

Adobe Flash



فصل سیزدهم

توانایی وارد کردن وبهینه سازی فایل های نرم افزارهای دیگر

عملی	نظری
۲	۱

هدف های رفتاری

در پایان این فصل از هنرجو انتظار می رود:

- کاربرد دستور Import در نرم افزار Flash را توضیح دهد.
- نحوه وارد کردن تصاویر پیکسلی به Flash را با روش های مختلف بیان کند.
- نحوه وارد کردن فایل سایر برنامه ها به Flash را بتواند عملاً در محیط نرم افزار انجام دهد.
- نحوه وارد کردن فایل های ویدیویی به محیط برنامه و کنترل آن با نرم افزار Flash را با استفاده از امکانات نرم افزار را عملاً در برنامه انجام دهد.

مقدمه

برای باز کردن فایل‌های سایر برنامه‌ها در نرم‌افزار Flash از دستوری تحت عنوان Import استفاده می‌شود. ما در فصل‌های قبل شما را با نحوه وارد کردن فایل به Stage (Import To Stage)، وارد کردن فایل به کتابخانه برنامه (Import To Library) و حتی نحوه باز کردن فایل‌های کتابخانه‌ای خارجی Open External Library آشنا کردیم. در این قسمت به صورت اختصاصی تر به نحوه وارد کردن تصاویر و فیلم به محیط برنامه و استفاده از آنها خواهیم پرداخت.

۱-۱۳ نحوه وارد کردن تصاویر پیکسلی به برنامه

نرم‌افزار Flash گر چه یک نرم‌افزار برداری است، اما قادر به استفاده از تصاویر پیکسلی نیز می‌باشد. برای اینکه بیشتر با این قابلیت و نحوه وارد کردن تصاویر به محیط برنامه آشنا شوید؛ به منوی File رفته، گزینه Import To Stage را اجرا کنید. در پنجره باز شده (Import) از مسیر مورد نظر فایل تصویری را انتخاب کرده، روی دکمه Open کلیک کنید. با اجرای این دستور تصویر انتخابی وارد Stage خواهد شد.

اگر چه تصویر مورد نظر در Stage قرار دارد، اما همانطور که مشاهده می‌کنید یک نسخه از فایل مورد نظر نیز در Library قرار گرفته است. برای اینکه بیشتر با ویژگی‌های تصویر وارد شده و گزینه‌های تنظیمی آن آشنا شوید، در پنجره Library روی نام فایل کلیک راست کرده، گزینه Properties را اجرا کنید تا پنجره Bitmap Properties باز شود. (شکل ۱-۱۳)



شکل ۱-۱۳ تنظیم ویژگی‌ها

همانطور که در این پنجره مشاهده می‌کنید، علاوه بر نام و مشخصات فایل تصویری مورد نظر امکان جایگزینی تصویر موجود با یک تصویر جدید، به هنگام‌سازی تغییرات اعمال شده روی تصویر و همچنین انتخاب روش فشرده‌سازی فایل مورد نظر وجود دارد.

۲-۱۳ نحوه وارد کردن فایل از سایر برنامه‌ها به Flash

اگر هنگام وارد کردن فایل به فرمت‌های مختلف موجود در پنجره Import دقت کنید، مشاهده خواهید کرد که این نرم‌افزار قادر است از سایر نرم‌افزارها مانند Photoshop, Illustrator, Freehand و سایر نرم‌افزارهای گرافیکی دیگر نیز فایل دریافت کند، که ما به دلیل آشنایی کامل شما با نرم‌افزار Photoshop در این قسمت به نحوه وارد کردن فایل‌های Psd فتوشاپ خواهیم پرداخت. برای شروع کار به نرم‌افزار فتوشاپ رفته، مراحل زیر را دنبال کنید.

۱. فایل جدیدی با اندازه 200×300 پیکسل باز کرده که دارای زمینه شفاف و دقت تصویر (Resolution) 72 Dpi باشد.

۲. یک متن دلخواه به زبان فارسی در آن تایپ کنید.

