

بسم الله الرحمن الرحيم

آموزش گام به گام

فلسه CS4

نوشتة:

Keith Butters

مترجمان:

آرزو خسروپور

ابوالفضل طاهريان ريزی



سرشناسه: باترز، کیت

Butters, Keith

عنوان و نام پدیدآور: آموزش گام به گام فلش CS4/کیت باترز: ترجمه آرزو خسروپور، ابوالفضل طاهریان.

مشخصات نشر: تهران: طاهریان، ۱۳۸۸.

مشخصات ظاهری: ۳۴۴ ص.: مصور: ۱۷×۳۴ س.م.

شابک: ۴-۷۶-۸۴۰۶-۹۶۴-۹۷۸ قیمت: ۶۰۰۰۰ ریال

وضعیت فهرست نویسی: فیا

یادداشت: عنوان اصلی: Teach Yourself VISUALLY Flash CS4 Professional

موضوع: فلش (فایل کامپیوتری)

موضوع: متحرک سازی کامپیوتری

شناسه افزوده: طاهریان ریزی، ابوالفضل، ۱۳۵۲ -

شناسه افزوده: خسروپور، آرزو، ۱۳۵۶ -

رده بندی کنگره: ۱۳۸۸ الف ۸ ب ۲ ۷/۷ ۸۹۷/۷ TR

رده بندی دیویی: ۰۰۶/۶۹۶

شماره کارشناسی ملی: ۱۹۵۴۳۶۳



آموزش گام به گام فلش CS4

● مترجمان: ابوالفضل طاهریان ریزی - آرزو خسروپور

● سبک آموزش: گام به گام و کاملاً تصویری ● ناشر: انتشارات طاهریان ● سال چاپ: بهار ۸۹

● نوبت چاپ: اول ● تیراژ: ۲۱۰۰ جلد ● حروفچینی و طراحی: طاهریان ● لیتوگرافی: باران

● چاپخانه: سپه ● طرح جلد: آرزو خسروپور ● قیمت: ۶۰۰۰۰ ریال (۹ دلار)

شابک: ۴-۷۶-۸۴۰۶-۹۶۴-۹۷۸

آدرس انتشارات: تهران، میدان انقلاب، خیابان کارگر جنوبی، خیابان دکتر لبافی نژاد، پلاک ۲۶۶، طبقه

چهارم، واحد ۱۱، تلفن: ۶۶۴۹۲۷۳۳ تلفکس: ۶۶۹۷۴۱۵۲

www.Taherianpress.com

هرگونه چاپ و تکثیر از محتویات، طرح جلد و عنوان مجموعه این کتاب بدون اجازه کتبی ناشر ممنوع است. متخلفان به موجب قانون حمایت از حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

تقدیم به همه علاقمندان علم و آگاهی

مقدمه:

سلام و درود به شما که هوشمندانه این کتاب را برای یادگیری برنامه فلش ۱۰ انتخاب کرده‌اید. نسخه نهایی برنامه فلش ۱۰ دارای توانایی‌های ریز و درشت فراوانی است که شما با مطالعه این کتاب می‌توانید به آنها دست پیدا کنید.

این کتاب ترجمه‌ای کاملاً کاربرپسند از کتاب Teach Yourself VISUALLY Flash CS4 Professional است که امیدواریم مقبول واقع شود.

