

Adobe Flash



فصل هفدهم

انیمیشن انتشار دادن (publish) فیلم

هدفهای رفتاری

در پایان این فصل از هنرجو انتظار می‌رود:

- ۱۷-۱ - مفهوم انتشار (Publish) را بیان کند
- ۱۷-۲ - انواع فرمت‌های انتشار را تشریح کرده و محل کاربرد آنها را نیز بیان کند
- ۱۷-۳ - تنظیمات Flash در Publish را بیان کند
- ۱۷-۴ - Preloader را تشریح نماید.
- ۱۷-۵ - استفاده از فرمان fscommand را بیان کند

۱-۱۷ آشنایی با مفهوم Publish کردن و تنظیمات آن

ما تا به حال فایل‌هایی را که ایجاد می‌کردیم (فایل‌های fla) در داخل فلش از آن تست می‌گرفتیم حال می‌خواهیم از فایل فلش برای استفاده در وب یا در حافظه‌های قابل حمل خروجی نهایی بگیریم که بر اساس تنظیمات انتخابی، ما می‌توانیم یک تا هفت فایل ایجاد کنیم. ضمناً ما دستوراتی داریم که فقط بعد از انتشار فایل، قابل اجرا هستند مانند دستور fscommand که متعاقباً تشریح خواهد شد

برای انتشار فایل فلش در منوی File ما سه گزینه برای مدیریت انتشار داریم

۱. تنظیمات انتشار دادن فایل فلش Publish Settings

۲. پیش نمایش انتشار دادن فالی فلش Publish Preview

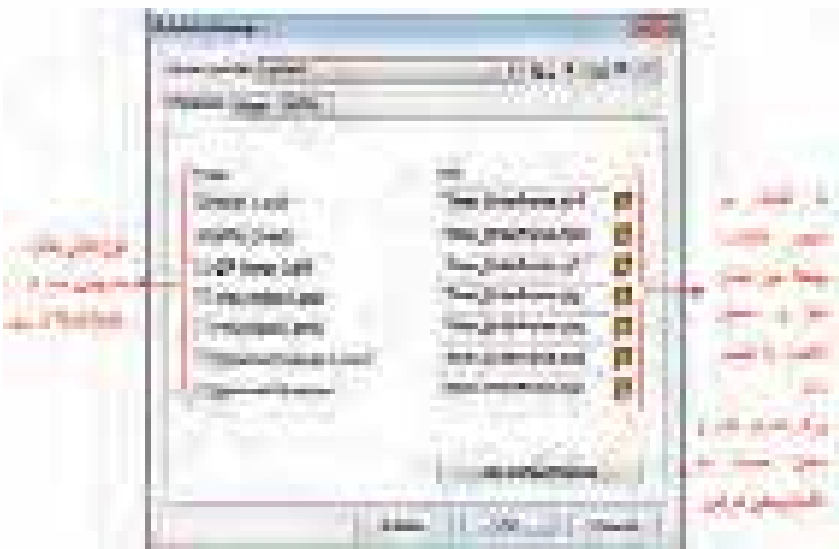
۳. انتشار فایل فلش Publish

۲-۱۷ تنظیمات انتشار دادن فایل فلش Publish Settings

وقتی شما یک فایل را منتشر می‌کنید (با انتخاب گزینه Publish از منوی File) در حالت پیش فرض دو فایل swf و html ایجاد می‌شود. حال ما می‌خواهیم نوع و تعداد فایل‌هایی که قرار است ایجاد شوند را تنظیم نماییم.

ابتدا یک فایل fla ایجاد شده را باز کرده (Timer_EnterFrame fla) سپس از منوی File گزینه Publish Settings و یا کلید ترکیبی Ctrl+Shift+F12 را انتخاب نمائید تا پنجره Publish Settings ظاهر گردد. (شکل ۱-۱۷)

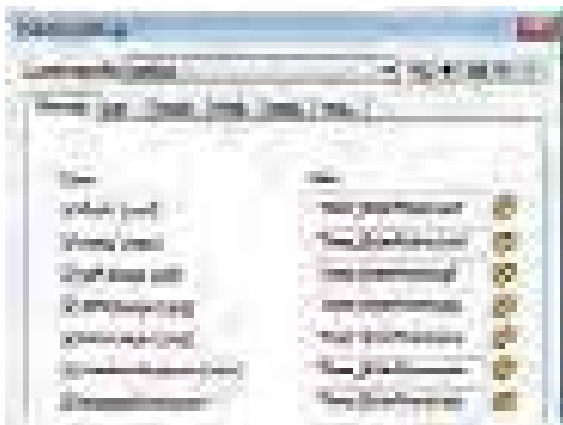
همان طوری که در تصویر مشخص است در زبانه Format نوع (Type) فایل‌های خروجی و نام (File) آنها مشخص شده است. در بخش Type مربع انتخاب هر قالبی انتخاب شده باشد در زمان انتشار فایل‌ها، فایل‌های مربوط به آن در مسیری که فایل fla قرار دارد ذخیره می‌شوند.



