

Adobe Flash



## فصل پنجم

### توانایی کار با متن

عملی	نظری
۳	۱

#### هدف‌های رفتاری

در پایان این فصل از هنرجو انتظار می‌رود:

- تفاوت متون هنری و پاراگرافی را بیان کند.
- انواع کادر متنی را نام برده، در مورد آنها توضیح دهد.
- کاربردهای ویژه متون ورودی و پویا را در Flash بیان کند.
- نحوه ساخت یک فرا پیوند متنی در محیط نرم‌افزار عملاً انجام دهد.

## مقدمه

متن از عناصر بسیار کاربردی در صفحات وب و چندرسانه‌ای دانست به طوری که از آن می‌توان به عنوان یک رسانه پرنفوذ در انتقال مفاهیم و توضیحات موجود در یک صفحه به مخاطب استفاده کرد. به لحاظ ساختاری متون موجود در Flash را می‌توان شامل دو دسته اصلی متون هنری (Artistic Text) و متون پاراگرافی (Paragraph Text) دانست، به طوری که متون هنری بیشتر برای متون کوتاه‌تر، عناوین موجود در صفحات، طراحی لوگوهای موجود در یک سایت یا صفحات چندرسانه‌ای مورد استفاده قرار می‌گیرند. در حالی که متون پاراگرافی همانطور که از نام آنها پیداست کاربرد اصلی شان در ایجاد عبارات‌ها و متون طولانی‌تر و توضیحات موجود در صفحات مورد استفاده قرار می‌گیرد. برای این که با هر یک از انواع متون فوق و نحوه ایجاد آنها در Flash آشنا شوید به بررسی هر یک از آنها می‌پردازیم.

## ۵-۱ نحوه درج و ویرایش متون هنری در Flash

به طور کلی برای درج متون هنری در Stage کافی است ابزار Text را از جعبه ابزار برنامه انتخاب کرده، سپس روی صفحه کلیک کنید؛ در این حالت کادر متنی ایجاد می‌شود که می‌توان در آن اقدام به تایپ عبارت مورد نظر کرد، ضمن این که شما می‌توانید با استفاده از ابزار Selection با انتخاب متن مورد نظر از پالت Properties اقدام به تغییر ویژگی‌های مختلف متن مورد نظر نمایید. برای آشنایی هر چه بیشتر شما با این پالت به تشریح بخش‌های مختلف آن می‌پردازیم. (شکل ۵-۱)



شکل ۵-۱ پنجره ویژگی‌ها

### ۵-۱-۱ نکات مهم در مورد متن‌ها در Flash

- برای ویرایش متون در Flash می‌توانید با انتخاب ابزار متن و سپس درگ روی متن تایپ شده، کل متن یا بخشی از آن را به حالت انتخاب درآورید.
- همانطور که در پالت Properties و بخش Text Type مشاهده کردید، کادرهای متنی موجود در Flash

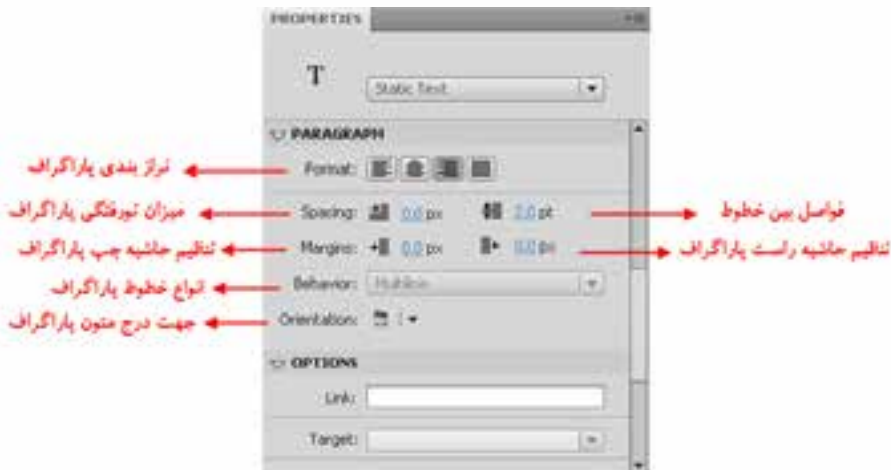
را می‌توان شامل سه نوع متن؛ متن‌های معمولی (Static)، متون پویا (Dynamic) و متن ورودی (Input) دانست که در ادامه در مورد این متون و کاربرد آنها صحبت خواهیم کرد.

