

فصل هفتم

هدف کلی فصل توانایی کار با سمبل‌ها

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که :
- مفهوم سمبل را بیان کند.
 - انواع سمبل را بشناسد.
 - سمبل ایجاد کند و در صورت لزوم آن را ویرایش کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۲	۱

کلیات

استفاده از کتابخانه در تهیه یک فیلم خیلی مهم است و باعث افزایش کارایی فیلم می‌شود. در این فصل ابتدا با مفهوم کتابخانه آشنا شده و سپس قادر به سازماندهی آن خواهید بود. همچنین با مفاهیم سمبل که باید در کتابخانه قرار گیرند آشنا می‌شوید و می‌توانید سمبل ایجاد کنید.

۱-۷- کتابخانه (Library)



در طی فصل‌های قبل نحوه ترسیم و ویرایش عناصر گرافیکی را آموخته‌اید. این عناصر گرافیکی در ایجاد یک تصویر، فیلم یا انیمیشن متحرک مورد استفاده قرار می‌گیرند، لذا ممکن است شما از یک عنصر چندین بار استفاده نمایید. لذا به دلیل کاستن از حجم نهایی فایل و کاهش زمان Download، یک مخزن برای ذخیره کردن عناصر گرافیکی و سایر عناصر مورد نیاز در نظر گرفته شده که رسیدن به تمام اهداف فوق را آسان نموده است. این مخزن، کتابخانه (Library) نامیده می‌شود.

۲-۷- سمبل (Symbol)



سمبل عنصری است که در کتابخانه Flash ذخیره می‌شود.

سمبل می‌تواند یک شکل ترسیم شده در صفحه، یک انیمیشن و یا یک تصویر ساخته شده در سایر برنامه‌های گرافیکی باشد. صداها و دکمه‌ها و فونت‌های موجود در کتابخانه برنامه نیز سمبل محسوب می‌شوند.

۳-۷- نمونه (Instance)



زمانی که یک کپی از سمبل را وارد برنامه خود می‌کنید در واقع از یک نمونه استفاده کرده‌اید. این نمونه به سمبل اصلی اشاره دارد و افزودن تعدادی از آن به برنامه،



تأثیر چندانی در حجم فایل نخواهد داشت. برای دادن یک نام به نمونه مورد نظر کافی است ابتدا نمونه مورد نظر را در Stage انتخاب کرده سپس به پنجره Properties رفته و در بخش Instance Name نامی را برای نمونه مورد نظر تایپ کنید. برای استفاده مجدد از یک شکل می توان از روش های Copy و Paste استفاده کرد ولی هر بار به اندازه حجم عنصر گرافیکی به حجم فایل نهایی اضافه می شود و با افزایش حجم فایل، زمان بارگذاری آن بیشتر خواهد شد.

نکته: با استفاده از کتابخانه، عناصر گرافیکی یک بار برای همیشه در مخزن ذخیره شده و در هر بار استفاده، فقط نمونه ای از آن در صفحه نمایش اصلی ظاهر خواهد شد.

۴-۷- انواع سمبل



سمبل های Flash به سه دسته سمبل های نمایشی، گرافیکی و دکمه ها تقسیم بندی شده اند.

۱-۴-۷- سمبل های گرافیکی (Graphic Symbols)

اشکالی که به روی صفحه ترسیم نموده اید یا تصویری که از سایر برنامه ها وارد Flash کرده اید، می توانند تبدیل به یک سمبل گرافیکی شوند و بیشتر برای تصاویر ثابت و قطعه انیمیشن هایی که قرار است در یک پروژه چندین بار مورد استفاده قرار گیرند، استفاده می شود.



۲-۴-۷- سمبل های دکمه ای (Button Symbols)

دکمه های ساخته شده در محیط Flash نیز می توانند به سمبل تبدیل شوند و مورد استفاده قرار گیرند. این نوع سمبل ها همان طور که از نام آن ها پیداست برای ساخت دکمه های معمولی یا دکمه های تعاملی که نسبت به رویدادهای ماوس و صفحه کلید از خود عکس العمل نشان می دهند استفاده می شود.



۳-۴-۷- سمبل های نمایشی (Movie Clip Symbols)

قطعات انیمیشن ساخته شده مانند بسته ای هستند که در برنامه اصلی Flash کاربرد دارند و

مستقل از خط زمان نمایش اصلی عمل می کنند.



۷-۵- استفاده از کتابخانه

یک پروژه Flash می تواند حاوی ده ها عنصر گرافیکی، صوتی، دکمه یا سمبل نمایشی باشد. ابزار سازماندهی این عناصر، کتابخانه Flash است که همه این سمبل ها را در خود نگهداری می کند.

۷-۵-۱- باز کردن پنجره کتابخانه

۱- منوی Window را باز کنید.

۲- روی گزینه Library کلیک کنید.