شکل ۱-۱۷

به علامت پوشه که کنار هر نوع فایل در سمت راست قرار دارد دکمه‌های هدایت نیز می‌گویند که برای تغییر نام و تغییر محل ذخیره فایل مورد استفاده قرار می‌گیرند.

نکته: به ازای انتخاب هر فرمتی زبانه‌ای با همان فرمت به لیست زبانه‌ها برای تنظیمات بیشتر اضافه می‌گردد، البته به غیر از Macintosh Projector و Windows Projector



شکل ۲-۱۷

برای ذخیره تنظیمات بر روی OK کلیک کنید و اگر می‌خواهید بر اساس تنظیمات انجام شده فایل‌های انتشار را ایجاد نمائید بر روی دکمه Publish کلیک کنید.

۳-۱۷ آشنایی با فرمت‌های Publish

۱. فرمت (Flash (.swf) : همانطور که می‌دانید برای استفاده از فایل‌های ایجاد شده در فلش توسط نرم افزارهای دیگر باید از فرمت swf استفاده نمائید.
۲. فرمت HTML(.html) : فایل ایجاد شده دارای تگ‌های مورد نیاز برای نمایش فایل swf می‌باشد. توجه داشته باشید که فایل html فلش تبدیل شده نمی‌باشد بلکه فلش فایلی برای نمایش swf ایجاد می‌کند.

نکته: نمی‌توان بدون ایجاد فایل swf فایل html را ایجاد نمود یعنی در کادر تنظیمات نمی‌توان html را به تنهایی انتخاب نمود به محض انتخاب html به طور اتومات swf نیز انتخاب می‌شود.

۳. فرمت GIF Image (.gif) : قبل از آنکه فلش وظیفه ارائه انیمیشن را در اینترنت داشته باشد این کار توسط فایل‌های Gif انجام می‌گردد، یکی از مزایای فایل‌های انیمیشن Gif این است که مرورگرهای اینترنتی نیازی به نصب پلاگ این (plug in) برای نمایش آنها ندارند در صورتی که برای فایل‌های swf باید plug in نصب شود.
۴. فرمت JPEG Image (.jpg) : اولین فریم فیلم فلش به یک فایل تصویری با فرمت jpg تبدیل می‌شود.

۵. فرمت (png) PNG Image : اولین فریم فیلم فلش به یک فایل تصویری با فرمت png تبدیل می‌شود.
- ۶ فرمت (exe) Windows Projector : از فیلم فلش یک فایل اجرایی با پسوند exe ایجاد می‌شود به طوری که برای پخش به هیچ پخش کننده‌ای نیاز ندارد حتی Flash Player ولی حجم آن زیاد بوده و فقط برای اجرا در سیستم عامل ویندوز می‌باشد این فرمت برای وب مورد استفاده قرار نمی‌گیرد بلکه برای پخش بر روی CD یا هارددیسک یا یک حافظه قابل حمل مناسب می‌باشد.
۷. فرمت (app) Macintosh Projector : کاملا شبیه exe بوده با این تفاوت که فقط در سیستم عامل مکینتاش که مربوط به کامپیوترهای اپل می‌باشد قابل اجرا است.

۴-۱۷ تنظیمات Flash در پنجره Publish Settings

در پنجره Publish Settings زبانه Flash را انتخاب نمائید تا کادر مربوط فلش نمایش داده شود که دارای چهار بخش می‌باشد



شکل ۳-۱۷

1 : دارای دو گزینه برای تعیین نسخه فلش پلیر و اکشن اسکریپت می‌باشد. وقتی که شما در زمان ایجاد سند جدید در فلش از گزینه Flash File (Action Script 3.0) استفاده نمائید نسخه پیش فرض فلش پلیر ۱۰ و نسخه پیش فرض اکشن اسکریپت نسخه ۳ می‌باشد که شما می‌توانید آنها را تغییر دهید

نکته ۱: اگر از فلش پلیر نسخه ۹ و ۱۰ استفاده می‌کنید در این صورت می‌توانید از اکشن اسکریپت ۳ استفاده نمائید

نکته ۲: اگر از فلش پلیر نسخه ۶ و ۸ استفاده می‌کنید در این صورت می‌توانید از اکشن اسکریپت ۲ استفاده نمائید

نکته ۳: اگر از فلش پلیر نسخه ۵ و پائین تر استفاده می‌کنید در این صورت می‌توانید از اکشن اسکریپت ۱ استفاده نمائید

نکته ۴: نسخه‌های بالاتر فلش پلیر نسخه‌های پائین‌تر اکشن اسکریپت را پشتیبانی می‌کنند