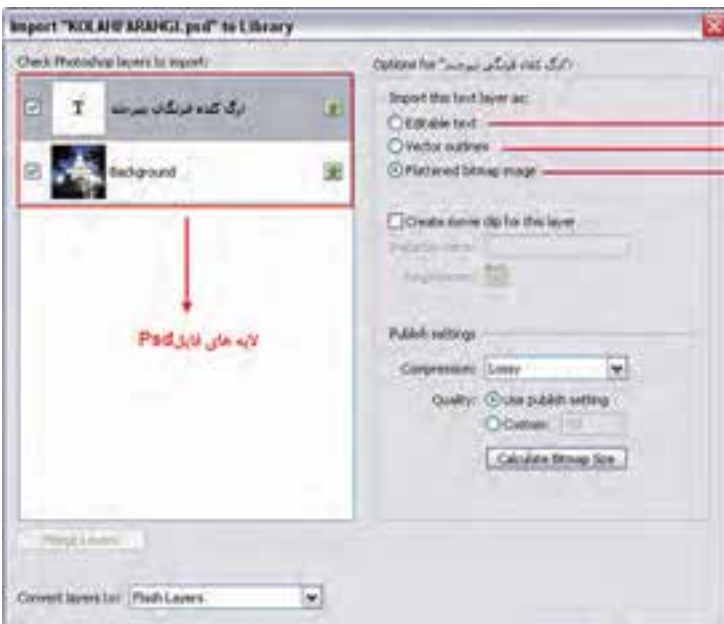
۳. یک لایه Background نیز در آن ایجاد کنید.

۴. فایل را با فرمت Psd ذخیره کنید.

حال به نرم‌افزار Flash برگشته، برای وارد کردن فایل Psd به برنامه مراحل زیر را انجام دهید.

۱. از منوی File زیر منوی Import دستور Import To Library را اجرا کنید.

۲. در پنجره باز شده فایل Psd ذخیره شده در مراحل قبل را انتخاب کرده، روی دکمه Open کلیک کنید تا پنجره Import To Library باز شود. (شکل ۲-۱۳)

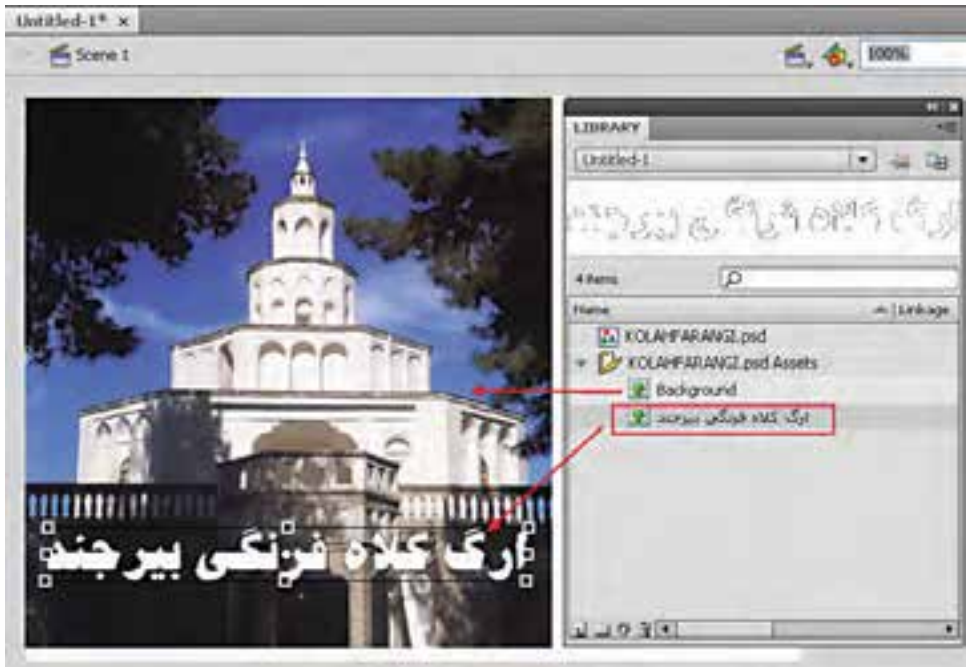


شکل ۲-۱۳ انتخاب لایه‌ها

۳. در پنجره باز شده لایه متنی را انتخاب کرده، سپس از بخش Import This Text Layers گزینه Vector^۱ Outlines را انتخاب کنید تا متن در قالب یک لایه برداری وارد Flash شود.

نکته: با روش فوق می‌توان متون مورد نیاز Flash را در نرم‌افزار فتوشاپ به صورت فارسی تایپ کرده، سپس با دستور فوق وارد نرم‌افزار Flash کرد. این عمل یکی از روش‌هایی است که مشکل فارسی‌نویسی در نرم‌افزار Flash را حل خواهد کرد.

