

تولید محتوای الکترونیک با نرم افزار

Adobe Flash Professional CS

FLASH

مؤلف:

علیرضا پناهی



www.moghanaraz.ir

فهرست مطالب

۳	مقدمه
۴	درس (۱) معرفی قسمت های مختلف برنامه و تنظیمات آن
۸	درس (۲) معرفی قسمت های مهم منوها
۱۳	درس (۳) کار با لایه ها و نوار زمانی (Time Line)
۱۹	درس (۴) فراخوانی فایل های عکس و صدا به محیط برنامه
۲۲	درس (۵) شروع کار با برنامه ی FLASH
۲۸	درس (۶) کار با ابزار Text
۳۷	درس (۷) کار با ابزار رسم شکل
۴۴	درس (۸) فراخوانی فایل های متحرک (GIF) به برنامه
۴۸	درس (۹) ایجاد دکمه (Button)
۵۵	درس (۱۰) نحوه استفاده از کدهای آماده برای دکمه ها
۶۱	درس (۱۱) اضافه کردن صدا به برنامه و تنظیمات مربوط به آن
۶۴	درس (۱۲) انتشار فایل های FLASH
۶۶	درس (۱۳) معرفی سایت های پرمحتوای ایرانی و خارجی



مقدمه:

با ورود تجهیزات هوشمند به مدارس، تعداد استفاده کنندگان از برنامه های مالتی مدیا نظیر محتوای الکترونیکی و بدنال آن استفاده از برنامه های محتوا ساز روز به روز در حال گسترش است. نرم افزار های بسیاری در رابطه با ساخت برنامه های آموزشی وجود دارند اما قدرتمندترین و با امکانات ترین برنامه ی شناخته شده در این زمینه، برنامه ی ادوبی فلش می باشد که شما در این کتاب روش ساخت محتوای الکترونیکی در حد متوسط و نیمه حرفه ای را خواهید آموخت. لازم به ذکر است برنامه ی فلش یک برنامه ی قدرتمند برای انیمیشن سازی و کارهایی از این قبیل می باشد به همین خاطر کتابها و سی دی های آموزشی که در بازار موجود هستند با توجه به کلی بودن مباحث آن موجب سردرگمی یادگیرندگان محتوای الکترونیکی می شود چرا که برای تولید محتوای الکترونیکی نیاز به یادگیری همه ی قسمت های این برنامه نمی باشد به همین خاطر ما تنها قسمت هایی که مورد نیاز می باشد را در این کتاب بصورت تصویری آموزش می دهیم. امید است با تهیه این مجموعه توانسته باشیم گامی در جهت بهبود دانش شما عزیزان برداشته باشیم.

توضیحاتی در مورد برنامه:

ادوبی فلش (Adobe Flash) یا به اختصار فلش، نرم افزاری است برای تولید انواع بازیها، فیلم، مالتی مدیا و برنامه های پویای اینترنتی که توسط پخش کننده ی فلش (Flash Player) اجرا می شود. فناوری فلش توسط شرکت ماکرومدیا (Macromedia) در دنیای وب بنیان گذاری شد که با خرید شدن ماکرومدیا توسط شرکت ادوبی با علامت تجاری ادوبی معرفی می گردد. اساس ساختمان پرونده های فلش (SWF) به صورت برداری است که با زبان اکشن اسکریپت، محتویات و اشیاءها (Object) کنترل و دستور دهی می شود. سادگی در کنترل محتویات و اطلاعات، گرافیک بالا و قدرت انعطاف فراوان، استفاده ی همه گیر آن را موجب شده است. امروزه بر روی بیشتر کامپیوترها، پخش کننده ی فلش، فعال و نصب می باشد.