2 : برای تنظیمات صدا و تصویر



شکل ۴-۱۷

۱. برای تنظیم میزان فشردگی و کیفیت تصویر می‌باشد هر چقدر بزرگتر باشد کیفیت بالاتر و فشردگی کمتر می‌شود. اگر مقدار JPEG quality برابر با ۱۰۰ باشد یعنی کیفیت حداکثر و فشرده‌سازی حداقل می‌باشد.
۲. برای حداکثر فشردگی تصویر باید این گزینه فعال نمائید در صورت فعال بودن این گزینه ممکن است بعضی از فایل‌های تصویری JPEG افت کیفیت ظاهری داشته باشند.
۳. برای تنظیمات نرخ (rate) و فشردگی صدای Stream
۴. برای تنظیمات نرخ (rate) و فشردگی صدای Event
۵. برای نادیده گرفتن تنظیمات شخصی که در Library روی صدا انجام داده‌اید – اگر این گزینه غیرفعال باشد حجم فایل swf (که دارای فیلم و صوت) بزرگتر خواهد شد
۶. برای خروجی گرفتن صدای مناسب برای موبایل برای زمانی که شما از فلش پلیر نسخه Lite استفاده می‌کنید.

3 : تنظیمات swf



شکل ۵- ۱۷

۱. برای فشرده‌سازی فیلم فلش که از نسخه ۶ به بالاتر فلش پلیر قابل دسترس می‌باشد بیشتر برای مواقعی سودمند است که متن یا اکشن اسکریپت زیادی داشته باشید
۲. اگر شما لایه‌ای از پانل Timeline مخفی کنید (آیکن چشم غیر فعال باشد) مشخص می‌کند که آن لایه‌های پنهان درون فایل فلش قرار بگیرند یا خیر
۳. آیا داده‌های داخل فایل اطلاعات (File Info) داخل swf قرار بگیرند یا خیر
۴. آیا فایل‌های Component اضافه شده داخل swf قرار گیرد یا خیر- این گزینه فقط در اکشن اسکریپت ۳ فعال می‌باشد.

4 : تنظیمات پیشرفته



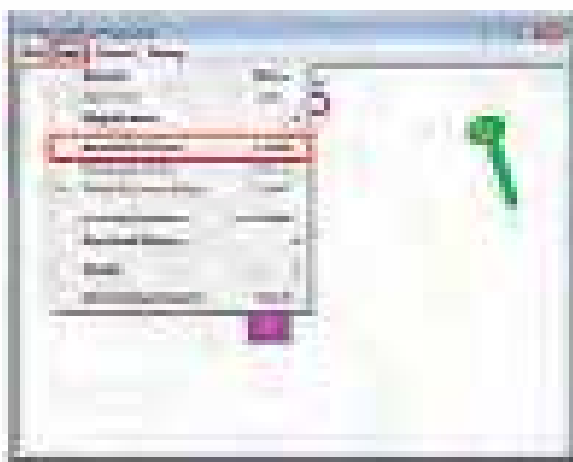
شکل ۶- ۱۷

۱. ایجاد گزارشی از لیست داده‌ها و اشیاء درون فلش در پنجره Output
۲. اگر این گزینه فعال باشد کاربران نمی‌توانند فایل swf شما را داخل فلش قرار دهند اگر این گزینه فعال باشد شما می‌توانید در کادر ۵ رمز مورد نظر را وارد نمایید.
۳. اگر فعال باشد فرمان trace نادیده گرفته شده و خروجی‌های آن بر روی پنجره output نمایش داده نمی‌شود.
۴. فعال کردن پنجره دباگر برای خطایابی
۵. استفاده از فایبل فلش به صورت محلی است یا تحت شبکه
۶. استفاده از شتاب دهنده سخت‌افزاری برای کارت گرافیک
۷. تعیین محدوده زمانی برای اجرای اکشن اسکریپت در زمانی که اسکریپت شما داخل حلقه نامحدود قرار می‌گیرد. این در فلش پلیر کمتر از ۷ کار نمی‌کند.



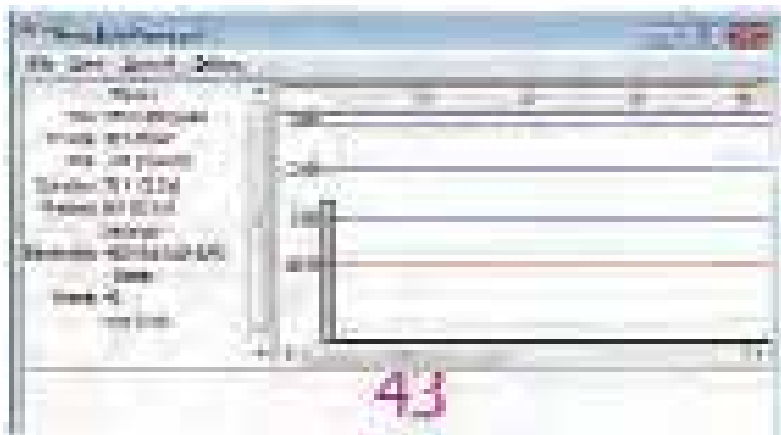
۵-۱۷ آشنایی با Bandwidth Profiler

برای نمایش گرافیکی مشخصات فیلم و عملکرد دانلود از Bandwidth Profiler استفاده می‌شود. وقتی که از فیلم خود تست می‌گیرید و یا اینکه به صورت swf منتشر می‌کنید از منوی View گزینه Bandwidth Profiler را انتخاب نمایید تا



