

بسم الله الرحمن الرحيم

آموزش مهارت

رایانه کار

Flash MX

کل مدت زمان دوره کارآموزی : ۱۲۰ ساعت

زمان آموزش نظری : ۴۰ ساعت

زمان آموزش عملی : ۸۰ ساعت

(کد استاندارد : ۶۱/۴۶-۱)

پدیدآورندگان :

مهندس علیرضا جباریه

(عضو کمیسیون کاردانش و فنی و حرفه‌ای آموزش و پرورش)

مهندس حسن صمدی آذر

(کارشناس ارشد سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور)

انتشارات جنگل

۱۳۸۴

جباریه، علیرضا، ۱۳۴۷ -
آموزش مهارت رایانه کار Flash MX [فلش ام ایکس] / پدیدآورندگان
علیرضا جباریه، حسن صمدی آذر. — تهران: جنگل، ۱۳۸۴.
۳۵۲ ص.: مصور.

ISBN: 964-6089-69-0

فهرست‌نویسی براساس اطلاعات فیپا.

۱. فلش (فایل کامپیوتر). ۲. متحرک سازی کامپیوتر. الف. صمدی
آذر، حسن، ۱۳۲۴ - ب. عنوان.
ج ۲۸ / ۷ / ۸۹۷ TR ۰۰۶ / ۶۹۶
کتابخانه ملی ایران ۲۳۶۵-۸۴م

نام کتاب: آموزش مهارت رایانه کار **Flash MX**

پدیدآورندگان: مهندس علیرضا جباریه - مهندس حسن صمدی آذر

ناشر: انتشارات جنگل

نوبت و سال چاپ: اول ۱۳۸۴

قطع و تیراژ: وزیری - ۳۰۰۰ نسخه

چاپ و صحافی: خانه چاپ

لیتوگرافی: واصف

طراح جلد: حمیدرضا قائمی

قیمت: ۳۲۰۰۰ ریال

شابک: ۰-۶۹-۶۰۸۹-۹۶۴

انتشارات جنگل/تلفن: ۶۴۸۲۸۳۰-۶۴۹۵۲۷۵

حق چاپ برای ناشر محفوظ است

به نام آن که آموختن، آموخت

مقدمه پدیدآورندگان

کتابی که پیش رو دارید، براساس آخرین استاندارد (سال ۸۲) مهارت و آموزش رایانه کار Flash MX تالیف شده است.

در نگارش کتاب، سعی بر سادگی کلام و خودآموز بودن مطالب بوده است. حال در این مهم چقدر موفق بوده‌ایم، قضاوت بر عهده شماست.

این کتاب مشتمل بر ۱۲ واحد کار است که براساس استاندارد تنظیم شده است و توانایی‌هایی که در استاندارد پیش‌بینی شده است در هر واحد کار برآورده می‌شود. البته در استاندارد ۱۴ واحد کاری وجود دارد که ما براساس تجربه آموزشی که داریم این دو واحد کار را در سایر واحدها ادغام نموده‌ایم.

طبق تعریف استاندارد، رایانه کار Flash MX کسی است که بتواند از عهده نصب و شناخت محیط نرم‌افزار، کار با متن، سمبل، لایه‌ها، Gradient، Mask، Load کردن متن پویا در زمان اجرا، سافت انیمیشن و صداگذاری، Publish کردن و تنظیمات فیلم و نوشتن اسکریپت و شناخت رویدادها برآید.

در پایان شایسته است از کلیه عزیزانی که ما را در ارائه این اثر یاری نموده‌اند، سپاسگزاری نماییم.

بر ما منت نهاده و پیشنهادات، انتقادات و نظرات خود را به نشانی ناشر یا نشانی پست الکترونیکی زیر ارسال نمایید.

a_jabarie@yahoo.com

علیرضا جباریه

حسن صمدی آذر

اسفند ماه ۱۳۸۳

هدف کلی: ساخت انیمیشن و طراحی صفحات و سایت‌های
وب پویا که دارای انیمیشن و دکمه‌های پیمایشی هستند.

فهرست مطالب

Flash..... ۴۵	واحد کار ۱..... ۷
تغییر رنگ زمینه و اندازه‌ی Stage..... ۴۷	نصب و شناخت محیط Flash MX..... ۷
افزودن گرافیک به Stage..... ۴۸	نصب Flash MX..... ۸
کاربرد Movie Explorer برای	محیط کار Flash..... ۱۰
مشاهده‌ی ساختار سند..... ۵۲	کاربرد TimeLine..... ۱۳
ترسیم در Flash..... ۵۴	تغییر ظاهر TimeLine..... ۱۴
انتخاب و افزودن رنگ متفاوت ۶۱	کاربرد فریم‌ها و فریم‌های کلیدی..... ۱۵
ترسیم و رنگ‌آمیزی تصاویر اولیه در	کاربرد لایه‌ها..... ۱۶
Flash..... ۶۳	نوار منو اصلی و نوار ویرایش..... ۱۷
نقاشی زمینه‌ها ۶۷	کاربرد پانل Tools..... ۱۸
ترسیم و اصلاح شکل‌ها با خطوط و	سفارشی کردن پانل Tools..... ۱۹
زمینه‌ها..... ۷۱	ایجاد محتوای قابل دسترس..... ۲۳
ابزار قطره‌چکان ۸۰	ارایه عنوان و توضیح سند..... ۲۴
استفاده از خاصیت جذب برای اتصال	آزمون ۲۶
شیءها..... ۸۴	تمرین ۲۸
آزمون ۸۸	واحد کار ۲..... ۲۹
تمرین ۹۱	کار با موارد اولیه Flash MX..... ۲۹
واحد کار ۳..... ۹۳	تولید اولین برنامه‌ی کاربردی ۳۰
کار با متن در Flash MX..... ۹۳	بررسی یک برنامه‌ی کاربردی کامل
متن ثابت، ورودی و پویا..... ۹۴	شده..... ۳۰
ایجاد بلوک متنی با پهنای	ایجاد یک سند..... ۳۰
قابل گسترش ۹۵	افزودن کارهای هنری از کتابخانه..... ۳۵
افزودن فیلد متن ورودی ۹۸	افزودن کنترل‌های پیمایشی..... ۳۷
تعیین اسامی نمونه برای فیلدهای	منتشر کردن و مشاهده‌ی برنامه‌ی
متنی ۱۰۰	کاربردی ۴۱
آزمایش فایل SWF..... ۱۰۲	تغییر تنظیمات منتشر کردن ۴۳
غلطیاب املائی ۱۰۳	کاربرد ابزارها برای ایجاد محتوای

