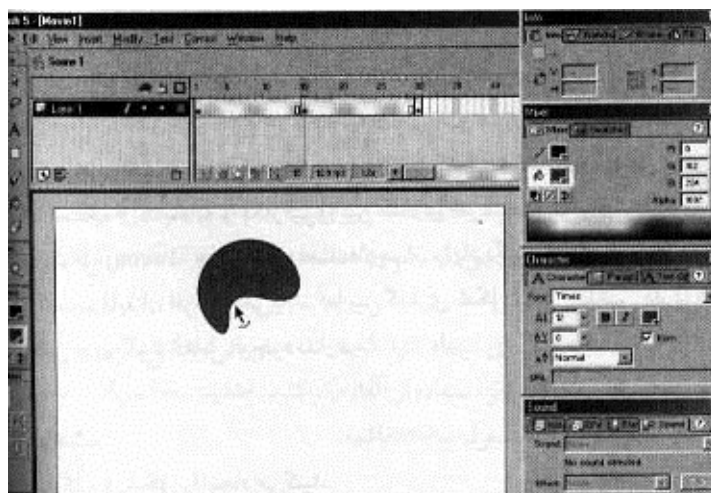
بین گذاریهای شکل سرگرم کننده اند، عملکردشان جالب و ساخت آنها آسان است. اصولاً تمام کاری که انجام می دهید این است که یک شکل یا شکلهایی را در دو فریم رسم می کنید، سپس بی گذاری فریم کلیدی اول را روی Shape قرار می دهید. بیائید یک بین گذاری شکل ایجاد کنیم و سپس آن را بررسی کنیم.

ایجاد یک بین گذاری شکل

۱- در یک فایل جدید، دایره ای روی Stage رسم کنید (چیز را گروه بندی و یا به سمبول تبدیل نکنید).

۲- یک فریم کلیدی، در فریم ۳۰ درج کنید (یعنی در خط زمانی روی فریم ۳۰ کلیک کنید و کلید F6 را فشار دهید و یا از منوی Insert، گزینه Keyframe را انتخاب کنید). این پایان بین گذاری ما خواهد بود و با شروع آن منطبق است.

۳- یک فریم کلیدی در فریم ۱۵ درج کنید. در حالی که شاخص فریم جاری روی فریم ۱۵ قرار دارد، تورفتگی کوچکی در دایره ایجاد کنید: با استفاده از نشانگر ماوس، ابتدا دایره را از انتخاب خارج کنید (در بیرون دایره کلیک کنید) و سپس نشانگر را به نزدیکی لبه دایره ببرید تا یک خط منحنی به انتهای نشانگر افزوده شود. حال کلیک کرده و به طرف مرکز دایره بکشید. (شکل ۲۵)



جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

(شکل ۲۵) نحوه خمیده کردن لبه دایره در یکی از فریمهای کلیدی . فلش کار بین گذاری را تا رسیدن به این شکل انجام

می دهد.)

۴- فقط باید بین گذاری شکل را به محدوده دو فریم اعمال کنید. روی فرم ۱ کلیک کنید، کلید shift را پایین نگهدارید و سپس روی فریم ۱۵ کلیک کنید. کادر Frame را باز کنید و از فهرست کشویی Tweening، گزینه shape را انتخاب کنید.

۵- نمایش را امتحان کنید.

پیروی از قواعد بین گذاری شکل (Shape Tween)

اگر از قواعد فلش پیروی نکنید، کار مشکل خواهد شد. خوشبختانه قواعد بین گذاری شکل بسیار ساده است: نباید از گروه یا سمبول استفاده کنید. همین. اگر این را به خاطر بسپارید، بین گذاریهای شکل، آسان خواهد بود.

اگر چه راه گریزی از قاعده «نه گروه نه سمبول» وجود ندارد، اما می توانید از برخی مزایای گروهها و سمبولها استفاده کنید. برای مثال گروهها اغلب برای تفکیک اجزا رسم شده مفید هستند. وقتی بین گذاری شکل را ایجاد می کنید، هر چقدر که بخواهید می توانید از گروهها استفاده کنید. فقط به یاد داشته باشید که به عنوان آخرین مرحله قبل از بین گذاری، همه چیز را از گروه بندی خارج کنید. این مسئله در مورد سمبولهای کتابخانه شما نیز صدق می کند. اگر

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

تصویری را در کتابخانه داشته باشید و بخواهید از آن در یک بین گذاری شکل استفاده کنید، این کار امکان پذیر است. فقط به خاطر بسپارید که قبل از شروع بین گذاری شکل، تصویر را گسسته کنید. نقض قواعد واقعاً امکان پذیر نیست، اما می توانید به هنگام کار موقتاً آنها را کنار بگذارید. شکل دهد، این فرایند می تواند برای فلش بسیار مشکل باشد.

خطوط را با نواحی توپر ادغام نکنید

بهترین کار این است که از بین گذاری میان شکلهایی که ترکیب یکنواختی از نواحی توپر و خطوط ندارند پرهیزند، زیرا نتایج آن غیر قابل پیش بینی خواهد بود. بین گذاری یک خط راست به یک خط خمیده معمولاً به خوبی کار می کند. اما اگر سعی کنید از یک خط به یک شکل توپر بین گذاری کنید ، ممکن است نتایج غیر منتظره باشد. برای مقایسه، انحنای دادن به یک سیم را در نظر بگیرید. شمار قادر خواهید بود که با خاک رس شکلهای زیادی بسازید، اما اگر مجبور باشید یک سیم را به شکل رسی تبدیل کنید، آن وقت کار مشکل یا غیر ممکن خواهد بود. این مثل بین گذاری خطوط و نواحی توپر در فلش می باشد. فلش قادر است هم خطوط و هم نواحی توپر را بین گذاری کند، حتی می تواند یک ناحیه توپر را به یک خط بین گذاری کند. اما وقتی یک فریم کلیدی حاوی خط است و فریم کلیدی دیگر دارای یک ناحیه توپر، در این صورت دچار مشکل می شود.