شکل ۷-۱۷

بعد از فعال کردن Bandwidth Profiler محیط پخش کننده swf به صورت شکل زیر در خواهد آمد. که در واقع شبیه‌ساز سرعت دانلود می‌باشد به طوری که در سمت چپ Profiler اطلاعات نوشتاری درباره سنداز قبیل ابعاد سند، مقدار فریم بر ثانیه، تعداد کل فریم‌ها، پهنای باند و وضعیت فریم جاری نمایش داده می‌شود و در سمت راست Profiler اطلاعات گرافیکی پخش کننده و گراف TILELINE نمایش داده می‌شود.



شکل ۸-۱۷

در مناطقی که سرعت اینترنت پایین است (مانند کشور ما) عملیات دانلود کردن فایل‌ها به کندی صورت می‌گیرد و انیمیشن‌های Flash و مخصوصاً انیمیشن‌ها یا کلیپ‌هایی که در آنها از ActionScript استفاده شده است باید بطور کامل دانلود شوند تا بدرستی کار کنند. اگر بطور کامل دانلود نشوند، آن مقداری که دانلود شده نمایش داده می‌شود و سپس اجرای انیمیشن متوقف شده تا مقدار دیگری دانلود شود و اگر در انیمیشن از دکمه‌های حاوی کد استفاده کرده باشید تا زمانی که کل انیمیشن لود نشود آنها کار نخواهند کرد. برای رفع این مشکل و همچنین برای اینکه بیننده سایت خسته نشود از PreLoader (پیش بارگذار)ها استفاده می‌کنیم. مزیت PreLoader ها این است که نسبت به کل انیمیشن حجم کمتری دارند و در نتیجه زودتر از آن دانلود شده و تا زمانی که کل انیمیشن دانلود شود نمایش داده می‌شوند.

۶-۱۷ آشنایی با PreLoader (پیش بارگذار)

یک پیش بارگذار، انیمیشنی مجزا در ابتدای فیلم است که از دستورات اکشن اسکریپت برای کنترل بارگذاری تمام فیلم استفاده می‌کند، به محض اینکه بارگذاری فیلم تمام شد نمایش آن آغاز می‌شود. در فایل‌های فلشی که دارای ظرفیت بالایی هستند وجود پیش بارگذار ضروری است. برای تشخیص این نکته که فیلم شما به پیش بار گذار نیاز دارد یا خیر در زمان تست فیلم از منوی View گزینه Bandwidth Profiler فعال نمایید اگر ستون‌هایی در حین بخش از خط قرمز بالاتر رفت شما نیاز دارید که پیش بار گذار ایجاد نمائید.

۲-۱۷ نحوه ساختن PreLoader

ما برای ساختن PreLoader به دو تا Scene یا صفحه کاری نیاز داریم که یکی برای انیمیشن اصلی و دیگری برای PreLoader. می‌باشد، فلش بطور پیش فرض همیشه یک Scene دارد که آن را با نام Scene1 مشخص می‌کند. بنابراین ما باید یک Scene به محیط کاری اضافه کنیم. از منوی Insert گزینه Scene را انتخاب نمائید. یک Scene جدید با نام Scene 2 اضافه می‌شود. توجه: هر Scene دارای TimeLine مختص به خود می‌باشد برای مدیریت Scene ها از منوی Window ابتدا گزینه Other Panel و سپس باشد گزینه Scene را انتخاب نمائید یا از کلید ترکیبی Shift+F2 استفاده نمائید تا پانل Scene نمایش داده شود.



شکل ۹-۱۷

وقتی پنل Scene ظاهر شد روی آیکن اضافه کردن scene که در گوشه سمت راست و پایین پنل Scene قرار دارد کلیک کنید تا Scene جدید ساخته شود. با دابل کلیک بر روی نام Scene می‌توانید نام آن را تغییر دهید. اگر فایل فلش شما بیش از یک Scene داشته باشد موقع تست فیلم، Scene ها را به ترتیب اجرا می‌کند. ضمناً با استفاده از متد gotoAndPlay() و gotoAndStop() می‌توان به فریم خاصی از Scene خاص دسترسی پیدا نمود.

فرم کلی gotoAndPlay() و gotoAndStop()

gotoAndPlay(نام Scene , شماره یا برچسب فریم)

gotoAndStop(نام Scene , شماره یا برچسب فریم)

gotoAndPlay(1 , "Scene 2")

یعنی برو به فریم Scene 1 ی با نام Scene 2 و فیلم را پخش کن.
 نام Scene 1 را به Preloader و نام Scene 2 را به Main تغییر دهید
 در Preloader نام لایه جاری را به سرعت سنچ تغییر نام داده و یک انیمیشن با ۱۰۰ فریم ایجاد نمائید یک
 شی عقربه و یک شی سرعت سنچ ایجاد نمائید و به عقربه امکان حرکت بر روی سرعت سنچ را اعمال نمائید.
 یک لایه به نام اکشن ایجاد نموده و در اولین فریم آن کد زیر را بنویسید



شکل ۱۰-۱۷

ProgressEvent: زمانی که عملیات بارگذاری شروع می شود رخ می دهد.
 bytesLoaded: میزان حجمی که بارگذاری شده است را مشخص می کند.
 bytesTotal: کل حجمی که بارگذاری شده است را مشخص می کند.

