

آموزش Flash-MX فصل دوم

مدهای رنگ در Flash

اضافه کردن رنگ یا Gradient های ساخته شده به Color Swatches

قرینه کردن یک شکل توسط ابزار Transform

تنظیم کردن کلیدهای میان بر نرم افزارهای گرافیکی با Flash

ابزار Text Tool

ابزار Eyedropper (قطره چکان)

ابزارهای View

مدهای رنگ در Flash

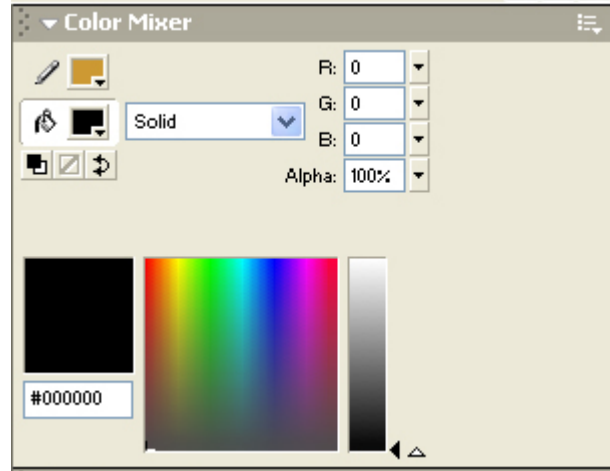
در Flash دو مد رنگی وجود دارد :

۱- RGB و ۲- HSB

برای دستیابی به این مدهای رنگی از منوی Color Mixer <- Window را انتخاب می کنیم . که البته

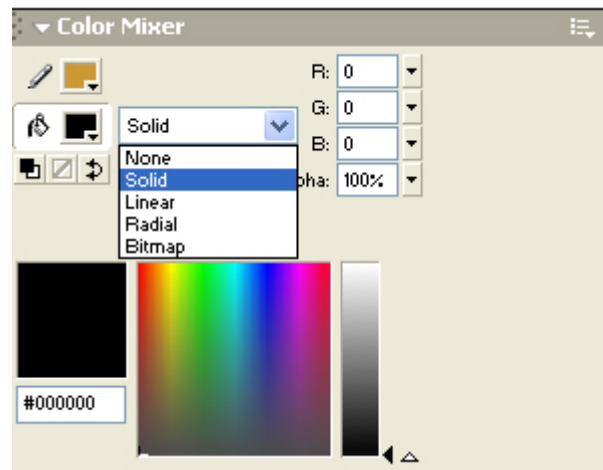
این پنجره در سمت راست صفحه Flash به چشم می خورد .

مد RGB شامل سه رنگ اصلی Red , Green , Blue است که از ۰ تا ۲۵۵ محدوده عددی قابل قبول آن است و می توان با دادن عدد های متفاوت به این سه رنگ ، رنگهای دلخواه خود را ایجاد کنیم . در مد RGB می توان ۱۶ میلیون رنگ ساخت . این مد رنگی معمولاً برای مانیتور و WEB مورد استفاده دارد .



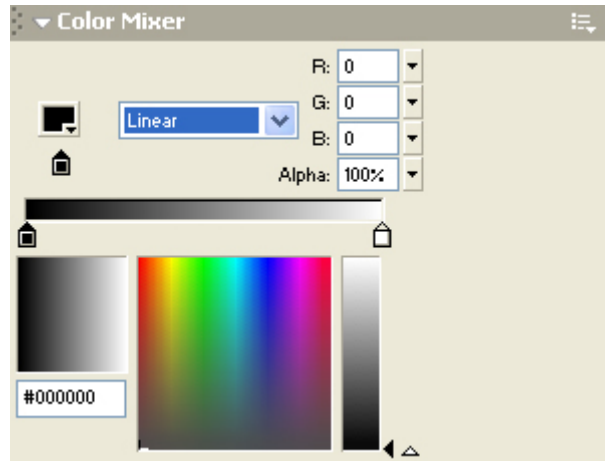
در پنجره Color Mixer گزینه ای وجود دارد که حالت های مختلف رنگی را در مد RGB در اختیار کاربر قرار می دهد .