به جای مراحل ۱ و ۲ می توانید دکمه F11 یا کلیدهای Ctrl+L را فشار دهید تا پنجره کتابخانه باز شود.



شکل ۷-۱

A: با کلیک روی این دکمه می توانید نمای پنجره را در بزرگ ترین شکل ممکن قرار دهید.

B: با کلیک روی این دکمه می توانید نمای پنجره را به حالت قبل بازگردانید.

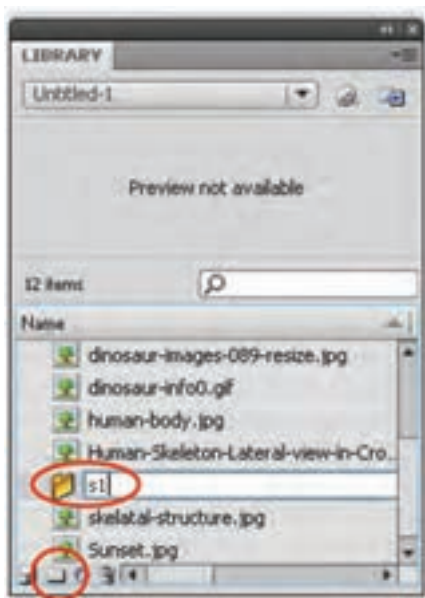
C: برای مشاهده دستورات مرتبط با کتابخانه، منوی انتخاب های پنجره کتابخانه را باز کنید.

D: با کلیک کردن بر روی نام سمبل مورد نظر می توانید پیش نمایش آن را مشاهده کنید.

۳- روی دکمه Close کلیک کنید. پنجره کتابخانه بسته می شود.

۷-۶- سازماندهی کتابخانه

برای سازماندهی سمبل ها و دسته بندی آنها می توانید سمبل های مرتبط را درون یک پوشه قرار دهید. هر پوشه دارای یک نام است و قابلیت باز و بسته کردن لیست سمبل ها را دارد.



شکل ۷-۲

۱-۶-۷- ایجاد یک پوشه

- ۱- پنجره کتابخانه را باز کنید.
- ۲- روی دکمه ایجاد پوشه جدید (New Folder) کلیک نموده، نامی برای پوشه تایپ کنید (شکل ۷-۲).
- ۳- دکمه Enter را فشار دهید.
- ۴- پوشه جدید در پنجره ایجاد می‌شود. برای مشاهده محتوای پوشه، روی آیکن آن دابل کلیک کنید.

۲-۶-۷- انتقال یک سمبل به پوشه

- سمبل را بر روی آیکن پوشه درگ کنید. سمبل به درون پوشه منتقل می‌شود.

نکته: برای تغییر نام یک پوشه، روی اسم آن دابل کلیک کرده و پس از تایپ نام جدید، کلید Enter را فشار دهید. تغییر نام سمبل‌ها نیز به همین روش انجام می‌شود.

نکته: امکان حذف پوشه‌هایی که در پروژه فعلی کاربرد ندارند، وجود دارد. البته قبل از حذف پوشه باید مطمئن شوید که هیچ سمبل قابل استفاده‌ای درون آن وجود ندارد. برای حذف یک پوشه، ابتدا آن را انتخاب کرده و سپس روی علامت سطل زباله در انتهای پنجره کلیک کنید.

۷-۷- ساخت یک سمبل

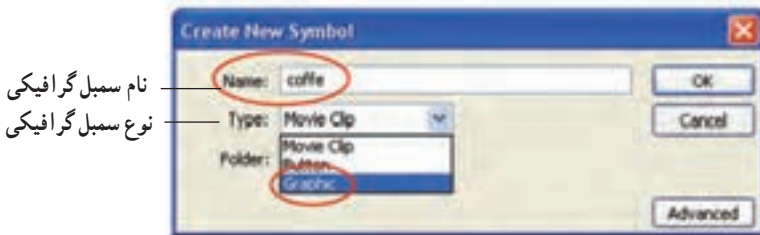
به راحتی می‌توانید شکل روی صفحه یا شکل ترسیم شده در محیط برنامه را تبدیل به یک سمبل نموده و در یک برنامه از آن استفاده کنید. نوع سمبل بستگی به استفاده آن دارد. در هر صورت، این سمبل درون کتابخانه Flash ذخیره شده و نمونه‌های آن در برنامه قابل استفاده است. مراحل ساخت یک سمبل به شرح زیر است:

- ۱- از منوی Insert دستور New Symbol را انتخاب کنید و یا از کلید میانبر Ctrl+F8

استفاده کنید.

۲- پنجره‌ای مطابق شکل ۷-۳ باز می‌شود.

۳- پس از وارد کردن یک نام برای سمبل و انتخاب نوع آن کلید Ok را کلیک کنید.