علیرضا پناهی

بهاره ماه سال ۱۳۹۱

درس ۱: معرفی قسمت های مختلف برنامه و تنظیمات آن

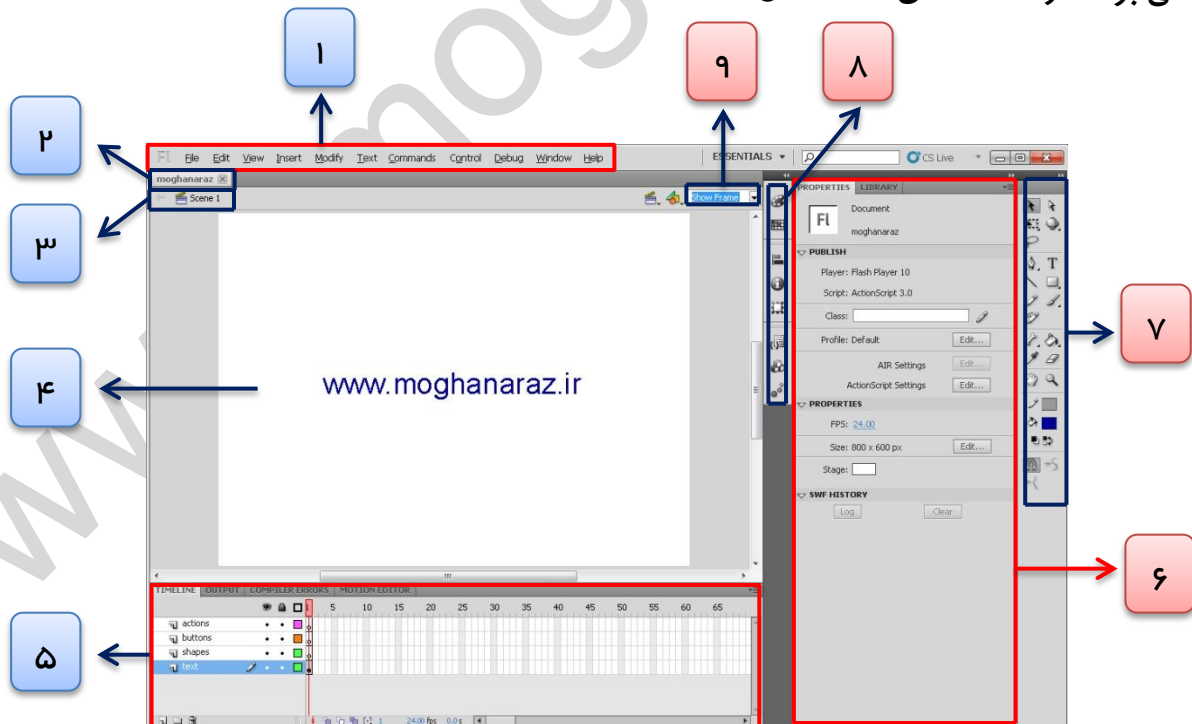
برنامه را بعد از نصب، اجرا کنید.

بر روی گزینه Action Script 3 کلیک کنید تا وارد محیط برنامه شوید.



آشنایی با محیط برنامه و اجزای آن:

پنجره اصلی برنامه و قسمت های مختلف آن:



با توجه به شماره ی بخش ها، توضیحات آن را در صفحه ی بعدی می توانید مشاهده کنید.

۱) **نوار منو (Menu bar):** نام منو هایی را که دستورات مرتبط درون آنها قرار گرفته، نشان می دهد در ادامه ی دروس، زیر منوهای مهم توضیح داده خواهند شد.

۲) **زبانه ی نام فایل ها:** نام فایلی که روی آن کار می شود را نشان می دهد. به عبارت دیگر نامی که ما در هنگام ذخیره کردن انتخاب کردیم در این قسمت نمایش داده می شود. در صورت باز بودن دو یا چند فایل همزمان، با کلیک روی زبانه ی مورد نظر می توان فایل جاری را تعیین کرد.

۳) **نمای جاری (Scene – به فارسی: سن):** نام نمایی که در حال حاضر بر روی آن کار می شود با کلمه ی Scene و یک شماره نشان داده می شود. در تولید محتوای الکترونیکی، ما فقط با یک سن بنام Scene 1 کار خواهیم کرد.

۴) **صحنه ی نمایش (Stage):** صفحه سفید رنگی و مستطیل شکلی است که در هنگام ایجاد یک فایل Flash، اشیاء و عناصر گرافیکی در درون آن قرار می گیرند و به عنوان یک کادر برای انجام طراحی های مختلف مورد استفاده قرار می گیرد. ضمن اینکه عناصر خارج از این کادر نیز در خروجی نهایی نمایش داده نخواهند شد.