برای پرهیز از این نتایج ، با استفاده از منوی Modify و انتخاب گزینه Curves و سپس گزینه Lines to fills می توانید خطوط را به نواحی توپر تبدیل کنید. روش دیگر آن است که با رسم خطوط و یا رسم نواحی توپر یا هر دو در هر دو فریم ، مسئله را حل کنید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

استفاده از لایه‌ها در متحرک سازی

لایه‌ها چگونه کار می‌کنند

اگر با برنامه‌هایی مثل Photoshop و Fireworks یا هر ابزار ویرایش دیگری آشنا باشید، لایه‌ها را نیز به عنوان ابزاری بصری برای کنترل ترتیب انباشتگی می‌شناسید. در فلش لایه‌ها، جلوه‌های بصری را ایجاد می‌کنند. پیش از این آموختیم که اگر تصاویر گروه‌بندی و یا به سمبول تبدیل شوند، می‌توانید انباشه شوند، پس چرا به لایه‌ها نیازمندیم؟

هدف واقعی لایه‌ها

در واقع در نرم افزار فلش، لایه‌ها خطوط زمانی هستند و این موضوع آن را ارزشمند می‌کند. توسط لایه‌ها تصاویر موجود بر رو و یا زیر یکدیگر انباشته می‌شوند. اما هدف اصلی آنها، ایجاد خطوط زمانی مجزایی است که می‌توانید توسط آنها نمایشها را بطور مستقل کنترل کنید. به خاطر دارید که می‌توانید در هر لایه تنها یک عنصر را متحرک سازی کنید (و آن باید نمونه‌ای از یک سمبول باشد). فرض کنید که می‌خواهید دو دایره به یکدیگر نزدیک شوند. برای این کار از دو لایه استفاده کنید.

استفاده از دو لایه برای متحرک سازی دو دایره

ما دو دایره ایجاد می‌کنیم که در طول صفحه حرکت کنند، البته یکی از آنها سریع تر حرکت خواهد کرد.

۱- در یک فایل جدید دایره ای رسم و آن را انتخاب کنید. آن را به یک سمبول تبدیل کنید (با کلید F8). نام آن را Circle بگذارید. عملکرد آن را به صورت Movie Clip باقی بگذارد و روی OK کلیک کنید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۲- با نمونه ای از Circle می توانیم بر روی Stage یک بین گذاری حرکت ایجاد کنیم. برای اجتناب از پیچیده شدن کار، نام این لایه را Fast بگذارید (گویای دایره ای است که سریع تر حرکت می کند). برای نامگذاری یک لایه یک بار روی خط زمانی کلیک کنید تا روی آن فوکوس شود، سپس روی نام لایه (Layer ۱) دوبار کلیک و نام جدیدی تایپ کنید.

در فلش نیز دکمه ها و فیلدها دارای فوکوس هستند. حتی Stage می تواند دارای فوکوس باشد. اگر بر روی یک خط زمانی کلیک کنید، فوکوس به آن منتقل می شود. اغلب اوقات واضح نیست که کدام پنجره، کادر و یا دکمه دارای فوکوس است اما شما باید به گزینه ای که دارای فوکوس است توجه کنید.

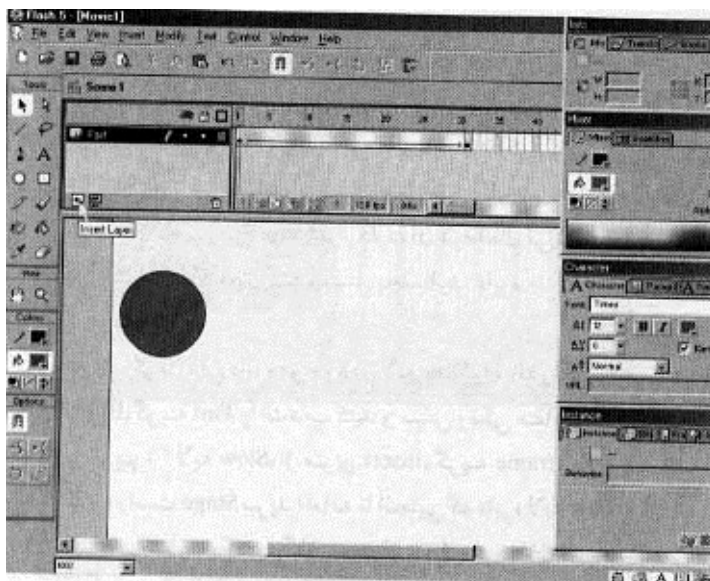
۳- از آنجایی که تنها یک فرم در خط زمانی وجود دارد، نمونه Circle را در طرف چپ Stage قرار دهید. سپس روی فریم ۳۱ لایه Fast کلیک کنید. بعد از منوی Insert، گزینه Keyframe را انتخاب کنید (یا کلید F۶ را فشار دهید).

۴- مطمئن شوید که شاخص فریم جاری در فریم ۳۱ قرار داشته باشد. سپس دایره را به سمت چپ Stage ببرید.

۵- برای ایجاد یک بین گذاری حرکت، روی اولین فریم کلیدی راست کلیک کنید و از منوی میان بر گزینه Create Motion Tween را انتخاب کنید و یا کادر Frame اولین فریم کلیدی را باز کنید و گزینه Motion را از فهرست کشویی Tweening انتخاب کنید.