شکل ۷-۳

۴- سپس وارد محیط ویرایش سمبل می‌شوید (شکل ۷-۴).

۵- این محیط شبیه صفحه اصلی است و برای خود Timeline مستقل دارد ولی شما به راحتی می‌توانید محیط ویرایش سمبل را از صفحه اصلی تشخیص دهید. محیط ویرایش سمبل دارای یک صفحه سراسری بزرگ است که دارای لبه نیست. همچنین نام سمبل در کنار نام Scene دیده می‌شود.



شکل ۷-۴

۶- در محیط ویرایش سمبل، طرح خود را رسم نموده و برای خارج شدن از حالت طراحی و ذخیره کردن سمبل، روی نام صفحه (Scene) که سمت چپ نام سمبل قرار گرفته کلیک نمایید (شکل ۷-۴).

۷- اکنون نمونه سمبل شما درون

کتابخانه موجود است.

۸- در کتابخانه روی نام آن کلیک کرده و توسط عمل درگ وارد صفحه اصلی کنید.

۷-۸- تبدیل یک شیء به سمبل

۱- بر روی صفحه اصلی، تمام اشیائی را که می‌خواهید به سمبل تبدیل کنید انتخاب نمایید.

برای انتخاب هم زمان چند شیء، هنگام کلیک کردن بر روی آنها کلید Shift را فشار دهید.

۲- منوی Modify را باز کنید.



- ۳- روی گزینه Convert to Symbol کلیک نمایید. پنجره Convert to Symbol باز می شود.
- به جای مراحل ۲ و ۳ می توانید کلید F8 را فشار دهید.
- ۴- نام مورد نظر برای سمبل را در بخش Name وارد کنید.
- ۵- یکی از انواع سه گانه سمبل را انتخاب و برای مشاهده سایر تنظیمات، روی دکمه Advanced کلیک کنید.
- ۶- روی دکمه Ok کلیک نمایید. سمبل علاوه بر این که در صحنه اصلی وجود دارد، به کتابخانه پروژه اضافه می شود.

نکته: زمانی که فرمان Convert to Symbol را اجرا می کنید (از داخل منوی Modify و یا با کلیک راست روی شیء) دو کار در یک فیلم انجام داده اید. شکل انتخاب شده را در Library قرار داده اید و یک نمونه از سمبل را در Stage قرار داده اید.



شکل ۵-۷

۹-۷- پیش نمایش سمبل

- ۱- پنجره کتابخانه را باز کنید.
 - ۲- روی نام سمبل کلیک کنید..
- پیش نمایش سمبل در بالای پنجره کتابخانه ظاهر می شود (شکل ۵-۷).

۱۰-۷- استفاده از نمونه سمبل

در پروژه های Flash برای استفاده مجدد از یک سمبل، می توانید یک نمونه از آن را وارد صفحه کنید. نمونه، یک کپی از سمبل اصلی می باشد و استفاده از نمونه

بسیار بهتر از کپی کردن خود سمبل است زیرا با کپی کردن یک شیء، مجموعه اطلاعات و دستورات مربوط به آن مجدداً در پروژه اضافه شده و حجم فایل را افزایش می دهند. در حالی که ایجاد نمونه،



تنها یک ارجاع به سمبل اصلی تولید می‌کند و تأثیری در حجم فایل ندارد.

۱- روی فریم و لایه‌ای که می‌خواهید نمونه درون آن قرار گیرد کلیک کنید.

۲- پنجره کتابخانه را باز و روی نام سمبل کلیک نمایید.

۳- نمونه را روی صفحه بکشید و رها کنید.

۴- یک نمونه از سمبل اصلی وارد صفحه می‌شود.

۱۱-۷- جایگزینی یک نمونه سمبل با نمونه دیگر

برای جایگزینی یک نمونه با نمونه دیگر، کارهای زیر را انجام دهید:

۱- روی سمبلی که می‌خواهید تغییر یابد کلیک کنید.

۲- پانل Properties را باز کنید.

۳- روی دکمه Swap کلیک نمایید (شکل ۶-۷).

۴- در پنجره جایگزینی روی سمبل جایگزین کلیک کنید (شکل ۷-۷).

۵- روی دکمه Ok کلیک کنید تا نمونه انتخاب شده، جایگزین نمونه قبلی شود.



شکل ۷-۷



شکل ۷-۶

۱۲-۷- ویرایش یک نمونه سمبل

پس از این که یک نمونه از سمبل اصلی را بر روی صفحه قرار دادید، بسته به نیازتان می‌توانید ظاهر آن را تغییر دهید، بدون آن که سمبل اصلی تغییر کند. برای مثال با استفاده از امکانات موجود در



پانل Properties می‌توانید رنگ آن را تغییر داده یا به نوع دیگری از سمبل‌ها تبدیل کنید.

