

## فصل سوم

**هدف کلی فصل:** توانایی انتخاب، ویرایش و گروه‌بندی اشیاء

### اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- 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.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۲	۱



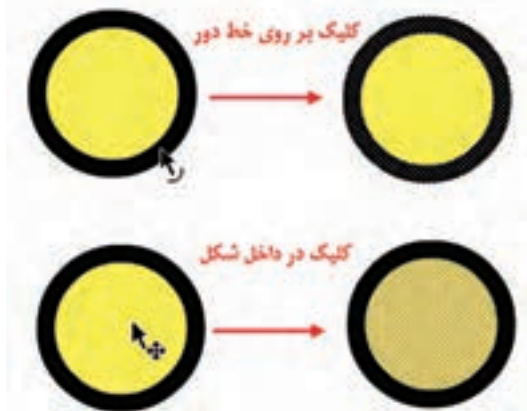
## مقدمه

در قسمت های قبل با روش های مختلف ترسیم اشکال و رنگ آمیزی آنها آشنا شدید. در این قسمت می خواهیم 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 می باشد. ابزارهای انتخاب موجود در Flash را می توان شامل دو ابزار اصلی Selection و Lasso دانست که در ادامه به بررسی این ابزارها و کاربرد آنها می پردازیم.

### ۱-۳- آشنایی با ابزار Selection (🖱️)

از این ابزار اصولاً برای انتخاب، تغییر شکل و جابه جایی اشیاء موجود در Stage استفاده می شود. برای شروع کار ابزار Selection را انتخاب کرده، یا از کلید سریع V استفاده کنید. با نزدیک کردن اشاره گر به خطوط دور اشکال (Stroke) در کنار مکان نما یک شکل منحنی (Darn Curved) ظاهر می شود که در این حالت با کلیک روی دور خط شکل مورد نظر مشاهده می کنید که به حالت انتخاب درآمده است. اگر بار دیگر مکان نما را به داخل شکل و قسمت Fill آن انتقال دهید، به همراه مکان نما یک پیکان چهار سر ظاهر می شود که با کلیک در این قسمت نیز عمل انتخاب محتویات پرکننده شکل انجام خواهد گرفت (شکل ۱-۳).

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



شکل ۱-۳- روش های انتخاب بخش های مختلف شیء

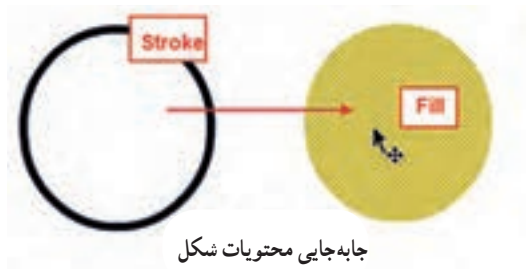
**نکته:** در مورد اشکال چند ضلعی مانند مستطیل، مربع و ...، نیز با کلیک روی Stroke یا دور خط شکل، هر یک از اضلاع به صورت مجزا انتخاب خواهند شد.

**نکته:** 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:** با درگ در اطراف یک شکل نیز می‌توان بخشی یا کل شیء موردنظر را انتخاب کرد.

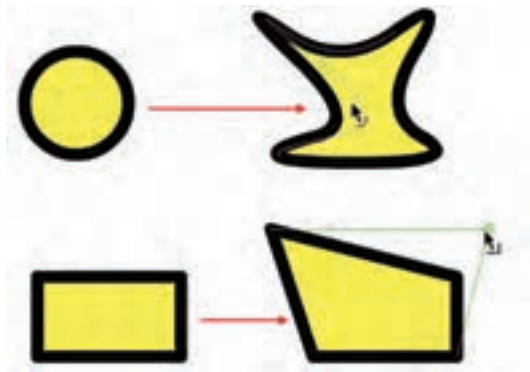
## ۲-۳- جابه‌جایی و تغییر شکل اشیاء

برای این منظور مکان‌نما را به داخل شکل برده و پس از ظاهر شدن پیکان چهارسر، داخل شکل کلیک و درگ کنید. همان‌طور که مشاهده می‌کنید اگر چه محتویات شیء جابه‌جا شده، ولی محدوده Stroke شیء باقی می‌ماند. برای اینکه کل شیء انتخابی را بتوانید جابه‌جا کنید، همان‌طور که گفتیم روی شکل دابل کلیک کرده، سپس اقدام به جابه‌جایی آن نمایید (شکل ۲-۳).