۵) **خط زمان (Time Line):** قسمت های مختلف این بخش در ادامه ی آموزش، توضیح داده خواهد شد.

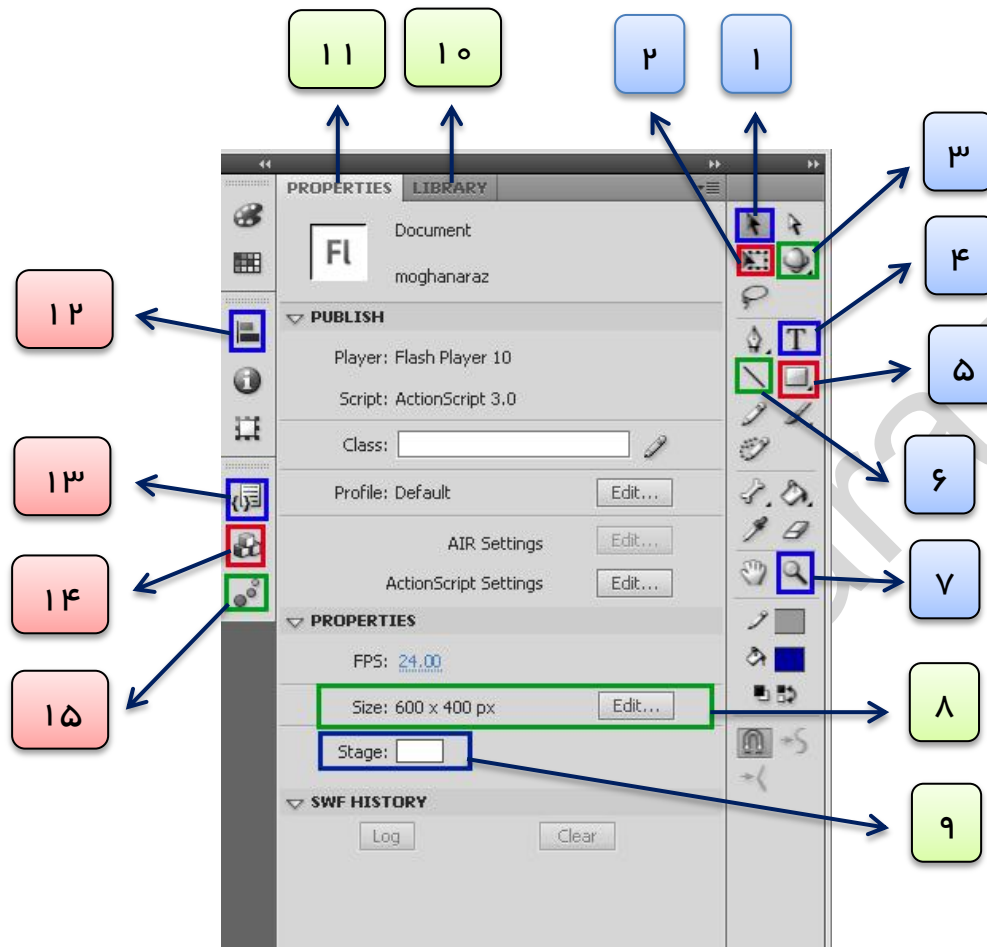
۶) **پنجره ی تنظیمات:** این پنجره مقادیر مربوط به تنظیمات عناصر فعال را نشان می دهد. با استفاده از دکمه ی F4 روی صفحه کلید می توانیم این قسمت را مخفی یا نمایش دهیم.

۷) **جعبه ابزار (Toolbar):** یکی از اصلی ترین بخش ها در انجام طراحی های مختلف، جعبه ابزار است که می تواند با در اختیار قرار دادن ابزار های متفاوت و بسیار کاربردی، کاربر را در طراحی و تولید یک پروژه یاری نماید. در فصل های بعدی به طور اختصاصی به بررسی هر یک از این ابزار ها خواهیم پرداخت.

