

Adobe Flash



فصل چهارم

توانایی انتخاب، ویرایش و گروه‌بندی اشیاء

عملی	نظری
۲	۱

هدف‌های رفتاری

در پایان این فصل از هنرجو انتظار می‌رود:

- نحوه کار با ابزارهای انتخاب را فرا گرفته، با آن‌ها کار کند.
- روش‌های مختلف ترسیم در محیط Flash را فرا گرفته، در موقعیت‌های مختلف آن‌ها را به کار گیرد.
- روش‌های مختلف ترکیب را روی اشیاء انجام دهد.
- با کمک پالت Align بتواند اشیاء موجود در صفحه را ترازبندی کند.

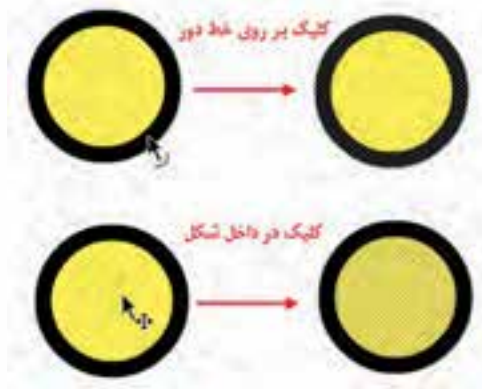
مقدمه

در قسمت‌های قبل با روش‌های مختلف ترسیم اشکال و رنگ‌آمیزی آن‌ها آشنا شدید. در این قسمت می‌خواهیم شما را با ابزارهای انتخاب (Selection) در Flash آشنا کنیم. اولین گام برای انجام عملیات ویرایشی روی اشیاء مختلف، انتخاب شیء یا اشیاء قابل ویرایش می‌باشد. ابزارهای انتخاب موجود در Flash را می‌توان شامل دو ابزار اصلی Selection و Lasso دانست که در ادامه به بررسی این ابزارها و کاربرد آن‌ها می‌پردازیم

۴-۱ آشنایی با ابزار Selection (P)

از این ابزار اصولاً برای انتخاب، تغییر شکل و جابجایی اشیاء موجود در Stage استفاده می‌شود. برای شروع کار ابزار Selection را انتخاب کرده، یا از کلید سریع V استفاده کنید. با نزدیک کردن اشاره‌گر به خطوط دور اشکال (Stroke) در کنار مکان‌نما یک شکل منحنی (Darn Curved) ظاهر می‌شود که در این حالت با کلیک روی دور خط شکل مورد نظر مشاهده می‌کنید که به حالت انتخاب در آمده است. اگر بار دیگر مکان‌نما را به داخل شکل و قسمت Fill آن انتقال دهید، به همراه مکان‌نما یک پیکان چهار سر ظاهر می‌شود که با کلیک در این قسمت نیز عمل انتخاب محتویات پرکننده شکل انجام خواهد گرفت. (شکل ۴-۱)

نکته ۱: برای انتخاب کل شکل اعم از Stroke یا Fill روی آن دابل کلیک کنید.



شکل ۴-۱ روش‌های انتخاب بخش‌های مختلف شیء

نکته ۲: در مورد اشکال چند ضلعی مانند مستطیل، مربع و...، نیز با کلیک روی Stroke یا دور خط شکل، هر یک از اضلاع به صورت مجزا انتخاب خواهند شد.

نکته ۳: اگر از ابزار دیگری در محیط Flash استفاده می‌کنید، می‌توانید با پایین نگه داشتن کلید Ctrl موقتاً ابزار Selection را انتخاب کرده، پس از اتمام عملیات دوباره به انجام کار با ابزار قبلی بپردازید.

نکته ۴: با درگ در اطراف یک شکل نیز می‌توان بخشی یا کل شیء مورد نظر را انتخاب کرد.

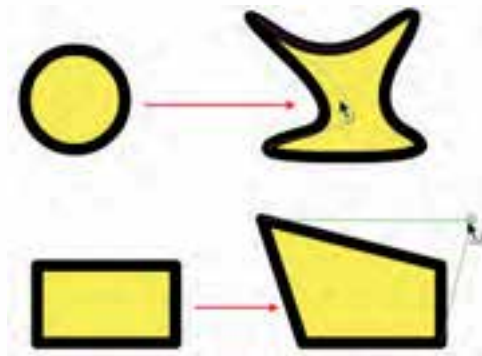
۴-۲ جابجایی و تغییر شکل اشیاء

برای این منظور مکان‌نما را به داخل شکل برده و پس از ظاهر شدن پیکان چهار سر، داخل شکل کلیک و درگ کنید. همانطور که مشاهده می‌کنید اگر چه محتویات شیء جابجا شده، ولی محدوده Stroke شیء باقی می‌ماند. برای اینکه کل شیء انتخابی را بتوانید جابجا کنید، همانطور که گفتیم روی شکل دابل کلیک کرده، سپس اقدام به جابجایی آن نمایید. (شکل ۴-۲)