شکل ۲-۳- جابه‌جایی 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 ۳-۳).

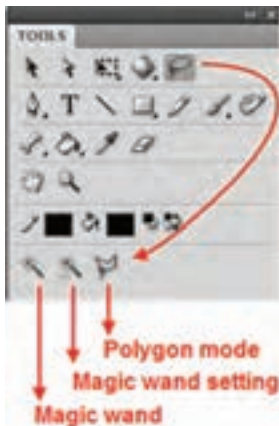


شکل ۳-۳- تغییر شکل اشیاء

### ۳-۳-۳ آشنایی با ابزار انتخاب Lasso

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

علاوه بر روش فوق، ابزار Lasso دارای دو روش انتخاب می باشند که هم زمان با فعال شدن آن در پایین جعبه ابزار در دسترس خواهد بود (شکل ۳-۴).



شکل ۳-۴- گزینه های ابزار Lasso

ما در ادامه به بررسی هر یک از این روش ها و زیر ابزارهای مربوط به آن می پردازیم.

#### ۳-۳-۱ روش انتخاب Polygon Mode

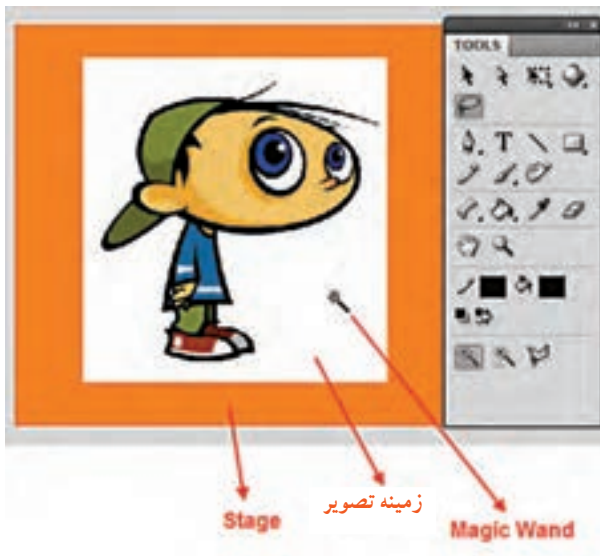
این روش که جزء روش های انتخابی Lasso می باشد با کلیک کردن روی صفحه، محدوده ای چندضلعی را ایجاد خواهد کرد که در پایان عملیات انتخاب، شما می توانید با اتصال نقطه انتهایی به ابتدایی یا با دابل کلیک در نزدیکی های نقطه ابتدایی، محدوده انتخاب را کامل کرده یا ببندید.

#### ۳-۳-۲ روش انتخاب Magic Wand

این زیر ابزار که به آن عصای جادویی گفته می شود در اشکال پیکسلی یا Bitmap کاربرد دارد. وقتی شما یک فایل تصویری را از خارج محیط Flash به داخل Stage برنامه Import می کنید، اولین

اتفاقی که خواهد افتاد به دلیل پیکسلی بودن تصویر، زمینه آن نیز به همراه آن در قالب یک تصویر وارد Stage می‌شود که به‌طور 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 درآید.
- ۴- با زدن کلید Delete مشاهده خواهید کرد که زمینه انتخابی حذف خواهد شد (شکل ۳-۵).