در زیر به شرح این موارد می پردازیم :



Solid : این گزینه رنگ های مطلق را در اختیار کاربر قرار می دهد. (هم برای استفاده Fill و هم Stroke)

Liner : این گزینه برای ساختن Gradient بکار می رود . البته فقط Gradient های خطی را می توان ایجاد کرد. در این حالت در Color Mixer Panel نواری ظاهر میشود که به طور پیش فرض دو رنگ را در خود دارد. با کلیک بر روی این نوار می توانید علامتهای مخصوص نشان دادن رنگ را روی آن فعال کرده و برای هر کدام از این نشانه ها رنگی در نظر بگیرید.

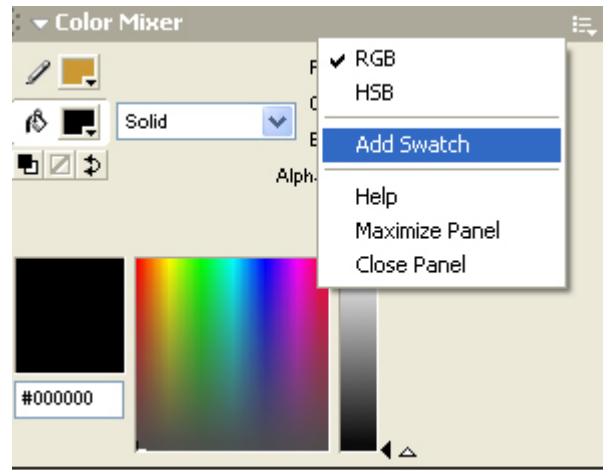


نکته : حداکثر تعداد رنگی که در این قسمت می توان اضافه نمود ۸ رنگ و حداقل ۲ رنگ می باشد و برای حذف هر کدام از این رنگها کافی است نشانهٔ مورد نظر را به خارج از Panel بکشید . ترتیب قرار گرفتن طیف خطی در شکل رسم شده ، عیناً مانند انتخابی است که خودمان در نوار مذکور انجام داده ایم .

Radial : از گزینه برای ساخت طیف های شعاعی استفاده می شود . در این حالت رنگی که در سمت چپ نوار ساخته شده در مرکز شکل قرار می گیرد .

Bitmap : در این حالت می توان شکل را با تصاویری که در کنار هم چیده شده اند ، پر کرد . از این گزینه به علت حجم بالایی که ایجاد می کند و نیز انعطاف ناپذیر بودن آن در حالت های مختلف کمتر استفاده می شود .

اضافه کردن رنگ یا Gradient های ساخته شده به Color Swatches



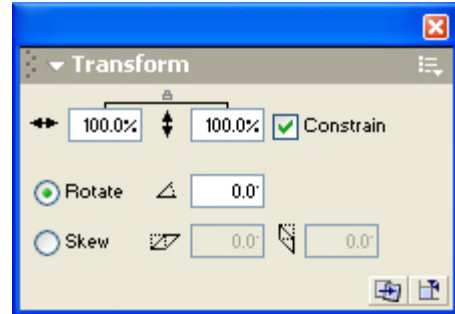
گوشه سمت چپ نوار عنوان Color Mixer یک منوی باز شو وجود دارد ، که داخل آن گزینه Add Swatches قرار دارد ، آن را باز کرده ، انتخاب می کنیم تا رنگ طیف مورد نظر به لیست اضافه گردد. برای حذف یک رنگ یا Gradient از این لیست کافی است کلید کنترل را پایین نگه داشته و روی رنگ مورد نظر کلیک کنید . در این حالت مکان نما به شکل قیچی درآمده و رنگ را حذف می کند .