شکل ۴-۲ جابجایی بخش‌های مختلف شیء

برای تغییر شکل اشیاء نیز ابتدا با ابزار Selection مکان‌نما را به نزدیکی دور خط شکل انتقال داده تا خط منحنی در کنار آن ظاهر شود، سپس با درگ کردن در هر جهت خواهید توانست آن را تغییر شکل دهید. البته توجه داشته باشید که برای اشکال چند ضلعی، کافی است از گوشه‌ها با ابزار Selection عمل تغییر شکل را انجام دهید. (شکل ۴-۳)



شکل ۴-۳ تغییر شکل اشیاء

۴-۳ آشنایی با ابزار انتخاب Lasso (P)

یکی دیگر از ابزارهای انتخابی است که عملکرد آن کمی با ابزار Selection متفاوت است. به طوری که می‌توان به کمک آن با درگ کردن در یک محدوده مشخص، اشیاء یا شیء موجود در این محدوده را به حالت انتخاب در آورد. برای استفاده از این ابزار می‌توان مانند یک ابزار Freehand هر محدوده دلخواهی را ایجاد کرد.



علاوه بر روش فوق، ابزار Lasso دارای دو روش انتخاب می‌باشند که هم زمان با فعال شدن آن در پایین جعبه ابزار در دسترس خواهد بود. (شکل ۴-۴)
ما در ادامه به بررسی هر یک از این روش‌ها و زیر ابزارهای مربوط به آن می‌پردازیم.

شکل ۴-۴ گزینه‌های ابزار Lasso

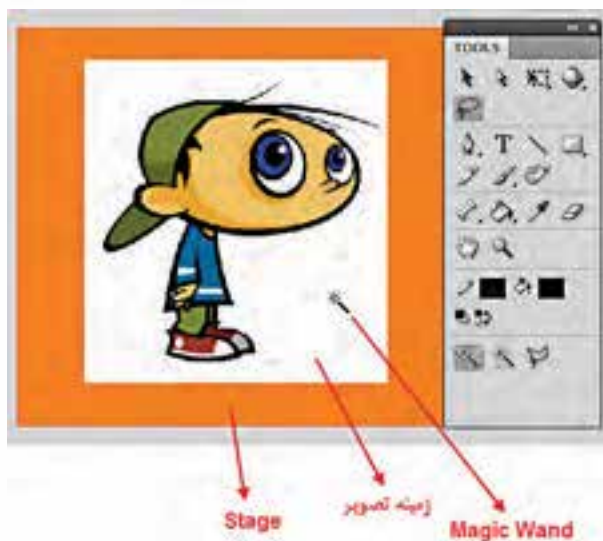
۴-۳-۱ روش انتخاب Polygon Mode (👉)

این روش که جزء روش‌های انتخابی Lasso می‌باشد با کلیک کردن روی صفحه، محدوده‌ای چند ضلعی را ایجاد خواهد کرد که در پایان عملیات انتخاب، شما می‌توانید با اتصال نقطه انتهایی به ابتدایی یا با دابل کلیک در نزدیکی نقطه ابتدایی، محدوده انتخاب را کامل کرده یا ببندید.

۴-۳-۲ روش انتخاب Magic Wand (👉)

این زیر ابزار که به آن عصای جادویی گفته می‌شود در اشکال پیکسلی یا Bitmap کاربرد دارد. وقتی شما یک فایل تصویری را از خارج محیط Flash به داخل Stage برنامه Import می‌کنید، اولین اتفاقی که خواهد افتاد به دلیل پیکسلی بودن تصویر، زمینه آن نیز به همراه آن در قالب یک تصویر وارد Stage می‌شود که به طور معمول از ابزار Magic Wand برای انتخاب زمینه یا بخشی از تصاویر پیکسلی و سپس حذف زمینه انتخابی استفاده می‌شود. برای اینکه بیشتر با این ابزار و کاربردهای آن آشنا شوید، مراحل زیر را انجام دهید.

۱. از منوی File با استفاده از دستور Import/Import To Stage یا کلید ترکیبی Ctrl+R یک تصویر دلخواه را با زمینه تک رنگ وارد Stage نمایید.
۲. روی تصویر کلیک راست کرده، سپس دستور Break Apart را اجرا کنید. همانطور که مشاهده می‌کنید این دستور می‌تواند زمینه را از تصویر اصلی جدا کند.
۳. با انتخاب ابزار Lasso و در ادامه با زیر ابزار Magic Wand روی زمینه تصویر کلیک کنید تا به حالت انتخاب در آید.
۴. با زدن کلید Delete مشاهده خواهید کرد که زمینه انتخابی حذف خواهد شد. (شکل ۴-۵)



شکل ۴-۵ جدا کردن زمینه تصاویر

نکته: برای انتخاب کلیه اشیاء در داخل صفحه می‌توانید از منوی Edit دستور (Ctrl+A) Select All را اجرا کنید.

۴-۴ روش‌های طراحی در Flash

در قسمت‌های قبل با انواع ابزارهای ترسیمی، رنگ‌آمیزی و تغییر شکل اشیاء آشنا شدیم. در این قسمت می‌خواهیم شما را با دو روش متفاوت ترسیم در محیط Flash آشنا کنیم، که هر یک از این روش‌ها در موقعیت‌های خاصی کاربرد خواهند داشت.

