

آموزش Flash-MX فصل اول

مقدمه

آشنایی با انواع فایل‌های Flash

آشنایی با صفحه اصلی در Flash

معرفی ابزارها

ادامه ی معرفی ابزارها

مقدمه

مجموعه ای که در مقابل خود مشاهده می کنید ، آموزش یک نرم افزار چندرسانه ای (Multimedia) ، به نام Flash MX است. این نرم افزار که از مجموعه نرم افزارهای شرکت Macromedia می باشد، برای پویا نمایی صفحات وب استفاده میگردد . البته در گذشته به جای فایل‌های Flash از فایل‌های Gif Animation استفاده می شده است .

از دیگر محصولات شرکت Macromedia ، می توان از برنامه های : Director, Freehand و Dream weaver نام برد .

این نرم افزار که به صورت کاملا حرفه ای و Friendly User طراحی شده ، قابلیت هر گونه انیمیشن سازی را دارا بوده و چون با خاصیت برداری (Vector) طراحی شده ، دارای کیفیت بسیار بالای تصاویر است . همچنین به علت حجم بسیار کم فایل ، در طراحی صفحات وب به راحتی قابل استفاده است .

تلاش همه دست اندر کاران سایت Ostadonline بر این است که رضایت خاطر شما کاربران گرامی را فراهم آوریم . در این دوره نیز سعی شده که تا حد امکان آموزشی آسان و قابل استفاده برای شما عزیزان فراهم گردد.

برای مطالعه ی این دوره ی آموزشی نیاز است کاربران محترم آشنایی با سیستم عامل ویندوز داشته باشند . ضمناً سیستم شما باید دارای مشخصات سخت افزاری ذیل باشد :

- حداقل سیستم مورد نیاز پنتیوم ۲۳۳

- ۱۶ مگابایت Ram
- حدود ۶۰۰ مگا بایت فضای آزاد
- کارت گرافیکی ۶۴ گیگا بایت

آشنایی با انواع فایل‌های Flash

فایل‌های Flash با سه نوع پسوند قابل ذخیره سازی است :

۱- fla

۲- swf

۳- exe

۱- پسوند fla

هنگام ذخیره سازی یک فایل در Flash ، به طور اتوماتیک فایل با پسوند fla ذخیره می شود. از خصوصیات این پسوند این است که صرفاً در محیط نرم افزار قابل باز شدن و ویرایش است . یعنی اینکه اگر فایل مورد نظر ما نیاز به ویرایش داشته باشد ، تنها باید با پسوند fla ذخیره سازی گردد .

۲- پسوند SWF

این پسوند حاصل اجرای فایل fla می باشد ، و بطور خودکار یک بار پس از اجرای فایل fla در کنار این پسوند (در همان مسیر) ساخته می شود . این فایل که حجمی به مراتب کمتر از فایل fla داشته ، قابلیت اجرا توسط برنامه Flash Player را دارد .

نکته : برای ایجاد پسوند swf باید قبلاً فایل را به شکل fla ذخیره کرده باشید .

نکته : در گذشته برای پویا نمایی از برنامه Shock Wave Flash استفاده می شده است . پسوند swf از این برنامه گرفته شده است .

