



آموزش Macromedia Flash

ماکرورمیدیا فلاش (Macromedia Flash) یکی از بهترین نرم افزار هایی است که شما میتوانید جهت افزودن افکت های مخصوص و انیمیشن های کامپیوتری به وب سایت از آن استفاده کنید. در این جزو سعی شده تمامی نکات با ذکر مثال و انیمیشن برای شما ارائه گردد. امید است این منبع جهت استفاده ی شما عزیزان مفید واقع شود.

برای مطالعه ی این دوره ی آموزشی نیاز است کاربران محترم آشنا بی با سیستم عامل ویندوز داشته باشند.

ضمنا سیستم شما باید دارای مشخصات سخت افزاری ذیل باشد:

-حداقل سیستم مورد نیاز پنطیوم 233

16-مگابایت Ram

-حدود 600 مگا بایت فضای آزاد

-کارت گرافیکی 64 گیگا بایت

کاربردهای Flash

زمانی که با یک صفحه ی وب برخورد میکنیم ایده های مختلفی برای ساختن یک وب سایت جالب در ذهنمان ایجاد میشود. با وجود بخشی های گوناگون در یک وب سایت در مورد تصاویر و رنگها قانونی کلی وجود دارد. در Flash ابزارهایی وجود دارد که به وسیله ی آنها میتوان به راحتی تصاویر مختلفی خلق کرد. تصاویر برداری خیلی بیشتر از نقشه های بیتی هستند. تصویر برداری نه تنها از لحاظ اندازه کوچکتر است بلکه در هنگام کوچک و بزرگ شدن به هیچ وجه کیفیت خود را از دست نمیدهد. ولی زمانی که یک نقشه بیتی را بزرگ میکنیم تصاویر مات به نظر میرسند. تصاویر Flash همانند یک فیلم بر روی صفحه ی وب گذاشته می شود. هرگاه که مرورگر وب شما با یک فیلم Flash روبرو میشود به طور اتوماتیک Flash player را اجرا می کند.

نکته

به یاد داشته باشید که فیلم های Flash به واسطه برداری بودنشان کم حجم تر از تصاویر نقشه بیتی خواهند بود.

متجرک سازی در سایت وب

در گذشته در سایتهاي وب به علت اينكه انيميشن نداشتند، بسيار خسته كننده به نظر مي رسيدند. ولی نرم افزار Flash به آسانی انيميشن را توسيط فرآيندي به نام Tweening ایجاد ميکند. در اين مرحله شما به Flash نقطه آغاز و پيان ميدهيد و تصاویر بين اين دو نقطه به طور اتوماتيک به صورت فريم (Frame) ایجاد خواهند شد. مثلاً اگر يك تصویر کامپیوتري برای کامل شدن احتياج به 10 فريم داشته باشد تنها لازم است به آن دو فريم شروع و پيان را بدheim (فريم 1 و فريم 10)، خود نرم افزار Flash فريم هاي ما بين آن را ميسازد.

علاوه بر آن میتوانید يك Motion Tween برای آن شيء بسازيد.

ساخت فیلم های محاوره ای :

در علاوه بر انيميشن های ساده میتوانید وب سایتهاي محاوره ای نيز بسازيد. به عنوان مثال میتوان فیلم فلشی را ایجاد کنید که در آن فیلمهای کوتاه و Track های موسیقی متعدد قابل انتخاب وجود داشته باشد زیرا Flash کاملاً شيء گرا میباشد.

در یک فیلم Flash منظور از محاوره ای بودن این است که کاربر قادر به انتخاب کلیپ های ویدئویی یا Track موسیقی دلخواه باشد.

تغییر شکل اشیاء و متون متحرک :

یکی از تکنولوژی های آنیمیشن در Flash این است که به شما اجازه ی تغییر یک شکل به شکل دیگر را میدهد. به این فرآیند Shape tween میگویند. بدون شک متون متحرک را در سایت های مختلف مشاهده کرده اید. این متون درون یک جعبه از نقطه ای به نقطه دیگر حرکت میکنند. از این Effect سرفصل روزنامه ها و تبلیغات فروشگاهها استفاده میشود. ایجاد یک متن متحرک در Flash کار بسیار ساده ای است. بدین منظور جهت رسیدن به نتیجه ی مطلوب باید تکنیک های فیلم سازی Flash را با هم ترکیب کنیم، به این صورت که ابتدا یک Motion Tween ایجاد کرده، بوسیله آن متنی را داخل جعبه از این سمت به آن سمت برده و سپس یک Mask اضافه می کنیم. توسط این ماسک میتوانیم متن داخل جعبه را کنترل کنیم. این بدان معنی است که شما قادر خواهید بود هر قسمت از متن دلخواه خود را قابل مشاهده کنید.