مد HSB

HSB مخفف سه کلمه Brightness (نور) ، Saturation (غلظت) و Hue (رنگ) می باشد .
بازه های عددی که در این سه گزینه می توان استفاده کرد از ۰ تا ۱۰۰ درصد است ، باید دقت داشته باشید که در بین این سه مورد تنها رنگ Hue است از ۰ تا ۳۶۰ درجه با توجه به دایره مثلثاتی تغییر می کند .

Transform Free

این ابزار ، ابزاری است که برای تغییر اندازه و چرخش استفاده می شود . البته این ابزار می تواند کار قرینه سازی را نیز انجام دهد . با زدن کلیدهای Ctrl + T (یا انتخاب گزینه Transform از منوی Window) می توانید به صفحه Panel Transform دستیابی پیدا کنید ، که در اختیار داشتن این صفحه این امکان را در اختیار کاربر قرار می دهد که بتواند تغییر اندازه اشکال را به صورت دقیق و با دادن عددی بین ۰ تا ۱۰۰ درصد تعیین کنیم . این کار دقت و سرعت تغییر اندازه اشکال را به خوبی تامین می کند .



در پنجره باز شده در قسمت اول اندازه منحنی مشخصی را برای عرض و ارتفاع شکل در نظر می گیریم که اگر گزینه Constrain فعال باشد ، اعداد داده شده برای عرض و ارتفاع به یک نسبت داده می شوند .

Rotate : در این قسمت با داده عدد ۰ تا ۳۶۰ درجه می توانید شکل را بچرخانید.
Skew : در این حالت نیز می توان با دادن درجه برای کشش اضلاع به طور عمودی یا افقی تنظیمات را انجام داد .

نکته : بعد از اعمال کردن اعداد مورد نظر حتماً باید کلید Enter را بزنید.

Panel Align : برای تراز کردن شکل در حالت های مختلف از این panel استفاده می شود .

گزینه های Option برای Transform Free شامل :

Rotate : چرخاندن شیء

Scale : تغییر مقیاس ، تغییر اندازه

Distort : کشش شکل از یک گوشه

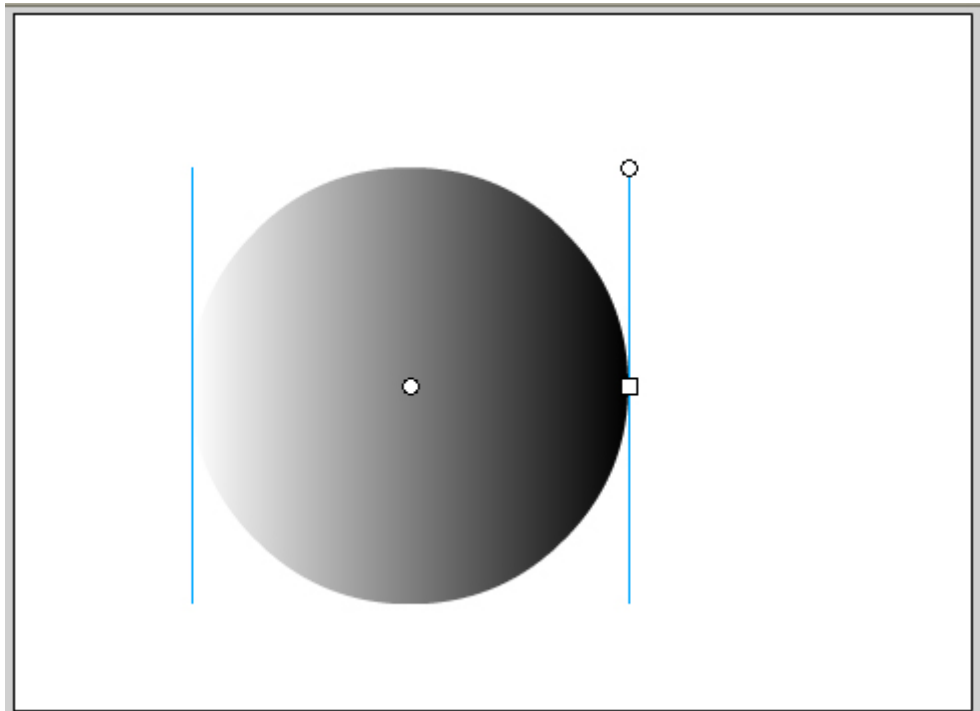
Envelop : ایجاد لنگرهای اضافه در گوشه های شکل که به کمک آنها بتوان شکل را از هر