آزمون	۲۰۳
واحد کار ۶	۲۰۵
کار با Gradient	۲۰۵
رنگ و نوانس‌ها	۲۰۶
استفاده و تغییر شکل نوانس‌ها	۲۱۲
استفاده از سطوح	۲۱۶
گروه‌بندی شی‌ها	۲۱۷
خلاصه مطالب	۲۲۱
آزمون	۲۲۲
واحد کار ۷	۲۲۵
درج و وارد کردن تصاویر	۲۲۵
وارد کردن تصاویر گرافیکی به Flash	۲۲۶
وارد کردن تصاویر رستر	۲۳۱
تنظیم مشخصات نقش بیتی	۲۳۳
تبدیل تصاویر نقش بیتی به برداری	۲۳۶
کاهش اندازه فایل	۲۴۳
خلاصه مطالب	۲۴۵
آزمون	۲۴۶
واحد کار ۸	۲۴۹
اضافه کردن انیمیشن و پیمایش	
به دکمه‌ها	۲۴۹
افزودن انیمیشن و پیمایش به دکمه‌ها	۲۵۰
ترازبندی دکمه‌ها	۲۵۳
آزمایش فایل SWF	۲۵۷
تعریف حالت Hit دکمه	۲۶۱
نمونه‌های دکمه‌ها	۲۶۴
دکمه نامرئی	۲۶۸
خلاصه مطالب	۲۷۰

ایجاد رابط کاربر با ابزارهای Layout	۱۰۴
آزمون	۱۰۹
واحد کار ۴	۱۱۱
کار با نمادها و لایه‌ها	۱۱۱
ایجاد نمادها و نمونه‌ها	۱۱۲
اصلاح نماد	۱۱۵
ایجاد نماد کلیپ فیلم	۱۱۷
افزودن جلوه به کلیپ فیلم	۱۱۸
مفهوم Library	۱۲۰
اصلاح نمونه‌های نمادها	۱۳۱
سبک‌های رنگی نمونه	۱۳۲
رفتار متفاوت نمونه‌ها	۱۳۷
کار کردن با لایه‌ها	۱۴۱
قفل کردن لایه	۱۴۴
افزودن یک لایه‌ی پوششی	۱۴۶
حذف لایه	۱۴۸
خلاصه مطالب	۱۴۸
آزمون	۱۴۹
واحد کار ۵	۱۵۳
ساختن انیمیشن میانی	۱۵۳
ایجاد یک حرکت میانی	۱۵۴
کپی و چسباندن فریم‌های کلیدی در یک انیمیشن	۱۵۸
ایجاد یک Motion Tween	۱۶۵
جلوه‌های Ease In و Ease Out	۱۷۲
ایجاد یک Shape Tween	۱۷۵
مدیریت لایه‌ها	۱۸۹
لایه‌های راهنما	۱۹۰
خلاصه مطالب	۲۰۰

استفاده از یک رفتار برای پخش	۳۰۴
فایل MP3	۳۰۹
Action دکمه‌ها	۳۱۸
متغیرها	۳۲۲
مشخصه‌ها	۳۲۴
خلاصه مطالب	۳۲۵
آزمون	۳۲۷
واحد کار ۱۲	۳۲۷
استفاده از مؤلفه‌ها	۳۲۸
مؤلفه چیست؟	۳۳۲
ایجاد مؤلفه‌ها	ایجاد فرم با منطق شرطی و ارسال
داده‌ها	۳۳۸
افزودن پیام خطا	۳۴۰
افزودن برچسب‌های فریم برای	۳۴۳
پیمایش	۳۴۵
ارسال داده‌ها از یک فایل SWF	۳۴۷
آزمایش فایل SWF	۳۴۸
خلاصه مطالب	۳۴۸
آزمون	۳۵۱
پاسخنامه آزمون‌ها	

آزمون	۲۷۱
واحد کار ۹	۲۷۳
صداگذاری فیلم	۲۷۳
استفاده از صداها	۲۷۶
آزمون	۲۸۱
واحد کار ۱۰	۲۸۳
ساخت فیلم و انیمیشن	۲۸۳
ویرایش یک فریم کلیدی در یک زمان	۲۸۷
استفاده از ابزارهای Onion Skin	۲۸۷
وارد کردن توقف‌ها	۲۹۰
ایجاد حس حرکت	۲۹۱
جلوه چشم‌کزن	۲۹۲
خلاصه مطالب	۲۹۴
آزمون	۲۹۵
واحد کار ۱۱	۲۹۷
تنظیم فرمان اولیه فیلم و نوشتن	۲۹۷
اسکرپت	۲۹۸
افزودن محاوره با ActionScript	۲۹۸
نام‌گذاری نمونه‌های دکمه	۳۰۰
کنترل سند با Stop()	۳۰۱
پیوند دکمه به صحنه	۳۰۲
پخش کلیپ فیلم	