۶- برای ایجاد یک لایه جدید. از منوی Insert گزینه Layer را انتخاب کنید، و یا روی دکمه Insert Layer در سمت چپ پایین خط زمانی کلیک کنید (شکل ۲۶). نام لایه جدید را Slow می گذاریم.

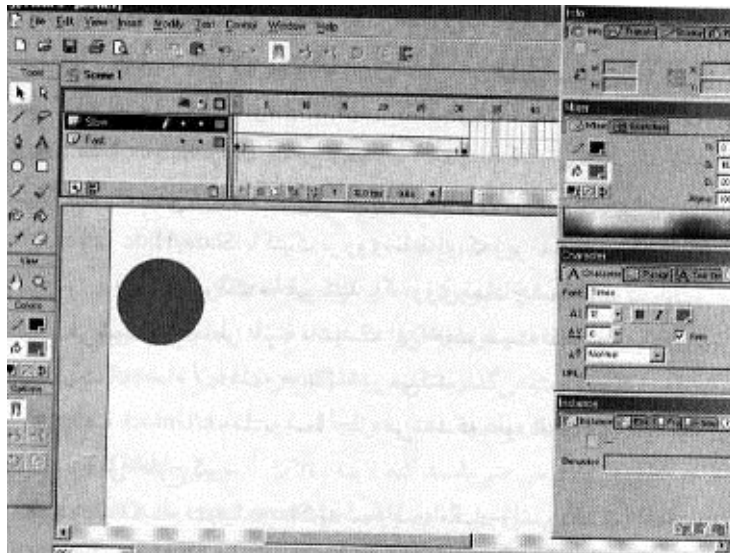
جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.



(شکل ۲۶) دکمه Insert Layer در سمت چپ پایین خط زمانی، روشی سریع
برای درج یک لایه جدید فراهم می کند (درست مثل استفاده از منوی Insert
و گزینه Layer).

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۷- از اینجا به بعد لازم است که بدانید کدام لایه را ویرایش می کنید. شما در هر زمان، تنها می توانید در یک لایه باشید. این لایه با شمایل قلم مشخص می شود (شکل ۲۷).



(شکل ۲۷) شمایل مداد نشان می دهد که کدام لایه در حال حاضر فعال است
(در اینجا Slow).

۸- حال قصد داریم تا نمونه ای از دایره را از لایه Fast کپی کنیم و آن را در لایه Slow بچسبانیم. روی دایره کلیک کنید تا انتخاب شود، سپس عمل کپی را انجام دهید (Ctrl+C). با کلیک بر روی موضوعی از لایه Fast که بر روی Stage قرار دارد، آن لایه فعال می شود. قبل از چسباندن، لایه Slow را با کلیک بر روی کلمه Slow فعال کنید، سپس بچسبانید. دایره جدید را در سمت چپ Stage قرار دهید، اما نه بر روی دایره اول.

۹- برای زیبا کردن کار، دایره موجود در لایه Slow را سایه رنگ بزنید. برای این کار آن را انتخاب و از کادر Effect، گزینه Tint را انتخاب کنید و سپس رنگی متفاوتی را انتخاب نمایید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۱۰- در فریم ۳۱ لایه Slow، از منوی Insert، گزینه Keyframe را انتخاب کنید. دایره فریم ۳۱

را به طرف راست Stage ببرید (اما نه تا آنجایی که دایره لایه Fast را به راست بردید).

۱۱- اکنون می توانید یک بین گذاری حرکت برای فریم اول لایه Slow تعیین کنید. نمایش را

امتحان کنید. دو دایره در طول صفحه حرکت می کند. حرکت آنها به صورت همزمان است.

۱۲- این فایل را برای تکلیف بعد باز نگهدارید.

گرچه فایل فلش با صدها لایه، برای باز شدن نیاز به زمان زیادی دارد، اما بعد از صادر شدن تمام

این لایه ها با هم ادغام می شوند (بی شباهت به فرمان Flatten Image در Phoytoshop نیست).

لایه ها برای سازماندهی و انباشتگی مفید و برای نمایش ضروری می باشند. شما می توانید به

راحتی از لایه ها استفاده کنید.

خصوصیات لایه برای ویرایش به شما کمک می کنند

قبلاً دیدیم که چگونه شمایل مداد، لایه در حال ویرایش را نشان می دهد. شمایلهای دیگر موجود

در خط زمانی، خصوصیات لایه را نشان می دهند که قابل ویرایش نیز می باشند. حالا به شرح هر

یک از لایه ها می پردازیم:

Layer Name: توسط آن می توانید هر لایه را نامگذاری کنید. اگر از این خصوصیت استفاده

کرده بطور منطقی لایه ها را نامگذاری کنید، سازماندهی بهتری خواهید داشت.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

Show/ Hide Layer : با کلیک بر روی نقطه‌ای که زیر نماد چشم قرار دارد، می‌توانید محتویات هر لایه را به صورت موقت مخفی کنید. اگر روی نماد کلیک کنید تمام لایه‌ها پنهان و یا ظاهر می‌شوند. به خاطر داشته باشید که این خصوصیت فقط در زمان ویرایش اثر دارد و با صادر کردن یک swf تمام لایه‌ها به show تغییر می‌کند.

Lock/ Unlock Layer : به شما اجازه می‌دهد که بطور امتحانی و جداگانه (یا همه آنها را با هم) قفل و یا از قفل خارج کنید.