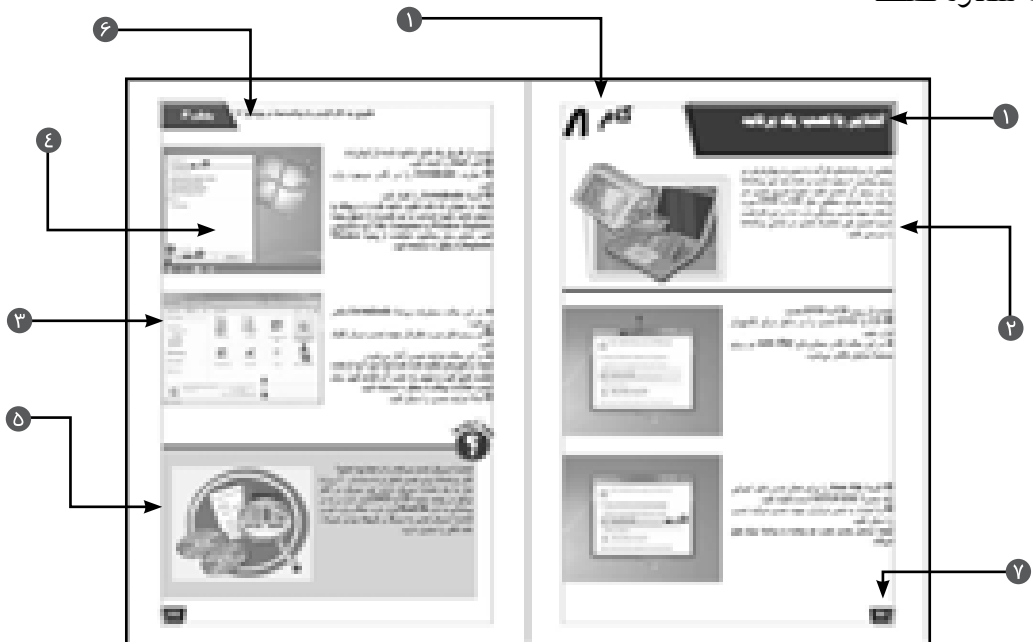
پیش فرض

در این کتاب فرض بر آن قرار گرفته که قبلاً فلش بر روی سیستم شما نصب می‌باشد. در صورتیکه کامپیوتر شما فاقد چنین امکانی است، می‌توانید از طریق DVD همراه کتاب اقدام به نصب فلش CS4 کنید.

ساختار کتاب

ساختار کلی این کتاب به صورتی است که نیاز تمامی کاربران مبتدی و حرفه‌ای را تا حد زیادی برآورده می‌کند. سبک آموزش در این کتاب به صورت کاملاً تصویری است از این رو شما با پی‌گیری تصاویر کتاب می‌توانید در حداقل زمان ممکن به ایده‌آل‌ترین نتیجه ممکن برسید. در اکثر گام‌های این کتاب ما سعی کرده‌ایم از این ساختار پیروی کنیم که در بین کتاب‌های موجود منحصر به فرد است:

- ۱ شماره و عنوان گام
- ۲ مقدمه گام
- ۳ تصاویر هر گام
- ۴ شماره گذاری‌های گام
- ۵ جعبه ترفندها
- ۶ عنوان فصل
- ۷ شماره صفحه



DVD همراه

همراه با این کتاب قرار است یک DVD رایگان نصب Flash CS4 ارائه شود. این DVD حاوی نسخه نهایی برنامه است. امیدواریم از آن استفاده لازم را ببرید.

خدمات جانبی کتاب

انتشارات طاهریان با ایجاد وب سایت خود به آدرس www.Taherianpress.com سعی کرده یک گام دیگر به شما نزدیک شود. با ورود به این وب سایت شما می‌توانید به آخرین خبرها و اطلاعات در مورد ویروس‌ها و برنامه‌های کامپیوتری دست پیدا کنید. علاوه بر این، ما لیستی از جدیدترین کتاب‌های خود را در آن قرار داده‌ایم که شما با کلیک بر روی آنها می‌توانید خلاصه‌ای از کتاب را نیز مطالعه کنید.

در صورتی که شما حتی سئوالی نیز در مورد کتاب‌های ما داشته باشید می‌توانید در این سایت برای ما پیغام بگذارید. در این سایت منتظر حضور گرم شما هستیم.