درک و یادگیری اصول پایه ای Flash

Darayi یک سری عناصر اولیه است که در طول کارتان شما را همراهی میکند. شکل زیر نمای اولیه ای از عناصر اولیه Flash میباشد.

صفحه کاری (Work Place) در Flash :

صفحه کاری منطقه ای است که در آن قلم های Flash را ایجاد میکنید. این صفحه ی کاری در واقع آن منطقه سفید رنگی است که در قسمت میانی پنجره Flash واقع شده است.

به طور پیش فرض اندازه این صفحه 400x550 پیکسل میباشد. اطراف صفحه کاری بوسیله یک حاشیه خاکستری که محیط کاری است پوشانده شده است. اشیاء روی محیط کاری ظاهر میشوند. مگر اینکه آنها را بر روی صفحه کاری منتقل کنید.

Timeline :

(خط زمان) یکی از ابزار های Flash است که فریم های درون آن را کنترل میکند. شکل زیر قسمتهای مختلف Timeline را به تصویر میکشد.

Play head :

برای دیدن گزینه های Flash مورد نظر Play head را بوسیله اشاره گر ماوس بر روی این Flash بکشید. بدین منظور شما میتوانید یک Frame دلخواه را بر روی Timeline کلیک کنید که آن به صورت اتوماتیک Play head میشود.

Frame Number :

همان نما های شما برای کار کردن در Timeline میباشند. Frame line میباشد. شما را قادر میسازد تا مکان صحیح اشیاء در فریم را مشخص کنید.

Timeline Menu :

از طریق این متد میتوان به تعداد گزینه هایی که برای تنظیم چگونگی مشاهده Timeline استفاده میشوند دسترسی پیدا کرد.

Center Frame :

قسمت مرکزی قابل دید در Timeline میباشد.



Onion Skin View :

توسط این گزینه میتوان فریم های مختلف یک انیمیشن ترتیبی را مشاهده کرد. در واقع میتوان تشکیل فریم های میانی را ملاحظه نمود.

Onion Skin Outline view :

این گزینه نیز مانند Onion Skin View میتواند تعداد فریم های اول تا آخر را نشان دهد. اما این گزینه بیشتر برای منحنی ها استفاده میشود.

Edit Multiple Frames :

این گزینه شما را قادر میسازد تا هر بخش از یک انیمیشن را که بر فریم های مختلفی تقسیم شده اند، ویرایش کنید.

Modify Onion Markers :

منوی را نمایش میدهد که توسط آن شما میتوان تعداد فریم های دلخواه را در Onion Skin View نمایش داد.

Current Frame :

در این قسمت ساده فریم جاری نمایش پیدا میکند.

Frame Rate :

این گزینه تعداد فریم های نمایش داده شده را نشان میدهد.

Playback Time :

این گزینه مدت زمان سپری شدن فیلم را نشان میدهد.

Scroll Bars :

بوسیله این گزینه میتوان فریم های لایه های قبلی را مشاهده نمود.

لایه ها

لایه ها به مانند صفحات شفافی بر روی صفحه کاری قرار گرفته اند. اشیاء بر روی این لایه ها به صورت مستقل عمل میکنند. به این صورت شما میتوانید هر کدام از اشیاء روی لایه های مختلف را دستکاری کنید و یا اینکه یک لایه را به جلو یا پشت لایه مورد نظر انتقال دهید، بدون اینکه اشیاء دیگر خراب شوند. با توجه به شکل زیر به اجزای لایه نگاهی دقیقتر بیندازید:

: Layer Names

در اینجا نام لایه ها را مشاهده میکنید. برای تغییر نام یک لایه است روی آن دو بار کلیک کرده و نام آن را عوض کنید.

: Add a layer

برای ایجاد یک لایه جدید از این گزینه استفاده میشود.



: Add a Motion Guide Layer

این گزینه شما را قادر میسازد تا یک لایه‌ی راهنمای ایجاد کنید. بنابر این میتوان اشیاء را در یک مسیر حرکت داد که این مسیر الزاماً مستقیم نمیباشد.