وقتی عملیات بارگذاری تمام شد
 به فریم بعد از ۱۰۰ که در واقع اولین
 فریم Main می باشد انتقال می یابد
 صحنه Main شما هم دارای
 یک فیلم با حجم بالا با ۴۰۰ فریم
 باشد

وقتی شما فیلم را تست
 می کنید صحنه Main نمایش داده
 می شود برای دیدن Proloader از
 منوی View گزینه Simulate
 Download را فعال کنید(یا
 اینکه در محیط پخش swf از
 Ctrl+Enter استفاده نمائید).



شکل ۱۱-۱۷

نکته: برای تنظیم زمان دانلود بازای سرعت گیرنده می‌توانید از منوی View گزینه Download Settings را انتخاب نمایید. در صورت کاهش سرعت دانلود، سرعت حرکت عقربه در Preloader نیز کاهش می‌یابد و در نهایت انیمیشن شما هم با سرعت پائین تری به کار خود ادامه می‌دهد.

استفاده از فرمان fscommand بعد از Publish کردن فرمان fscommand برای مدیریت خروجی فایل فلش مورد استفاده قرار می‌گیرد فقط باید توجه داشته باشید که این فرمان فقط بعد از Publish کردن فلش کار می‌کند. استفاده از فرمان fscommand برای بستن پنجره نمایش فلش پلیر فرمان خروج به صورت زیر مورد استفاده قرار می‌گیرد

fscommand("quit");

استفاده از فرمان fscommand برای به حداکثر رساندن خروجی به طوری که تمام اشیاء نیز بزرگتر می‌شوند

فرم کلی fscommand برای به حداکثر رساندن پنجره

fscommand("fullscreen","true");

نکته: اگر بخواهیم پنجره را از حالت تمام صفحه خارج کنیم بجای true از false استفاده نمائید.

استفاده از فرمان fscommand برای اجرای یک برنامه کاربردی
فرم کلی fscommand برای اجرای یک برنامه کاربردی

fscommand ("exec", "نام فایل اجرایی به همراه پسوند آن");

نکته ۱: باید در مسیری که فایل فلش قرار گرفته است یک پوشه به نام fscommand ایجاد نموده و فایل اجرایی برنامه کاربردی را داخل پوشه fscommand کپی نمائید.

نکته ۲: زمانی می‌توانید فایلی را از طریق فلش اجرا کنید که خروجی Publish به صورت exe (Windows Projector) باشد

مثال کاربردی از fscommand

۱. یک فایل fla را که دارای انیمیشن می‌باشد و از قبل ایجاد نموده اید را باز کنید و با نام fscommand.fla ذخیره نمائید
۲. سه دکمه از کادر Component بر روی سند (لایه محتوی) قرار دهید و نام‌های نمونه btnExit - btnMax و btnNotepad و پارامتر label آنها را به ترتیب خروج - حداکثر و Notepad قرار دهید



شکل ۱۲-۱۷

۳. فریم ۱ لایه اکشن را انتخاب کرده و کد زیر را برای دکمه خروج بنویسید



شکل ۱۳-۱۷

۴. در همین حالت از فیلم خود در فلش تست بگیرید با کلیک بر روی دکمه خروج شما عکس‌العملی نخواهید دید حال اگر از منوی File فیلم را Publish کنید و خارج از محیط فلش فایل swf ایجاد شده را اجرا نمایید با کلیک بر روی دکمه خروج از پخش فیلم خارج می‌شوید.
۵. برای دکمه حداکثر کد زیر را اضافه نمایید.



شکل ۱۴-۱۷

۶. بعد از Publish کردن فیلم، خارج از فلش، فایل swf ایجاد شده را اجرا نمایید و بر روی دکمه حداکثر کلیک کنید ضمن تمام صفحه شدن، تمام اشیاء داخل stage بزرگتر می‌شوند
۷. قبل از نوشتن کد برای دکمه Notepad برنامه Notepad.exe که در داخل شاخه `Windows\system32` وجود دارد را در فهرستی که قبلاً در مسیر جاری فایل‌های fla ایجاد نموده‌اید کپی کنید
۸. برای دکمه Notepad کد زیر را اضافه نمایید.