Show Layer as Outlines : به شما این امکان را می‌دهد که محتویات یک لایه را به صورت خطوط پیرامونی ببینید. تقریباً مثل اینکه آن را نامرئی کنید، اما نه کاملاً شبیه show/ Hide. این تنظیم فقط به نحوه ظاهر شدن لایه‌ها برای شما (سازنده) تأثیر دارد. می‌توانید خط پیرامون آن را از کادر گفتگو Properties تغییر دهید.

Normal Layer: این به مفهوم لایه پیش فرض است (به شکل کاغذ تا خورده در سمت چپ).
Regular Guide Layer : لایه مخصوصی است که می‌توانید هر چیزی در آن رسم کنید. (معمولاً شکلهای آن در تنظیم تصاویر و متن‌ها به سایر اعضا تیم کمک می‌کند). به هنگام ایجاد SWF، هر چیزی که در این لایه وارد کرده باشید از نمایش خارج شده و در فایل نهایی ظاهر نمی‌شود. در ضمن به حجم فایل نیزه افزوده نمی‌شود.

Motion Guide Layer: عملکردی شبیه به لایه فوق‌الذکر دارد با این تفاوت که حاوی خطی است که مسیر را برای شی بین گذاری شده تعیین می‌کند. با مرتبط کردن بین گذاری حرکت با این خط، شی مورد نظر مسیری را دنبال می‌کند.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

Guided Layers: فقط هنگامی در دسترس می باشد که لایه بالایی آن به Motion Guide تنظیم شده باشد. در این لایه می توانید یک بین گذاری حرکت ایجاد کنید که مسیر رسم شده در لایه Motion Guide Layer را تعقیب کند.

Mask Layers: به شما اجازه می دهد که هر تصویری به غیر از سمبول Movie Clip را بر روی آن قرار دهید. بدین ترتیب بخش قابل مشاهده (و غیر قابل مشاهده) لایه زیرین را تعیین می کند. درست شبیه به ماسکی که روی صورت می گذارید. سوراخهایی را که می خواهید در ماسک وجود داشته باشد Mask Layer ایجاد می کنید.

Masked Layers: فقط هنگامی در دسترس می باشند که لایه بالایی آن ریو Mask تنظیم شده باشد. محتویات لایه Masked به جز آن نواحی که در لایه Mask تعریف شده باشد قابل مشاهده نخواهد بود. عملکرد این جلوه فقط به هنگام امتحان نمایش و یا به هنگام قفل هر دو لایه Mask و Masked به یکدیگر قابل رؤیت می باشد.

برخی از شمایلها (Icon) که خصوصیات لایه را نشان می دهند به راحتی در دسترس می باشند. دسترسی به برخی دیگر مستلزم طی چند مرحله است. حال بیایید آسانترین آنها یعنی Show//Hide و Show as Outline و Lock/Unlock را مورد بررسی قرار دهیم.

نمایش خطوط پیرامونی و مخفی کردن لایه ها

۱- فایلی را که در تکلیف قبل ساخته اید باز کنید و عمل ساییدن را انجام دهید تا نمایش را مشاهده کنید.

۲- از کجا می دانید که کدام دایره در کدام لایه است؟ اگر در جایی به یکدیگر برسند، شما یکی را بر روی دیگری خواهید دید. شاخص فریم جاری را به فریم ۱ ببرید. فقط با نگاه کردن نمی

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

توانید آنها را از یکدیگر تفکیک کنید. برای این کار می توانستید از نام لایه ها استفاده کنید، اما اسامی Fast و Slow نیز گویا نبوده و ممکن است اشتباه کنید، چون که لایه ها دارای سمبول یکسانی هستند و تشخیص آنها مشکل است. برای اینکه آنها را تفکیک کنید، می توانید هر بار روی گزینه Show/Hide یکی از لایه ها کلیک کنید. این کار با کلیک کردن روی نقطه های زیر نماد چشم که در بالای خط زمانی قرار دارد انجام می شود. حال روی نقطه مذکور در لایه Fast کلیک کنید، با این کار نه تنها یک علامت X قرمز رنگ به جای نقطه ظاهر می شود (به هنگام مخفی شدن) بلکه هر چیز موجود در لایه که بر روی Stage قرار داشت، ناپدید می شود (البته موقتاً). با نامرئی کردن یک لایه می توانیم بفهمیم هر یک از تصاویر در کدام لایه قرار گرفته است.

۳- تمام لایه ها را از حالت پنهان خارج کنید. ما می توانیم این تفکیک را از راه دیگری هم انجام دهیم، و آن استفاده از خطوط پیرامونی (Outlines) است. روی نماد مربع در بالای خط زمانی کلیک کنید. تا کلیه لایه ها به صورت خطوط پیرامونی نشان داده شود. این انتخاب محتویات روی Stage را به شکل خطوط پیرامونی نمایش می دهد. البته آنها با رنگهای متفاوت ظاهر می شوند تا تفکیک آنها از یکدیگر آسان شود.

۴- اگر هر دو لایه با یک رنگ نمایان شدند، روی مربع Show Layer as Outlines یکی از لایه ها دوبار کلیک کنید. اگر روی مربع مذکور یک بار کلیک کنید از حالت خطوط پیرامونی به حالت عادی تغییر شکل می دهد و اگر دوبار کلیک کنید، کادر گفتگو Layer Properties ظاهر می شود. راه دیگر این است که روی یکی از لایه یکبار کلیک کنید تا فعال شود. سپس از منوی Modify، گزینه Layer را انتخاب کنید. بعداً در مورد کادر گفتگو Layer Properties

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

بیشتر خواهیم گفت، اما حالا رنگ متفاوتی را از نمونه Outline Color انتخاب کنید و سپس روی OK کلیک کنید. اکنون باید خطوط پیرامونی آن لایه، رنگ دیگری داشته باشند.