: Add a Layer Folder

توانایی شما را در افزودن پوشه‌هایی به سازماندهی لایه‌ها افزایش میدهد.

: Delete a Layer

به وسیله این آیکون میتوان لایه مربوطه را حذف کرد.

: Show or Hide Layer

با کلیک کردن روی جعبه‌ها، لایه‌ها قابل مشاهده میشوند. اگر فقط میخواهید لایه خاصی را امتحان کنید بر روی همان لایه کلیک کنید.

: Lock or Unlock Layer

با کلیک کردن در این ستون تمام لایه‌ها قفل شده و برای لایه‌ها و Frame‌ها امکان هیچ ویرایشی وجود ندارد. (میتوان تک تک لایه‌ها را نیز قفل کرد)

: Show Layer as Outline

با کلیک بر روی این ستون، اشیاء بصورت یکپارچه در می‌آیند. اهمیت این حالت را زمانی درک خواهید کرد که مشاهده کنید اشیاء مختلف از لایه‌های متفاوت چگونه با هم پیوند می‌خورند.

جعبه ابزار

جعبه ابزار Flash مجموعه‌ای از ابزار ترسیم و انتخاب اشکال است. با کمک شکل زیر می‌توان با عملکرد هر کدام از ابزارها آشنا شد.

: Arrow Tool

این ابزار برای انتخاب اشکال به کار می‌رود و بوسیله‌ی آن می‌توان قسمتی از شکل یا تمام آنرا جابجا کرد.

: Sub Select Tool

به وسیله این ابزار میتوان خطوطی که توسط ابزار Pen ترسیم شده اند را ویرایش و یا ترمیم نمود.

: Line Tool

بوسیله این ابزار میتوان خط‌های گوناگون با نوع قلم متفاوت رسم کرد. (اگر هنگام کار با این ابزار کلید Shift را نگه داریم میتوانیم خط‌های کاملاً عمودی و یا حتی 45 درجه رسم کنیم).

: Lasso Tool

برای انتخاب یک ناحیه‌ی نامنظم می‌توان از این ابزار استفاده نمود.

: Text Tool



به وسیله این ابزار میتوان به Flash متن هایی را اضافه نمود.

: Oval Tool

به وسیله این ابزار میتوانیم بیضی رسم کنیم و اگر هنگام رسم کلید Shift را پایین نگه داریم میتوانیم دایره رسم کنیم.

: Rectangle Tool

به وسیله این ابزار میتوان مستطیل رسم نمود ، اگر در هنگام رسم کلید Shift پایین نگه داشته شود میتوان مرربع رسم نمود.

: Pencil Tool

با استفاده از این ابزار میتوان سه نوع خط نامنظم و شکسته رسم کرد .

: Brush Tool

با استفاده از این ابزار می توان اشکال خاصی نظیر پیکر انسان و غیره ترسیم نمود .

: نکته

با استفاده از ابزارهای دیگری نیز می توان عملیات فوق را انجام داد ، ولی این ابزار کار را ساده تر انجام می دهد .

: Free Transform Tool

به کمک این ابزار می توان تصویر را کوچک یا بزرگ نمود و یا آنرا چرخاند .

: Fill transform Tool

این ابزار برای عوض کردن طیف اشیایی که توسط Flash رسم میشوند به کار میروند.

: Ink Bottle Tool

با استفاده از این ابزار می توان خطوط موجود در اشیاء Flash را رنگی نمود .

: Paint Bucket Tool

با استفاده از این ابزار می توان اشیایی که توسط Flash رسم شده اند را رنگی نمود و یا رنگ آنها را تغییر داد .

: Eyedropper Tool

به کمک این ابزار میتوان رنگ دلخواه خود را از یک تصویر یا شیء انتخاب نمود.

: Eraser Tool

این ابزار برای پاک کردن قسمتی از یک شیء بکار می رود ، توسط Option های این ابزار می توان حالت پاک کردن را انتخاب نمود .

: Hand Tool

به کمک این ابزار امکان جابجا کردن Work Space وجود دارد .



: Zoom Tool

با استفاده از این ابزار کادر فیلم Flash را کوچک و بزرگ می کنیم .

: Stroke Color

با انتخاب این گزینه جعبه رنگ باز میشود و رنگ خطوط اشیاء به رنگ دلخواه در می آید .