... و اما یک خواهش

ما مطمئن هستیم که شما با مطالعه این کتاب به یک کاربر حرفه‌ای برنامه فلش ۱۰ تبدیل خواهید شد. پس اولاً از پیشرفت‌های مداوم خود ما را مطلع کنید و دوماً در صورتیکه از این کتاب راضی بودید آنرا به دوستان خود معرفی کنید و بدانید که این بهترین هدیه به آنها و کمک بزرگی به ما است.

کلام آخر

ما در چاپ و تدوین این کتاب سعی خود را در بالا بردن محتوی و جلب رضایت شما دوست محترم معطوف کرده‌ایم. امیدواریم کاستی‌های آن را به دیده اغماض بنگرید و پیشنهادات و راهنمایی‌های خود را برای ما ارسال کنید تا در ادامه راه از آنها بهره ببریم. شادترین لحظات، پربارترین اوقات و کاربردی‌ترین تجربیات را هنگام استفاده از فلش برای شما آرزو مندیم.

موفق باشید

طاهریان-خسروپور

توانایی شروع کار با برنامه فلش



- گام ۱: معرفی برنامه فلش..... ۱۴
- گام ۲: آشنایی با نصب برنامه فلش CS4..... ۱۶
- گام ۳: آشنایی با نصب برنامه فلش CS4 (قسمت دوم)..... ۱۸
- گام ۴: آشنایی با پنجره اصلی فلش..... ۲۰
- گام ۵: آشنایی با پانلهای فلش..... ۲۱
- گام ۶: آشنایی با باز کردن یک فایل فلش..... ۲۲
- گام ۷: آشنایی با ذخیره سازی و بستن فایل های فلش..... ۲۴
- گام ۸: آشنایی با دستور Save As..... ۲۶
- گام ۹: آشنایی با ساخت یک سند جدید فلش..... ۲۷
- گام ۱۰: آشنایی با سازماندهی و ذخیره سازی فضای کار..... ۲۸
- گام ۱۱: آشنایی با سازماندهی و ذخیره سازی فضای کار (قسمت دوم)..... ۳۰
- گام ۱۲: آشنایی با جابجایی و بزرگ نمایی فضای کار..... ۳۲
- گام ۱۳: استفاده از خطکش ها و شبکه راهنما..... ۳۴
- گام ۱۴: آشنایی کار با الگوها..... ۳۶
- گام ۱۵: استفاده از پانل نمایش دهنده ویژگی ها..... ۳۸
- گام ۱۶: تنظیم یک سند جدید فلش..... ۴۰
- گام ۱۷: تنظیم یک سند جدید فلش (قسمت دوم)..... ۴۲
- گام ۱۸: آشنایی با تنظیمات انتشار..... ۴۴
- گام ۱۹: آشنایی با تنظیمات انتشار (قسمت دوم)..... ۴۶
- گام ۲۰: آزمایش یک تصویر متحرک فلش..... ۴۸
- گام ۲۱: کمک گرفتن در فلش..... ۴۹



ترسیمات در برنامه فلش

- گام ۲۲: آشنایی با جعبه ابزار فلش..... ۵۲
- گام ۲۳: آشنایی با گروه بندی موضوعات..... ۵۴
- گام ۲۴: آشنایی با ترسیم خطوط در فلش..... ۵۶
- گام ۲۵: آشنایی با ابزار مداد..... ۵۸
- گام ۲۶: آشنایی با رنگ آمیزی توسط ابزار قلم مو..... ۶۰
- گام ۲۷: آشنایی با ترسیمات اشکال، توسط ابزار قلم..... ۶۲
- گام ۲۸: آشنایی با ترسیم چهار ضلعی و بیضی..... ۶۴
- گام ۲۹: آشنایی با رنگ آمیزی توسط سطل رنگ..... ۶۶