تا اینجا دو موضوع کلی را درباره لایه ها یاد گرفتید: اول آنکه لایه های اضافی به شما اجازه می دهند تا بیش از یک نمونه را در هر بار متحرک سازی کنید. بین گذاری حرکت تنها یک نمونه را می تواند در هر لایه متحرک سازی کند. اگر قصد دارید دو عنصر به صورت همزمان از بین گذاری حرکت استفاده کنند، باید هر یک را در لایه مجزای قرار دهید. دوم آنکه شما یاد گرفتید که چگونه توسط خصوصیات لایه ها، آنها را از یکدیگر تفکیک کنید و چگونه آنها را به صورت انفرادی تغییر دهید. استفاده از خصوصیات همچون Show/HideLock/ UnLock و Outlines برای تغییر در لایه ها آسان و سریع است. به یاد داشته باشید که خصوصیات لایه ها که تا اینجا بررسی کرده ایم، از جمله نام لایه، هیچ گونه اثری روی آنچه کاربر خواهد دید، ندارد. خصوصیات دیگری نیز وجود دارد که قصد داریم بررسی کنیم. فعلاً آنچه تا اینجا گفته شد به یاد داشته باشید.

خصوصیات لایه برای جلوه بصری

سه خصوصیت دیگر لایه (یعنی Guides، Motion Guides و Masks) بسیار قدرتمند هستند. برخلاف خصوصیت لایه که تا اینجا بیان شد، این خصوصیات اثری بصری و ماندگار بر روی کاربر شما خواهند داشت!

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

لایه‌های راهنما (Guide Layers)

این لایه‌ها با آنکه مفید هستند اما به هنگام صادر شدن مشاهده نمی شوند. اگر از آنها به درستی استفاده شود، می توانند بر روی آنچه مخاطب می بیند اثر بسیاری بگذارند.

چرا می خواهید آنچه رسم کرده‌اید، مشاهده نشود؟ دو دلیل عمده برای این کار وجود دارد: یکی اینکه می توانید در داخل لایه راهنما خطوط یا شکلهایی را رسم کنید که موضوعات دیگر برای هماهنگی به آن جذب شوند. مثلاً ممکن است بخواهید عنوانی در قسمتهای مختلف نمایش ظاهر شوند. اگر خطی افقی درون یک لایه راهنما رسم کنید، تمام عناوین می توانند به آن خط جذب شوند و به هنگام نمایش هیچکس خط مذکور را نخواهد دید.

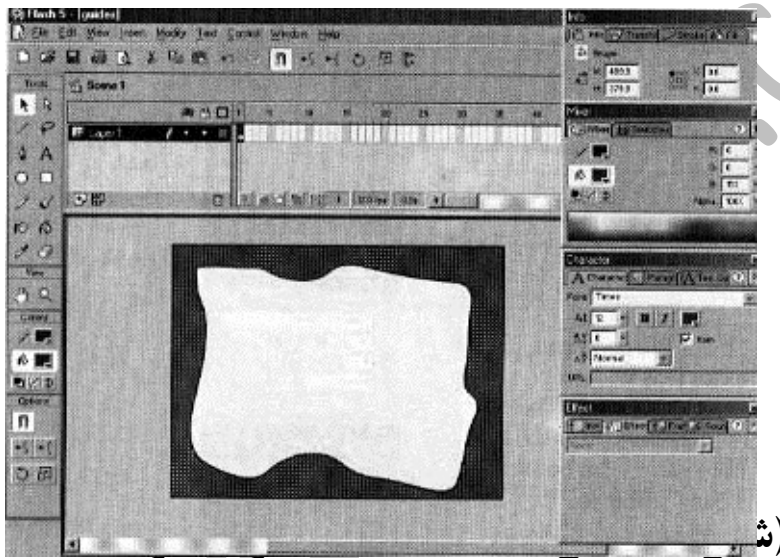
دلیل دیگر برای استفاده از لایه‌های راهنما این است که ممکن است شما محتویات بصری دیگری داشته باشید که برای رجوع دیگران بخواهید آنرا روی Stage نگهدارید. اگر آنها را در یک لایه راهنما قرار دهید، آنها را فقط به هنگام طراحی خواهید دید. به همین صورت ممکن است لایه‌ای از یک نمایش (Animation) داشته باشید و در آخرین لحظات تصمیم بگیرید که آن را حذف کنید. به جای حذف واقعی کل لایه، می توانید آن را به یک لایه راهنما تغییر دهید. اگر بعداً نظرتان در مورد آن عوض شود، لایه در همانجا خواهد بود و در غیر این صورت هیچکس آن را نخواهد دید.

استفاده از لایه راهنما (Guide Layer) برای تعریف ناحیه خارجی

۱- فرض کنید در حال ساخت نمایشی حاوی متن و گرافیک هستیم که حاشیه‌ها را می‌سازد. قصد داریم متن را طوری روی صفحه قرار دهیم که با حاشیه‌ها برخورد نکند. یک شکل در یک لایه راهنما می تواند کار تعریف نواحی امن را برای متن انجام دهد.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۲- در یک فایل جدید، ابتدا یک کادر توپر به اندازه Stage رسم کنید. سپس با استفاده از ابزار مداد (حالت مداد را روی Smooth قرار دهید) یک کادر بسته نامنظم در داخل کادری که قبلاً رسم کرده اید، ترسیم کنید. شکل نامنظم را با ابزار پیکان انتخاب و حذف کنید (شکل ۲۸). کل شکل را انتخاب و به سمبول تبدیل کنید. نام آن را Frame Shape بگذارید. نام لایه را Registration بگذارید. این لایه راهنمای ما خواهد شد.