سمتی که مورد نظرمان است تغییر اندازه دهید .

قرینه کردن یک شکل توسط ابزار Transform

با پایین نگه داشتن کلید Alt و گیره هایی که در اثر اعمال Transform در وسط اضلاع ایجاد می شود ، می توان اقدام به قرینه نمودن شکل کرد .

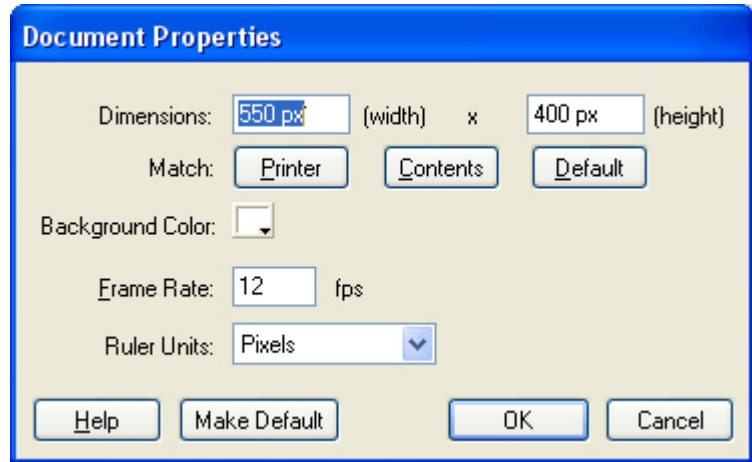
Fill Transform : از این ابزار برای تغییر اندازه و تغییر جهت نور Gradient در اشکال مختلف استفاده می شود.



سوال : تفاوت ابزار Fill Transform برای یک طیف شعاعی و خطی در چیست ؟
در طیف خطی ما اصولاً شعاعی نداریم که بخواهیم توسط آن جهت نور تغییر بدهیم . بنابراین استفاده ما فقط از طیفهای شعاعی است .

Properties Arrow Tool : با دابل کلیک بر روی گزینه Size از پنجره Properties ، پنجره Document Properties باز می شود . روش دیگر باز کردن این پنجره ، کلیک کردن بر روی گزینه ۱۲ fps (گزینه Frame rate) در نوار بالای Stage است .

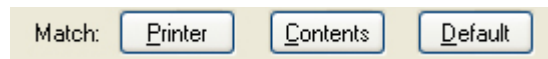
توضیح پنجره Document Properties :



۱- اندازه (Dimensions) در این گزینه شما می توانید طول و عرض صفحه Stage را برای کار خود تنظیم کنید . اندازه استاندارد صفحه در Flash عدد ۵۵۰ px * 400 px است . اما این عدد به صورت دلخواه قابل تغییر است .



۲- Match این گزینه مشخص می کند که شما می خواهید Stage خود را با چه حالتی Match کنید . در حالت Printer، Stage با حالت خروجی پرینتر Match می شود ، در حالت Contents ، تنظیم Stage دقیقاً به محتویات داخل Stage مربوط می شود و حالت Default حالتی است که به صورت پیش فرض خود برنامه تنظیم کرده است .



۳- رنگ زمینه Stage (Background Color) این گزینه همانطور که از نام آن مشهود است ،



۴- نرخ فریم (Frame Rate) مهمترین گزینه در پنجره Document Properties، این گزینه محسوب می شود که توضیحات کاملی را در رابطه با آن خواهیم داشت .