شکل ۱۵-۱۷

Publishing Flash documents

Publishing overview

By default, the Publish command creates a Flash SWF file and an HTML document that inserts your Flash content in a browser window. The Publish command also creates and copies detection files for Macromedia Flash ۴ from Adobe and later. If you change publish settings, Flash saves the changes with the document. After you create a publish profile, export it to use in other documents or for others working on the same project to use. Flash® Player ۶ and later support Unicode text encoding. With Unicode support, users can view multilanguage text, regardless of the language that the operating system running the player uses. You can publish the FLA file in alternative file formats—GIF, JPEG, PNG, and QuickTime®—with the HTML needed to display them in the browser window. Alternative formats allow a browser to show your SWF file animation and interactivity for users who don't have the targeted Adobe Flash Player installed. When you publish a Flash document (FLA file) in alternative file formats, the settings for each file format are stored with the FLA file. You can export the FLA file in several formats, similar to publishing FLA files in alternative file formats, except that the settings for each file format are not stored with the FLA file. Alternatively, create a custom HTML document with any HTML editor and include the tags required to display a SWF file. To test how the SWF file works before you publish your SWF file, use Test Movie (Control > Test Movie) and Test Scene (Control > Test Scene).



واژه نامه تخصصی	
Publish	انتشار
browser	مرورگر
detection	تشخیص
export	صادر کردن
regardless of	صرفنظر از
alternative	جایگزین
allow	اجازه دادن
include	شامل شدن
profile	مشخصات



خود آزمایی

۱. فرمت‌های Publish که بدون تنظیمات هستند را نام ببرید
۲. فرمت‌های Publish که فقط از اولین فریم تصویر برداری می‌کنند نام ببرید
۳. دلیل استفاده از Preloader را بنویسید

کارگاه Flash

- فایل انیمیشنی ایجاد کنید که دارای دکمه‌های خروج و نقاشی باشد و با کلیک کردن بر روی دکمه خروج آن پیغامی مبنی بر خروج نمایش داده شود و در صورت تأیید کاربر برنامه بسته شود و با کلیک بر روی دکمه نقاشی برنامه Paint ویندوز اجرا شود.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

۱. به طور پیش فرض کدام فرمت فایل با Publish کردن ایجاد می‌شود؟
 الف) swf , html , jpg
 ب) swf , html , exe
 ج) swf , exe
 د) swf , jpg
۲. کدام فرمت بدون انیمیشن می‌باشد؟
 الف) gif
 ب) exe
 ج) swf
 د) jpg
۳. کدام فرمت بدون تنظیمات می‌باشد؟
 الف) html
 ب) exe
 ج) jpg
 د) swf
۴. با کدام متد می‌توان به scene خاصی دسترسی داشت؟
 الف) Stop()
 ب) Play()
 ج) gotoAndPlay()
 د) nextFrame()
۵. کدام مود fsccommand فقط در حالت exe قابل دسترس می‌باشد؟
 الف) اجرای برنامه کاربردی
 ب) به حداکثر رساندن صفحه
 ج) بستن پنجره نمایش
 د) الف و ب
۶. در چه صورتی استفاده از preloader ضروری است؟
 الف) فایل‌هایی که فقط با اکشن اسکریپت ساخته می‌شوند
 ب) فایل‌هایی که دارای Motion Tween می‌باشند
 ج) فایل‌هایی که دارای حجم بالایی هستند
 د) فایل‌هایی که بیش از یک scene دارند.

آزمون پایانی

۸. حداقل حافظه RAM مناسب برای کارت گرافیکی جهت اجرای نرم افزار Flash Cs 4.0 چند مگابایت می باشد ؟
- الف (۱۶) (ب) ۳۲
ج (۶۴) (د) ۱۲۸
۹. برای نصب نرم افزار Flash و سایر نرم افزارهای جانبی..... گیگابایت فضای خالی روی هارد دیسک مورد نیاز است؟
- الف (۲/۵) (ب) ۳/۵
ج (۴/۵) (د) ۵/۵
۱۰. میانبر صفحه کلید برای فعال کردن ابزار پاک کن کدامیک از کلیدهای زیر می باشد؟
- الف) B (ب) D
ج) P (د) E
۱۱. هنگام استفاده از ابزار Pen با پایین نگه داشتن دکمه این ابزار به ابزار Convert Anchor Point تبدیل می شود.
- الف) Alt (ب) Ctrl
ج) Shift (د) Tab
۱۲. با کدام یک از روش های ترسیمی ابزار Deco می توان علاوه بر اشکال یا سمبل های گرافیکی، یک کلیپ فیلم اعم از ویدیویی یا Swf را نیز روی صفحه قرار داد؟
- الف) Symmetry Fill (ب) Grid Fill
ج) Vine Fill (د) Guide Fill
۱۳. کدام یک از فرمت های فایلی زیر برای ذخیره پالت رنگ یکنواخت مورد استفاده قرار می گیرد؟
- الف) Act (ب) Atc
ج) Crl (د) Clr
۱۴. با کدام یک از ابزارهای زیر می توانیم چهر ضلعی و دایره ترسیم نماییم ؟
- الف) Stroke-Fill (ب) Rectangle - Oval
ج) Pencil-Rectangle (د) Oval Pencil-
۱۵. با کدام یک از دستورات زیر می توان میان دو عنصر که با یکدیگر هم پوشانی دارند، در شکل عنصر پایینی به شکل عنصر بالایی حفره ایجاد کرد؟
- الف) Intersect (ب) Punch
ج) Group (د) Crop
۱۶. با کدام یک از کلیدهای ترکیبی زیر می توان پنجره Align را فعال کرد؟
- الف) Ctr+A (ب) Ctr+k
ج) Ctr+G (د) Ctr+N