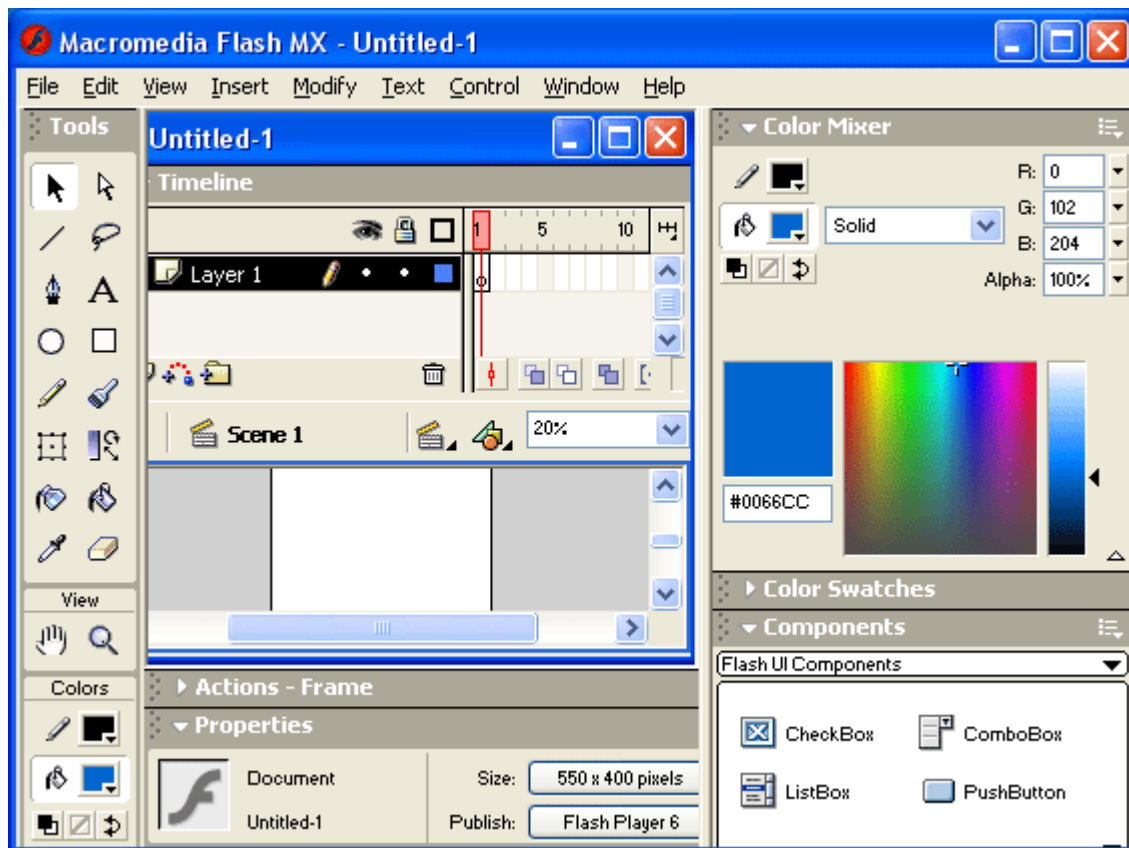
۳- پسوند exe

این پسوند که از فایلی با پسوند swf ساخته می شود، بدون نیاز به نرم افزار Flash و همچنین Flash Player قابل اجرا است . البته باید توجه داشت که حجم این فایل بیشتر از بقیه پسوندهای دیگر Flash بوده

و استفاده چندانی بر روی وب ندارد .
برای ایجاد کردن این فایل حتما باید از نسخه SWF فایل استفاده کرد ضمن اینکه مسیر اجرای آن از منوی
File گزینه ی Creat Projector و سپس SWF می باشد .

نکته : برای استفاده بر روی وب حتماً باید از نسخه SWF فایل استفاده کنیم .

آشنایی با صفحه اصلی در Flash



آشنایی با ابزارها

ابزارهای flash به چهار دسته تقسیم می شوند :

۱- Selection Drawing (ابزارهای رسم)

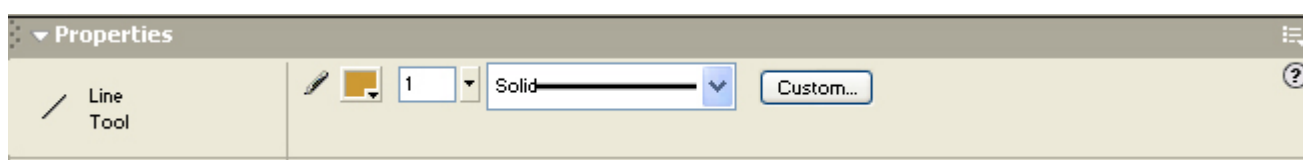
۲- View Selection (ابزارهای نمایش)

۳- Selection Color (رنگها)

۴- Option

: Line Tool

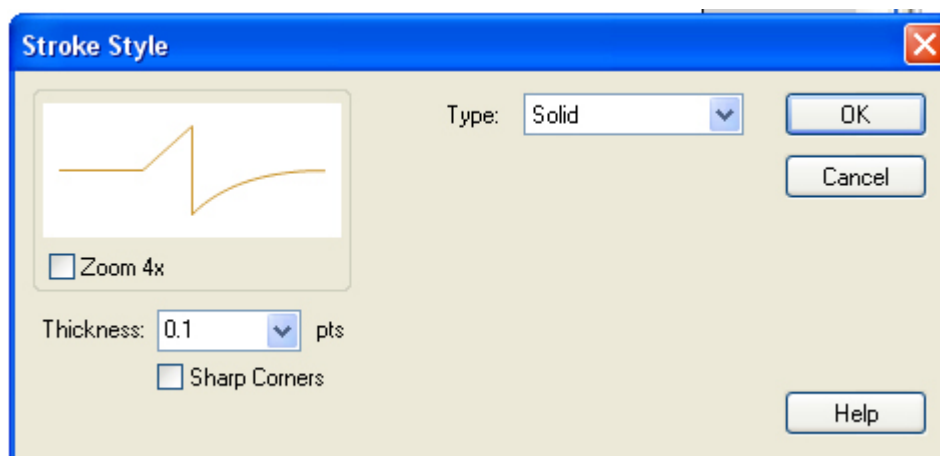
این ابزار برای رسم خطوط آزاد استفاده می شود ، کلید گرم آن (N) می باشد .
نکته : هر کدام از ابزارهای این نرم افزار دارای Properties , Option خاص خود می باشند . البته بعضی ابزارها ممکن است Option یا properties را نداشته باشند .
ابزار line Tool ، فقط Properties دارد ، که در زیر به شرح آن می پردازیم :