۸) **پانل ها:** پنجره هایی هستند که هنگام کار با عناصر ترسیمی مختلف از آنها استفاده می شود عموماً پانل ها دارای اطلاعاتی در مورد عناصر انتخابی و گزینه هایی برای تنظیم هر یک از آنها می باشند. همچنین تعدادی از پانل ها نیز به عنوان پنجره های کمکی در مدیریت و نظارت هرچه بهتر عناصر یک پروژه مورد استفاده قرار میگیرند.

۹) **تعیین اندازه صحنه ی نمایش:** برای بزرگنمایی صحنه ی نمایش (Stage) بکار می رود. معمولاً گزینه ی اول یا دوم، بهترین گزینه برای این بخش می باشند.

معرفی قسمت های مهم TOOLBAR و PROPERTIES :



- ۱) نام این علامت Selection می باشد و برای انتخاب اشیای درون صفحه ی کار استفاده می شود.
- ۲) با استفاده از این گزینه (Free Transform) میتوان اندازه ی شکل انتخابی را به دلخواه تغییر داد.
- ۳) جهت ۳ بعدی کردن متون و اشکال بکار می رود.
- ۴) جهت نوشتن متون بکار می رود. یکی از گزینه های مهم در تولید محتوای الکترونیکی همین گزینه ی TEXT می باشد. در قسمت های بعدی به تفصیل این گزینه را مورد بررسی قرار خواهیم داد.
- ۵) جهت کشیدن شکل های مختلف بکار می رود. با استفاده از مثلث کوچک در سمت راست و پایین این گزینه می توانیم شکل مورد نظر را انتخاب کنیم. بطور پیش فرض این گزینه بر روی شکل مربع تنظیم شده است.
- ۶) جهت ترسیم خط بکار می رود. تنظیمات مربوط به رسم خط را مورد بررسی بیشتر قرار خواهیم داد.
- ۷) در هنگام طراحی اشکال درون صفحه گاهی اوقات لازم است با افزایش بزرگنمایی، جزئیات بیشتری را ببینید. یا بر عکس بخواهید با کوچک کردن نمایش صفحه، کل صفحه را مشاهده کنید. در هر یک از این حالت ها باید از ابزار ذره بین استفاده نمایید. با پایین نگهداشتن کلید Alt می توانید صفحه را کوچک نمایید.
- ۸) اندازه ی صفحه ی نمایش را نشان می دهد. با استفاده از Edit می توان این اندازه را تغییر داد.

۹) رنگ صفحه نمایش را نشان می دهد. با کلیک بر روی رنگ می توان رنگ صفحه ی کاری را تغییر داد.
۱۰) کتابخانه ی برنامه را نشان می دهد. به دلیل مهم بودن موضوع، این بخش را در بخش های بعدی مورد بررسی بیشتر قرار خواهیم داد.

۱۱) با انتخاب **PROPERTIES** صفحه ی مشخصات نمایش داده می شود.

۱۲) نام این گزینه **Align** می باشد. برای تراز بندی متون، اشکال و بطور کلی مولفه های داخل صفحه، می توانیم با انتخاب این گزینه، آنها را تراز بندی کنیم. در قسمت های بعدی قسمت های مختلف و نحوه ی کار با این گزینه را بررسی خواهیم کرد.

۱۳) با استفاده از این قسمت می توان از کدهای آماده برای دستوردهی به دکمه ها بهره برد. در دروس بعدی این قسمت بطور کامل آموزش داده خواهد شد.

۱۴) کامپوننت را می توان از این بخش انتخاب کنیم. کامپوننت ها دکمه ها و برخی مواردی هستند که بصورت آماده برای کارهای مختلف مثلاً دکمه هایی برای آزمون سازی مورد استفاده قرار می گیرند. البته این بخش نیاز به فراگیری کد نویسی می باشد. در نتیجه در این کتاب به این مسئله نخواهیم پرداخت.

۱۵) مجموعه طرح های آماده برای متحرک کردن متون و اشکال بکار می رود. البته این بخش کتاب به آموزش این قسمت نخواهیم پرداخت. امیدواریم در قسمت های بعدی این کتاب بتوانیم این قسمت ها را نیز براس شما آموزش دهیم.