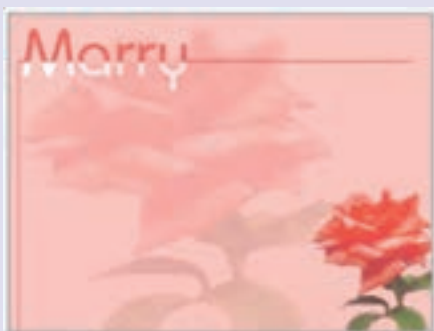
برای این منظور مراحل زیر را اجرا کنید :

۱- روی نمونه مورد نظر کلیک کنید.

۲- پانل Properties را باز کنید.

۳- در لیست رنگ‌ها تغییر لازم را اعمال کنید. همچنین برای شفاف کردن یک نمونه، میزان

Alpha را تغییر دهید.



تمرین ۱-۷: یک عکس با پسوند JPG، توسط دستور Import وارد محیط Flash کنید و سپس به یک سمبل گرافیکی تبدیل کنید و سپس در یک نمونه میزان آلفا تغییر دهید. نمونه دیگر بدون تغییر در گوشه پایین سمت راست قرار دهید.

۷-۱۳- ویرایش سمبل‌ها

چنانچه یکی از سمبل‌های موجود در کتابخانه پروژه را ویرایش کرده و بخشی از آن را تغییر دهید، برنامه به صورت خودکار همه نمونه‌های به کار رفته از این سمبل را در کل پروژه تغییر می‌دهد. در حالت ویرایش سمبل، سایر اشیای موجود بر روی صفحه قفل می‌شود تا از تغییر ناخواسته آن‌ها پیشگیری شود. بسته به نوع سمبل ممکن است لازم باشد ابتدا از دستورات Ungroup یا Break Apart استفاده کنید که هر دو در منوی Modify قرار دارند.

۷-۱۳-۱- تغییر سمبل در حالت ویرایش

به شکل ۷-۸ توجه کنید، شامل دو سمبل می‌باشد.

۱- روی سمبل مورد نظر دابل کلیک کنید. برنامه در حالت ویرایش سمبل قرار می‌گیرد.

اگر نام سمبل در بالای خط زمان ظاهر شود به این معنی است که در حالت ویرایش قرار دارید. در شکل ۷-۹ سمبل bread برای ویرایش انتخاب شده است.



شکل ۷-۹



شکل ۷-۸

۲- به کمک ابزارهای ویرایشی و ترسیمی Flash، تغییرات مورد نظر را بر روی سمبل اعمال کنید.

۳- روی نام صحنه (Scene) کلیک کنید. Flash به حالت نمایش باز می‌گردد.

۲-۱۳-۷- ویرایش سمبل در پنجره جدید

۱- روی دکمه ویرایش سمبل کلیک کنید (شکل ۷-۱۰).

۲- سمبل مورد نظر را انتخاب نمایید.

۳- پنجره جدیدی حاوی سمبل انتخاب شده باز می‌شود (شکل ۷-۱۱).

۴- به کمک ابزار ترسیمی و ویرایشی برنامه، تغییرات لازم را روی سمبل اعمال کنید.

۵- روی نام صحنه کلیک کنید. پنجره ویرایش بسته شده و برنامه به نمای اصلی باز می‌گردد.



شکل ۷-۱۰



شکل ۷-۱۱



۷-۱۴- نحوه حذف سمبل

برای حذف سمبل، ابتدا مطمئن شوید که این سمبل در جایی استفاده نشده است و سپس مراحل زیر را طی کنید. دقت داشته باشید که وقتی یک سمبل را پاک می‌کنید، همه نمونه‌های آن سمبل در پروژه حذف می‌شوند و این عمل قابل بازگشت نیست.

۱- کلید F11 را فشار دهید تا پنجره کتابخانه باز شود.

۲- سمبل مورد نظر را انتخاب کنید.

۳- روی آیکون سطل زباله کلیک نمایید.

۴- در پنجره پیام روی دکمه Yes کلیک کنید سمبل از کتابخانه پروژه حذف می‌شود (شکل

۷-۱۲).



شکل ۷-۱۲



- کتابخانه (Library) محلی برای ذخیره کردن عناصر گرافیکی است.
- زمانی که یک نمونه از سمبل را وارد برنامه خود می‌کنید در واقع حجم فایل را کاهش می‌دهید.
- سمبل Flash به سه دسته سمبل‌های نمایشی، گرافیکی و دکمه‌ها تقسیم‌بندی شده‌اند.
- از منوی Window می‌توانید Library را باز کنید.
- برای ساخت یک سمبل از منوی Insert گزینه New Symbol را انتخاب کنید.
- برای تبدیل شیء به سمبل از منوی Modify روی گزینه Convert to Symbol کلیک نمایید.
- برای وارد کردن یک نمونه از سمبل روی فریم و لایه‌ای که می‌خواهید نمونه درون آن قرار گیرد کلیک کنید. سپس پنجره کتابخانه را باز و سمبل را روی صفحه درگ کنید.
- برای جایگزینی یک نمونه با نمونه دیگر، از پانل Properties روی دکمه Swap کلیک نمایید.
- برای حذف سمبل پس از انتخاب آن از پنجره کتابخانه روی آیکن سطل زباله کلیک نمایید.