: Black and White

با انتخاب این گزینه خود Flash به طور اتوماتیک رنگ Stroke را مشکی و رنگ Fill را سفید میکند.

: No Color

با استفاده از این گزینه در واقع هیچ رنگی برای کار خود انتخاب نمیکنید.

: Swap Color

با کمک این گزینه میتوان جای Stroke را با جای Fill عوض کرد.

: Tools / Options

در این مکان کارایی و حالت مختلف بعضی از ابزار ها نمایش داده میشود که از بین آنها می توان مورد خاصی را انتخاب نمود .

: Panels

در واقع یک پانل یک جعبه محاوره ای است که نیاز به بسته شدن ندارد. زمانی که در پانل های Flash تغییراتی ایجاد میکنید، نیاز به بستن پانل ها نیست ، تغییرات فوراً اعمال میشوند.

: نکته :

ممکن است بعضی از پانل ها مخفی باشند ، توسط منوی Window میتوان آنها را فعال نمود.

: Properties Panel

توضیح این پنل میتوان مشخصات ابزار انتخاب شده را تعیین کرد. مثلًا در شکل زیر ، پانل خصوصیات Text Tool را میبینید.

: Color- Mixer Panel

توضیح این Panel میتوان رنگهای دلخواه خود را برای استفاده در خطوط و داخل سطوح ایجاد نمود. زمانی که رنگ مورد نظر خود را انتخاب میکنید اشیاء جدید به این رنگ در خواهند آمد.

: Color Swatches Panel

این Panel محدوده ای رنگ بیشتری را به ما نشان می دهد .

: Components Panel

توضیح این Panel میتوان عناصر واسطه ای را به فیلم اضافه نمود. این عناصر توسط یکسری کد اسکریپت کنترل میشوند. این عناصر به شما کمک میکنند تا بتوانید به سادگی فیلمهای Flash قمیه کنید.



: Action Panel

توسط این Panel میتوان جهت استفاده از اشیاء ، کد اسکریپت مورد نظر را به فریم های Timelines اضافه نمود. همچنین توسط این زبان برنامه نویسی میتوان حرکات اتوماتیک را به Flash اضافه کرد.

انیمیشن در Flash

در Flash به هر گونه جابجایی در اشیاء یا تصاویر ، کوچک و بزرگ شدن و تغییر حالت اشیاء انیمیشن گفته می شود. ابتدا به چگونگی کار انیمیشن پرداخته و سپس نحوه ای ساخت آنرا توضیح خواهیم داد.

Animation ها در Flash به چه صورت کار میکنند :

تمام اشیاء و تصاویر را در فریم ها و لایه های مخصوص پیاده کرده و تغییرات را در آن اعمال می کنیم، حال به اجرای انیمیشن ها می پردازیم . همیشه در فلاش اشیاء و تصاویر را بر روی Work Space و انیمیشن را بر روی فریم ها اعمال می کنیم . وقتی یک Movie را طراحی می کنیم به آن فرمت SWF Export می دهیم ، تمامی لایه ها و فریم ها به یک لایه تبدیل شده ، تمامی عناصر دست به دست هم داده و به یک لایه تبدیل می شوند . مثلا اگر در یک لایه 200 فریم وجود داشته باشد ، در قسمت movie بصورت یک عکس در آمد و پشت سر هم قرار می گیرند . در هنگام عبور از روی این فریم ها سرعت بالا بوده و تمامی این فریم ها را می توان پشت سر هم در فرمت یک انیمیشن مشاهده کرد .

شروع ساخت یک انیمیشن :

در این قسمت هدف مشخصی را مد نظر قرار داده ، برای انجام آن به محیط Flash رفته و کار را شروع می کنیم .

هدف :

ایجاد یک Animation که در آن شکل یک توب وجود دارد که میخواهیم از سمت راست وارد صفحه شده و از سمت چپ خارج شود.

شروع :

1- گزینه New را از منوی File انتخاب کرده تا محیط کار جدیدی بارگذاری شود.

2- اشیاء موجود در صفحه را در فریم های مورد نظر ترسیم کنید.

3- انیمیشن لازم را بر روی فریم ها اعمال کنید.