۳- از منوی Insert، گزینه Layer را انتخاب کنید و نام لایه جدید را Interface بگذارید. در این لایه، یک کپی شکل Frame Shape در جایی دورتر روی خط زمانی بین گذاری خواهد شد. ابتدا نمونه Frame Shape را در لایه Registration انتخاب و کپی کنید. سپس به فریم ۳۰ در لایه Interface بروید و از منوی Insert، گزینه Keyframe (یا F۶) را انتخاب کنید. دقت کنید که لایه Interface را انتخاب کرده باشید (در غیر این صورت بر روی لایه مذکور کلکی کنید). سپس در فریم ۳۰، از منوی Edit، گزینه Paste In Place (یا Ctrl+Shift+ V) را انتخاب کنید.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۴- روی فریم ۴۰ در لایه Interface کلیک کنید. سپس از منوی Interface، گزینه Keyframe (یا F۶) را انتخاب کنید. حال شاخص فریم جاری را به فریم ۳۰ ببرید و مقیاس نمونه Frame Shape را بزرگتر کنید. تا جایی که نتوانید حاشیه های آن را روی صفحه ببینید. نهایتاً برای فریم ۳۰، در کادر Frame بین گذاری حرکت را تنظیم کنید (عمل ساییدن را انجام دهید تا ببینید که تصویر Frame Shape تا فرم ۳۰ ظاهر نخواهد شد).

۵- در فریم ۴۰ لایه Registration کلیک کنید. از منوی Interface، گزینه Frame (یا کلید F۵) را انتخاب کنید تا طول این لایه به اندازه لایه دیگر شود. حال روی دکمه Layer Outline لایه Registration کلیک کنید (تا این لایه به صورت خطوط پیرامونی نمایش داده شود). عمل ساییدن را از ابتدا پایان انجام دهید.

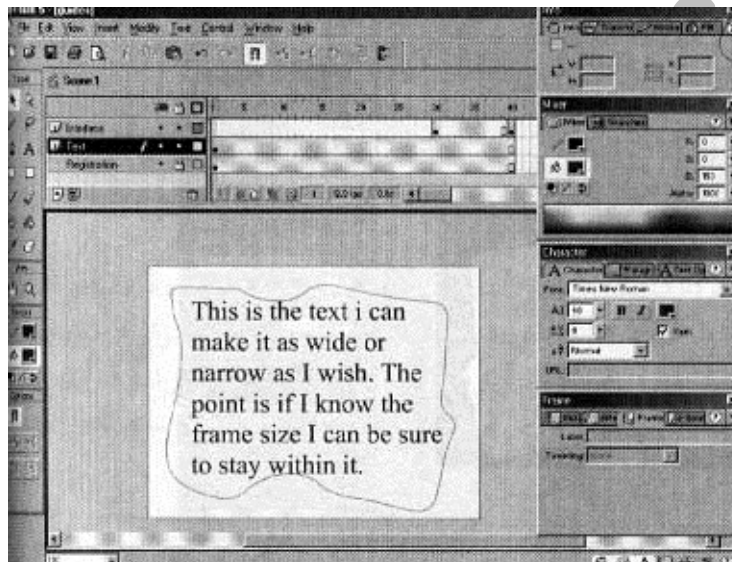
ملاحظه می کنید که با این کادر لایه Registration که به خطوط پیرامونی تبدیل شده است، محل دقیقی از شکل قاب را که در آخر ظاهر خواهد شد، به شما نشان می دهد تا بدین وسیله از قرار دادن متن در آن ناحیه اجتناب نمایید. اما اگر از منوی Control، گزینه Test Movie را انتخاب کنید، لایه Registration نیز نمایش داده خواهد شد. تا زمانی که این لایه به یک لایه راهنما (Guide Layer) تغییر پیدا نکند، با بقیه نمایش صادر خواهد شد.

۶- برای تبدیل لایه Registration به یک لایه راهنما، روی شمایل صفحه تا شده در سمت چپ لایه، دوبار کلیک کنید. برای این منظور می توانید از منوی Modify و انتخاب گزینه Layer، کادر گفتگو Layer Properties، دکمه رادیویی Guide، گزینه Lock و قسمت (از منوی Insert و انتخاب گزینه Layer). نام آن را Text بگذارید. مطمئن شوید که همه لایه ها در حالت

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

عادی قرار دارند، به غیر از لایه Registration که یک راهنما است (اگر در حالت عادی (Normal) نیستند، آنها را به تناسب تنظیم کنید).

۸- در فریم ۱ لایه Text، یک بلوک متنی با اندازه فونت متوسط (مثل ۴۰) ایجاد کنید. تا جایی که ممکن است متونی را وارد کنید و مراقب باشید که از حاشیه های نشان داده شده در خطوط پیرامونی لایه Registration فراتر نرود (شکل ۲۹).



(شکل ۲۹) توسط خطوط پیرامونی موجود در لایه راهنما، می توانید متن را به دقت درون حاشیه ها قرار دهید.

۹- نمایش را امتحان کنید. ممکن است لازم باشد گزینه Loop را در منوی Control غیر فعال کنید.