۳-۵- جدا کردن زمینه تصاویر

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



## ۳-۴- روش های طراحی در Flash

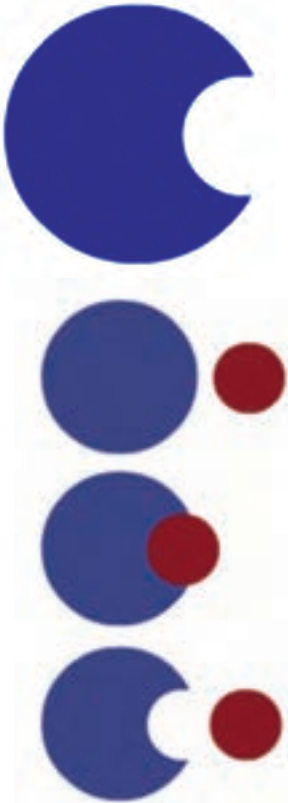
در قسمت های قبل با انواع ابزارهای ترسیمی، رنگ آمیزی و تغییر شکل اشیاء آشنا شدیم. در این قسمت می خواهیم شما را با دو روش متفاوت ترسیم در محیط Flash آشنا کنیم، که هر یک از این روش ها در موقعیت های خاصی کاربرد خواهند داشت.

### ۱-۴-۳ 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 می گیرند با یکدیگر ترکیب می کند. از این روش می توان برای ساخت اشکال ترکیبی و پیچیده استفاده کرد.

به عنوان مثال فرض کنید بخواهیم شکل برش خورده ای

مانند شکل روبه رو را ایجاد کنیم :



در این حالت کافی است ابتدا یک دایره ترسیم کرده

سپس دایره کوچک تری را ترسیم نموده و با جابه جایی دایره

کوچک تر را با دایره بزرگ تر اشتراک دهیم. حال اگر مجدداً

با ابزار Selection دایره کوچک تر را از روی دایره بزرگ تر

جابه جا نماییم شکل برش خورده فوق ایجاد می شود (شکل

۳-۶).

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

می کند. از این روش می توان برای ساخت اشکال ترکیبی و

پیچیده استفاده کرد.

شکل ۳-۶- روش Merge Drawing

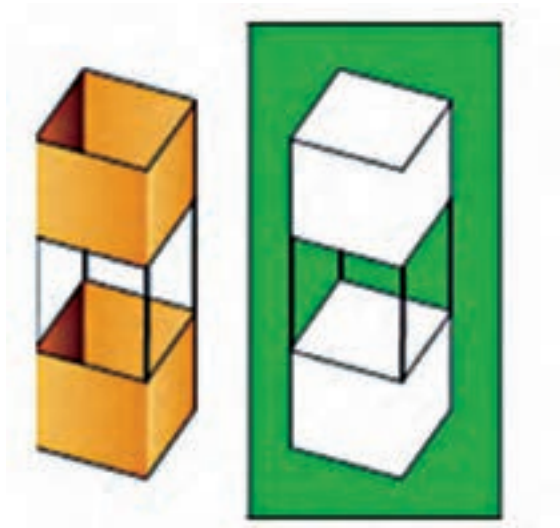
همان طور که در شکل ۳-۶ مشاهده می کنید اگر در روش Merge Drawing دو شکل با

یکدیگر هم پوشانی داشته باشند با جابه جایی شکل بالایی به دلیل اینکه اشیاء با یکدیگر ترکیب شده اند،

بخشی از ترسیم که با شکل دیگر تداخل پیدا کرده است، از آن جدا خواهد شد. البته توجه داشته باشید

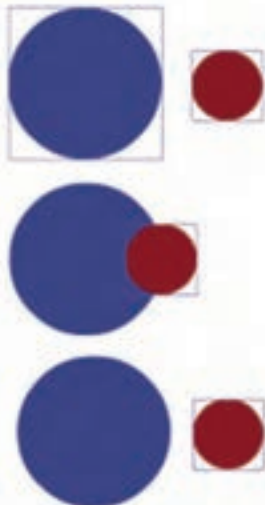
از روش Merge Drawing برای ساخت تصاویر برش خورده یا Cutout و ایجاد ماسک ها استفاده

می شود (شکل ۳-۷).



شکل ۷-۳- روش Cutout

**Object Drawing** : در این روش هر یک از اشیاء ترسیمی ماهیتی مستقل داشته، لذا



شکل ۸-۳- Object Drawing

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، به طوری که در این حالت مشاهده خواهید کرد با ترسیم هر شکل در اطراف آن چهارضلعی نمایان می شود که اگر چه در خروجی نهایی دیده نخواهد شد ولی به شیء مورد نظر ماهیت مستقل و مجزایی می دهد (شکل ۸-۳).