حال میخواهیم در 20 فریم تویی ترسیم کنیم که از سمت چپ وارد صفحه شده و از سمت راست خارج گردد. ابتدا از Layer فریم 1 را انتخاب کرده و به وسیله Oval tool در آن فریم یک توب ترسیم می کنیم. از اینجای کار به بعد مبدأً توب مشخص شده است حال باید مقصدی که میخواهیم توب به آن جا بررسد را کپی کرده و آن را به 20 Frame منتقل می کنیم.(زیرا گفته ایم در 20 فریم)

(روش کپی : روی فریم مورد نظر راست کلیک کرده و Copy frame را انتخاب میکنیم، سپس بر روی فریم مورد نظر راست کلیک کرده و گزینه Paste را انتخاب میکنیم.) حال تمام کارها انجام شده و به مرحله ای می رسیم که میخواهیم Effect مورد نظر را بر شیء اعمال کنیم.

از آنجایی که میخواهیم شیء از سمت راست چپ به سمت راست تغییر مسیر دهد باید از Motion Tween استفاده کنیم . پس از تعیین مبدأ و مقصد شیء بر روی Frame1 راست کلیک کرده و گزینه Create Motion Tween را انتخاب کنید. هنگامی که این عمل را انجام میدهیم کل 20 فریم به رنگ بنفش در می آید. این بدان معناست که Motion ها یافته اند ولی به صورت نقطه چین. این حالت بیانگر این مطلب است که به مبدأ Motion داده ایم ولی به مقصد خیر. حال همین کار را برای Frame20 یعنی همان Frame مقصود انجام میدهیم. میبینیم که بر روی بیست Frame یک Flash ظاهر شده و نقطه چینها از بین می روند. حال اگر Ctrl + Enter را فشار دهید میتوانید Animation ساخته شده را مشاهده کنید. حال با یادگیری Motion Tween میتوانید اشیاء



مختلف را با Effect های مختلف ساخته و نمایش دهید.

Shape Tweens

نوع دیگر Animation در Flash Shape Tween و Motion Tween است. تفاوتی که بین Motion Tween و Shape Tween وجود دارد، این است که برای حرکت و جابجایی اشیاء کاربرد دارد ولی Shape tween برای تغییر حالت اشیاء به کار می‌رود. به طور مثال یک دایره در حین حرکت به شکل یک مستطیل در می‌آید.

شروع ساخت یک Shape Tween

برای این کار محیط جدیدی باز نموده (File / New) و بعد از آن در Layer و فریم مورد نظر شئ را ترسیم مینماییم، سپس در فریم مقصد، شئ بعدی را ترسیم می‌کنیم در اینجا دو فریم با دو شئ متفاوت داریم مثلاً اگر بخواهیم از دایره به مستطیل برسیم، ابتدا ابزار Arrow را انتخاب نموده و با یک بار کلیک کردن بر روی فریم مبدأ آن را انتخاب می‌کنیم، هنگامی که فریم مورد نظر انتخاب شد در Properties منوی به نام Tween ظاهر می‌شود که با استفاده از آن می‌توان به شئ Motion یا Shape در قسمت Properties از انتخاب Frames دهیم. حال پس از انتخاب Tween و ابزار Shape را انتخاب می‌کنیم. در اینحالت فریم مورد نظر تغییر رنگ یافته و به رنگ سبز در می‌آید که این خود نشانه Tween است. ولی تا اینجا کار ما کامل نشده چون به Frame مقصود Shape را نداده ایم. حال برای Shape Frame نیز تمامی این مراحل را اجرا می‌کنیم. حال برای نمایش، Ctrl + Enter را زده شکل در حین حرکت از دایره به مستطیل تبدیل می‌گردد.

Motion Guide

از Motion Guide به عنوان خطوط راهنمای استفاده می‌شود. برای اعمال Motion های مختلف ابتدا باید یک خط راهنمای که شئ بر روی آن حرکت می‌کند را ایجاد کرده و سپس انیمیشن را بر روی آن سوار کنیم.

شروع کار :

۱- ایجاد خط راهنمای : ابتدا باید در لایه و فریم مورد نظر خط راهنمای را رسم نمود. برای مثال میخواهیم خطی به سکل زیر رسم کنیم که یک توپ به همین حالت از روی آن حرکت کند.

نکته :

بعلت اینکه خط راهنمای Movie یکی از اجزاء اصلی نیست، در Motion Guide قابل مشاهده نمی‌باشد.