توانایی اعمال تغییرات و موقعیت تصاویر گرافیکی



- گام ۳۰: آشنایی با ابزار پاک‌کن..... ۷۰
- گام ۳۱: آشنایی با انتخاب ترسیمات..... ۷۲
- گام ۳۲: آشنایی با تغییر رنگ خطوط و پرکننده‌ها..... ۷۴
- گام ۳۳: آشنایی با سفارشی کردن خطوط توسط ابزار بطری رنگ..... ۷۶
- گام ۳۴: آشنایی با تغییر شکل خطوط و خطوط خارجی اشکال..... ۷۸
- گام ۳۵: آشنایی با کپی کردن ویژگی‌ها..... ۸۰
- گام ۳۶: آشنایی با ساخت یک مجموعه رنگ سفارشی..... ۸۲
- گام ۳۷: آشنایی با ساخت یک گرادیان سفارشی..... ۸۴
- گام ۳۸: آشنایی با تغییر شکل یک گرادیان..... ۸۶
- گام ۳۹: آشنایی با دوران و تغییر مقیاس توسط ابزار تغییر شکل آزاد..... ۸۸
- گام ۴۰: آشنایی با گروه‌بندی خطوط، اشکال و پرکننده‌ها..... ۹۰
- گام ۴۱: آشنایی با جلو و عقب بردن موضوعات گروه‌بندی شده..... ۹۲
- گام ۴۲: آشنایی با چیدمان دقیق موضوعات..... ۹۴
- گام ۴۳: آشنایی با فعال‌سازی چسبندگی به شبکه..... ۹۶
- گام ۴۴: آشنایی با فعال‌سازی چسبندگی به موضوعات..... ۹۷



توانایی کار با متن و نوشته

- گام ۴۵: آشنایی با اضافه کردن متن..... ۱۰۰
- گام ۴۶: آشنایی با قالب‌بندی پاراگراف..... ۱۰۲
- گام ۴۷: آشنایی با تغییر رنگ و فونت متن..... ۱۰۴
- گام ۴۸: آشنایی با کپی کردن ویژگی‌های متن..... ۱۰۶
- گام ۴۹: آشنایی با تنظیم فاصله حروف و فاصله بین سطرها..... ۱۰۸
- گام ۵۰: آشنایی با جابجایی و تغییر مقیاس کادر متن..... ۱۱۰
- گام ۵۱: آشنایی با جدا کردن حروف از یکدیگر..... ۱۱۲
- گام ۵۲: آشنایی با پیچ و تاب دادن متن..... ۱۱۳

توانایی وارد کردن کارهای هنری

- گام ۵۳: آشنایی با تصاویر برداری و نقش بیت..... ۱۱۶
- گام ۵۴: آشنایی با وارد کردن تصاویر نقش بیت..... ۱۱۸
- گام ۵۵: آشنایی با جدا کردن تصاویر نقش بیت..... ۱۲۰
- گام ۵۶: آشنایی با ساخت پرکننده با استفاده از تصاویر نقش بیتی..... ۱۲۲
- گام ۵۷: آشنایی با تبدیل تصاویر نقش بیتی به تصاویر برداری..... ۱۲۴
- گام ۵۸: آشنایی با وارد کردن تصاویر گرافیکی برداری..... ۱۲۶
- گام ۵۹: آشنایی با تنظیم ویژگی‌های تصاویر نقش بیتی..... ۱۲۸
- گام ۶۰: آشنایی با وارد کردن فایل‌های PSD..... ۱۳۰
- گام ۶۱: آشنایی با وارد کردن فایل‌های PSD (قسمت دوم)..... ۱۳۲



Flash CS4

توانایی کار با لایه‌ها

- گام ۶۲: آشنایی با ایجاد و حذف لایه‌ها..... ۱۳۶
- گام ۶۳: آشنایی با تنظیم ویژگی‌های لایه‌ها..... ۱۳۸
- گام ۶۴: آشنایی با اضافه کردن لایه راهنما..... ۱۴۰
- گام ۶۵: آشنایی با ساخت لایه ماسک..... ۱۴۲
- گام ۶۶: آشنایی با دسته‌بندی لایه‌ها در پوشه..... ۱۴۴
- گام ۶۷: آشنایی با پنهان و آشکار کردن لایه‌ها..... ۱۴۶
- گام ۶۸: آشنایی با نمایش لایه با رنگ خطوط..... ۱۴۷
- گام ۶۹: آشنایی با قفل کردن لایه‌ها..... ۱۴۸
- گام ۷۰: آشنایی با چیدمان لایه‌ها..... ۱۴۹