Frame Rate: fps

تعریف **Frame**: هر لحظه از نمایش فیلم در یک Frame قرار می گیرد . واحد سرعت نرخ فریم FPS است ، که پیش فرض آن عدد ۱۲ می باشد . (یعنی ۱۲ فریم در ثانیه.)
مثلاً اگر تعداد فریم ها ۳۶ باشد ، ۳ ثانیه برای نمایش وقت می گیرد . هرچقدر این تعداد فریم بیشتر باشد ، با توجه به استاندارد ۱۲ FPS ، سرعت نمایش کندتر می شود .

سوال : فیلمی با ۱۲۰ فریم ایجاد شده . اگر زمان نمایش ۲۵ ثانیه طول بکشد ، نرخ فریم را روی چه عددی باید تنظیم شود ؟

جواب : نرخ فریم را باید روی عدد ۵ تنظیم کرد .

۵- واحد اندازه گیری (Ruler Unit)

در این گزینه شما می توانید واحد اندازه گیری خط کش Stage را انتخاب کنید . این واحدها شامل: اینچ ، سانتیمتر ، میلیمتر ، پیکسل و مواردی شبیه به این است .

Ruler Units: 

کلید **Make Default**:

تمام تنظیمات انجام شده در این پنجره توسط این کلید به حالت پیش فرض سیستم تبدیل می شود ، بدین صورت که با مراجعه بعدی به برنامه با همین تنظیمات انجام شده روبرو خواهید شد .

تنظیم کردن کلیدهای میان بر نرم افزارهای گرافیکی با Flash

برای این کار مسیر زیر را دنبال می کنیم :

از منوی Edit گزینه ی Keyboard shortcut

۱- در قسمت Current Set نام نرم افزاری را که می خواهیم کلیدهای میان بر آن را با Flash

همانگ کنیم ، انتخاب می کنیم .

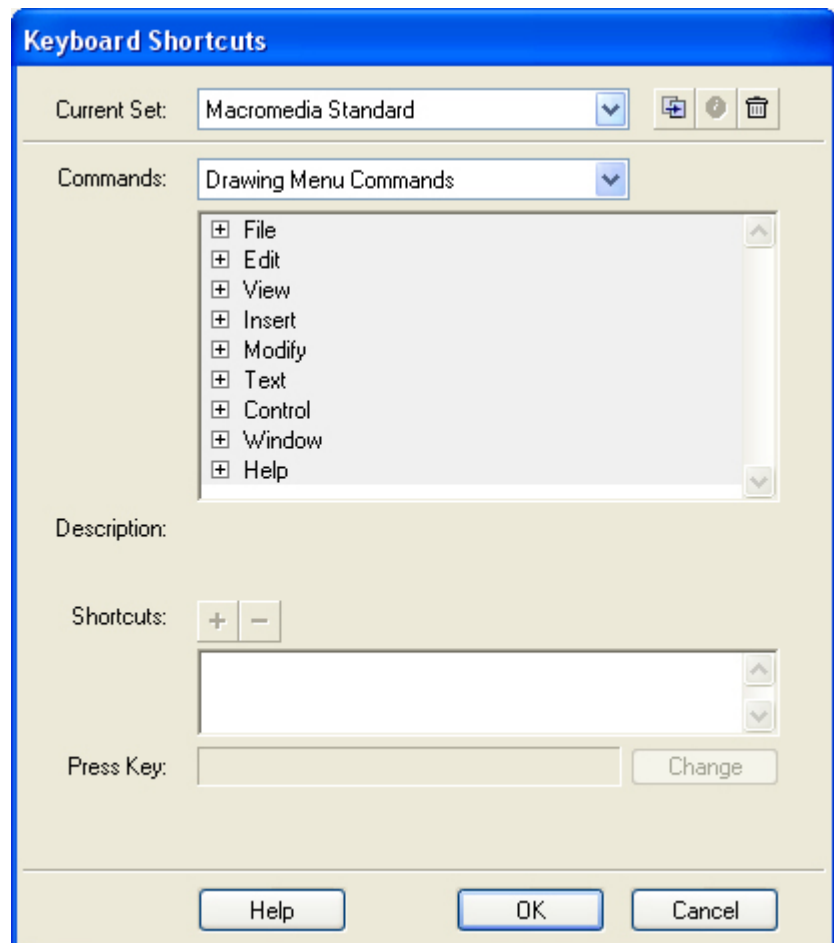
در این پنجره همچنین می توان کلیدهای میان بر دلخواهی را برای نرم افزارهای پیشنهاد شده در نظر