۴. همانطور که مشاهده می‌کنید علاوه بر فایل، لایه متنی مورد نظر نیز در پنجره Library یا کتابخانه برنامه قرار گرفته است که می‌توانید با درگ کردن آن در محل دلخواهی از Stage قرار دهید. (شکل ۳-۱۳)



شکل ۳-۱۳ انتقال متن به Stage

نکته: تغییر اندازه متن در Stage به دلیل برداری بودن در کیفیت آن هیچ تأثیری نخواهد داشت.

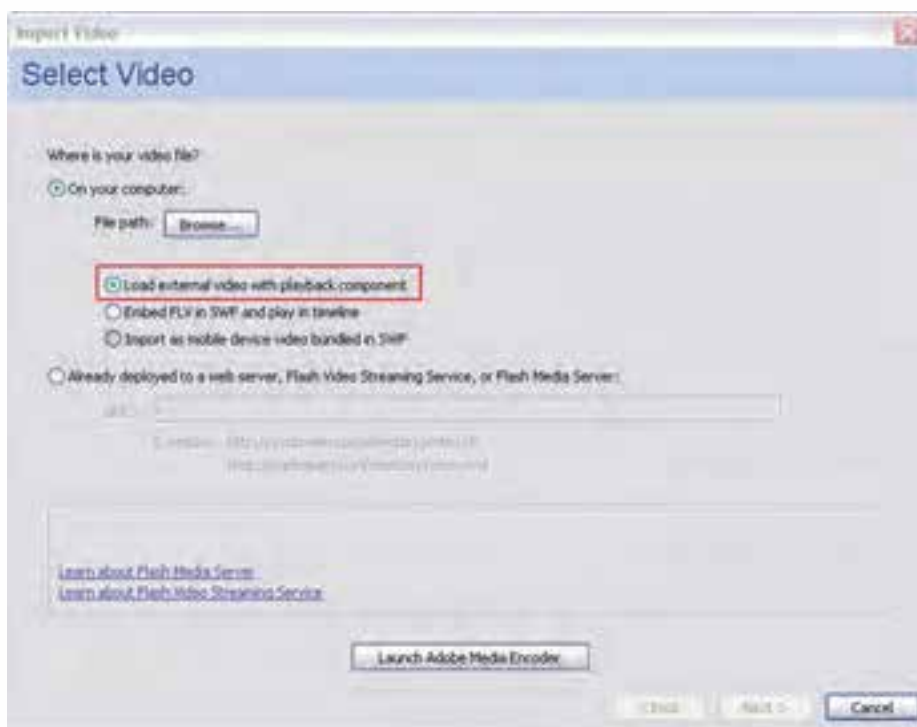
۳-۱۳ اصول وارد کردن فایل‌های ویدیویی

یکی از فرمت‌های فایلی که در ساخت چند رسانه‌ای‌ها کاربرد فراوانی دارد، فایل‌ها و کلیپ‌های ویدیویی هستند. اگر چه نرم‌افزار Flash با قابلیت وارد کردن فرمت‌های Avi، 3gp، Mp4 و Mov این امکان را برای

توانایی وارد کردن و بهینه‌سازی فایل‌های فرمت‌های دیگر

طراحان فایل‌های چندرسانه‌ای فراهم کرده، اما نکته‌ای که در نسخه 4.0 Cs این نرم‌افزار وجود دارد آن است که اینگونه فایل‌ها قابلیت پخش در Flash Player را نداشته، حتماً لازم است خروجی حاصل از این فایل‌ها، در دستگاه‌های پخش کننده اختصاصی آنها مورد استفاده قرار گیرد. البته طراحان نسخه 4.0 Cs برای استفاده از فایل‌های مختلف ویدیویی در محیط Flash، امکان تولید خروجی Flv آن را فراهم کرده‌اند، به طوری که می‌توانید با تولید فرمت Flv از فایل‌های ویدیویی موجود در پروژه، در ویدیو کنفرانس‌ها و پخش‌های زنده با قابلیت پخش صدا و تصویر استفاده کنید. البته برای تبدیل فایل ویدیویی به فرمت Flv و قابلیت پخش در Flash Player می‌توان از برنامه Adobe Media Encoder نیز استفاده کرد که در ادامه در این مورد نیز صحبت خواهیم کرد.