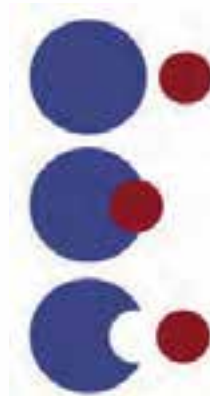
۴-۴-۱ Merge Drawing

این روش که به عنوان پیش فرض در محیط Flash تنظیم شده است به طور خودکار اشیاء و اشکالی را که بر روی یکدیگر قرار می‌گیرند با یکدیگر ترکیب می‌کند. از این روش می‌توان برای ساخت اشکال ترکیبی و پیچیده استفاده کرد.

به عنوان مثال فرض کنید بخواهیم شکل برش خورده‌ای مانند شکل زیر را ایجاد کنیم:



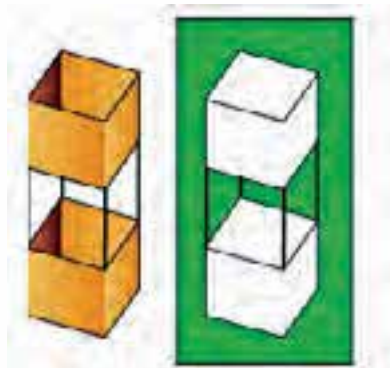
در این حالت کافی است ابتدا یک دایره ترسیم کرده سپس دایره کوچکتری را ترسیم نموده و با جابجایی دایره کوچکتر را با دایره بزرگتر اشتراک دهیم. حال اگر مجدداً با ابزار Selection دایره کوچکتر را از روی دایره بزرگتر جابجا نماییم شکل برش خورده فوق ایجاد می‌شود. (شکل ۴-۶)



شکل ۴-۶ روش Merge Drawing

این روش طراحی که به عنوان پیش فرض نرم افزار Flash تنظیم شده است، به طور خودکار اشیاء و اشکالی را که روی یکدیگر قرار گرفته یا با هم وجه اشتراک دارند را ترکیب می‌کند. از این روش می‌توان برای ساخت اشکال ترکیبی و پیچیده استفاده کرد.

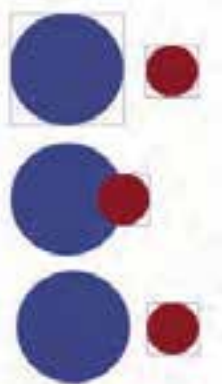
همانطور که در شکل (شکل ۴-۶) مشاهده می‌کنید اگر در روش Merge Drawing دو شکل با یکدیگر هم‌پوشانی داشته باشند با جابجایی شکل بالایی به دلیل اینکه اشیاء با یکدیگر ترکیب شده‌اند، بخشی از ترسیم که با شکل دیگر تداخل پیدا کرده است، از آن جدا خواهد شد. البته توجه داشته باشید از روش Merge Drawing برای ساخت تصاویر برش خورده یا Cutout و ایجاد ماسک‌ها استفاده می‌شود. (شکل ۴-۷)



شکل ۴-۷ روش Cutout

Object Drawing: در این روش هر یک از اشیاء ترسیمی ماهیتی مستقل داشته، لذا قرار دادن آنها روی یکدیگر منجر به تشکیل یک شیء ترسیمی نخواهد شد. برای استفاده از این روش پس از انتخاب ابزار ترسیمی

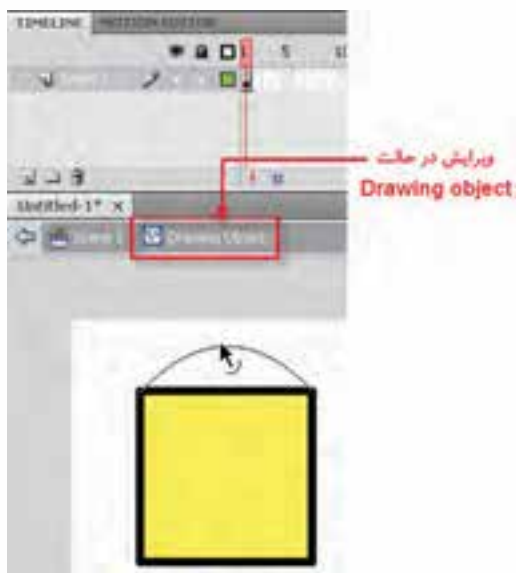
مورد نظر، در پایین جعبه ابزار، گزینه Object را انتخاب کنید، به‌طوریکه در این حالت مشاهده خواهید کرد با ترسیم هر شکل در اطراف آن چهارضلعی نمایان می‌شود که اگر چه در خروجی نهایی دیده نخواهد شد ولی به شیء مورد نظر ماهیت مستقل و مجزایی می‌دهد. (شکل ۴-۸)



شکل ۴-۸ Object Drawing

۴-۵ نحوه ویرایش اشیاء در Object Drawing

اشیاء ترسیمی در روش Object Drawing دارای ماهیتی مستقل بوده، قابلیت ویرایش در Scene اصلی را ندارند. برای این منظور شما می‌توانید با دابل کلیک روی شیء، به نمای اختصاصی Drawing Object رفته، سپس با ابزارهای ویرایشی، تغییرات مورد نظر را اعمال کنید و دوباره با کلیک روی نام Scene اصلی به پنجره اصلی برگردید. (شکل ۴-۹)



شکل ۴-۹ ویرایش در حالت Drawing Object

برای حذف خاصیت Object Drawing و تبدیل آن‌ها به حالت Merge Drawing کافی است به منوی Modify رفته، دستور Break Apart یا کلید ترکیبی Ctrl+B را اجرا کنید.