۱۷. با کدام یک از گزینه‌های زیر، می‌توان محتویات صفحه را در یک پنجره جدید باز نمود؟
 الف (Parent) _Parent
 ب (Top) _Top
 ج (Blank) _Blank
 د (Self) _Self
۱۸. هنگام استفاده از متون در پالت Properties، با انتخاب گزینه امکان انتخاب و کپی متن به دست کاربر در صفحه وجود خواهد داشت.
 الف (Text Type) Show Border Around Text
 ب (Text Type) Show Border Around Text
 ج (Render Text As Html) Render Text As Html
 د (Selectable) Selectable
۱۹. هنگام استفاده از متون در پالت Properties، با انتخاب کدام گزینه می‌توان در اطراف متن کادر قرار داد؟
 الف (Text Type) Show Border Around Text
 ب (Text Type) Show Border Around Text
 ج (Render Text As Html) Render Text As Html
 د (Selectable) Selectable
۲۰. منظور از فرمان Breat Apart چیست؟
 الف) تبدیل تصاویر پیکسلی به برداری
 ب) تبدیل تصاویر به سمبل نمایی
 ج) تبدیل تصاویر به عنصر گرافیکی
 د) تجزیه عنصر به اجزاء تشکیل دهنده
۲۱. کدام آیکن نشان دهنده لایه فعال است؟
 الف (Eye) Eye
 ب (Rectangle) Rectangle
 ج (Lock) Lock
 د (Pencil) Pencil
۲۲. در صورتیکه بخواهیم شیء را به صورت مکرر مورد استفاده قرار دهیم، بهتر است آن را در کدام یک از قسمتهای زیر ذخیره سازی کنیم؟
 الف (Panel) Layers
 ب (Panel) Panel
 ج (Timeline) Timeline
 د (Timeline) Library
۲۳. برای وارد کردن تصویر به کتابخانه فلش کدام گزینه صحیح می‌باشد؟
 الف) از طریق فرمان Open
 ب) از طریق فرمان Import To Library
 ج) از طریق Clip Board
 د) هر سه مورد
۲۴. معمولاً در فیلم‌های سنتی تعداد فریم‌های ثابت که در یک ثانیه حرکت می‌کنند است.
 الف) در هر ثانیه ۱۰ فریم (10fps)
 ب) در هر ثانیه ۱۳۶۵ فریم (1365fps)
 ج) در هر ثانیه ۲۴ فریم (24fps)
 د) در هر ثانیه ۱۰۰ فریم (100fps)
۲۵. کلید برای ایجاد یک فریم کلیدی به کار می‌رود.
 الف (F5) F5
 ب (F7) F7
 ج (F6) F6
 د (F9) F9



۲۶. با انتخاب منوی Ease در پانل Properties و تعیین مقدار ۱۰۰ در اولین فریم یک Motion Tween چه تغییری در انیمیشن ایجاد شده حاصل می‌شود؟
 الف) سرعت انیمیشن بالا می‌رود.
 ب) در سرعت انیمیشن تأثیر دارد.
 ج) انیمیشن در طول مسیر کند خواهد شد.
 د) انیمیشن در طول مسیر شتاب خواهد گرفت.
۲۷. در این نوع مفصل بندی هر استخوان به یک استخوان دیگر متصل می‌شود. به استخوان اصلی که سایر استخوان ها تابع حرکت آن می‌باشند، چه می‌گویند؟
 الف) Linear
 ب) Parent
 ج) Child
 د) Sibling
۲۸. در مفصل بندی اشکال هنگام اضافه کردن استخوان‌ها، چه نوع لایه‌ای ایجاد می‌شود؟
 الف) Normal layer
 ب) guide layer
 ج) Folder layer
 د) pose layer
۲۹. در صورتیکه بخواهیم با پایین نگه داشتن دکمه ماوس رنگ دکمه عوض شود، در کدام یک از فریم‌های زیر، رنگ دکمه را تغییر می‌دهیم؟
 الف) Down
 ب) Over
 ج) Up
 د) Hit
۳۰. برای ایجاد یک نماد جدید از کدام قابلیت Flash MX استفاده می‌شود؟
 الف) از قابلیت Frame
 ب) از قابلیت Stage Property
 ج) از قابلیت New Sembol
 د) از قابلیت Library Line
۳۱. کدام یک از کامپوننت‌های زیر برای پیمایش تصاویر بزرگتر از پنجره به کار می‌رود؟
 الف) Push button
 ب) Text Scroll bar
 ج) Scroll pane
 د) List box
۳۲. اگر گزینه از لیست Sync را برای یک صدا انتخاب کنید، اجرای صدای مزبور در صورتی آغاز خواهد شد که نمونه دیگری از همان صدا در حال اجرا نباشد.
 الف) event
 ب) start
 ج) stream
 د) stop
۳۳. در Action Script کدام یک از علائم زیر به عنوان شروع توضیحات به کار می‌رود؟
 الف) //
 ب) ؟ ?
 ج) --
 د) \ \
۳۴. کدام یک از فرمت‌های زیر هنگام publish یک فایل flash ایجاد می‌کند؟
 الف) Mp3
 ب) MPG
 ج) AVI
 د) swf