- با انتخاب گزینه Selectable امکان انتخاب و کپی متن به وسیله کاربر در صفحه وجود خواهد داشت.
- با انتخاب گزینه Render Text As Html متون موجود در صفحه در قالب کدهای Html مورد پردازش قرار می‌گیرند.
- با انتخاب بخش Show Border Around Text می‌توان در اطراف متن تایپ شده یک کادر قرار داد.
- با فعال بودن گزینه Auto kern امکان تنظیم فواصل کاراکترهای پشت سرهم یک عبارت متنی در بعضی از قلم‌ها با توجه به شکل کاراکتر فراهم می‌شود.
- اگرچه متن‌ها عناصر برداری Flash می‌باشند، اما با کلیک راست روی متن مورد نظر یا با استفاده از منوی Modify و اجرای دستور Break Apart می‌توان عبارت متنی را به کاراکترهای مجزا و مستقل پیکسلی (Bitmap) تبدیل کرد.

## ۵-۲ آشنایی با متون پاراگرافی Flash

همانطور که در قسمت قبل گفتیم متون پاراگرافی به متونی گفته می‌شود که برای توضیحات و متن‌های طولانی از آنها استفاده می‌شود، به طوری که برای درج این متون در یک صفحه، کافی است پس از انتخاب ابزار Text، با کلیک و درگ روی صفحه، کادر متنی را ایجاد کنید تا قابلیت درج متون مورد نظر شما را داشته باشد. در این نوع از متن‌ها که اصولاً برای تایپ متون طولانی مورد استفاده قرار می‌گیرند، امکان ترازبندی متن، تنظیم فواصل خالی بین آنها و همچنین تنظیم حاشیه‌های چپ و راست متن از صفحه و جهت آنها نیز وجود دارد.

نکته قابل توجه در مورد متون پاراگرافی آن است که هنگام تایپ این متن‌ها بر خلاف متون هنری که برای رفتن به خط بعد از کلید Enter استفاده می‌شود، متون پاراگرافی به صورت خودکار با رسیدن به انتهای کادر، اشاره گر را به خط بعدی منتقل می‌کنند. برای این که بیشتر با این متون و تنظیم ویژگی‌های آنها آشنا شوید، به گزینه‌های مختلف بخش Paragraph در پالت Properties توجه کنید. (شکل ۵-۲)



شکل ۵-۲ تنظیم ویژگی‌های پاراگرافی

### ۳-۵ آشنایی با انواع کادرهای متنی در Flash

در قسمت‌های قبل شما را با نحوه تنظیمات متون و کاربرد آنها در Flash آشنا کردیم. اما همانطور که در قسمت Text Type مشاهده کردید، کادرهای متنی که می‌توان در نرم‌افزار Flash مورد استفاده قرار داد، شامل کادرهای متنی ایستا، پویا و ورودی می‌باشند که در این قسمت قصد داریم شما را به صورت اختصاصی با این کادرها و کاربرد آنها در صفحات وب و چندرسانه‌ای آشنا کنیم.

#### ۱-۳-۵ کادر متنی ایستا (Static Text):

زمانی که در یک صفحه می‌خواهیم یک برچسب، عنوان یا عبارت غیر قابل تغییر را که فقط جنبه نمایشی دارد مورد استفاده قرار دهیم از متون ایستا یا Static Text استفاده خواهیم کرد. متونی که در این قسمت به بررسی آنها پرداختیم همه از نوع متون معمولی یا ایستا بودند.

#### ۲-۳-۵ کادر متنی پویا (Dynamic Text):

یکی از قابلیت‌های ویژه نرم‌افزار Flash در ساخت متونی است که در یک صفحه می‌توانند هر لحظه تغییر کرده، جدید شوند. به عنوان مثال کادر محاسباتی را تصور کنید که با دریافت متن ورودی مدام اطلاعات آن تغییر می‌کند یا به Preloader یا پیش بار گذار یک فیلم در پروژه‌های وب و چندرسانه‌ای توجه کنید که مقدار درصد بارگذاری آن می‌تواند با فیلم‌های متفاوت متناسب با حجم فایل تغییر کرده، جدید شود. بنابراین ما به متونی که در یک صفحه قابلیت تغییر و جدید شدن دارند، در اصطلاح متن پویا (Dynamic Text) می‌گوییم.