واژه‌نامه

Advanced	پیشرفته
Convert	تبدیل کردن
Externat	خارجی
Instance	نمونه
Library	کتابخانه
Symbol	نماد، نشانه، علامت



آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- کتابخانه (Library) محلی برای ذخیره کردن تصویر است.
 - ۲- برای ساخت یک سمبل از منوی Insert گزینه New Symbol را انتخاب کنید.
 - ۳- از منوی Modify می‌توان Library را باز کرد.
- معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.
- | | |
|---------------|----------|
| ۴- نماد | Instance |
| ۵- تبدیل کردن | Convert |
| ۶- نمونه | Symbol |

چهار گزینه‌ای

۷- توسط کدام روش می‌توانیم یک سمبل بسازیم؟

- | | |
|-------------------------------------|-----------|
| الف) Ctrl+F7 | ب) F8 |
| ج) انتخاب New Symbol از منوی Insert | د) Alt+F8 |

۸- ایجاد یک نمونه باعث؟

- الف) ایجاد ارجاع به سمبل اصلی است و تأثیری در حجم فایل ندارد.
- ب) ایجاد یک کپی از اطلاعات و دستورات می‌شود و حجم فایل را افزایش می‌دهد.
- ج) ایجاد یک کپی از سمبل می‌شود که فقط هدف آن ویرایش سمبل است.
- د) ایجاد یک کپی از اطلاعات در کتابخانه می‌شود.

۹- کدام جمله صحیح است؟

- الف) ویرایش یک نمونه روی سمبل اصلی تأثیر می‌گذارد.
- ب) ویرایش یک نمونه روی همه نمونه‌ها تأثیر می‌گذارد.
- ج) ویرایش سمبل اصلی روی همه نمونه‌ها تأثیر می‌گذارد.
- د) ویرایش سمبل اصلی هیچ تأثیری در نمونه‌های استفاده شده ندارد.

۱۰- توسط کدام روش نمی‌توانیم یک سمبل را ویرایش کنیم؟

الف) استفاده از کلید Edit Symbol

ب) دابل کلیک روی سمبل در صفحه اصلی

ج) دابل کلیک روی سمبل در کتابخانه

د) ویرایش آن در صفحه اصلی

۱۱- سمبل هایی که برای تصاویر ثابت مورد استفاده قرار می گیرند از کدام نوع سمبل می باشند؟
در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

الف) Graphic

ب) Button

ج) Movie Clip

د) هر سه مورد

۱۲- برای تبدیل شیء به سمبل از منوی روی گزینه Convert to Symbol

کلیک نمایید.

۱۳- برای جایگزینی یک نمونه با نمونه دیگر، از پانل Properties روی دکمه

کلیک نمایید.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۴- انواع سمبل ها را نام ببرید.



دستور کار در کارگاه

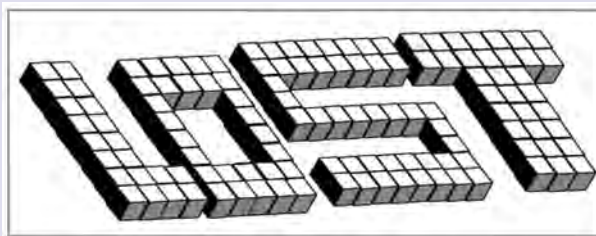
۱- به تصاویر زیر توجه کنید، از نمونه‌هایی مکرراً استفاده شده است. شما می‌توانید با ایجاد سمبل گرافیکی فایلی با حجم کمتر تولید کنید. تصاویر زیر را با کمک سمبل‌ها رسم کنید.



۲- سمبل گرافیکی به شکل سمت راست ایجاد کنید. سپس روی صفحه اصلی از این سمبل به تعداد زیاد استفاده کنید و طرح سمت چپ را تنظیم کنید.



۳- یک سمبل گرافیکی به شکل مکعب بکشید و در صفحه اصلی طرح زیر تنظیم کنید.