در قسمت قبل یک راهنما ایجاد کردیم که ناحیه امنی را برای قابی که هنوز بر روی صفحه ظاهر نشده است، تعریف کرد. ممکن است شکلهای دیگری داشته باشید که تا به وجود آمدن یک وضعیت خاص، ظاهر نشوند. برای مثال دکمه هایی داشته باشید که در وضعیت Over به تصاویر

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

بزرگی تبدیل شوند و یا بصورت فهرست کشویی درآیند و ممکن است نخواهید عناصر دیگر روی Stage توسط این دکمه ها پوشیده شوند. شما می توانید شکل دکمه را که در حالت Over قرار دارد کپی کرده و آن را در لایه Registration بچسبانید. اگر یادداشتهایی را برای اطلاع اعضا گروه یا خودتان بخواهید، می توانید آن را در یک لایه راهنما قرار دهید. منظور این است که شما می توانید هر چیزی را که می خواهید در لایه راهنما قرار دهید. منظور این است که شما می توانید هر چیزی را که می خواهید در لایه راهنما وارد کنید بدون اینکه نمایش داده شود. امکان Guide که در منوی View قرار دارد، شباهت زیادی با این لایه دارد. خطوط عمودی و افقی ایجاد شده از خط کشهای اطراف Stage (این خط کشها با انتخاب Rulers از منوی View ظاهر می شود) تقریباً مانند استفاده از خطوط در یک لایه راهنما می باشند.

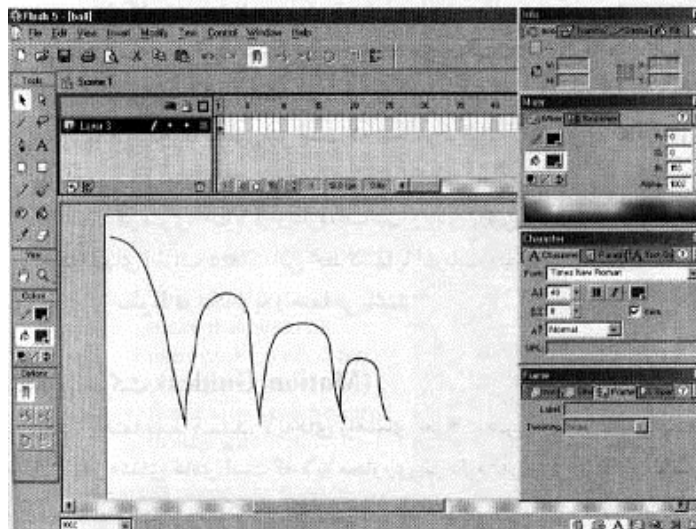
راهنمای حرکت (Motion Guides)

اگر لایه های راهنما مفید هستند، لایه های راهنمای حرکت ضروری می باشند. یک راهنمای حرکت در واقع یک لایه راهنمای عادی است که لایه مجاوری نیز دارد (در زیر آن). این لایه روی Guided تنظیم شده است. جالب این که در یک بین گذاری حرکت در لایه راهنما دار (Guided Layer)، مسیری را که در لایه راهنمای حرکت (Motion Guide) رسم شده، تعقیب می کند. بدین معنی که می توانید یک خط به شکل S در راهنمای حرکت (Motion Guide) رسم کنید و لایه راهنما نیز می تواند حاوی یک بین گذاری حرکت باشد که شکل مورد نظر را دنبال کند. راهنمای حرکت مثل یک راهنمای معمولی توسط کاربر قابل مشاهده نمی باشد. آنچه درباره راهنمای حرکت باید به یاد داشته باشید این است که برای آن دو لایه لازم است: یکی لایه راهنمای حرکت (Motion Guide Layer) و دیگری لایه راهنما دار (Guided Layer)

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

ایجاد نمایش یک توپ جهنده توسط راهنمای حرکت

۱- در فایلی جدید، یک خط جهش دار رسم کنید (با استفاده از ابزار مداد یا قلم). این خط مسیری است که توپ طی خواهد کرد (شکل ۳۰). برای این کار می توانید خطوط مستقیمی رسم کرده و سپس آنها را خمیده کنید و بعد آنها را به یکدیگر جذب (Snap) نمایید. دقت کنید که در پایان یک خط پیوسته در اختیار داشته باشید. لازم نیست که یک شکل دقیق ایجاد کنید، زیرا این خط فقط یک راهنما خواهد بود (و در نتیجه، نامرئی).



(شکل ۳۰) خطی ساده رسم شده است که از آن به عنوان راهنمای حرکت استفاده خواهد شد.

- ۲- روی شمایل صفحه تا خورده دوبار کلیک کنید تا کادر گفتگو Layer Properties مشاهده شود (می توانید این کادر را با انتخاب گزینه Layer از منوی Modify باز کنید).
- ۳- نام لایه را Path بگذارید. آن را قفل کنید (تا از آن محافظت شود) و نوع آن را به Guide تغییر دهید. (توجه کنید که در اینجا هیچ گزینه ای برای Motion Guide وجود ندارد).

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandooen.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

۴- با کلیک روی دکمه درج لایه که در سمت چپ خط زمانی قرار دارد، لایه جدید درج کنید (این کار را می توانید با انتخاب گزینه Layer از منوی Insert نیز انجام دهید). نام این لایه جدید را Ball بگذارید.

۵- به احتمال قوی لایه Ball در بالای لایه Path ظاهر می شود. این لایه جدید را Guded کنید (به این مفهوم که شکل موجود در لایه Path ظاهر می شود. این لایه جدید را Guided کنید) (به این مفهوم که شکل موجود در لایه Path را تعقیب کند). یک لایه راهنما دار به دو چیز نیاز دارد: اول آنکه باید مستقیماً در زیر لایه راهنمای آن باشد و نوع آن نیز، باید در کادر گفتگوی Layer Properties روی Guided تنظیم شده باشد. می توانیم ترتیب لایه ها را با کشیدن لایه ها به سمت بالا و پایین، تغییر دهیم. لایه Ball را به سمت پایین بکشید تا درست زیر لایه Path قرار گیرد.