گرفت. این امکان برای همهٔ نرم افزارها ، جز Macromedia Standard وجود دارد . یعنی کلیدهای

میان بر Flash را نمی توان دستکاری کرد.

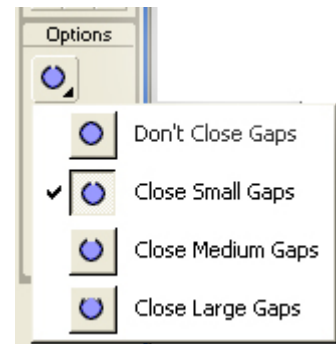
۲- در قسمت Press Key باید کلیدهای ترکیبی مورد نظر را وارد کنیم و قبل از آن از قسمت

Command بایستی مسیر فرمانی را که می خواهیم تغییر دهیم ، انتخاب کنیم.

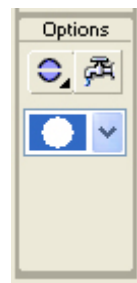


ابزار **Paint Bucket Tool**: برای رنگ آمیزی مجدد شکل از این ابزار استفاده می کنیم ، این ابزار یک Option دارد . این ابزار برای رنگ آمیزی قسمتهایی از شکل که دارای فاصله (Gaps) باشد ، استفاده می شود .

بدون فاصله Don't Close Gaps
فاصله کوچک را هم رنگ می کند Close Small Gaps
فاصله متوسط را هم رنگ می کند Close Medium Gaps
فاصله بزرگ را هم رنگ می کند Close Large Gaps



ابزار **Erase Tools**: برای حذف نقاط مختلف شکل از این ابزار استفاده می شود ، و کلید گرم آن (E) است. Option این ابزار خیلی مهم است .
Faucet: استفاده از این ابزار باعث می شود ، کل شکل یکباره حذف شود .
Erase Mode: این گزینه ها دقیقاً مانند گزینه های Brush Mode است . (قبلاً شرح داده شد)



ابزار **Tool Ink Bottle**: از این گزینه برای رنگ آمیزی Stroke شکل استفاده می شود . کلید گرم آن (S) است .

ابزار Text Tool

توسط این ابزار می توانیم به تایپ متون دلخواه در Flash اقدام نماییم . در نرم افزار Flash دو نوع متن وجود دارد .