اول باید بر روی گزینه Add Motion Guide کلیک کرده تا یک Layer مخصوص ایجاد شده و در همان Layer در فریم اول یا فریم مورد نظر خط راهنمای را ترسیم کنیم. هنگامی که خط ترسیم گشت حال یک Layer جدید ایجاد می‌کنیم و انیمیشن شئ خود را بر روی آن ایجاد می‌کنیم خود Flash به صورت پیش فرض از مرکز شئ برای Guide استفاده می‌کند (از ابتدا تا انتهای) حال Ctrl + Enter را فشار دهید و Flash را مشاهده کنید. به حالت زیر می‌باشد. (خط راهنمای منحنی می‌باشد).

آوردن عکس در محیط Flash

در بسیاری از Movie ها، به عکس و تصاویر احتیاج پیدا می‌کنیم. نرم افزار Flash این امکان را به ما میدهد که بتوانیم از تصاویر با قالبهای متفاوت نیز استفاده کنیم.

طریقه آوردن عکس در Flash :

اول از منوی File گزینه Import را انتخاب کرده هنگامی که این گزینه را انتخاب کردید پنجره ای باز می‌شود که مسیر عکس مورد نظر را می‌خواهد. با آوردن مسیر عکس و انتخاب آن دکمه Open را فشار داده و عکس مورد نظر به محیط Work Space انتقال می‌یابد.

توسط این گزینه نیز میتوان فایلهاي gif متحرك را به داخل Movie آورد. ولی در Flash هر قسمت فایل gif متتحرك به یک فریم تبدیل می شود. در اینجا ها آماده نمایش در Movie می باشند.

اضافه کردن یک ماسک گرافیکی :

- این ماسک توسط یک شیء منحنی بسته ساخته میشود. میتوان توسط ابزار های مختلف از جعبه ابزار یک ماسک گرافیکی ایجاد کرد.
- 1- ابتدا اشیائی را که میخواهید در فیلم نمایش داده شوند رسم کنید.
 - 2- به وسیله کلیک بر روی دکمه Insert Layer یک لایه جدید به لایه قبلی اضافه کنید.
 - 3- بر روی لایه جدید راست کلیک کرده و از منوی پدیدار شده برای تبدیل آن لایه به لایه ماسک Mask را انتخاب کنید.
 - 4- برای خارج شدن از حالت قفل بر روی ستون قفل از لایه ماسک کلیک کنید. برای اینکه لایه از حالت معمولی به ماسک تبدیل شود ، Flash به طور اتوماتیک لایه ها را قفل می کند.
 - 5- به یاد داشته باشید که شکل انتخابی جهت تأثیر ماسک بسته باشد.

حال می خواهیم با استفاده از ماسک یک Movie بسازیم که در آن دایره یا متن از محیط خارج شود :

- 1- اشکال خود را که در فیلم میخواهیم استفاده کنیم ، ترسیم میکنیم.
- 2- یک لایه جدا برای Text خود ایجاد مینماییم ، و متن را در داخل آن تایپ مینماییم.
- 3- لایه دیگری برای Mask بر روی همان لایه Text ایجاد میکنیم تا بتوانیم اعمال Mask را در آن لایه انجام دهیم.
- 4- پس از نوشتن Text اینیشن Mask را ایجاد می کنیم. ابتدا در اولین Frame دایره ترسیم کرده از آن کپی گرفته و در فریم بعدی (بطور دلخواه) آن را Paste میکنیم و به اندازه طول Font مبدأ و مقصد را مشخص نموده و در آخرین قسمت Motion مربوطه را به frame ها میدهیم. حال بازدن کلید Ctrl + میتوان تغییرات را مشاهده نمود.

حذف Mask :

برای از بین بردن حالت Mask به دو صورت میتوان عمل نمود :

1- حذف کامل لایه Mask

2- راست کلیک کردن بر روی لایه مورد نظر و برداشتن تیک گزنه Mask

نوشتن متن و ایجاد انیمیشن بر روی آن :

- برای نوشتن متن در Flash ، ابتدا ابزار Text tool را از جعبه ابزار ، انتخاب کرده ، سپس به دو صورت میتوان محیط نوشتن متن را فراهم کرد :
- 1- با بردن آن بر روی محیط مورد نظر ، فشار دادن کلید ماوس و کشیدن آن می توان محیط محدودی برای آن تعریف کرد .
 - 2- میتوان با یک کلیک آن محیط را ایجاد کرده و بینهایت کاراکتر تایپ کرد
- حال که متن را Type کردیم در قسمت Properties گزینه هایی فعل میگرددند که قسمتی از آن را برای شما توضیح خواهیم داد :
1. Static Text : در این حالت هنگام تایپ متن هیچ عملی نمیتوان بر روی آن انجام داد.
 2. Dynamic Text : اگر در هنگام تایپ از این گزینه استفاده کنیم متن ها به صورت Dynamic در می آیند ، یعنی شما این امکان را پیدا میکنید که آنها را انتخاب کرده و از آنها کپی بردارید.