فصل هشتم

هدف کلی فصل

شناخت کتابخانه در Flash CS4

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- کتابخانه فیلم فعلی را باز کند.
 - کتابخانه یک فیلم از قبل آماده شده را باز کند.
 - ساختار یک فیلم را با Movie Explore بررسی کند.
 - فیلم تهیه شده را با روش‌های مختلف مشاهده کند.
 - عناصر داخل کتابخانه یک فیلم را ویرایش کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۲	۱



کلیات

در این فصل شما نحوه کار با کتابخانه فیلم فعلی و فیلم‌های دیگر را می‌آموزید. در صورت زیاد بودن عناصر کتابخانه شما می‌توانید توسط Movie Explorer کنترل بیشتری بر آنها داشته باشید و برای ویرایش آنها اقدام کنید. همچنین در آخر روش‌های مختلف پخش فیلم را می‌آموزید.

۸-۱- پنجره کتابخانه

پنجره کتابخانه، گزینه‌های مختلفی برای مشاهده محتویات و اعضای آن ارائه کرده و اجازه می‌دهد که سمبل‌ها، صداها، فونت‌ها و غیره را در فایل‌ها و پوشه‌های مختلف سازماندهی کنید. این پنجره اطلاعاتی در باره آخرین تغییرات انجام شده بر روی یک عنصر، نوع عناصر انتخاب شده و تعداد عناصری که در یک فیلم به کار رفته است در اختیار شما قرار می‌دهد. همچنین پنجره کتابخانه دارای کلیدهای میان‌بر و منوهای خاصی است که کار روی سمبل‌ها را بسیار آسان می‌کند (شکل ۸-۱).

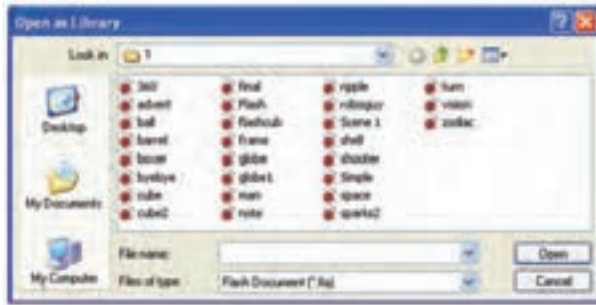


شکل ۸-۱

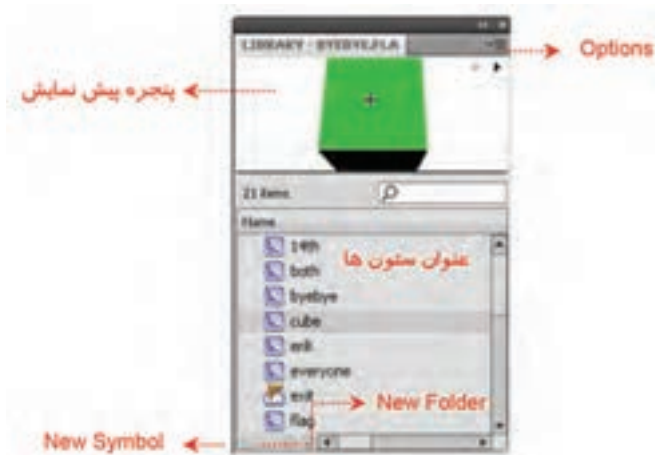
نکته: با باز کردن هر فایل پنجره کتابخانه مربوط به آن نیز باز خواهد شد.

۸-۱-۱- باز کردن کتابخانه فیلم خارجی

- ۱- از منوی File گزینه Oper External Library → Import را انتخاب کرده و یا در صفحه کلید از کلیدهای Shift+Ctrl+O استفاده کنید (شکل ۸-۲).
- ۲- از پنجره ظاهر شده نام فایل یا فیلمی را که می‌خواهید کتابخانه آن باز شود انتخاب کنید، در این هنگام پنجره کتابخانه آن فایل باز می‌گردد (شکل ۸-۳).



شکل ۸-۲



شکل ۸-۳

نکته: در Flash می‌توانید عناصر کتابخانه‌ای فایل و فیلم فعلی را اضافه، حذف و یا تغییر دهید.

۸-۲- قابلیت‌های پنجره Library

پنجره Library دارای چندین قابلیت مفید است.

✿ پنجره پیش‌نمایش، یک نمای تصویر نمونه را ارائه می‌دهد و پیش‌نمایشی از هر انیمیشن یا فایل صوتی را اجرا می‌کند.

✿ عنوان ستون‌ها، کاری بیش از توضیح موارد فهرست شده در آن ستون انجام می‌دهد. اگر یک عنوان ستون را کلیک کنید Library بر اساس خصوصیت کلیک شده (نام، تاریخ اصلاح، شمارش تعداد یا نوع) مرتب می‌شود.

