

راهنمای دوره آشنایی با نرم افزار Adobe Flash CS5

طرح درس دوره (موضوعات مورد بحث)

- محیط عمومی برنامه و تنظیمات stage

• تنظیمات stage

• اصول بزرگنمایی

- اصول کار با خط کشها و انواع خطوط

• خط کشها و خطوط راهنما

• تنظیمات خطوط راهنما

• خطوط شبکه ای

- پالت Tools , Time line

• ویژگی های عمومی پالت Tools

• Timeline چیست؟

- لایه ها و اصول ویرایشی آنها

لایه ها و Timeline

مخفی کردن لایه ها و حالت Out line

تغییر رنگ و ارتفاع لایه ها

نام گذاری لایه ها / قفل کردن لایه ها

- کار با Folder های لایه ای

- ایجاد انواع frame

ایجاد انواع frame

مفهوم sequence

اصول انتخاب و ویرایش فریمها

- play head / پانل های property , library

• Play head

• پانلهای library, property

- ایجاد فایل های جدید

• فرمت فایل ها در flash

• روشهای مختلف ایجاد فایل های جدید

• روشهای مختلف ذخیره ی فایلها

• تنظیمات سند

- مبانی کار با تصاویر گرافیکی و برداری
- ابزارهای ترسیم اشکال
 - کار با ابزار live
 - کار با ۲ نوار ابزار Rectangle و Rectangle primitive
 - کار با ابزارهای oval primitive, oval
- انتخاب اشکال
 - نحوه ی انتخاب اشکال
 - ابزار lass
 - اعمال دستورات ویرایشی بر روی اشکال انتخابی
- مدل های طراحی / گروه بندی و مرتب سازی اشکال
- ترسیم و استفاده از مسیرها
 - مسیرها و نقاط پیوندی
 - ابزارهای ترسیم مسیر
- ابزارهای نقاشی
 - Eraser, Brush, pencil
 - ابزار Free transform
 - تغییر شکل و اندازه توسط منوی Modify
- کار با رنگها در flash
 - مبانی انتخاب رنگ در flash
 - پالت swatches, color
 - ابزارهای کار با رنگ ها
- درج و ویرایش متون
 - نحوه ی درج متن در فلش
 - پارامترهای تنظیم کننده ی متن
- ایجاد انواع symbols
 - مبانی کار با symbols و نحوه ایجاد آنها
- تغییرات Instance ها
- پانل library و تنظیمات آن
- امکانات پانل library و نکات تکمیلی در این رابطه
- اصول ویرایشی Instance ها
 - نام گذاری و تغییر رنگ
 - تعویض Instance ها
 - ابزار 3D Rotation / 3D Time station

- ایجاد دکمه ها

- ایجاد دکمه ها
- فریم Hit

- مبانی ساخت Animation

- ایجاد Animation فریم به فریم
- ایجاد Animation با روش shape twin
- درج و ویرایش shape hint ها
- متحرک سازی ستون Instance ها با استفاده از روش shape hint

- روش classic tween

- ایجاد Animation با استفاده از این روش
- تنظیمات classic Tween

- اصول ویرایشی Animation ها

- چرخاندن نمونه ها در Animation
- کپی Animation و نحوه ی تغییر جهت آن

- ویژگی onion skin

- تنظیمات ویژگی onion skin
- جابجا کردن Animation
- کپی کردن حرکت Animation

- Blend mode

- نقش مسیرها در ساخت Animation

- ایجاد اینمشن بر مسیرها
- تنظیم حرکت Instance بر روی مسیرها

- انواع Filter ها

- فیلتر Drop shadow
- سایز فیلترها

- اصول ویرایشی فیلترها

- نقش فیلترها در Animation سازی

- فیلتر و روش اینمشن سازی classic Tween
- تغییرات یک فیلتر در طول Animation

- استفاده از Mask ها

- مبانی Mask گذاری
- روشهای درج Mask

نقش Mask ها در Animation سازی

- ماسک ها و روش اینمشن سازی classic Tween
- ماسک ها و روش اینمشن سازی shape Tween
- Mask ها و تغییر رنگ در طول اینمشن

- ابزار درج بافت

- ابزار Deco

- ابزار spray Brush

- درج Animation بر روی حالت های مختلف دکمه ها

- مبانی کار با صداها در flash

- انواع فایل های صوتی و تنظیمات آنها

- انواع صداها در flash و تنظیمات تکرار صدا

- تنظیمات عمومی فایل خروجی

- کار با publishing setting سربرگ formats

- تنظیمات فایل swf

- کار با فایل های ویدیویی

- مبانی استفاده از فایل ویدئویی

- درج فایل ویدئویی در flash

- روش Motion tween

- روش Motion tween

- تنظیمات روش Motion tween

- پانل Motion Edition

- ابزار Bone

- مبانی کار با ابزار Bone

- درج استخوان

- روشهای درجه استخوان برداری shapeها

- روشهای درج استخوان میان Instance ها

- تنظیمات استخوان های یک Armature

- مبانی Animation سازی .ik

- مبانی Action script

- کلیات Action نویسی در flash

- پالت Action

- محیط عمومی پالت Action

- دکمه های panel Menu

- دستوره های time line

• go to And play, stop, go to And stop

- اسکریپت‌های دکمه‌ها

• درج script بر روی دکمه‌ها

• دستور trace

- حرکت در میان فریم‌ها توسط اسکریپت‌ها

• next frame/ previous frame

- کنترل movie clip ها توسط time line و دکمه‌ها

• کنترل movie clip ها توسط اسکریپت‌های timeline

• کنترل movie clip ها توسط چند دکمه

• درج یک script بر روی یک movie clip

- کنترل movie clip ها توسط scriptها

• تغییر مسیر حرکت یک movie clip توسط اسکریپت‌ها

- سطح قرارگیری

• سطح قرارگیری

• کنترل movie clip ها توسط سطح قرارگیری

- ارتباط میان movie clip ها در سطوح مختلف

- کار با ستون Dynamic و input:

• ستون Input, Dynamic

• کار با متغیرها

- ارتباط متغیرها و ستون Dynamic

- متغیرها و عملگرهای ریاضی

- جمله شرطی if (if – else)

- کنترل رمز عبور توسط script ها

- تابع Fs command

- پانل Motion presents