#### ۳-۳-۵ کادر متنی ورودی (Input Text):

همانطور که می‌دانید یکی از ویژگی‌های تعاملی نرم‌افزار Flash امکان دریافت متن از کاربر است. حتماً در بسیاری از صفحات وب مشاهده کردید که کادرهای متنی وجود دارد که برای تکمیل یک فرم، کاربر آنها را تکمیل کرده، در نهایت ثبت (Submit) می‌نماید. نمونه بسیار بارز این گونه فرم‌ها، صفحه اطلاعاتی است که هنگام ساخت یک Email کاربر آن را پر می‌کند. به این سری از متون که اطلاعات آنها را کاربر ارسال می‌کند، در اصطلاح Input Text یا متن ورودی می‌گویند.



شکل ۳-۵ ویژگی متون ورودی

**سؤال:** به نظر شما چه تفاوت‌هایی در پالت Properties هنگام تعیین متون ایستا، پویا و ورودی ایجاد می‌شود؟

یکی از بخش‌هایی که هنگام استفاده از متون ورودی و متون پویا در پالت Properties و قسمت Paragraph فعال است (شکل ۳-۵)، نوع رفتار متن ورودی (Behavior) است که شامل گزینه‌های زیر می‌باشد:

- **Single Line:** با انتخاب این گزینه کاربر می‌تواند متن به صورت تک خطی دریافت کند.
- **Multiline:** با انتخاب این گزینه کاربر می‌تواند متن را به صورت چند خطی وجود دریافت کند.
- **Multiline No Wrap:** در این حالت اگر چه امکان تایپ چند خطی متن وجود دارد، ولی برای انتقال مکان نما به خط بعد لازم است از کلید Enter استفاده شود. در حالی که با فعال بودن گزینه Wrap در متون چند خطی امکان انتقال خودکار مکان نما به خط بعد فراهم می‌شود.
- **Password:** با انتخاب این گزینه همانطور که از نام آن پیداست به متن ورودی خاصیت کلمه عبور داده، به طوری که در این حالت متن دریافتی با یک کاراکتر جایگزین از دید سایر کاربران محافظت می‌شود.



شکل ۴-۵ نوع رفتار ورودی

**سؤال:** گزینه Behavior در پالت Properties و بخش Paragraph در متون ورودی و پویا چه تغییری می‌کند؟ (شکل ۴-۵)

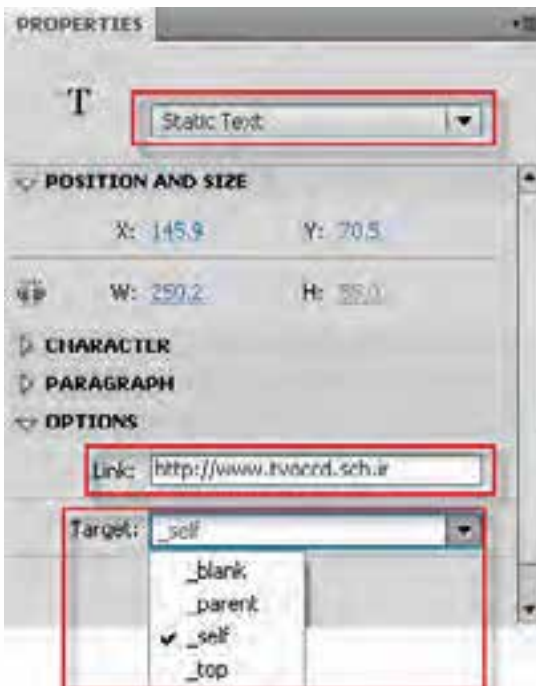
حال که با مفهوم کادرهای متنی ایستا، پویا و ورودی آشنا شدید، در بخش Action Script<sup>۱</sup> و کدنویسی Flash بیشتر در مورد این متون و نحوه کنترل آنها در یک صفحه وب و چندرسانه‌ای صحبت خواهیم کرد.