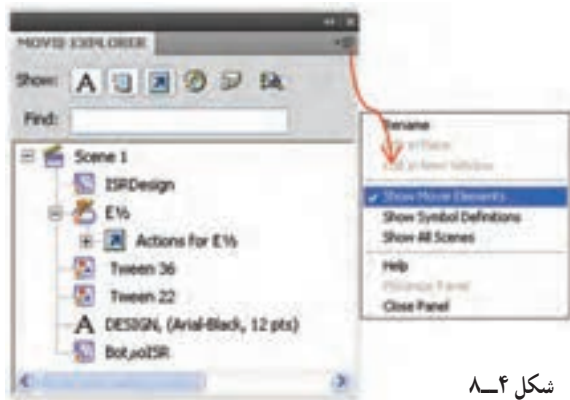


- ❁ دکمه New Symbol درست مثل انتخاب گزینه‌های Insert → New Symbol است.
- ❁ دکمه New Folder یک پوشه جدید جهت نگهداری چندین آیتم Library ایجاد می‌کند.
- ❁ دکمه Properties امکان دسترسی به کادر مکالمه اصلی Symbol Properties را در زمان ایجاد سمبل فراهم می‌کند.
- ❁ منوی Option تمام گزینه‌های قابل دسترس را ارائه می‌دهد.

۳-۸- Movie Explorer

همچنان که عناصر فیلم اعم از تصاویر، سمبل‌ها، متون، کلیدها و غیره افزایش می‌یابند، ردیابی هر عنصر مشکل‌تر می‌شود. Movie Explorer ابزار قدرتمندی است که عملیاتی مانند ردیابی و یافتن و ویرایش هر عنصر فیلم را امکان‌پذیر می‌سازد؛ به علاوه این ابزار می‌تواند یک نمای کلی از فیلم را در اختیار شما بگذارد. پنجره Movie Explorer در یک لیست نمایشی ساختار درختی عناصر مختلف فیلم را نمایش می‌دهد. انواع عناصر نمایش داده شده در لیست را می‌توانید مشاهده کنید.

۱-۳-۸- دستیابی به پانل Movie Explorer



شکل ۸-۴

از منوی Window گزینه Movie Explorer را انتخاب کنید. در صورت نیاز این پانل را تغییر اندازه دهید تا ساختار درختی را مشاهده کنید (شکل ۸-۴).

۱- روی منوی باز شو در گوشه سمت راست نوار عنوان Movie Explorer کلیک کنید.

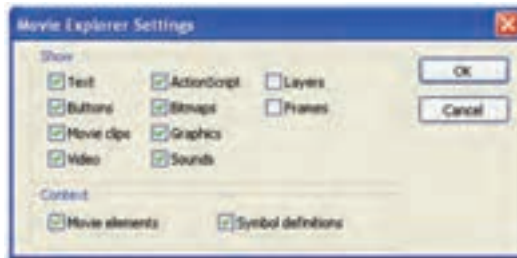
۲- برای نمایش کل عناصر فیلم گزینه Show Movie Elements را انتخاب کنید و برای نمایش سمبل‌های به کار رفته در فیلم گزینه Show Symbol Defintion را انتخاب کنید.

۴-۸- تنظیم نمایش عناصر فیلم در لیست نمایشی

دکمه‌های فیلتر کردن اطلاعات در بالای پنجره قرار دارند. در صورتی که اشاره‌گر ماوس روی دکمه‌ای باشد، یک کادر توضیحی، نام دکمه را نمایش می‌دهد.

جدول ۸-۱

شرح	گزینه
برای نمایش عناصر متنی می باشد.	Show Text 
برای نمایش کلیدها و عناصر گرافیکی و قسمت هایی از فیلم می باشد.	Show Buttons, Movie clip, Graphics 
برای مشاهده رفتار کنترلی است.	Show Action Script 
برای نمایش فیلم، صدا و تصاویر بیتی می باشد.	Show Video, Sound, Bitmap 
برای نمایش اطلاعات مربوط به فریم ها و لایه ها می باشد.	Show Frames And Layer 
برای ایجاد یک روش نمایشی دلخواه این کلید را انتخاب کنید. پنجره آن همانند شکل ۵-۸ است.	Customize Which items to show 



شکل ۵-۸

۵-۸- پیش نمایش فیلم

Flash برای نمایش فیلم ها چند روش ارائه کرده است. یکی استفاده از فرمان Controller و دیگری صادر کردن یا فرستادن انیمیشن ایجاد شده به محیط نمایش (Flash Player) می باشد.

۱-۵-۸- پخش کننده (Controller)



شکل ۵-۸

۱- از منوی Window ابتدا گزینه Toolbars و سپس فرمان Controller را انتخاب نمایید (شکل ۶-۸).

۲- در این هنگام Flash یک پنجره محتوی کلیدهای مختلف استاندارد پخش مولتی مدیا را نمایان می سازد.



۳- کلید Play سبب پخش فیلم می‌شود.

۴- کلید Step Forward باعث حرکت به سمت فریم بعدی می‌شود و هر بار یک فریم عوض می‌شود.

۵- کلید Step Backward باعث حرکت به سمت فریم قبلی می‌شود.