۶- توجه داشته باشید که با این کار نه تنها ترتیب لایه ها تغییر می کند، بلکه باعث Guided شدن لایه Ball می شود. شما می توانید این موضوع را مشاهده کنید. زیرا شمایل لایه Path تغییر کرده است (به شکل کمان). لایه Ball جلو رفته و یک خط چین آن دور از هم جدا می کند. این همان چیزی است که ما می خواهیم اما ممکن است کار به همین راحتی نباشد (بستگی به آن دارد که چگونه لایه را برایتان تغییر دهد. در این صورت از Undo استفاده کنید تا به محلی برگردید که لایه Path یک راهنمای عادی (با شمایل صلیب) بود و لایه Ball نیز در بالای آن قرار داشت. حال قصد داریم دوباره همان کار را با روشی دشوار انجام دهیم تا نحوه آن را یاد بگیرید.

۷- این بار لایه Path را به بالای لایه Ball بکشید. هیچ چیزی جز ترتیب لایه ها تغییر نخواهد کرد. ما نمی توانیم به تنهایی لایه Path Guided را به Motion Guide (آن چیزی که هدف

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

ماست) تغییر دهیم، در عوض می توانیم لایه Ball را راهنما دار کنیم (اکنون که مستقیماً در زیر یک لایه راهنما قرار دارد).

به کادر گفتگو Layer Properties لایه Ball بروید (برای این کار، دوبار روی صفحه تا خورده کلیک کنید و یا با انتخاب لایه Ball از منوی Modify روی گزینه Layer کلیک کنید). توجه داشته باشید که حالت Guided در دسترس می باشد. این گزینه را زمانی خواهید دیدی که لایه بالایی آن یک راهنما (Guide) باشد. ابتدا روی Guided و سپس روی OK کلیک نمایید.

۸- حال قصد داریم نمایش را ایجاد و آن را به راهنما جذب (Snap) کنیم. در فریم ۱ لایه Ball دایره ای رسم کنید و سپس آن را به یک سمبول تبدیل کنید و نام آن را Picture Ball بگذارید. حال در فریم ۵۰ لایه Ball کلیک کنید و یک فریم کلیدی درج کنید (با کلید F۶) توجه داشته باشید که لایه Path به این اندازه باقی نمی ماند. در فریم ۵۰ لایه Path کلیک کنید و یک فریم (نه فریم کلیدی) درج کنید (با کلید F۵). به فریم ۱ لایه Ball برگردید و یک بین گذاری حرکت ایجاد کنید (با راست کلیک کردن روی اولین فریم کلیدی این لایه یا انتخاب گزینه Motion از فهرست کشویی Teening در کادر Frame).

۹- مرحله آخر باعث می شود تا توپ به طور واقعی مسیر را دنبال کند. لازم است تا نمونه های of Picture Ball را در هر دو فریم کلیدی لایه Ball به مسیر مورد نظر جذب کنید. به فریم ۱ لایه Ball برگردید (با Snap فعال شده)، به فریم ۵۰ بروید و مرکز نمونه Picture of Ball را به انتهای مسیر رسم شده در لایه Path جذب کنید. نمایش را امتحان کنید. توپ باید میرا دنبال کند.

جهت خرید فایل اصلی به صورت word به www.kandoocn.com مراجعه کنید .
یا با شماره های ۰۵۱۱۶۶۴۱۲۶۰ ، ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ ، ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ تماس حاصل نمایید.

به تمام کارهایی که در این تمرین انجام دادیم فکر کنید. این تمرین فقط مربوط به تغییر خصوصیات لایه ها و نیز نحوه جابجا کردن آنها بود. تمام کاری که می کنید این است که، مسیری را رسم کنید و آن را به یک لایه راهنما تبدیل کنید. سپس یک لایه جدیدی راهنما دار (Guided) ایجاد کنید. یک بین گذاری حرکت ایجاد کنید و نمونه موجود در هر فریم کلیدی را به مسیر رسم شده جذب کنید.

حال گزینه دیگری را برای راهنمای حرکت بررسی می کنیم . کادر Frame گزینه ای بای بین گذاری حرکت دارد به نام Orient to Path. این گزینه باعث می شود که نمونه بین گذاری شده در جهت مسیر حرکت، بچرخد. اثر این گزینه، به هنگامی مشهود است که سمبول کاملاً گرد نباشد. برای مشاهده این اثر می توانیم موقتاً شکل Picture of Ball را تغییر دهیم. از طریق پنجره Library می توانید به نسخه اصلی Picture of Ball دسترسی پیدا کنید. دایره کوچک دیگری در کنار دایره رسم کنید (از تماس این دو با یکدیگر اجتناب کنید، زیرا بعداً آنرا حذف می کنید). به صفحه اصلی برگردید. به کادر Frame اولین فریم کلیدی لایه Ball بروید و گزینه Orient to Path را انتخاب کنید و سپس با کلیک بر روی دکمه Play، نتایج را ببینید. حال گزینه Orient to Path (در فریم کلیدی اول) را غیرفعال کنید تا تفاوت را مشاهده کنید. با دنبال کردن توپ جهنده. مهارتهایی را کسب کردیم، اما با استفاده از دکمه Add Guide Layer این کار به آسانی انجام پذیر است. اگر توپ را رسم کرده باشید، دکمه Add Guide Layer بطور خودکار لایه جدیدی اضافه و آن را لایه را به راهنما تبدیل می کند و بعد لایه جاری را راهنما دار (Guided) می کند. این دکمه چند مرحله را به یکباره انجام می دهد. اما استفاده از آن ممکن است مشکل باشد.