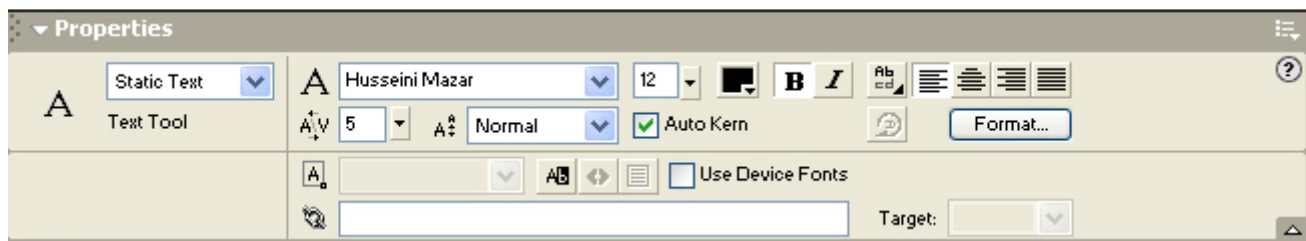
۱- متن با گسترش افقی

۲- متن با گسترش عمودی

۱- برای ایجاد متن با گسترش افقی کافی است روی Stage یک بار کلیک کرده و اقدام به تایپ نماییم . در این حالت در بالای کادر ایجاد شده یک دایره کوچک به چشم می خورد که نشان دهنده این نوع متن می باشد . در این حالت تا زمانی که کلید Enter را نزده ایم متن به طور افقی جلو می رود

۲- برای تایپ متن با گسترش عمودی ، باید پس از انتخاب ابزار Text به کمک ماوس یک کادر بر روی Stage باز کرده و داخل آن تایپ کنید . علامت مشخصه این نوع متن ، یک مربع در کادر باز شده است . در این حالت عرض متن بستگی به کادر باز شده بر روی Stage دارد .

Properties ابزار Text :



همیشه Text Type را برای تایپ متنهای معمولی روی Static قرار بدهید . در قسمت نوع فونت ، فونت مورد نظران را می توانید انتخاب کنید .

نکته: اگر بخواهیم از متنهای فارسی در Flash استفاده کنیم، از دو نرم افزار فارسی ساز مریم و پروین می توانیم استفاده کنیم. این دو نرم افزار مخصوص فارسی نوشتن هستند. متن مورد نظر را در فارسی ساز مریم یا پروین نوشته و بعد از انتخاب و کپی می توانیم روی Stage، بچسبانیم. بعد از انجام این کار تمام فونتهای فارسی که در سیستم وجود دارد در برنامه Flash در قسمت فونت می نشیند. که معمولا این فونتها با حرف F شروع می شود.

Font Size: اندازه فونت را تعیین می کند.

Text Color: برای تعیین رنگ متن نوشته شده بکار می رود.

Change Direction of text: جهت نوشتن متن توسط این گزینه تنظیم می شود.

Justify: موقعیت قرار گرفتن متن داخل Stage، توسط دکمه های Justify مشخص می شود.

Character spacing: برای رعایت فاصله بین حروف بکار می رود.

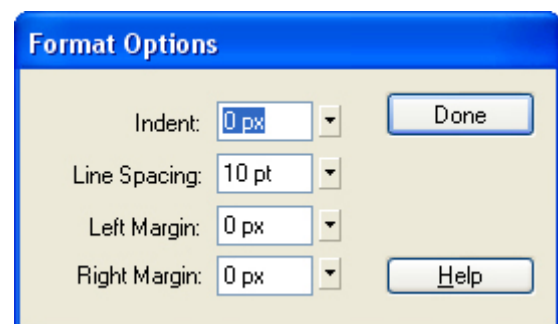
Character Position: که در سه حالت: Normal (معمولی)، Super Script (توان)، Sub

Script (اندیس) قابل تنظیم است.

Auto Kern: در صورت فعال بودن تنظیم فاصله بین حروف حتی اگر این فاصله را خیلی کوچک در

نظر بگیرید، سیستم به طور پیش فرض اجازه تداخل حروف را نمی دهد.

Format: با انتخاب این گزینه پنجره ای با آیتم های زیر باز می شود:



Indent: فرورفتگی

Spacing Line: فاصله بین خطوط

Left Margin: تنظیم رعایت حاشیه چپ

Right Margin: تنظیم رعایت حاشیه راست

با توجه به اینکه Flash یک محیط کاملا گرافیکی است و نیاز به تایپ متن در آن بسیار کم است ، لذا یادگیری این موارد تنها در جهت تکمیل دوره آموزشی بوده و نیازی به حفظ کردن آنها نیست.