توانایی کار با Timeline

- گام ۷۱: آشنایی با اضافه کردن فریم‌ها و چسباندن فریم‌ها..... ۱۵۲
- گام ۷۲: آشنایی با اضافه کردن برجسب فریم..... ۱۵۴
- گام ۷۳: آشنایی با جابجایی فریم‌ها..... ۱۵۶
- گام ۷۴: آشنایی با کپی کردن، برش دادن و چسباندن فریم‌ها..... ۱۵۸
- گام ۷۵: آشنایی با معکوس کردن فریم‌ها..... ۱۶۰
- گام ۷۶: آشنایی با مشاهده پیش‌نمایشی از فریم‌ها در Timeline..... ۱۶۱



Flash CS4

توانایی کار با سمبل‌ها

توانایی کار با سمبل‌ها و نمونه‌ها

- گام ۷۷: آشنایی با سمبل‌ها و نمونه‌ها..... ۱۶۴
- گام ۷۸: آشنایی با انواع سمبل‌ها..... ۱۶۵
- گام ۷۹: آشنایی با ساخت سمبل‌ها..... ۱۶۶
- گام ۸۰: آشنایی با اضافه کردن نمونه از یک سمبل صفحه نمایش..... ۱۶۸
- گام ۸۱: تنظیمات نمونه‌ها..... ۱۶۹
- گام ۸۲: آشنایی با جایگزینی سمبل‌ها..... ۱۷۰
- گام ۸۳: آشنایی با ساخت سمبل‌های کلیدی..... ۱۷۲
- گام ۸۴: آشنایی با ویرایش کیفیت..... ۱۷۴
- گام ۸۵: آشنایی با ویرایش کیفیت و چگونگی کلیدها (قسمت دوم)..... ۱۷۶
- گام ۸۶: آشنایی با اضافه کردن عملکرد به کلیدها..... ۱۷۸
- گام ۸۷: آشنایی با ساخت کلیپ‌های متحرک از سمبل‌ها..... ۱۸۰
- گام ۸۸: آشنایی با مشاهده پیش‌نمایش یک سمبل..... ۱۸۲
- گام ۸۹: آشنایی با اعمال مد ترکیب رنگ‌ها به نمونه‌ها..... ۱۸۴
- گام ۹۰: آشنایی با مدهای ترکیب رنگ..... ۱۸۵
- گام ۹۱: آشنایی با تغییر شکل موضوعات توسط ابزارهای سه‌بعدی..... ۱۸۶
- گام ۹۲: آشنایی با اعمال فیلتر به نمونه‌ها..... ۱۸۸