نکته: دستور Break Apart در مورد اشکال Bitmap نیز باعث جدا کردن تصویر از زمینه می‌شود.

۴-۶ گروه‌بندی و ترکیب اشیاء

در قسمت قبل شما را با دو روش طراحی در محیط Flash یعنی Object Drawing و Merge Drawing و تفاوت آنها با یکدیگر آشنا کردیم. در این قسمت به بررسی روش‌های گروه‌بندی و ترکیب اشیاء با یکدیگر و دستورات زیر منوی Combine Objects از منوی Modify می‌پردازیم.

۴-۷-۱ دستور Union

با استفاده از این دستور می‌توان یک یا چند شیء که با روش Merge Drawing ترسیم شده اند را به یک شیء واحد با خاصیت Object Drawing تبدیل کرد. برای این منظور از دستور Modify/Combine Objects/Union استفاده کنید، همانطور که مشاهده می‌کنید با این عمل شکل ترکیبی مانند یک شیء عمل کرده و نمی‌توان آن را در حالت معمول تغییر داد. (شکل ۴-۱۰)

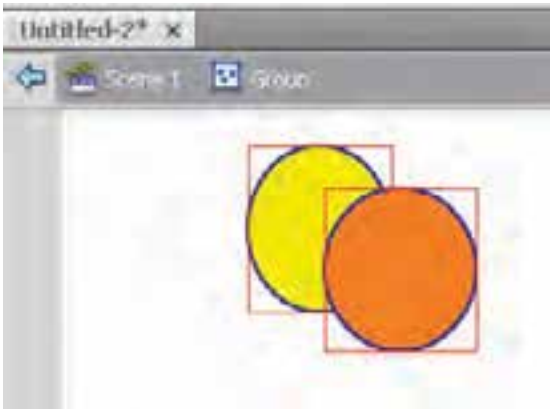


شکل ۴-۱۰ Union

۴-۷-۲ دستور Group

با استفاده از دستور Group زیر منوی Modify می‌توان اشیاء را به یک گروه تبدیل کرد، برای اینکه بیشتر با این دستور و قابلیت‌های آن آشنا شوید، مراحل زیر را انجام دهید:

۱. دو شیء دلخواه را در حالت Object Drawing ترسیم کرده، به‌طوری‌که با یکدیگر تداخل داشته باشند.
۲. از منوی Modify دستور Group را اجرا کرده یا از کلیدهای ترکیبی Ctrl+G استفاده کنید.
۳. برای اینکه اشیاء گروه شده را ویرایش کنید، روی آن دابل کلیک کنید تا به نمای Group بروید. (شکل ۴-۱۱)
۴. در نمای Group یکی از اشیاء را انتخاب کرده و جایجا کنید. سپس هر یک از اشیاء را به‌طور جداگانه ویرایش کنید.

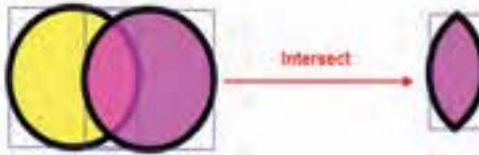


شکل ۴-۱۱ Group

سؤال: اگر مراحل فوق را با دستور Union انجام دهید، در نمای Object Drawing چه تفاوتی با حالت Group مشاهده می‌کنید؟

۴-۷-۳ دستور Intersect

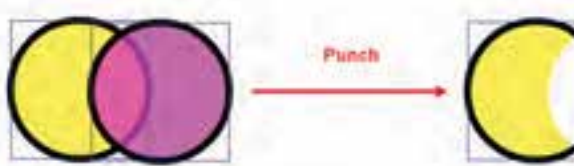
با استفاده از دستور Intersect زیر منوی Combine Object و منوی Modify می‌توان پس از انتخاب اشیایی که در حالت Object Drawing ترسیم شده و با یکدیگر وجه اشتراک دارند، شکلی با فصل مشترک دو شیء و رنگ عنصر بالایی ایجاد کرد. (شکل ۴-۱۲)