ابزار Eyedropper (قطره چکان)

توسط این ابزار می توان رنگی را از یک شکل به شکلی دیگر انتقال داد . در حقیقت کد رنگ این ابزار کد رنگ را از جایی برداشته و به محل دلخواه منتقل می کند .

ابزار Lasso : این ابزار به عنوان ابزار انتخاب کمند بکار میرود . توسط این ابزار می توان قسمتهای مختلف شکل را به طور دستی و آزاد انتخاب نمود .
Option های این ابزار شامل موارد زیر است :

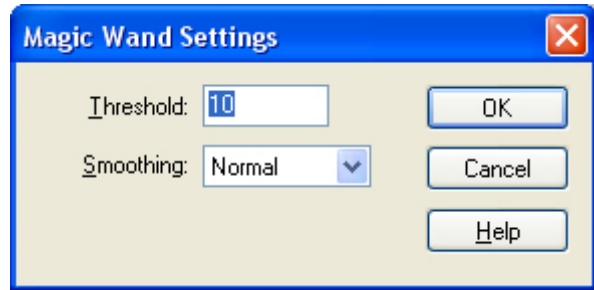


۱- Magic Wand (عصای جادویی) : توسط این ابزار می توان انتخاب را بر اساس تفرق رنگ انجام داد .

۲- wand properties Magic : که با انتخاب آن پنجره ای باز می شود با گزینه های زیر :
Threshold : میزان دقت انتخاب را تعیین می کند ، که هرچه این عدد کوچکتر باشد ، میزان دقت انتخاب بالا می رود .

Smoothing : برای هموار کردن لبه های انتخاب از این گزینه استفاده می شود .

۳- Polygon Mode : توسط این ابزار می توان انتخابها را به صورت چند ضلعی و با کلیک ماوس انجام داد ، برای بسته شدن محیط باید به نقطه ابتدا برسیم .



ابزارهای View

Hand Tool: این ابزار برای جابجایی روی قسمت‌های مختلف شکل استفاده می‌شود. هنگامی که با ابزارهای دیگر کار می‌کنید، ممکن است احتیاج داشته باشید بر روی قسمت‌های مختلف شکل حرکت و دسترسی داشته باشید. در این حالت کافی است کلید Alt را پایین نگه داشته تا ابزار Hand که دقیقاً به شکل یک دست کوچک بر روی صفحه دیده می‌شود، ظاهر شده و به راحتی بتوانید بر روی شکل مورد نظر پیمایش کنید.

Zoom Tool: این ابزار که دارای دو Option بزرگ نمایی و کوچک نمایی است، برای Zoom کردن بر روی تمام یا قسمتی از صفحه کاری بکار می‌رود. نکته: هنگامی که روی ابزار بزرگ نمایی قرار دارید با پایین نگه داشتن کلید Alt می‌توانید این ابزار را به ابزار کوچک نمایی تبدیل کنید. استفاده از این ابزار باعث بزرگ شدن یا کوچک شدن تصویر نمی‌شود، بلکه میزان بزرگ یا کوچک نمایی بر روی شکل را تغییر می‌دهد. نکته: اگر بخواهید قسمتی از شکل را تحت تاثیر این ابزار قرار دهید با ایجاد یک کادر توسط این ابزار، می‌توانید این کار را انجام دهید.

Lock Fill: آخرین ابزار از ابزارهای Brush، ابزار Lock Fill نامیده می‌شود. در صورت خاموش بودن این گزینه، هر بار که با ابزار Brush شروع به رسم می‌کنید، یک کانون جدید برای شکل در نظر گرفته می‌شود، و هنگامی که این گزینه On (روشن) باشد، حتی اگر دست

خود را از روی ماوس بردارید و جهت کشیدن شکل را نیز تغییر دهید ، شکل کانون خود را حفظ کرده و به سمت یک Gradient کامل پیش می رود .

نکته : گزینه Lock Fill یک کلید دو حالتی یا Toggle می باشد .