۳۵. اکشن به ما امکان می‌دهد تا هد فیلم به فریم خاصی منتقل شده، در آن فریم متوقف شود.

الف) Gotoandplay (ب) Gotoandstop

ج) Go To (د) On

۳۶. با کدامیک از کلیدهای میانبر زیر می‌توان پالت Scene را فعال نمود؟

الف) f2 (ب) f9

ج) shift+f9 (د) shift+f2

۳۷. با کدامیک از کلیدهای میانبر زیر می‌توان پالت Action را فعال نمود؟

الف) f2 (ب) f9

ج) f7 (د) f4

پاسخنامه‌ی آزمون‌ها

فصل ۱	۱- الف ۲- ب ۳- ج ۴- الف ۵- ب ۶- د
فصل ۲	۱- الف ۲- ج ۳- ج ۴- ج ۵- ب ۶- ب ۷- ج ۸- الف ۹- د
فصل ۳	۱- الف ۲- ج ۳- د ۴- الف ۵- د ۶- ب ۷- د ۸- ج ۹- ب ۱۰- ب
فصل ۴	۱۱- الف ۱۲- الف ۱۳- الف ۱۴- الف ۱۵- الف ۱۶- الف ۱۷- الف ۱۸- الف ۱۹- الف ۲۰- الف
فصل ۵	۱- د ۲- الف ۳- ج ۴- د ۵- الف ۶- الف ۷- ب ۸- ج ۹- ج
فصل ۶	۱- ب ۲- ج ۳- ب ۴- الف ۵- الف ۶- ب
فصل ۷	۱- د ۲- ج ۳- ب ۴- ب ۵- ج ۶- د ۷- د ۸- ب

فصل ۸	۱-ج ۲-ب ۳-الف ۴-ب ۵-ج ۶-ب ۷-الف ۸-د ۹-د ۱۰-د
فصل ۹	۱-ج ۲-ب ۳-ج ۴-ب ۵-ب ۶-ب ۷-ب ۸-د ۹-د
فصل ۱۰	۱-ب ۲-د ۳-الف ۴-ب ۵-ج ۶-د ۷-الف ۸-ج ۹-د ۱۰-د
فصل ۱۱	۱-د ۲-د ۳-د ۴-ب ۵-د
فصل ۱۲	۱-ب ۲-الف ۳-ب ۴-ج ۵-د ۶-د ۷-ج ۸-ب ۹-ب ۱۰-د
فصل ۱۳	۱-ج ۲-د ۳-ج ۴-د ۵-ب
فصل ۱۴	۱-د ۲-د ۳-ب ۴-د ۵-ج ۶-الف ۷-ب ۸-الف ۹-د ۱۰-د ۱۱-د ۱۲-ا
فصل ۱۵	۱-الف ۲-ج ۳-د ۴-ج ۵-الف ۶-ب ۷-ج ۸-ب ۹-ب ۱۰-د ۱۱-ج ۱۲-الف ۱۳-الف ۱۴-د ۱۵-ب ۱۶-ج ۱۷-ج ۱۸-الف ۱۹-الف ۲۰-ب ۲۱-د ۲۲-الف ۲۳-الف ۲۴-ب ۲۵-الف ۲۶-ج ۲۷-د ۲۸-الف زبان تخصصی: ۱-د ۲-ا ۳-د ۴-ب
فصل ۱۶	۱-الف ۲-ب ۳-الف ۴-الف ۵-ب ۶-ب ۷-ب ۸-الف ۹-د ۱۰-ج زبان تخصصی: ۱-ب ۲-ا
فصل ۱۷	۱-الف ۲-د ۳-ج ۴-ج ۵-الف ۶-ج
آزمون پایانی	۱-ج ۲-ب ۳-د ۴-الف ۵-الف ۶-الف ۷-ب ۸-ب ۹-ب ۱۰-ج ۱۱-د ۱۲-ب ۱۳-د ۱۴-د ۱۵-د ۱۶-د ۱۷-ج ۱۸-ج ۱۹-ج ۲۰-ب ۲۱-د ۲۲-الف ۲۳-ج ۲۴-ج ۲۵-ب ۲۶-الف ۲۷-ب ۲۸-ب ۲۹-د ۳۰-ب