### ۵-۳- 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 می توانید با دابل کلیک روی شیء، به نمای اختصاصی Object Drawing رفته، سپس با ابزارهای ویرایشی، تغییرات مورد نظر را اعمال کنید و دوباره با کلیک روی نام Scene اصلی به پنجره اصلی برگردید (شکل ۹-۳).



شکل ۹-۳- 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 می شود.

## ۳-۶- گروه بندی 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 روش های گروه بندی و ترکیب اشیاء با یکدیگر و دستورات زیر منوی Combine Objects از منوی Modify می پردازیم.

### ۱-۳-۶- دستور Union

با استفاده از این دستور می توان 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، همان طور که مشاهده می کنید با این عمل شکل ترکیبی مانند یک شیء عمل کرده و نمی توان آن را در حالت معمول تغییر داد (شکل ۱۰-۳).



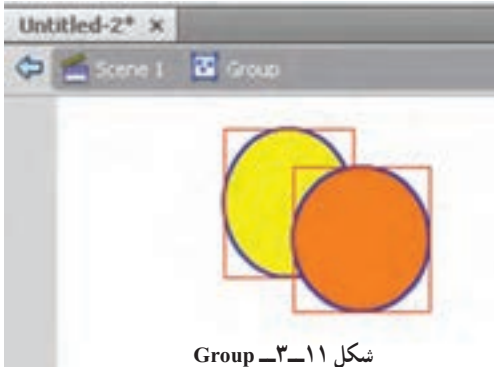


شکل ۱۰-۳- Union

## ۲-۶-۳- 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- دوشیء دلخواه را در حالت Object Drawing ترسیم کرده، به طوری که با یکدیگر تداخل داشته باشند.



شکل ۱۱-۳- Group

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 ۱۱-۳).

۴- در نمای Group یکی از اشیاء را

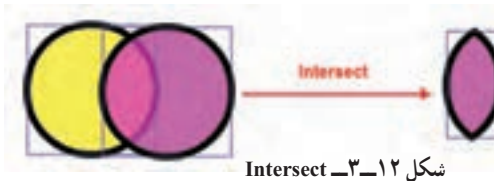
انتخاب کرده و جابه‌جا کنید. سپس هر یک از اشیاء را به طور جداگانه ویرایش کنید.

**سؤال:** اگر مراحل فوق را با دستور Union انجام دهید، در نمای Object Drawin

چه تفاوتی با حالت Group مشاهده می‌کنید؟

## ۳-۶-۳- دستور Intersect

با استفاده از دستور Intersect زیر منوی Combine Objects و منوی Modify می‌توان پس از انتخاب اشیایی که در حالت Object Drawing ترسیم شده و

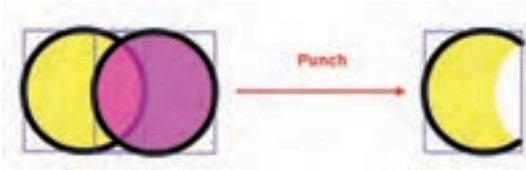


شکل ۱۲-۳- Intersect

با یکدیگر وجه اشتراک دارند، شکلی با فصل مشترک دوشیء و رنگ عنصر بالایی ایجاد کرد (شکل ۱۲-۳).



### ۳-۶-۴ دستور Punch

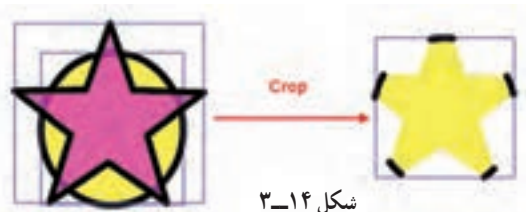


شکل ۳-۱۳-Punch

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 ۳-۱۳).

### ۳-۶-۵ دستور Crop



شکل ۳-۱۴

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 زیرمنوی Combine Object

منوی Modify اجرا کنید. مشاهده می‌کنید که شیء بالایی شکل خود را از شیء پایینی برش زده است (شکل ۳-۱۴).