شکل ۴-۱۲ Intersect

۴-۷-۴ دستور Punch

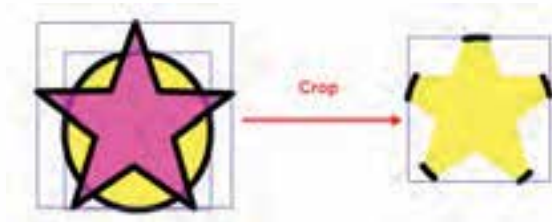
با استفاده از این دستور در زیر منوی Combine Object و منوی Modify می‌توان روی شکل مورد نظر یک حفره ایجاد کرد. برای انجام این دستور نیز اشیایی را که در حالت Object Drawing ترسیم شده‌اند با یکدیگر تداخل داده، سپس آن‌ها را انتخاب و دستور Punch را اجرا کنید. مشاهده خواهید کرد بخش مشترک دو شیء از شیء زیری کم شده است. (شکل ۴-۱۳)



شکل ۴-۱۳ Punch

۴-۷-۵ دستور Crop

با استفاده از این دستور می‌توان شکل زیرین را به شکل شیء بالایی برش زد. برای این منظور دو شیء را که با هم وجه مشترک دارند انتخاب و این دستور را از زیر منوی Combine Object و منوی Modify اجرا کنید. مشاهده می‌کنید که شیء بالایی شکل خود را از شیء پایینی برش زده است. (شکل ۴-۱۴)

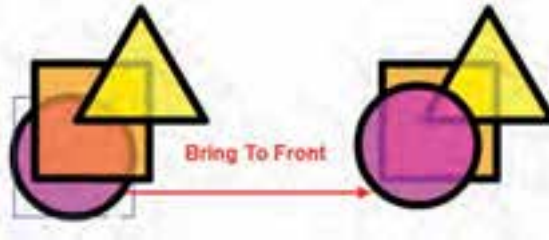


شکل ۴-۱۴ Crop

سوال: به نظر شما چه تفاوتی بین دستور crop و Intersect وجود دارد؟

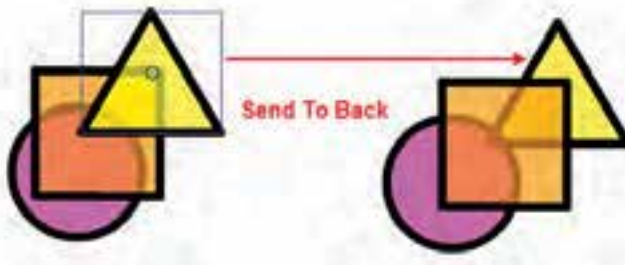
۴-۸ مرتب‌سازی اشیاء

- یکی از موارد بسیار مهمی که در هنگام کار با اشیاء معمولاً با آن مواجه می‌شویم تغییر ترتیب قرار گیری اشیاء بر روی یکدیگر یا مرتب‌سازی آنهاست برای آشنایی هرچه بیشتر شما با این موضوع در ادامه به بررسی دستورات کاربردی زیر منوی Arrange می‌پردازیم، برای این منظور کافی است شیء مورد نظر را انتخاب کرده، با کلیک راست از زیر منوی Arrange یکی از دستورات زیر را انتخاب کنید:
- Bring To Front: اجرای این دستور باعث می‌شود شیء انتخابی روی سایر اشیاء قرار گیرد. (شکل ۴-۱۵)



شکل ۴-۱۵ تغییر ترتیب قرارگیری اشیاء

- Send To Back: اجرای این دستور سبب انتقال شیء به زیر سایر اشیاء خواهد شد. (شکل ۴-۱۶)



شکل ۴-۱۶ تغییر ترتیب قرارگیری اشیاء

نکته: با استفاده از دستور Bring Forward شیء انتخابی تنها یک لایه به جلو و با دستور Send Backward این شیء تنها یک لایه به زیر انتقال داده می‌شود.