Input Text 3 : اگر در هنگام تایپ از این گزینه استفاده شود هنگام نمایش میتوان متن هارا پاک کرده و یا حتی در آنها Type از این حالت بیشتر در Form ها استفاده میشود.

Font : از این گزینه در تعیین فونت استفاده می شود . به اینگونه که متن را Select کرده، بر روی Font مورد نظر کلیک کرده و آن را جایگزین Font قبلی میکنیم.

Character Spacing : از این گزینه برای کم و زیاد کردن فاصله بین کاراکتر ها در Font استفاده می شود . این کار به وسیله لغزنده کنار آن انجام می شود.

Font Size : توسط این گزینه میتوان اندازه Font را از 8 تا 96 تغییر داده و آن را کوچک و بزرگ کرد. البته به صورت دستی نیز می توان اعداد دیگری به آن داد .

Text Fill Color : این گزینه که همان Fill Color است برای تغییر رنگ Font استفاده میشود .

Toggle Bold Style : این گزینه برای Bold نمودن Text ها به کار میروند.

URL Link : از این گزینه برای لینک کردن یک متن ، یک آدرس استفاده می کنیم . به اینصورت که متن را انتخاب کرده و سپس در محل URL آدرس مورد نظر را به آن Link میکنیم.

Text اینیمیشن

حال متن را با تنظیمات دلخواه Type کرده و موقع آن رسیده که Animation مورد نظر را بر آن اعمال کنیم. در اینجا میخواهیم متن ما حول یک مرکز از کوچک به بزرگ تبدیل شود.

شروع :

لایه مورد نظر را ایجاد نموده به آن یک نام دلخواه داده و در فریم مورد نظر متن را Type می کنیم. از فریمی که متن در آن است یک کپی گرفته و در Frame مورد نظر Motion Paste میکنیم.

- به دلیل اینکه گفته ایم متن باید از کوچک به بزرگ تبدیل شود ، باید در فریم اول سایز متن را کوچکترین اندازه در نظر بگیریم.

- حال Motion لازم را به آن داده و آن را مشاهده میکنیم.

- در هنگام نمایش Movie ، متنی را مشاهده می کنیم که از کوچک به بزرگ تبدیل می شود .

Symbol

Symbol ها یا همان سمبل ها اشیائی هستند که در فیلم های Flash مورد استفاده قرار می گیرند. در میان Symbol ها و اشیاء معمولی تفاوت هایی به شرح زیر وجود دارد:

1- میتوان از هر Symbol یک کپی گرفته و هر کجا که لازم شد از آن استفاده نمود.

2- میتوان در یک Symbol یک لایه Mask داشت ، به صورتی که در موقع مورد نیاز ، هم برای مرتب بودن و هم برای حجم کم بتوان از آن استفاده کرد.

3- دیگر آنکه بتوان آن را در کتابخانه Flash تگهداری کرد و در موقع مورد نیاز از آن استفاده نمود .

Movie Clip (سمبل های گرافیکی) :

سمبلی است که در آن اشیاء و یا حتی عکس های بیتی موجود میباشند و می توانیم از آنها استفاده کنیم. مانند عکس یک جنگل که پشت زمینه باشد.

Button : یا همان سمبول های کلیدی بیشتر برای ساختن کلید ها به کار میروند. این کلید ها دستوراتی را میگیرند که در مراحل انجام Flash به کار رفته اند و هر کلید برای فعال شدن هر عمل و هر دستوری احتیاج به یک سری دستورات خاص دارد که بر اساس Action Script تعریف می شوند.



- مثال : لینک دادن ، دکمه های Back , Next و دکمه های ارتباطی و غیره .

ایجاد Symbol ها :

برای تهییه ی Symbol ها به دو طریق میتوان عمل نمود :

1- اولین مسیر به این صورت است که از منوی Insert گزینه Convert to Symbol را انتخاب می کنیم . در این موقع پنجره ای باز میگردد که حالت های Symbol را نمایش میدهد. هر کدام را که بخواهیم انتخاب نموده و یک Symbol ایجاد میکنیم.