**سؤال:** به نظر شما چه تفاوتی بین دستور Crop و Intersect وجود دارد؟

### ۳-۷-۳ مرتب سازی اشیاء



شکل ۳-۱۵- تغییر ترتیب قرارگیری اشیاء

یکی از موارد بسیار مهمی که در هنگام کار با اشیاء معمولاً با آن مواجه می‌شویم تغییر ترتیب قرارگیری اشیاء بر روی یکدیگر یا مرتب سازی آنهاست برای آشنایی هرچه بیشتر شما با این موضوع در

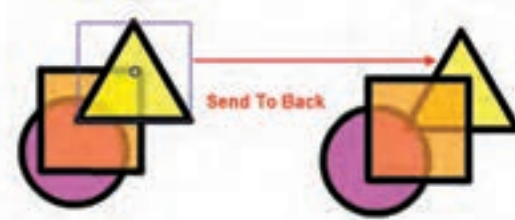
ادامه به بررسی دستورات کاربردی زیر منوی Arrange می‌پردازیم، برای این منظور کافی است شیء مورد نظر را انتخاب کرده، با کلیک راست از زیر منوی Arrange یکی از دستورات زیر را انتخاب کنید:

● **Bring To Front** : اجرای این دستور باعث می‌شود شیء انتخابی روی سایر اشیاء قرار

گیرد.

● **Send To Back** : اجرای این دستور سبب انتقال شیء به زیر سایر اشیاء خواهد شد (شکل

۳-۱۶).

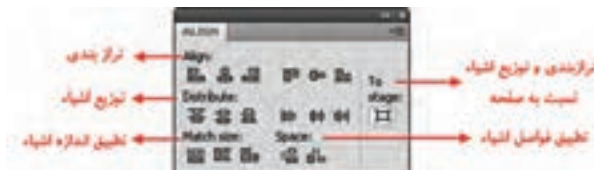


شکل ۳-۱۶- تغییر ترتیب قرارگیری اشیاء

**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.

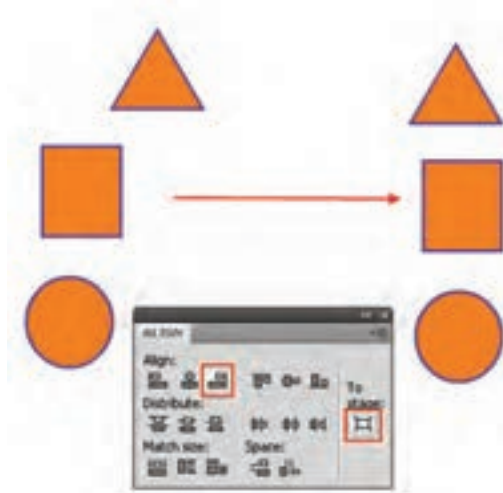
### ۳-۸- ترازبندی اشیاء

به طور کلی به نحوه قرارگیری اشیاء نسبت به هم و یا نسبت به کل صفحه، ترازبندی 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 ۳-۱۷) که از آن برای ترازبندی اشیاء می‌تواند استفاده کنند. توجه داشته باشید که نرم‌افزار Flash براساس 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 ۳-۱۷- پانل Align

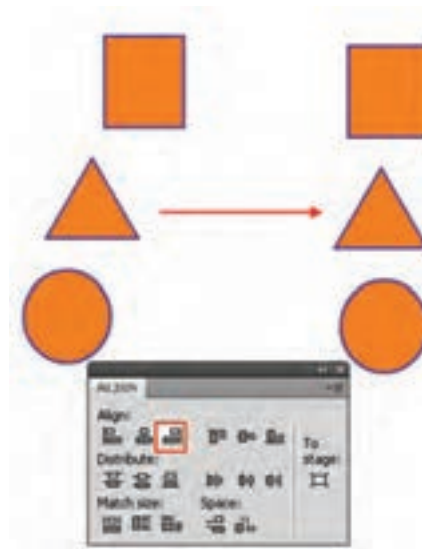
برای اینکه بیشتر با این دستور و روش‌های مختلف آن آشنا شوید از زیر منوی Window دستور Align را اجرا یا از کلید ترکیبی Ctrl+K استفاده کنید. سپس در پالت باز شده در صورتی که می‌خواهید ترازبندی‌ها نسبت به صفحه صورت گیرد، گزینه To Stage را فعال کرده، سپس روی شیء انتخابی گزینه‌های این پنجره را اجرا کنید (شکل ۳-۱۸).