۲-۵-۸- نمایش فیلم در محیط ویراستار (Flash Editor)

از منوی Control گزینه Play را انتخاب کرده و یا کلید Enter را در صفحه کلید فشار دهید تا فیلم در محیط Flash Editor پخش شود.

۳-۵-۸- نمایش فیلم در محیط Flash Player

از منوی Control گزینه Test Movie را انتخاب کنید. در این هنگام Flash فیلم را به محیط نمایش ارسال می‌نماید (Export) و به عبارت دیگر فایل جدیدی با پسوند Swf ایجاد شده و در محیط Flash Player پخش می‌شود. Flash این فایل را در پوشه فایل‌های اصلی Flash ذخیره می‌نماید.

۶-۸- ویرایش عناصر داخل کتابخانه

روش اول

- ۱- روی شکل آیکن عنصر درون کتابخانه (به عنوان مثال Symbol1) دابل کلیک کنید.
- ۲- روی نوار آدرس عبارت Symbol: Scene1 را مشاهده می‌کنید که نشان می‌دهد شما در صفحه اصلی Symbol1 در حال ویرایش می‌باشید. پس از پایان ویرایش به سادگی روی Scene1 کلیک کنید تا به Stage اصلی باز گردید.

روش دوم

در پنجره Library روی سمبل مورد نظر کلیک کنید و گزینه Edit Symbol را از منوی Edit و یا در پنجره Timeline انتخاب کنید (شکل ۷-۸).



شکل ۷-۸



- پنجره کتابخانه نوع عناصر و تعداد عناصری که در یک فیلم به کار رفته است در اختیار شما قرار می‌دهد.
- پس از باز کردن هر فایل Flash پنجره کتابخانه مربوط به آن نیز باز می‌شود.
- می‌توان کتابخانه فیلم خارجی را از مسیر File → Import → Open External Library وارد فایل Flash کرد.
- Movie Explorer ابزار قدرتمندی است که عملیاتی مانند ردیابی و یافتن و ویرایش هر عنصر فیلم را امکان‌پذیر می‌سازد، به علاوه این ابزار می‌تواند یک نمای کلی از فیلم را در اختیار شما بگذارد.
- Flash برای نمایش فیلم‌ها فرمان Controller و Flash Player و Flash Editor را ارائه کرده است.
- برای ویرایش سمبل روی شکل آیکن آن در درون کتابخانه دابل کلیک کنید یا در پنجره Timeline گزینه Edit Symbol را انتخاب کنید.

واژه‌نامه

Controller	کنترل کننده
Definition	تعریف
External	خارجی
Import	ورودی
Library	کتابخانه



آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- با باز کردن هر فایل Flash پنجره کتابخانه مربوط به آن نیز باز می‌شود.
- ۲- Flash برای نمایش فیلم‌ها فرمان Controller و Flash Player و Flash Editor را ارائه کرده است.

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

- | | |
|------------|----------------|
| Controller | ۳- کتابخانه |
| External | ۴- کنترل کننده |
| Library | ۵- خارجی |

چهارگزینه‌ای

- ۶- در کتابخانه به کدام یک از عناصر نمی‌توان دسترسی داشت؟
الف) سمبل ب) صدا ج) فونت د) صوت
- ۷- برای باز کردن پنجره کتابخانه فیلم فعلی از کدام روش اقدام می‌کنیم؟
الف) منوی Window ب) کلید Ctrl+L ج) پنل Properties د) Open External Library
- ۸- هدف پنجره Movie Explorer چیست؟
الف) ارائه یک نمای کلی از فیلم ب) ردیابی و یافتن و ویرایش هر عنصر فیلم
ج) پیش‌نمایش فیلم د) پخش فیلم
- ۹- برای پخش فیلم توسط فرمان Controller از کدام منو اقدام می‌کنیم؟
الف) Window ب) Control ج) Commands د) Insert
- ۱۰- هدف کلید Enter در صفحه کلید می‌باشد.
الف) پخش فیلم توسط Controller ب) پخش فیلم در Flash Editor
ج) پخش فیلم در Flash Player د) ردیابی فیلم
- ۱۱- با پخش فیلم Flash Player فایل با پسوند ایجاد می‌شود.
الف) Fla ب) Swf ج) html د) Gif

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۲- می‌توان کتابخانه فیلم خارجی را از مسیر وارد فایل Flash کرد.
- ۱۳- یک نمای کلی از فیلم را در اختیار شما می‌گذارد.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

- ۱۴- روش‌های ویرایش عناصر کتابخانه را بنویسید.

دستور کار در کارگاه

- ۱- کتابخانه یک فیلم از قبل آماده شده را باز کنید.
- ۲- توسط Movie Explorer بخش‌های مختلف آن را بررسی کنید.
- ۳- اقدام به تغییر شکل و تغییر رنگ برخی از عناصر کنید و نتیجه را مقایسه نمایید.