توانایی ساخت انیمیشن در برنامه فلش



- گام ۹۳: ساخت فریم به فریم یک انیمیشن..... ۱۹۲
- گام ۹۴: آشنایی با لایه به لایه کردن انیمیشن..... ۱۹۴
- گام ۹۵: آشنایی با ویرایش چندین فریم..... ۱۹۶
- گام ۹۶: آشنایی با انیمیشن میانگین‌گیری شده..... ۱۹۸
- گام ۹۷: آشنایی با میانگین‌گیری کلاسیک..... ۲۰۰
- گام ۹۸: آشنایی با ساخت میانگین‌گیری Montion..... ۲۰۲
- گام ۹۹: آشنایی با ساخت میانگین‌گیری Montion (قسمت دوم)..... ۲۰۴
- گام ۱۰۰: آشنایی با تصاویر میانگین‌گیری شده توسط ابزارهای سه‌بعدی سازی..... ۲۰۶
- گام ۱۰۱: آشنایی با تصاویر میانگین‌گیری شده توسط ابزارهای سه‌بعدی سازی..... ۲۰۸
- گام ۱۰۲: آشنایی با ساخت انیمیشن بر اساس تغییر شکل..... ۲۱۰
- گام ۱۰۳: آشنایی با ساخت انیمیشن بر اساس تغییر شکل (قسمت دوم)..... ۲۱۲
- گام ۱۰۴: آشنایی با استفاده از علایم راهنما..... ۲۱۴
- گام ۱۰۵: آشنایی با ساخت انیمیشن بر اساس یک مسیر..... ۲۱۶
- گام ۱۰۶: آشنایی با یک کلیپ سینمایی از انیمیشن..... ۲۱۸
- گام ۱۰۷: آشنایی با انیمیشن سازی یک ماسک..... ۲۲۰
- گام ۱۰۸: آشنایی با اضافه کردن انیمیشن به یک کلید..... ۲۲۲
- گام ۱۰۹: آشنایی با اضافه کردن انیمیشن به یک کلید (قسمت دوم)..... ۲۲۴

توانایی اضافه کردن تعاملات با استفاده از Action Script



- گام ۱۱۰: آشنایی با Action Script..... ۲۲۸
- گام ۱۱۱: آشنایی با پانل Actions..... ۲۳۰
- گام ۱۱۲: آشنایی با اضافه کردن Actions به فریم‌ها..... ۲۳۲
- گام ۱۱۳: آشنایی با اضافه کردن Actions رفتن به فریم یا صحنه‌ای خاص..... ۲۳۴
- گام ۱۱۴: آشنایی با کار بر روی نمونه‌ها در Action Script..... ۲۳۶
- گام ۱۱۵: آشنایی با جابجایی یک کلیپ ویدیویی با Action Script..... ۲۳۸
- گام ۱۱۶: آشنایی با جابجایی یک کلیپ ویدیویی با Action Script..... ۲۴۰
- گام ۱۱۷: آشنایی با محو کردن کلیپ ویدیویی توسط Action Script..... ۲۴۲
- گام ۱۱۸: آشنایی با محو کردن کلیپ ویدیویی توسط Action Script..... ۲۴۴
- گام ۱۱۹: آشنایی با متحرک سازی با استفاده از ترانزیشن..... ۲۴۶
- گام ۱۲۰: آشنایی با Events (اتفاقات) Handlers Events (کنترل‌کننده اتفاقات)..... ۲۴۸
- گام ۱۲۱: آشنایی با متوقف سازی یک انیمیشن توسط یک کلید..... ۲۵۰
- گام ۱۲۲: آشنایی با ساخت یک شماره متنی پویا..... ۲۵۲
- گام ۱۲۳: آشنایی با ساخت یک شماره متنی پویا (قسمت دوم)..... ۲۵۴
- گام ۱۲۴: آشنایی با ساخت یک فایل Action Script خروجی..... ۲۵۶
- گام ۱۲۵: آشنایی با ساخت یک فایل Action Script خروجی (قسمت دوم)..... ۲۵۸

توانایی اضافه کردن موضوعات تعاملی

- گام ۱۲۶: آشنایی با موضوعات ترکیبی..... ۲۶۲
- گام ۱۲۷: آشنایی با اضافه کردن موضوعات ترکیبی..... ۲۶۴
- گام ۱۲۸: آشنایی با حذف یک موضوع ترکیبی..... ۲۶۶
- گام ۱۲۹: آشنایی با تنظیمات موضوعات ترکیبی..... ۲۶۸
- گام ۱۳۰: آشنایی با پوسته‌ها و کلیدهای ترکیبی..... ۲۷۰
- گام ۱۳۱: آشنایی با پوسته‌ها و کلیدهای ترکیبی (قسمت دوم)..... ۲۷۲