Stroke Color : برای تغییر رنگ خط رسم شده ، از این ابزار استفاده می شود . رنگهای موجود در این Pallet ، رنگهای تحت وب اند که به صورت RGB (حدود ۲۱۶ رنگ) بوده ، و نسبت به رنگهای CMYK محدودیت دارند .

Stroke Style : به کمک این گزینه می توان ضخامت خط رسم شده را مشخص کرد . اعدادی که می توان در این جعبه وارد کرد بین ۰/۱ تا ۱۰ است . برای تغییر این عدد می توانیم عدد مورد نظرمان را وارد کنیم یا از لغزنده کنار جعبه استفاده کنیم .

Custom : در این گزینه تمام آیتم های Line قرار دارد . با زدن این کلید پنجره Stroke Style باز می شود ، که گزینه های آن به شرح زیر است :



Type: نوع خط مورد نظر را انتخاب می کنید. (که البته در این قسمت نیز متناسب با نوع خطی که انتخاب می کنید ، باز هم می توانید تنظیمات ظریفتری را بر روی کار خود انجام دهید ، که این مساله از توانمندیهای نرم افزار Flash است.)

Sharp Corners: این گزینه برای پر کردن فضاهای خالی در زاویه های ایجاد شده در شکل خطوط است. (در واقع انتخاب این گزینه باعث می شود که گوشه های خط به هم بسته شوند.)

معرفی ابزارها

Oval Tool

این ابزار برای رسم دایره و بیضی استفاده می شود و به طور پیش فرض بیضی رسم می کند ، که با پایین نگه داشتن Shift می توانیم اقدام به رسم دایره کنیم . (توجه کنید که خط دور دایره با مشخصات همان خطی رسم می شود که در Line Tool مشخص شده است .) کلید گرم این ابزار (O) است . فضای بیرونی شکل رسم شده را Stroke تشکیل می دهد و فضای داخلی شکل Fill است ، که این قاعده برای تمامی اشکال بسته برقرار است .

در Properties این ابزار ، دو ناحیه تعیین رنگ وجود دارد ، یکی برای Line Stroke و دیگری برای Fill Stroke و این تفاوتی است که Properties ابزار Oval با Line دارد .



Rectangle Tool

این ابزار برای رسم چهارضلعی استفاده می شود و در صورتی که بخواهیم یک چهارضلعی با اضلاع هم اندازه رسم کنیم ، باید از کلید Shift کمک بگیریم . کلید گرم آن ، کلید (R) است . این ابزار فقط دارای Option بوده و Properties ندارد .



Round Rectangle Radius

با کلیک بر روی این Option ، پنجره ای باز می شود که می توان با دادن عدد ۰ تا ۹۹۹ میزان گرد بودن گوشه های شکل را تنظیم کرد . (هر چقدر این عدد بزرگ تر باشد ، شکل به دایره شبیه تر می گردد.)
نکته : هنگامی که از این ابزار استفاده می کنیم ، می توانیم با کلیدهای جهت نمای بالا و پایین نیز میزان گرد بودن و یا نوک تیز بودن زاویه های چهارضلعی مان را همراه با فشردن دکمه ماوس انجام دهیم . در این روش این عمل با دقت چشم انجام می گیرد نه انتخاب عدد.

Arrow Tool

برای انتخاب اشیاء و نیز جابجایی آنها از این ابزار استفاده می شود . دقت داشته باشید که وقتی شکلی را به حالت انتخاب می بریم به صورت مشبک مشاهده می شود . کلید گرم این ابزار (V) است .

نکته : برای اینکه تمام قسمتهای (Fill , Stroke) انتخاب شوند ، بایستی دابل کلیک کنیم .
این ابزار چهار حالت دارد ، که این حالات دقیقاً بستگی به موقعیت قرار گرفتن بر روی شکل دارند :

۱- در حالتی که به نشانگر ماوس شکل یک + فلش دار اضافه می شود ، برای جابجایی یک شکل استفاده می شود .