#### ۴-۵ نحوه ایجاد یک فرایوند از یک کادر متنی ایستا

هنگام قرار گرفتن در یک صفحه وب یا باز کردن یک صفحه چندرسانه‌ای یکی از گزینه‌هایی که معمولاً طراحان این صفحات به آن توجه ویژه‌ای دارند، قرار دادن آدرس سایت‌هایی است که به صورت Hyperlink در شرایط Online می‌توانند کاربر را در صورت نیاز به وب سایت‌های مربوطه اتصال دهند. در نرم‌افزار Flash برای ایجاد این گونه فرایوندها با استفاده از متون ایستا، کافی است مراحل زیر را انجام دهید:

۱. روی صفحه یک متن ایستا آدرس سایت مربوطه ایجاد یا این که متن ایجاد شده قبلی را با ابزار Selection انتخاب کنید.
۲. در پالت Properties و از بخش Options در قسمت Link آدرس کامل سایت مربوطه را تایپ کنید. (شکل ۵-۵)
۳. از بخش Target نیز یکی از گزینه‌های موجود را به عنوان محل باز شدن صفحه مربوطه انتخاب کنید.

**نکته:** با استفاده از گزینه‌های بخش Target می‌توان محل باز شدن صفحه وب مورد نظر را به یکی از روش‌های زیر تعیین کرد:



- Blank: صفحه وب مورد نظر را در یک صفحه جدید باز می‌کند.
  - Parent: در پنجره والد یا اصلی فریم جاری باز می‌شود.
  - Self: صفحه وب مورد نظر در پنجره جاری باز خواهد شد.
  - Top: در بالاترین سطح فریم جاری باز خواهد شد.
۴. با انجام تنظیمات فوق یک زیرخط در عبارت متنی مورد نظر ظاهر می‌شود که با زدن کلیدهای ترکیبی Ctrl+ Enter مشاهده خواهید کرد که با کلیک روی فرایوند مربوطه می‌توان در صورت وجود شرایط Online به سایت مورد نظر وصل شد.

شکل ۵-۵ ایجاد فرایوند

- متون موجود در Flash شامل دو دسته اصلی متون هنری (Artistic Text) و متون پاراگرافی (Paragraph Text) می باشد
- برای ویرایش متون در Flash می توانید با انتخاب ابزار متن و سپس درگ بر روی متن تایپ شده، کل متن یا بخشی از آن را برای ویرایش به حالت انتخاب در آورید.
- کادریهای متنی موجود در Flash را می توان شامل سه نوع متن ایستا (Static)، متون پویا (Dynamic) و متن ورودی (Input) دانست.
- در پالت Properties، با انتخاب گزینه Selectable امکان انتخاب و کپی متن توسط کاربر در صفحه وجود خواهد داشت.
- در پالت Properties، با انتخاب گزینه Render Text As Html متون موجود در صفحه در قالب کدهای Html نیز مورد پردازش قرار می گیرند
- در پالت Properties، با انتخاب بخش Show Border Around Text می توان در اطراف متن تایپ شده یک کادر قرار داد.
- با اجرای دستور Break Apart می توان عبارت متنی را به کاراکترهای مجزا و مستقل پیکسلی (Bitmap) تبدیل کرد.
- از متون ایستا یا Static Text برای ایجاد برچسب، عنوان یا عبارت غیر قابل تغییر که فقط جنبه نمایشی دارد استفاده می شود.
- به متونی که در یک صفحه قابلیت تغییر و بهنگام سازی دارند اصطلاحاً متن پویا (Dynamic Text) می گوئیم.
- به متونی که اطلاعات آنها توسط کاربر ارسال می شود، اصطلاحاً Input Text یا متن ورودی گفته می شود.
- در نرم افزار Flash برای ایجاد فرآیندها با استفاده از متون ایستا می توان از پالت Properties و از بخش Options در قسمت Link آدرس کامل سایت مربوطه را تایپ کنید.

## Learn In English

### About Text

You Can Include Text In Your Adobe® Flash® CS4 Professional Applications In A Variety Of Ways. You Can Create Text Fields Containing Static Text, Which You Create When You Author The Document. You Can Also Create Dynamic Text Fields, Which Display Updating Text, Such As Stock Quotes Or News Headlines, And Input Text Fields, Which Allow Users To Enter Text For Forms Or Surveys.