شکل ۱۸-۳- تراز بندی اشیاء نسبت به لبه سمت چپ صفحه

همان طور که در این پنجره مشاهده می کنید گزینه های متعددی وجود دارد که می توان آنها را به سه بخش زیر تقسیم بندی کرد.

**گزینه های Align:** از این گزینه ها برای تراز بندی اشکال از چپ، راست، بالا، پایین و وسط استفاده می شود (شکل ۱۹-۳).



شکل ۱۹-۳- تراز بندی لبه سمت چپ اشیاء نسبت به مربع

**گزینه‌های Distribute:** عمل توزیع پذیری یا یکسان کردن فاصله اشیاء از هم در دو راستای

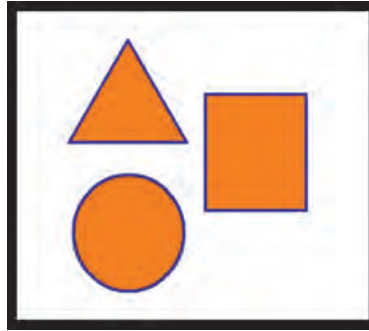
افقی و عمودی را انجام می‌دهد.

**گزینه‌های Match:** از این گزینه‌ها برای تطبیق اندازه و فواصل استفاده می‌شود.

برای اینکه هرچه 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 ۲-۳).



شکل ۲-۳- ترازبندی اشیاء

حال که تا حدودی با ابزارهای ترسیمی و دستورات زیر منوی Modify آشنا شدید برای آشنایی

هرچه 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 همان طور که مشاهده می کنید تنظیمات چهار ضلعی اول به طور خودکار بر روی این چهار ضلعی نیز اعمال شده و گوشه های آن گرد ترسیم می شود، که شما می توانید با استفاده از ابزار Selection میزان گردی گوشه ها را کمتر نمایید.



۳- برای اینکه اضلاع چپ و راست چهار ضلعی های ترسیمی کمی انحنا پیدا کند لازم است هر چهار ضلعی به طور 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 به پالت Properties دقت کنید چهار ضلعی به یک Drawing Object و با دومین بار اجرای این دستور به یک Shape قابل ویرایش تبدیل می شود که در این حالت شما می توانید اشاره گر را به لبه ها 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 جابه جا نمایید.



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



۵- برای اینکه دایره ترسیمی را نیز ویرایش نمایم مانند مراحل قبل دستور (Shift+Ctrl+G) Ungroup را دوبار بر روی آن اجرا کرده سپس با ابزار Selection رنگ بین دو دایره و همچنین دور خط (Stroke) دایره ها 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.



## ۳-۹- تغییر شکل اشیاء

یکی از امکانات مفید موجود در محیط برنامه‌های گرافیکی و از جمله Flash، قابلیت تغییر شکل آزاد اشیاء (Free Transform) است که به کمک آن می‌توانید شیء را تغییر اندازه و تغییر شکل داده و یا آن را بچرخانید. با انتخاب ابزار Free Transform چهار دکمه در بخش Options فعال می‌شود که به شرح زیر می‌باشند.

- ۱- تغییر اندازه شکل (Scale) (شکل ۳-۲۱).
- ۲- کشیدن شکل (Distort) (شکل ۳-۲۲).
- ۳- چرخاندن و کج کردن شکل (Rotate & Skew) (شکل ۳-۲۳).
- ۴- پیچاندن شکل (Envelope) (شکل ۳-۲۴).