۲- در حالتی که به نشانگر ماوس شکل یک مستطیل نقطه چین اضافه می شود ، امکان انتخاب کل شکل در اختیار کاربر است .

۳- در حالتی که به نشانگر ماوس یک فلش به همراه یک زاویه ۹۰ درجه اضافه و مشاهده می شود ، می توان مربع یا مستطیل را از یکی از گوشه های آن تغییر شکل داد . (کشیدگی یا فرورفتگی ایجاد کرد.)

۴- و حالت آخر وقتی است که به دنبال نشانگر ماوس یک فلش به همراه یک منحنی کوچک دیده می شود ، در این حالت می توان دایره یا بیضی را از یک گوشه تغییر شکل داد .

ادامه ی معرفی ابزارها

Pencil Tool

به کمک این ابزار می توانیم خطوطی را طبق حرکت دست رسم نماییم ، Properties این ابزار دقیقاً مانند Line Tool است. کلید گرم این ابزار (Y) است .

البته Option آن دارای سه گزینه است که در زیر توضیح آن را مشاهده می کنید :

Straighten : در این حالت خطور رسم شده با زاویه های ۹۰ درجه رسم می شود .

Smooth : در این حالت زاویه ها کاملاً نرم رسم می شوند .

Ink : در این حالت که تلفیقی از دو حالت قبل است ، حرکت دلخواه دست را رسم می کند.

توجه : ابزارهایی که برای تغییر شکل خطوط Pencil استفاده می شوند ، جزء Option های Arrow نیز

هستند . یعنی خطوط یا اشکال رسم شده را به کمک گزینه Straighten تیز کرده و به وسیله ابزار Smooth نرم می کند . برای همین این دو گزینه با تواناییهای مشابه عمل می کنند .

Tool Brush

این ابزار که برای رنگ آمیزی اشکال استفاده می شود ، با کلید گرم (B) فعال می گردد . properties آن که فقط توانایی تغییر رنگ دارد ، پیچیدگی خاصی نداشته و Option آن دارای گزینه های زیر است :

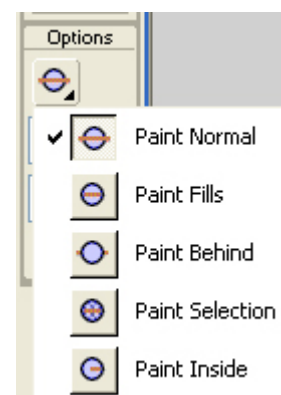
Brush Mode : در این قسمت حالت های مختلف رنگ کردن یک شکل را انتخاب می کنیم ، که این حالتها خود به گزینه های زیر تقسیم می شوند :

- Paint Normal : در این حالت ابزار قلم مو را هر جا که بکشیم ، رنگ می کند .
- Paint Fills : در این حالت فقط ناحیه هایی که با Fill Color رنگ شده اند، تحت تاثیر قرار می گیرند .
- Paint Behind : در این حالت پشت شکل رنگ می شود .
- Paint Selection : در این حالت فقط مناطقی که انتخاب شده اند رنگ می گیرد .
- Paint Inside : در این حالت محلی را که در آن شروع به رنگ آمیزی کرده ایم در همان منطقه رنگ می کند.

از دیگر گزینه های Option در این ابزار دو گزینه زیر نیز هست :

Brush Size : اندازه سر قلم را تعیین می کند .

Brush Shape : شکل سر قلم را در این گزینه تعیین می کنیم .



Tool Fill Transform

از این ابزار برای رنگ آمیزی با رنگهایی که دارای طیف نور(Gradient) می باشند ، استفاده می کنیم .کلید گرم این ابزار Fill Color می باشد .

البته باید توجه داشته باشید که از رنگهای Gradient دار با ابزارهای دیگر نیز می توان استفاده کرد . اما این گزینه توانایی این را دارد که شما بتوانید جهت تابش نور به شیء ، مرکز نقطه رنگی ، جهت حرکت طیف رنگ و کارهایی از این دست را انجام دهید .

البته این تغییرات همگی بر روی Fill Color صورت می گیرد و در حالتی که بخواهید این تغییرات بر روی Stroke نیز اعمال شود ، باید ابتدا Stroke را به Fill تبدیل کنید . مراحل انجام این کار به صورت زیر است :

۱- ابتدا Stroke مورد نظر را انتخاب کرده .

۲- از منوی Modify گزینه Shape را انتخاب کنید .

۳- مسیر مقابل را انتخاب کنید :

منوی Modify ، گزینه ی Shape و سپس to fill Convert line

۴- سپس از قسمت Fill Color یکی از انواع Gradient را انتخاب کرده و نتیجه را مشاهده کنید.