واژه نامه تخصصی	
Action Script	زبان برنامه‌نویسی نرم‌افزار Flash
Around	اطراف
Artistic Text	متن هنری
Attributes	خصوصیات
Blank	خالی
Behavior	رفتار
Break Apart	تجزیه کردن
Content	محتوا
Dynamic	پویا - متغیر
Input Text	متن ورودی
Instances	نمونه‌ها
Modify	تغییر
Paragraph Text	متن پاراگرافی
Parent	والد - پدر
Preserve	حفظ کردن
Provides	فراهم کردن
Selectable	قابل انتخاب
Self	خود
Static	ایستا - ثابت
Text Type	نوع متن
Variety	متنوع



## خود آزمایی

۱. فعال بودن گزینه Auto kern چه ویژگی را به عبارت متنی می‌دهد؟
۲. کاربرد متون هنری و پاراگرافی را نام برده، نحوه ایجاد آنها در Flash را توضیح دهید.
۳. با یک مثال مفهوم متون ورودی و پویا را توضیح دهید.
۴. هنگام ساخت یک فرا پیوند متنی چه تفاوتی بین گزینه‌های Parent و Top در بخش Target وجود دارد؟

## کارگاه Flash

۱. فرم‌های زیر را در محیط Flash ایجاد کنید:
  - فرم دریافت اطلاعات شخصی شامل نام و نام خانوادگی، شماره شناسنامه، کد ملی، شماره دانش آموزی، رشته تحصیلی، نام هنرستان، نام منطقه، نام شهرستان و نام استان، آدرس منزل، شماره تلفن ثابت، شماره تلفن همراه، آدرس پست الکترونیکی
  - فرم اطلاعات کتاب شامل نام کتاب، نام مولف، نام انتشارات، کد شابک، تیراژ کتاب، تاریخ انتشار، نام صفحه‌آرا، نام ویراستار، موضوع کتاب

## تمرین:

- در لوح فشرده تمرینات (در صورت موجود بودن) به فصل مربوطه رفته و هریک از محتویات پوشه result را در قالب فایل Fla ایجاد کنید.

## پرسش‌های چهار گزینه‌ای

۱. برای تعیین متن ورودی در پنجره Property کدام گزینه مناسب است؟  
الف) Dynamic Text  
ب) Edit Text  
ج) Static Text  
د) Input Text
۲. کدام نوع متن در محیط فلش مورد استفاده قرار نمی‌گیرد؟  
الف) متن خروجی (Output)  
ب) متن ایستا (Static)  
ج) متن پویا (Dynamic)  
د) متن ورودی (Input)
۳. چند نوع متن را می‌توان به سند Flash اضافه کرد؟  
الف) فقط متن‌های ثابت که از قبل آماده شده باشد.  
ب) متن‌های ورودی که نام و مشخصات و اطلاعات آنها در فرم‌ها ثبت شده باشد.  
ج) متن ثابت، متن ورودی و متن پویا را می‌توان به سند اضافه نمود.  
د) متن خروجی

۴. با کدام یک از گزینه‌های زیر، می‌توان محتویات صفحه را بدون باز کردن در یک پنجره مرورگر جدید و خالی در همان پنجره اصلی و اولیه باز نمود؟

- الف (Parent)      ب (Top)  
ج (Blank)        د (Self)

۵. برای افزودن متن به STAGE از کدام ابزار زیر استفاده می‌شود؟

- الف) ابزار Text از پانل Tools      ب) ابزار Qtext از پانل Property  
ج) ابزار Frame از پانل Tools      د) ابزار Form از پانل Edit

۶. برای تعیین متن پویا در پنجره Property از کدام گزینه استفاده می‌شود؟

- الف) Dynamic Text      ب) Edit Text  
ج) Static Text         د) Input Text

۷. با کدام یک از گزینه‌های زیر می‌توانیم فاصله بین خطوط را تنظیم کنیم؟

- الف) Indent                ب) Line Spacing  
ج) Left Margin         د) Right Margin

۸. با کدام یک از دستورات زیر می‌توانیم کاراکترهای یک متن را از هم جدا کرده، روی هر کاراکتر عمل دلخواهی را انجام دهیم؟

- الف) Modify>Text Edit      ب) Modify>TEXT Select  
ج) Modify>Break Apart    د) Modify>Text Change

9. Which kind of texts Display Updating Text?

- a) Static text                      b) Input text  
c) Dynamic text                  d) Normal text