2- در حالت دوم میتوان از یک shortcut استفاده نمود که کلید آن کلید F8 است. هنگامی که کلید F8 را فشار میدهیم همان پنجره باز میشود، نوع را انتخاب کرده و OK را فشار میدهیم.

ذخیره سازی فایل‌های Flash

منظور از فایل‌های Flash چیست ؟

هر موضوعی که در نرم افزاری خلق می شود چه در شکل برداری و چه در گرافیکی و غیره در یک فایل اصلی ذخیره میشود که فقط توسط همان نرم افزار میتوان آن را مشاهده نمود. (در اصل Source پروژه است). ولی میتوان آن فایل اصلی را به قالب فایل‌های شناخته شده در آورد تا در هر مورد قابل مشاهده باشد.

مثال :

در نرم افزار Photoshop فایل اصلی دارای پسوند pst است ولی ما آنها را با پسوند های jpg و یا gif ذخیره میکنیم. حال در نرم افزار Flash فایل‌های اصلی با پسوند fla ذخیره میگردد و Source اصلی برنامه همین فایل fla میباشد.

در اینجا پروژه ها به جای رسیده اند که میخواهیم آنها را با پسوند fla ذخیره کنیم .

باید به منوی File رفته و گزینه Save را انتخاب کرد ، هنگام انتخاب این گزینه پنجره ای باز میشود که باید اسم فایل و مسیر مورد نظر را به آن داده و سپس کلید Save را فشار دهیم .

فایل‌های swf :

هنگامی که بخواهیم فیلم Flash را به یک فایل که خود لایه نیز ایجاد کرده ، تبدیل کنیم باید آن را به حالت swf در آوریم .

اگر به یاد داشته باشید در فایل اصلی با همان fla گفتیم که تمامی اشیاء و اجزاء در لایه ها و فریم های متفاوتی ایجاد میشوند و شاید بعضی اوقات به ده ها احتیاج پیدا کنیم. ولی حال میخواهیم کد اصلی swf را بدانیم.

هنگامی که فایل‌های swf. fla به swf تبدیل میشوند ، اولین کاری که انجام می شود اینست که تمامی اجزاء فیلم Flash به یک Layer تبدیل شده و در نتیجه حجم فایل swf بارها سبک تر از فایل اصلی fla خواهد بود.

نکته :

فایل‌های swf هنگامی اجرا میشوند که آن سیستم هم نرم افزار Flash را نصب کرده باشد ولی ما میتوانیم فایل‌های swf را به کمک HTML Source آن Upload کرده و یا هر سیستمی حتی آن که Flash ندارد را مشاهده کنیم. در قسمت های بعدی راجع به فایلها و چگونگی بارگذاری آنها بر روی Web توضیحات بیشتری خواهیم داد .

ذخیره فایل swf از fla :

برای انجام این کار فایل fla را باز کرده ، به منوی فایل رفته و از آنجا گزینه Publish setting را انتخاب مینماییم. هنگامی که این گزینه را اجرا میکنیم پنجره ای ظاهر میشود. در این پنجره گزینه ای به نام Format وجود دارد که در قسمت Type آن نوع فایلی که میخواهیم Publish کنیم را وارد می کنیم . اگر

میخواهد فقط swf از آن بگیرید ، swf را تیک زده، دکمه Publish را فشار داده و سپس OK را بزنید. در مسیر فایل fla فایلی با همین اسم ، با پسوند SWF و با حجم بسیار پایین تر ایجاد می گردد.

ذخیره فایلهای exe :

همه ما میدانیم که فایلهای exe فایلهای اجرایی شناخته شده در هر سیستم عامل هستند. یعنی بدون احتیاج به هیچ نرم افزار خاصی به راحتی میتوانیم توسط سیستم عامل مورد نظر آن را مشاهده کنیم. Windows Projector نرم افزار Flash این قابلیت را نیز در خود دارد ، برای ساخت فایل exe تمامی مراحل swf را انجام میدهیم به انضمام اینکه تیک (ex) را انتخاب کرده و سپس آن را Publish می کنیم.

ساخت فایلهای HTML :

جهت ساخت یک فایل HTML از طریق زیر عمل مینماییم : File/ Publish Setting

منبع: فناوری اطلاعات ایران