- برای وارد کردن فایل‌های ویدیویی به داخل پروژه Flash، کافی است مراحل زیر را انجام دهید.
1. از منوی File و زیر منوی Import دستور Import Video را اجرا کنید. البته قبل از این کار فایل Flash را با نام دلخواهی ذخیره کنید.
 2. در پنجره باز شده مسیر فایل ویدیویی را از روی دیسک سخت سیستم با اجرای دکمه Browse^۱ یا با دادن آدرس اینترنتی آن از یک وب سایت به برنامه وارد کنید. (شکل ۴-۱۳)



شکل ۴-۱۳ انتخاب فایل ویدیویی جهت Import



در این قسمت با استفاده از دکمه Browser مسیر فایل ویدیویی و فایل مورد نظر را انتخاب کرده، آن را Import می‌کنیم. همانطور که مشاهده می‌کنید پنجره پیغامی ظاهر می‌شود. (شکل ۱۳-۵)

شکل ۱۳-۵ پیغام عدم نمایش فایل مورد نظر در Flash player

چون نسخه Cs 4.0 نرم‌افزار Flash از فرمت‌های ویدیویی به جز Flv در Player Flash پشتیبانی نمی‌کند، این پیغام مبنی بر عدم نمایش فایل مورد نظر در برنامه Flash Player ظاهر می‌شود. البته شما از دکمه Launch Adobe Media Encoder می‌توانید فایل مورد نظر خود را ابتدا به فرمت Flv تبدیل کرده، سپس از دکمه Browse برای وارد کردن آن به برنامه Flash استفاده کنید. برای این منظور ما از برنامه Adobe Media Encoder استفاده کرده، سپس با تبدیل آن به فرمت Flv دوباره به پنجره Select Video برگشته، با استفاده از دکمه Browse فایل Flv را به برنامه فراخوانی (Load) می‌کنیم؛ سپس روش قرار گیری و پخش فایل را در Flash انتخاب کنید. به عنوان مثال با انتخاب گزینه Embed Flv In Swf And Play In Timeline می‌توان فایل Flv را در Timeline وارد کرده، امکان کنترل آن با کدهای Action Script وجود داشته باشد. (شکل ۱۳-۶)



شکل ۱۳-۶ برنامه Adobe Media Encoder

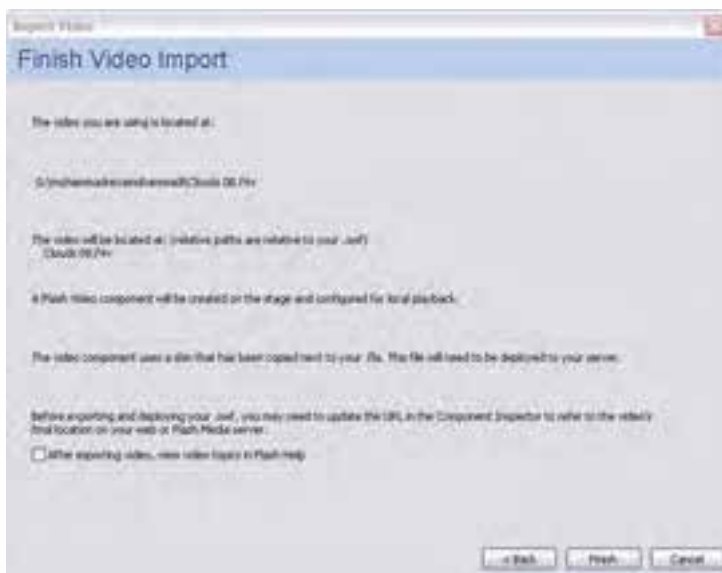
توانایی وارد کردن و بهینه‌سازی فایل‌های نرم‌افزارهای دیگر

۳. ما در این قسمت چون می‌خواهیم از Component خود نرم‌افزار برای کنترل فیلم استفاده کنیم، گزینه Load External Video را انتخاب کرده، روی دکمه Next کلیک می‌کنیم.
۴. در پنجره Skinning از بخش Skin یکی از پوشه‌های Play bar (نوار پخش) موجود در این قسمت را برای کنترل فیلم مورد نظر انتخاب و روی دکمه Next کلیک کنید. (شکل ۷-۱۳)



شکل ۷-۱۳ انتخاب Skin

۵. در پنجره Finish Import Video روی دکمه Finish کلیک کنید. (شکل ۸-۱۳)



شکل ۸-۱۳ خاتمه عملیات

۶ در این حالت فایل Flv مورد نظر با امکان کنترل آن با استفاده از Component یا نرم افزارهای جانبی Flash فراهم شده که می توانید با فشار دادن دکمه های Ctrl+Enter فیلم مورد نظر را در Flash Player آزمایش کنید. (شکل ۹-۱۳)