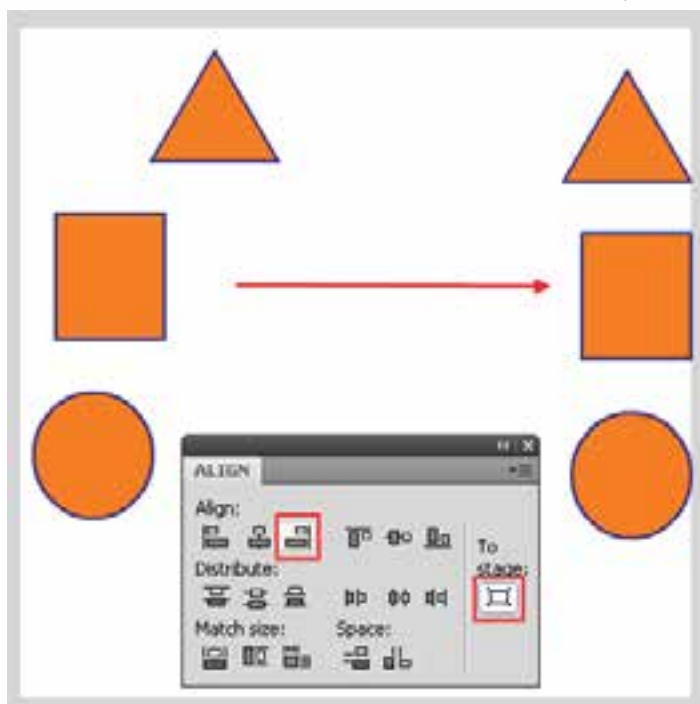
ترازبندی اشیاء

به طور کلی به نحوه قرار گیری اشیاء نسبت به هم و یا نسبت به کل صفحه، تراز بندی گفته می‌شود به دلیل اهمیتی که این مسئله در منسجم کردن عناصر یک پروژه دارد Flash یک پالت مجزا تحت عنوان Align در اختیار طراحان و کاربران قرار داده است (شکل ۴-۱۷) که از آن برای ترازبندی اشیاء می‌توانند استفاده کنند. توجه داشته باشید که نرم‌افزار Flash بر اساس دو پارامتر، اشیاء را در صفحه Stage ترازبندی می‌کند. این پارامترها عبارتند از ترازبندی نسبت به صفحه (Stage) و ترازبندی اشیاء نسبت به خود.



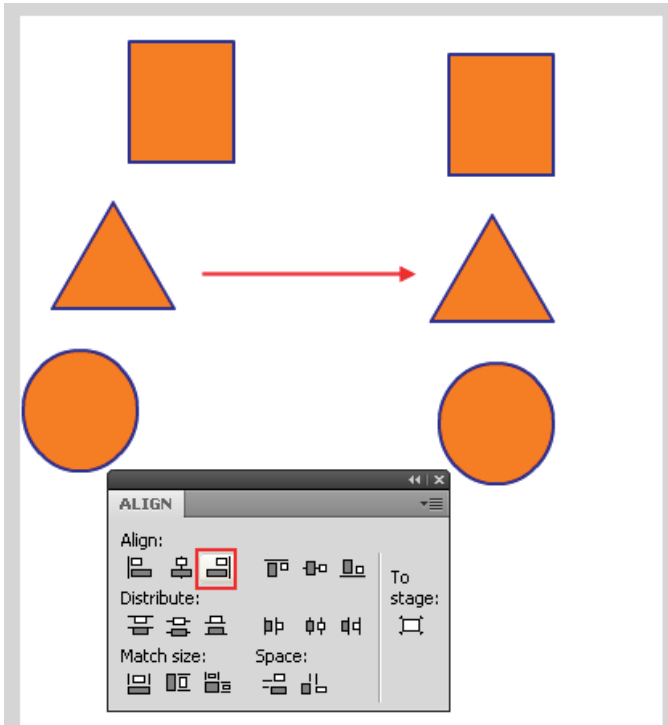
شکل ۴-۱۷ پنل Align

برای اینکه بیشتر با این دستور و روش‌های مختلف آن آشنا شوید از زیر منوی Window دستور Align را اجرا یا از کلید ترکیبی Ctrl+K استفاده کنید. سپس در پالت باز شده در صورتی که می‌خواهید ترازبندی‌ها نسبت به صفحه صورت گیرد، گزینه To Stage را فعال کرده، سپس روی شیء انتخابی گزینه‌های این پنجره را اجرا کنید. (شکل ۴-۱۸)



شکل ۴-۱۸ تراز بندی اشیاء نسبت به لبه سمت چپ صفحه

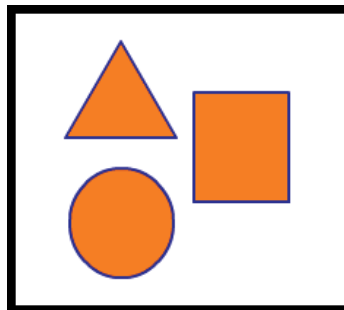
همانطور که در این پنجره مشاهده می‌کنید گزینه‌های متعددی وجود دارد که می‌توان آن‌ها را به سه بخش زیر تقسیم‌بندی کرد.
گزینه‌های Align: از این گزینه‌ها برای ترازبندی اشکال از چپ، راست، بالا، پایین و وسط استفاده می‌شود. (شکل ۴-۱۹)



۴-۱۹ تراز بندی لبه سمت چپ اشیاء نسبت به مربع

گزینه‌های Distribute: عمل توزیع پذیری یا یکسان کردن فاصله اشیاء از هم در دو راستای افقی و عمودی را انجام می‌دهد.

گزینه‌های Match: از این گزینه‌ها برای تطبیق اندازه و فواصل استفاده می‌شود. برای اینکه هر چه بیشتر با این گزینه‌ها و کاربرد آن‌ها روی اشیاء آشنا شوید، کافی است مطابق شکل چند شیء مختلف را روی صفحه ترسیم کرده، سپس با استفاده از پالت Align به انجام عملیات با این اشیاء و روش‌های مختلف توزیع (Distribute) آن‌ها در صفحه بپردازید. (شکل ۲۰-۴)



شکل ۲۰-۴ تراز بندی اشیاء

حال که تا حدودی با ابزارهای ترسیمی و دستورات زیر منوی Modify آشنا شدید برای آشنایی هر چه بیشتر شما با کاربرد این ابزارها و دستورات به بررسی یک مثال می‌پردازیم:

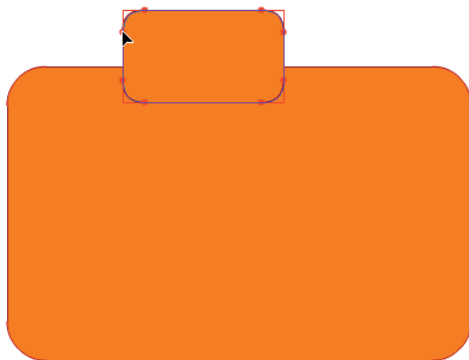
مثال: می‌خواهیم با استفاده از ابزارهای ترسیمی موجود در جعبه ابزار Flash و دستورات زیر منوی Modify اقدام به ترسیم یک دوربین عکاسی نماییم.