توانایی اضافه کردن صدا

- گام ۱۳۲: آشنایی با وارد کردن یک کلیپ صوتی..... ۲۷۶
- گام ۱۳۳: اضافه کردن صدای حوادث به Timeline..... ۲۷۸
- گام ۱۳۴: آشنایی با اضافه کردن صدا به کلید..... ۲۷۹
- گام ۱۳۵: آشنایی با اضافه کردن صدا به صورت Streaming..... ۲۸۰
- گام ۱۳۶: آشنایی با تکنیک محو کردن صدا..... ۲۸۲
- گام ۱۳۷: آشنایی با ساخت دوره پخش صدا..... ۲۸۴
- گام ۱۳۸: آشنایی با اعمال تنظیمات بر صدای خروجی..... ۲۸۶



توانایی فعال‌سازی اجزای خارجی دینامیک

- گام ۱۳۹: آشنایی با فایل‌های FLV و F4V..... ۲۹۰
- گام ۱۴۰: آشنایی با جایگذاری ویدیو..... ۲۹۲
- گام ۱۴۱: آشنایی با وارد کردن تصاویر ویدیویی..... ۲۹۴
- گام ۱۴۲: آشنایی با ساخت پوسته برای پخش کننده..... ۲۹۶
- گام ۱۴۳: آشنایی با ساخت پوسته برای پخش کننده (قسمت دوم)..... ۲۹۸





توانایی فعال‌سازی اجزای خارجی دینامیک

- گام ۱۴۴: آشنایی با محتویات پویا در فلش..... ۳۰۲
- گام ۱۴۵: فعال‌سازی یک فایل JPEG پویا با یک جزء..... ۳۰۴
- گام ۱۴۶: فعال‌سازی SWF پویا با Action Script..... ۳۰۶
- گام ۱۴۷: ساخت یک فایل XML..... ۳۰۸
- گام ۱۴۸: آشنایی با فعال‌سازی اطلاعات از فایل XML..... ۳۱۰
- گام ۱۴۹: آشنایی با فعال‌سازی اطلاعات از فایل XML (قسمت دوم)..... ۳۱۲
- گام ۱۵۰: آشنایی با استفاده از XML برای ساختن متن پویا..... ۳۱۴
- گام ۱۵۱: آشنایی با استفاده از XML برای ساختن متن پویا (قسمت دوم)..... ۳۱۶
- گام ۱۵۲: آشنایی با استفاده از XML برای ساخت گالری JPEG..... ۳۱۸
- گام ۱۵۳: آشنایی با استفاده از XML برای ساخت گالری JPEG (قسمت دوم)..... ۳۲۰
- گام ۱۵۴: آشنایی با ساخت یک Preloader ساده برای فعال‌سازی یک تصویر..... ۳۲۲
- گام ۱۵۵: آشنایی با ساخت یک Preloader ساده برای فعال‌سازی یک تصویر..... ۳۲۴



توانایی انتشار تصاویر متحرک

- گام ۱۵۶: آشنایی با کادر محاوره‌ای Publish Setting..... ۳۲۸
- گام ۱۵۷: آشنایی با انتشار به صورت فایل SWF..... ۳۳۰
- گام ۱۵۸: آشنایی با ارائه کردن تصاویر GIF یا JPEG..... ۳۳۲
- گام ۱۵۹: آشنایی با استخراج یک انیمیشن به صورت ویدیو..... ۳۳۴
- گام ۱۶۰: آشنایی با انتشار یک تصویر متحرک فلش در صفحه وب..... ۳۳۶
- گام ۱۶۱: آشنایی با انتشار یک تصویر متحرک فلش در صفحه وب..... ۳۳۸
- گام ۱۶۲: آشنایی با انتشار توسط تنظیمات باند پهن..... ۳۴۰
- گام ۱۶۳: آشنایی با انتشار محتویات به صورت Projector..... ۳۴۲
- گام ۱۶۴: کلیدهای میانبر..... ۳۴۴

مجموعه کتاب های انتشارات طاهریان