شکل ۳-۲۱- تغییر اندازه (Scale)



شکل ۳-۲۳- کشیدن (Distort)



شکل ۳-۲۲- کج کردن (Rotate & Skew)



شکل ۳-۲۴- پیچاندن (Envelope)





- در Flash می توان از دو ابزار Selection و Lasso برای انتخاب اشیاء استفاده کرد.
- اکثر اشکال ترسیمی در Flash از دو بخش Stroke (دور خط) و Fill (پرکننده) تشکیل می شوند. از ابزار Selection برای انتخاب، تغییر شکل و جابه جایی اشیاء موجود در Stage استفاده می شود.
- برای انتخاب کل شکل اعم از Stroke یا Fill بر روی آن توسط ابزار Selection، دابل کلیک کنید.
- ابزار Lasso می تواند با درگ کردن در یک محدوده مشخص اشیاء یا بخشی از شیء موجود در این محدوده را به حالت انتخاب درآورد.
- برای ترسیم اشکال در Flash از دو روش Merge Drawing و Object Drawing استفاده می شود.
- در روش طراحی Merge Drawing به طور خودکار اشکالی را که بر روی یکدیگر قرار می گیرند با یکدیگر ترکیب می کند.
- 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 روش هایی که می توان 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 می شود.
- در Flash یک پالت مجزا تحت عنوان Align (Ctrl + K) طراحی شده است که از آن برای ترازبندی اشیاء استفاده می شود.
- گزینه Distribute در پالت Align، عمل توزیع پذیری اشیاء در صفحه و گزینه Match برای تطبیق اندازه و فواصل بین اشیاء استفاده می شود.



## **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.

## واژه نامه

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	سحرآمیز
Match	مطابقت کردن



Merge	پیوند دادن
Group	گروه
Ungroup	خارج کردن از گروه
Object	شی
Oval	بیضی
Overlaps	هم پوشانی
Part	قسمت
Polygon	چندضلعی
Punch	حفره
Scene	صحنه
Send	فرستادن
Separate	جدا کردن
Union	ترکیب
Skew	کجی، اریب
Scale	مقیاس
Trasform	تغییر شکل دادن

## آزمون تئوری

## 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- نرم افزار 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 کدام یک 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 کدام یک 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 می شود؟

الف) Distribute      ب) Space      ج) Align      د) To Stage

۱۰- علت استفاده از گروه بندی چیست؟

الف) تداخل اجسام

ب) اجرای عملیات یکپارچه روی اشیاء رسم شده

ج) توخالی کردن اشیاء

د) تغییر شکل اشیاء

۱۱- هدف ابزار Free Transform کدام است؟

الف) تغییر شکل      ب) جابه جایی شکل      ج) گروه بندی شکل ها      د) پاک کردن

12 \_ You can align object horizon They along the top edge,center,or bottom edge of the selected objects.

a) true      b) false

**به سؤالات زیر پاسخ تشریحی دهید.**

۱۳- تفاوت ابزارهای Selection، Lasso را نام ببرید.

۱۴- ابزار Magic wand برای انتخاب اشیاء عموماً از چه روشی استفاده می کند؟

۱۵- از ابزار Selection برای چه مواردی استفاده می شود؟

۱۶- روش های ترسیم اشیاء در Flash را نام برده، با یکدیگر مقایسه کنید.

۱۷- هر یک از دستورات زیر چه کاربردی دارند؟

Crop – Punch – Intersect

۱۸- تفاوت دستورات Union، Group را بنویسید.

## دستور کار در کارگاه

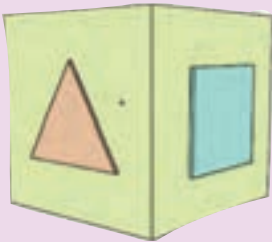
۱- تصویری را به محیط Flash وارد کرده، سپس تصویر را از زمینه جدا نموده، زمینه آن را حذف کنید.

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 و Flash در یک زمینه مشکی، ماه و ستارگان را بر فراز ساختمان‌های یک شهر نمایش دهید.



۴- با استفاده از عناصر موجود برای رسم و تکنیک‌های ویرایش عناصر توپر اقدام به طراحی این پسر اسکیت سوار کنید.



۵- با چند ابزار ساده اقدام به رسم این مکعب سه بعدی با طرح‌های برجسته کنید.



۶- این دو مکعب متداخل را رسم نمایید. اختلاف رنگ کمک شایانی در ایجاد حالت فضای سه بعدی می‌کند.