مراحل انجام کار:

۱. ابزار Rectangle Primitive را از جعبه ابزار برنامه انتخاب کرده و یک مستطیل به شکل زیر ترسیم نمایید در ادامه با استفاده از ابزار Selection گوشه‌های این چهار ضلعی را گرد کنید.

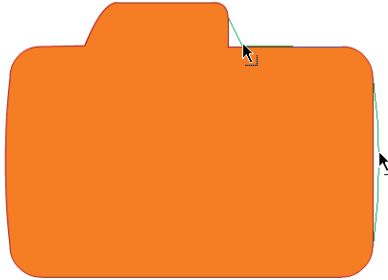


۲. مجدداً با ابزار Rectangle Primitive چهار ضلعی کوچکی را ترسیم کرده که از قسمت بالایی با چهار ضلعی اولیه وجه مشترک داشته باشد همانطور که مشاهده می‌کنید تنظیمات چهار ضلعی اول به‌طور خود کار بر روی این چهار ضلعی نیز اعمال شده و گوشه‌های آن گرد ترسیم می‌شود، که شما می‌توانید با استفاده از ابزار Selection میزان گردی گوشه‌ها را کمتر نمایید.



۳. برای اینکه اضلاع چپ و راست چهار ضلعی‌های ترسیمی کمی انحنا پیدا کند لازم است هر چهار ضلعی به‌طور مستقل با ابزار Selection انتخاب شده سپس از منوی Modify دستور Ungroup را دوبار بر روی هر چند ضلعی اجرا کنید با اولین بار اجرای دستور Ungroup اگر به پالت Properties دقت کنید چهار ضلعی به یک Drawing Object و با دومین بار اجرای این دستور به یک Shape قابل ویرایش تبدیل

می‌شود که در این حالت شما می‌توانید اشاره‌گر را به لبه‌ها نزدیک کرده و با ظاهر شدن شکل منحنی در کنار مکان نما (Darn Curved) اقدام به انحنا دادن خط مستقیم نمایید. همین عمل را بر روی چهار ضلعی کوچک نیز انجام دهید. با این تفاوت که فقط نقاط اتصال پایینی چهار ضلعی را کمی جابجا نمایید.



۴. برای ترسیم لنز دوربین کافی است ابزار Oval Primitive را انتخاب کرده سپس با تنظیم رنگ دور خط و بدون رنگ پر کننده به همراه تنظیم شعاع داخلی (Inner Radius) دلخواه یک دایره توخالی ترسیم نمایید.



۵. برای اینکه دایره ترسیمی را نیز ویرایش نمایید مانند مراحل قبل دستور Ungroup (Shift+Ctrl+G) را دوبار بر روی آن اجرا کرده سپس با ابزار Selection رنگ بین دو دایره و همچنین دور خط (Stroke) دایره‌ها را انتخاب کرده و با کلید Delete آن‌ها را حذف نمایید، تا ترسیم دوربین کامل شود.



۶. در پایان به منوی File رفته و با اجرای دستور Save (Ctrl+S) شکل ترسیمی را با فرمت Fla ذخیره نمایید.

خلاصه مطالب

- در Flash می‌توان از دو ابزار Selection و Lasso برای انتخاب اشیاء استفاده کرد.
- اکثر اشکال ترسیمی در Flash از دو بخش Stroke (دور خط) و Fill (پر کننده) تشکیل می‌شوند. از ابزار Selection برای انتخاب، تغییر شکل و جابجائی اشیاء موجود در Stage استفاده می‌شود.
- برای انتخاب کل شکل اعم از Stroke یا Fill بر روی آن توسط ابزار Selection، دابل کلیک کنید.
- ابزار Lasso می‌تواند با درگ کردن در یک محدوده مشخص اشیاء یا بخشی از شیء موجود در این محدوده را به حالت انتخاب در آورد.
- برای ترسیم اشکال در Flash از دو روش Merge Drawing و Object Drawing استفاده می‌شود
- در روش طراحی Merge Drawing به طور خودکار اشکالی را که بر روی یکدیگر قرار می‌گیرند با یکدیگر ترکیب می‌کند.
- در روش Object Drawing هر یک از عناصر ترسیمی ماهیتی مستقل داشته و لذا قرار دادن آنها بر روی یکدیگر منجر به تشکیل یک عنصر ترسیمی نخواهد شد.
- یکی دیگر از روش‌هایی که می‌توان اشیاء را به یک گروه یا شیء تبدیل کرد استفاده از دستور Group زیر منوی Modify است.
- از دستورات زیر منوی Combine Object برای ترکیب اشکال مانند Intersect (وجه مشترک اشکال)، Punch (ایجاد حفره روی اشکال) و Crop (برش اشکال با شکل دلخواه) استفاده می‌شود.
- در Flash یک پالت مجزا تحت عنوان Align (Ctrl+K) طراحی شده است که از آن برای ترازبندی اشیاء استفاده می‌شود
- گزینه Distribute در پالت Align، عمل توزیع‌پذیری اشیاء در صفحه و گزینه Match برای تطبیق اندازه و فواصل بین اشیاء استفاده می‌شود.