شکل ۹-۱۳ خروجی فایل Flv

- در Flash برای وارد کردن فایل به Stage از Import To Stage و برای وارد کردن فایل به کتابخانه برنامه از Import To Library استفاده می‌کنیم.
- نرم‌افزار Flash قادر است از سایر نرم‌افزارها مانند Photoshop , Illustrator , Freehand و سایر نرم‌افزارهای گرافیکی دیگر فایل دریافت کند.
- متون مورد نیاز Flash را می‌توان در نرم‌افزار فتوشاپ به صورت فارسی تایپ کرده سپس با دستور Import وارد نرم‌افزار کرد. این عمل یکی از روش‌هایی است که مشکل فارسی‌نویسی در نرم‌افزار Flash را حل خواهد کرد.
- نرم‌افزار Flash قابلیت وارد کردن فرمت‌های Mp4,3gp,Avi و Mov را دارد اما نکته‌ای که در نسخه Cs 4.0 این نرم‌افزار وجود دارد آن است که اینگونه فایل‌ها قابلیت پخش در Flash Player را ندارند.
- برای استفاده از فایل‌های مختلف ویدیویی در محیط Flash ، امکان تولید خروجی Flv آن وجود دارد و می‌توان از آنها در ویدیو کنفرانس‌ها و پخش‌های زنده با قابلیت پخش صدا و تصویر استفاده کرد.
- برای تبدیل فایل ویدیویی به فرمت Flv و قابلیت پخش در Flash Player می‌توان از برنامه Adobe Media Encoder نیز استفاده کنید.

Learn in english

Work With Imported Bitmaps

When You Select A Bitmap On The Stage, The Property Inspector Displays The Bitmap's Symbol Name And Its Pixel Dimensions And Position On The Stage. Using The Property Inspector, You Can **Swap** An Instance Of A Bitmap—That Is, Replace The Instance With An Instance Of Another Bitmap In The Current Document

واژه‌نامه‌ی تخصصی

Areas	نواحی
Background	پس‌زمینه
Bitmap	پیکسلی
Component	جزء
Editable	قابل ویرایش
Embed	جا دادن
Finish	پایان
Import	وارد کردن
Launch	آغاز کردن
Linked	مرتبط شده
Modify	تغییر
Outlines	خطوط بیرونی
Play	اجرا - پخش
Playbar	نوار پخش
Settings	تنظیمات
Skin	پوسته
Swap	عوض کردن
Vector	برداری

خود آزمایی

۱. تفاوت دستور Import با Open چیست؟
۲. نرم‌افزار Flash از چه نرم‌افزارهایی می‌تواند فایل دریافت کند؟
۳. کاربردهای فرمت Flv نرم‌افزار Flash چیست؟
۴. از گزینه Launch Adobe Media Encoder در پنجره Import Video چه استفاده‌ای می‌شود؟

کارگاه Flash

۱. فایل‌هایی با فرمت Avi ، 3GP و Mov را وارد محیط Falsh کرده، امکان پخش و کنترل این فرمت‌ها را با استفاده از Component خود نرم‌افزار در Flash Player فراهم کنید.
۲. اجزاء گرافیکی یک چند رسانه‌ای شامل صفحه منو، دکمه‌ها و آیکن‌ها را در Photoshop ایجاد کرده، سپس وارد پروژه Flash کنید.
۳. یک متن فارسی دلخواه را در نرم‌افزار Photoshop ایجاد کرده و وارد محیط Flash کنید.

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. کدام یک از فرمت‌های زیر قابل Import کردن به محیط فلش نیست؟
الف) JPG
ب) PNG
ج) DOC
د) Psd
۲. برای وارد کردن تصویر به محیط 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
۳. کدامیک از فرمت‌های فایلی زیر قابلیت پخش در Flash Player را دارد؟
الف) 3gp
ب) Avi
ج) Flv
د) Mov

۴. در پنجره Import امکان وارد کردن متن با کدام یک از روش‌های زیر وجود دارد؟

الف) متن قابل ویرایش

ب) متن تصویری

ج) متن برداری

5. The property inspector displays..... on the stage.
- a. the bitmap's symbol and its pixel .
 - b. the bitmap's symbol name and its pixel dimensions and positions
 - c. select a bitmap on the stage
 - d. you can swap an instance of a bitmap