Learn In English

Align objects

The Align panel lets you align selected objects along the horizontal or vertical axis. You can align objects vertically along the right edge, center, or left edge of the selected objects, or horizontally along the top edge, center, or bottom edge of the selected objects.

واژه‌نامه‌ی تخصصی

Advantages	مزایا
Back	عقب
Backward	به عقب
Break	قطع کردن
Bring	آوردن
Combine	ترکیب کردن
Crop	حذف کردن
Curved	منحنی
Cutout	برش
Darn	رفو کردن
Distribute	پخش کردن
Forward	به جلو
Front	جلو
Identify	تعیین کردن
Independently	به طور مستقل
Individually	اختصاصاً
Intersect	بخش مشترک
Kinds	انواع
Lasso	کمند
Magic	سحرامیز
Match	مطابقت کردن
Merge	پیوند دادن



واژه‌نامه‌ی تخصصی

Object	شی
Oval	بیضی
Overlaps	هم‌پوشانی
Part	قسمت
Polygon	چندضلعی
Punch	حفره
Scene	صحنه
Send	فرستادن
Separate	جداکردن
Union	ترکیب



خودآزمایی

۱. تفاوت ابزارهای Selection , Lasso را نام ببرید.
۲. ابزار Magic wand برای انتخاب اشیاء عموماً از چه روشی استفاده می‌کند؟
۳. از ابزار Selection برای چه مواردی استفاده می‌شود؟
۴. روش‌های ترسیم اشیاء در Flash را نام برده، با یکدیگر مقایسه کنید.
۵. هر یک از دستورات زیر چه کاربردی دارند؟
Crop - Punch - Intersect
۶. تفاوت دستورات Union , Group را بنویسید.



کارگاه Flash

۱. تصویری را به محیط Flash وارد کرده، سپس تصویر را از زمینه جدا نموده، زمینه آن را حذف کنید.
۲. با استفاده از روش Merge Drawing Object از ترکیب سه شکل پایه، اشکال ترکیبی جدیدی را ایجاد کنید.
۳. با استفاده از تکنیک Cutout در Flash در یک زمینه مشکی، ماه و ستارگان را بر فراز ساختمان‌های یک شهر نمایش دهید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

۱. با کدام یک از گزینه‌های زیر می‌توانیم رنگ حاشیه و داخل یک شیء را تنظیم کنیم؟
الف) Stroke-Fill
ب) Rectangle - Oval
ج) Pencil-Rectangle
د) Oval- Pencil
۲. نرم‌افزار Flash Player فایل‌های..... را اجرا می‌کند.
الف) Swf
ب) Fla
ج) Dwg
د) Doc
۳. هنگامی که روی سند Flash کار می‌کنید، فرمت پیش فرض جهت ذخیره فایل کدامیک از پسوند‌های زیر است؟
الف) Swf
ب) Fla
ج) Psd
د) Jpg
۴. برای ترازبندی اشیاء گرافیکی از منوی Modify گزینه را انتخاب می‌کنیم.
الف) Align
ب) Ungroup
ج) Group
د) Transform

۵. برای وارد کردن تصویر به محیط فلش کدام گزینه صحیح می‌باشد؟

الف) از طریق فرمان Open

ب) از طریق فرمان Import To Stage

ج) از طریق Clip Board

د) هر سه مورد

۶. با اجرای کدام دستور زیر می‌توان شیء انتخابی را تنها به یک لایه زیر آن انتقال داد؟

الف) Send Backward ب) Bring Forward

ج) Bring To Front د) Send To Back

۷. با کدامیک از دستورات زیر می‌توان در میان دو شیء که با یکدیگر تداخل دارند، شکل شیء پایینی را به شکل شیء بالایی برش زد؟

الف) Intersect ب) Punch

ج) Group د) Crop

۸. با کدامیک از دستورات زیر می‌توان در میان دو شیء که با یکدیگر تداخل دارند، وجه مشترک دو شیء را ایجاد کرد؟

الف) Intersect ب) Punch

ج) Group د) Crop

۹. در پانل Align از کدام گزینه برای تطبیق فواصل بین اشیاء استفاده می‌شود؟

الف) Distribute ب) Space

ج) Align د) To Stage

10. By using different drawing modes and drawing tools you can create several different kinds of graphic objects in flash.

a) true

b) false

